

Impresionismo en movimiento

Un acercamiento a la corriente por medio de la postproducción

Cuerpo B

- ▶ Nombre y Apellido del Autor | Carbonell Josefina
- ▶ Cuerpo B
- ▶ Fecha de presentación | 12/09/2017
- ▶ Carrera de Pertenencia | Diseño de Imagen y Sonido
- ▶ Categoría | Creación y Expresión
- ▶ Línea Temática | Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes

Índice

Introducción	4
Capítulo 1: El video	10
1.1 El Videoarte como precursor de la videodanza	13
1.2 La videoperformance y el surgimiento de la Videodanza	14
1.3 Videodanza en Argentina	19
Capítulo 2. La producción audiovisual	22
2.1 Áreas de la producción audiovisual	24
2.1.1 Departamento de Producción	24
2.1.2 Departamento de dirección	25
2.1.3 Departamento de arte	26
2.1.4 Departamento de dirección de fotografía y cámara	28
2.1.5 Departamento de sonido	29
2.1.6 Área de Montaje	30
2.2 Etapas de la producción audiovisual	31
2.2.1 La pre producción	31
2.2.2 El rodaje	34
2.2.3 La post producción	35
Capítulo 3. La imagen digital	36
3.1 Imágenes generadas por medio de una cámara digital	38
3.2 Resolución de video y calidad de la imagen	40
3.3 El color como elemento de la imagen y su percepción	41
3.3.1 Propiedades del color	44
Capítulo 4. La post producción	47
4.1 Surgimiento de la post producción	47
4.2 Del montaje a la edición digital	49
4.3 Corrección de color y etalonaje digital	51
4.4 Herramientas para la postproducción de video	54
Capítulo 5. El impresionismo pictórico Francés	56
5.1 Las influencias del impresionismo: La fotografía y el grabado japonés	59
5.2 Características principales del impresionismo pictórico	60
5.2.1 La temática	61
5.2.2 La composición	62
5.2.3 El color	63
5.2.4 La luz	64
5.2.5 La pincelada	65
5.3 Referentes principales	67
5.3.1 Edgar Degas	67
5.3.2 Claude Monet	69
5.3.3 Pierre-Auguste Renoir	70
5.4 El impresionismo en el cine francés	72
5.4.1 Características del impresionismo en el cine francés	72
5.5 Análisis de la película Laura, las sombras del verano	73
Capítulo 6. El surgimiento de la obra	76
6.1 Videodanza: La propuesta	77
6.2 Pre producción y producción	78
6.3 La post producción y el impresionismo: Resignificación de la obra	83

Conclusiones	86
Referencias bibliográficas	91
Bibliografía	95

Introducción

El avance de la tecnología se encuentra en constante desarrollo. Esto fue lo que permitió que surgiera el video digital como un nuevo medio de comunicación audiovisual, y a su vez, generó un mayor grado de accesibilidad a este tipo de recursos. Actualmente el video sigue evolucionando, y la calidad en la imagen ha igualado a la cinematográfica, pero teniendo costos de producción mucho menores. Estos avances, como la mejora en las cámaras, luces y elementos como trípodes y estabilizadores, han modificado la forma de pensar y realizar las producciones audiovisuales. Sin embargo, otro de los grandes avances que ha surgido, ha sido también en la postproducción, en donde ya no se trata sólo de recortar y unir tomas, sino también de corregir diferencias de iluminación entre escenas y hasta incluso aplicar una impronta personal a la obra mediante la modificación de su color.

A partir de todos estos avances es que surge este Proyecto de Graduación (PG), que busca alcanzar la representación visual de la corriente pictórica del impresionismo a través de la post producción de la imagen. Su materialización será llevada a cabo a través de una videodanza, que será modificada con diferentes técnicas de retoque de imagen digital. Se cree en la importancia de este proyecto como medio para demostrar el sinfín de posibilidades que brinda el desarrollo y avance de los recursos para la edición de proyectos audiovisuales.

Por tratarse de un proyecto en donde prima la creación de imágenes y la utilización de técnicas para el desarrollo de un nuevo lenguaje visual, se encuentra categorizado como un Proyecto de Creación y Expresión. Su fin es la creación de un proyecto audiovisual que plasme de manera creativa una nueva forma de ver las corrientes pictóricas, en particular, la del impresionismo, a través de métodos de retoque de la imagen digital.

Su línea temática, es el Diseño y Producción de Objetos, Espacios e Imágenes, ya que este proyecto busca crear una relación entre la expresión estética del movimiento

impresionista y el desarrollo de las nuevas tecnologías y métodos de edición de la imagen.

Aunque el foco del proyecto estará puesto en el trabajo de la imagen, al tratarse de una producción audiovisual, el sonido no ocupa un lugar menor. Es por esto que la música del video será cuidadosamente elegida para que, al ser combinada con la imagen puedan crear un nuevo discurso y dar un nuevo sentido a toda la obra.

El impresionismo es un movimiento muy amplio que comienza a desarrollarse en el año 1874 y abarca distintas ramas del arte, como la literatura, la música, la cinematografía, y la pintura. Este proyecto se enfoca principalmente en el impresionismo pictórico desarrollado en Francia entre finales del siglo XIX y principios del XX. La elección de esta corriente sobre las demás existentes nace de su relación con el video digital. Los impresionistas trabajaban con la yuxtaposición de pequeñas pinceladas de colores. La fotografía y el video digital trabajan con pixeles que son la superficie homogénea más pequeña que componen una imagen digital. Los pixeles al ser vistos de cerca pueden distinguirse como cuadrados sin formar ninguna imagen, así como las pinceladas en el impresionismo de cerca son vistas como manchas. Cuando el espectador se aleja de la obra pictórica o de la pantalla en donde se encuentra el video, en ambos casos puede distinguirse la conformación de una imagen, que de cerca, carece de forma alguna. El propósito de este proyecto es demostrar como el avance de la tecnología y consecuentemente de los nuevos recursos para la edición de la imagen digital permite representar las características estéticas de un movimiento pictórico. De esta forma además se integran contenidos de épocas completamente diferentes. Por un lado una estética pictórica que nace en el Siglo XIX, y por el otro, técnicas de edición de imagen digital, las cuales surgen hace apenas unos pocos años, y se encuentran en constante desarrollo.

El principal objetivo de este Proyecto de Grado es la creación de una videodanza que permita la representación de la estética del movimiento pictórico impresionista a través de

la post producción de la imagen digital. Permitiendo así, la vinculación entre la corriente artística y las nuevas tecnologías de edición digital.

Para poder concretar este objetivo, se investigará el surgimiento del video digital y sus características principales, así como también el nacimiento de la videodanza como género de vinculación entre la danza y los medios audiovisuales.

Por otro lado, se estudiará a las producciones audiovisuales y a todas las áreas y etapas que en ella intervienen, explicando principalmente como afectan a las producciones de videodanzas.

Para poder explicar posteriormente como una imagen puede ser modificada, se explicará la composición y las características de la imagen digital.

Además se estudiará el surgimiento y desarrollo de la postproducción y como esta ha evolucionado con el correr de los años, hasta llegar a los conceptos de la actualidad de edición y etalonaje digital.

Se analizará a la corriente impresionista desarrollada en Francia. Se estudiará el contexto socioeconómico y cultural en que surgió y se identificarán sus principales características pictóricas y técnicas, y se estudiarán algunos de sus referentes principales importantes para el desarrollo de este proyecto. Además se analizará la película Laura las sombras del verano, que representa por medio de técnicas de producción las características estéticas del impresionismo pictórico.

La intención de este proyecto se focaliza en mostrar que los elementos o técnicas de diferentes épocas pueden cobrar un nuevo sentido si son unificadas en una sola pieza. Al generarse esta combinación puede surgir una renovación del lenguaje visual.

Para lograr los objetivos de este PG, fue necesario integrar contenidos de diferentes áreas y materias estudiados a lo largo de toda la carrera de Diseño de imagen y sonido. Entre ellas se destacan Dirección de Arte Audiovisual I y II, Edición Digital, Montaje y edición I y II, Diseño de producción audiovisual I y II, y por último Diseño de Imagen y Sonido II.

Los contenidos vistos no sólo se integrarán en la realización de la pieza audiovisual, sino que estarán presentes a lo largo de todo el desarrollo del proceso creativo, desde la investigación y preproducción hasta el resultado final del trabajo.

Para la realización de este PG fue necesario valerse de recursos técnicos y teóricos vistos a lo largo de toda la carrera, y también fueron utilizados como antecedentes otros Proyectos de Graduación realizados en la facultad que se relacionan de diferentes maneras con el tema a tratar. Dentro de estos Proyectos de Graduación se encuentra el de Sabeckis (2015) titulado *El video arte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas*, el cual es de utilidad para el desarrollo del proyecto personal porque aborda como los diferentes tipo de vanguardias, tanto históricas como cinematográficas influyeron en el surgimiento del videoarte.

El trabajo de Villalobos (2013) titulado *Fotografía impresionista (en busca de un pictoralismo contemporáneo)*, es un importante antecedente, ya que plantea la creación de una nueva corriente fotográfica a través de nuevas herramientas digitales.

Otro caso de antecedente es el de Córdoba (2016) titulado *El retoque fotográfico: Herramienta discursiva contemporánea*, el cual habla de la evolución de la fotografía y el avance de las técnicas de retoque de imagen digital y como estas funcionan como una herramienta para contar diferentes discursos. Su selección se debe a que las técnicas de retoque de imagen mencionada y el discurso que estas puedan generar serán tenidas en cuenta al momento de la post producción del video a realizar en el marco del corriente PG.

El PG correspondiente a Scarpati (2016) titulado *videoarte (descolocación del espectador)* es afín a este proyecto ya que busca analizar al videoarte como medio artístico y expresivo. El trabajo de Rodríguez Ponferrada (2013) titulado *Visualizar el sonido y oír la imagen*

(El audiovisual como unidad narrativa) es relevante ya que busca encontrar la relación entre las imágenes y el sonido con el fin de comprender mejor el desarrollo del mundo audiovisual.

Otro antecedente fundamental para este PG es el trabajo de Lerma Cruz (2011) *Los reflejos de la primera vanguardia*, el cual pone en evidencia la relación entre el movimiento del impresionismo pictórico y el surgimiento de la fotografía.

Al tratarse de un PG audiovisual el trabajo de Suárez Vinuesa (2012) titulado *La importancia del sonido en los audiovisuales*, es importante ya que expone la importancia del sonido para re-significar el contenido o la interpretación de una imagen en base a este.

El PG de Rojas (2016) titulado *El montaje como promotor de emociones (Técnicas y herramientas para generar sensaciones en el espectador)*, es un antecedente que indaga sobre los diferentes métodos de montaje. Esto es relevante para este PG, ya que permitirá que a la hora de post-producir el contenido el método utilizado para montar sea el que más se ajuste a lo que se busca exponer en este trabajo.

Un antecedente de suma importancia para este PG es el trabajo de Prado Ramírez (2012), titulado *Estética y percepción del color (Postproducción de color en medios audiovisuales)*, ya que busca analizar la utilización del color en la post producción de medios audiovisuales como herramienta narrativa.

Por último, el trabajo de Quintanilla Pretell (2016) titulado *La fotografía: El portal visual del cine (Inspiraciones y sensaciones mediante la luz)*, habla del surgimiento del cine a través de la fotografía, y la forma en que los espectadores perciben e interpretan lo audiovisual. Su importancia como antecedente parte de que para la realización del presente proyecto es fundamental tener en claro, como los espectadores perciben los diferentes estímulos visuales generados a partir de una obra audiovisual, para poder tener una correcta interpretación de la misma.

Toda la investigación y fundamentación del proyecto audiovisual estará segmentada en capítulos que permitirán una introducción gradual al tema y la correcta interpretación del proyecto materializado.

El primer capítulo, se desarrollará en relación al video digital y la videodanza. En primer lugar se explicarán los conceptos más generales como el surgimiento de video digital a partir del analógico. Luego se explicará a la videodanza y sus características técnicas y estéticas.

El segundo capítulo analizará en que consiste una producción audiovisual. En este se explicará la función de cada departamento o área que interviene. Además se explicará que tareas se desarrollan en las etapas de preproducción, rodaje y postproducción, todo esto desarrollando de qué manera intervienen en la realización de una videodanza

El tercer capítulo desarrollará el concepto de imagen digital. Se explicará cómo está conformada, y cuáles son los factores que afectan a la obtención de este tipo de imágenes.

El cuarto capítulo explicará cómo ha evolucionado la postproducción, y las dos etapas por las que hoy se encuentra conformada, la edición de las escenas y la corrección de color.

El quinto capítulo explicará en profundidad al impresionismo pictórico, tratando los motivos de su surgimiento y sus principales características técnicas, sin dejar de mencionar a aquellos quienes fueron sus principales referentes. También se hará mención del impresionismo cinematográfico y sus principales características. Por último se llevará a cabo el análisis de la obra cinematográfica Laura, las sombras del verano.

El sexto capítulo explica la obra desarrollada. En él se explican todas las etapas que intervinieron y las tareas que se desarrollaron en cada una. La preproducción, la producción y la resignificación de la pieza audiovisual a través de la postproducción.

Capítulo 1. El video.

Con el correr del tiempo la comunicación fue variando y desarrollándose en base a las nuevas necesidades de los seres humanos. Un factor fundamental en este desarrollo, es el avance de la tecnología, que permitió generar nuevas formas de comunicación, como lo son los medios audiovisuales. Estos, son canales de comunicación que emplean los sentidos de la vista y del oído. González Monclus (2008) define a los medios audiovisuales como medios técnicos de representación que permiten ampliar las capacidades propias de los sentidos de la vista y el oído. Para el autor los medios audiovisuales representan la realidad a partir de la luz y sonido, creando un mundo audiovisual que modifica la organización y la propia estructura del mundo real. Con esta definición el autor plantea a los medios audiovisuales, como instrumentos que representan a la información que quieren transmitir utilizando como fuente principal la imagen en movimiento y el sonido, y que presentan una realidad que se va a ver influenciada por su creador y por el modo de producción y las técnicas que este utilice. Los medios audiovisuales pueden adoptar muchas y variadas formas, como la televisión, el cine y hoy en día las redes sociales, este proyecto se centrará en desarrollar específicamente al video.

El video, muchas veces, es pensado como un soporte en donde se almacenan datos de imágenes y sonido. Sin embargo, la autora Rodríguez Mattalía (2011), plantea al video como un dispositivo. Entendiendo como dispositivo, en el campo del arte, a un sistema que organiza y vincula los diferentes elementos que conforman una obra y, que busca generar un efecto específico en sus espectadores. Al referirse entonces al video como un dispositivo, lo que plantea la autora es que el video es la forma en que se organizan los contenidos artísticos de una obra para generar un sentimiento o reacción determinada en quien presencie dicha obra. Partiendo de esta definición, se buscará utilizar al video no como un instrumento técnico o soporte, sino como un dispositivo que sirva de herramienta conceptual, es decir, como una forma de pensar la imagen.

El video se fue desarrollando en base a las necesidades de la época. Éste surge en los años cincuenta como consecuencia de diferentes estudios sobre los fenómenos electromagnéticos. El primer tipo de video se basaba en imágenes, grabadas a través de una cámara, que ejercen una señal eléctrica sobre un campo magnético. Esta señal, es la corriente eléctrica que transporta la información visual y sonora. Los videos basados en campos magnéticos, hoy en día siguen existiendo y se los conoce como videos analógicos. La grabación de estas señales es posible por la cinta de video, que está conformada por una sucesión de partículas que son magnéticas al hierro, y que se imantan según la intensidad de magnetismo que produzca la señal. En la actualidad, se ha desarrollado otro tipo de video conocido como digital. Si bien ambos transportan la misma información, lo que cambia es la forma en que la señal es transmitida. El video digital lo hace a través de un sistema binario, es decir, un sistema conformado por unos y ceros, que funciona a partir de las muestras que se toman sobre la variación de la señal de video. Hoy en día, si bien el video analógico sigue existiendo su uso se ha reducido y esto se debe en gran parte a que el digital posee sobre el analógico la ventaja de que su información se encuentra en un sistema binario. Como explica Watkinson, “La vida de una grabación digital es indefinida ya que incluso si el medio en donde se almacena se deteriora físicamente, los valores de muestreo podrían copiarse a un nuevo medio sin producirse ningún tipo de pérdida de información” (1990, p.19).

Si bien la imagen en movimiento nace a partir del cine, en el paso de esta al video ocurre una transformación en la imagen. Ésta deja de ser una película fotosensible para convertirse en una señal electrónica y, en la actualidad, un dato digital. El desarrollo del video estuvo conectado con el cine pero también a la televisión, es por esto que es importante distinguir entre estos tres medios, para evitar confusiones. Mientras que el video tiene como fin crear y expresar, la televisión es un medio de difusión. Y por el otro lado, el cine es un medio de creación grupal, lo que significa que para crear cine se necesita un equipo que debe tener conocimientos especializados. Esto, por lo general

suele poseer un costo muy elevado, distinto al de la producción de un video. Otra de las diferencias, es que el video posee mucha más flexibilidad no sólo desde la producción y creación, sino también desde la difusión. En lo que respecta a la creación y producción, el video puede desarrollarse con costos muy bajos y de manera muy fácil y accesible para toda persona que tenga a disposición algún tipo de cámara, ya que muchas de sus funciones se encuentran automatizadas y todas las fases de producción pueden ser controladas incluso por una sola persona. Con el video cualquier persona, ya sea artista o no, puede pasar a ser creador de una obra. En cambio, los otros dos medios poseen mayores costos y esfuerzos de producción, y además requieren de personal especializado. Desde el punto de vista de la difusión, el video es un medio de múltiples y fáciles accesos, se puede acceder a él desde computadoras, proyectores, televisores y hasta desde dispositivos móviles. Aunque hoy en día la tecnología fue avanzando y, a los contenidos televisivos y cinematográficos también están presentes en estos canales, no tienen un acceso tan inmediato o ilimitado como el video.

Otra de las características que hicieron del video un medio mucho más manipulable, es que su imagen es una señal o dato digital. Con su surgimiento, la imagen dejó de ser algo físico, como en el cine que se registraba en película fílmica, y que para montarse debía cortarse y pegarse, sino que su edición podía ser llevada a cabo mediante un proceso mucho más dinámico y fluido. Esta facilidad se vio traducida en la multiplicidad de efectos que se llevaron a cabo con las imágenes, en transiciones como los fundidos, o la posibilidad de que existan varias imágenes en el mismo encuadre, utilizando por ejemplo la sobreimpresión.

Entonces, lo que distingue al video de otras formas de expresión artísticas, es la capacidad de manipulación absoluta del mismo. Una vez finalizada su producción, un video puede ser fácilmente modificado, se pueden reeditar sus cortes, modificar su color o apariencia y/o agregar textos y/o animaciones entre otro sinfín de combinaciones. Además como explica Rodríguez Mattalía (2011), la aparición del video doméstico

aumentó el grado de accesibilidad a la imagen en movimiento, y el video no puede ser solo modificado por alguien que tenga conocimientos específicos sobre el mismo, sino que cualquier puede pausarlo, grabarlo, retrocederlo o adelantarlo. Estos factores, junto al desarrollo y la venta de cámaras de video semi profesionales y para aficionados permitieron abrir las posibilidades en el ámbito de la creación audiovisual. Sus características como un medio próximo y de fácil acceso fueron las que facilitaron e incitaron a la experimentación y creación. Como consecuencia de ello, se generaron una serie de reacciones que constituyeron entre mediados de los años sesenta y setenta el inicio de un movimiento llamado videoarte.

1.1 El Videoarte como precursor de la videodanza.

Desde su surgimiento hasta la actualidad el video ha sido intervenido de diferentes formas y con diferentes fines, se lo ha utilizado como medio de comunicación, como soporte de almacenamiento de información y como objeto de experimentación o de estudio. A partir de todos estos usos y experimentaciones que ha realizado el ser humano, es que el video funciona como un medio de expresión, del cual se han desarrollado diversos subgéneros, entre ellos el videoarte. Para poder hablar y explicar al videoarte es preciso hablar de una época de rupturas que generaron nuevas tendencias en el arte. Como explica Sabeckis, “El videoarte surge en el año 1960 como consecuencia de un grupo de autores que decidieron utilizar la cámara de video como medio de expresión artística.” (2015, p. 60) El contexto mundial en que este movimiento nace se encontraba caracterizado por las protestas pacifistas, los movimientos de liberación sexual, la exploración de nuevas formas de expresión abstractas como la danza, el teatro, la performance y el cine. Este movimiento se desarrolla principalmente en Europa y Estados Unidos, como consecuencia, en gran parte, del surgimiento de las cámaras portátiles portpack de Sony, el super 8 de Kodak y el magnetoscopio de Phillips. Los avances tecnológicos y su accesibilidad permitieron que la creación de contenidos audiovisuales deje de ser exclusiva de grandes industrias cinematográficas y

promovieron la experimentación, por parte de personas externas al mundo del cine y la televisión.

Los artistas y activistas que comenzaron a experimentar con las cámaras, le dieron un impulso al movimiento porque no poseían ningún tipo de restricción, a diferencia de quienes generan contenidos audiovisuales para Hollywood o las cadenas televisivas. Esta libertad facilitó la utilización del video como un medio de comunicación y expresión para transmitir pensamientos culturales, sociales, políticos, artísticos y técnicos. La experimentación en torno al video se produjo principalmente por el bajo costo que su producción tenía. Si alguien se equivocaba podía simplemente volver a empezar, repitiendo el trabajo cuantas veces quisiera, a diferencia de la producción cinematográfica o televisiva en donde los costos de producción son muy elevados y deben ser siempre contemplados. Esta característica de margen de error que posee el video se ha visto potenciada con el desarrollo de las cámaras digitales, las cuales con el correr de los años han reducido su tamaño, su costo y su complejidad técnica, permitiendo un fácil y rápido acceso a ellas. En la actualidad, muchas cámaras incluso poseen incorporadas diversas funciones de edición, como por ejemplo la opción de cortar las escenas.

Como plantean Moreno Almansa, Cordobés, Luque Rodrigo y Mantas Fernández, “El videoarte puede definirse como un arte visual en movimiento, que puede integrar otras artes (como la acción, la música o la instalación), que emplea medios narrativos diferentes e innovadores, y cuyo soporte es el video.” (2011, p. 242). Lo que significa que al hablar del videoarte es preciso referirnos a éste como un movimiento artístico que se desarrolla en soporte de video a partir de la experimentación con la imagen y los cambios culturales de la época, y cuyo fin es la expresión artística.

1.2. La videoperformance y el surgimiento de la Videodanza.

A partir de los años sesenta, se da el surgimiento y desarrollo de muchos discursos de liberación sexual. Además hay una creciente industrialización y mediatización de la vida cotidiana. Como resultado de esto surge la necesidad de desarrollar un contacto más

estrecho entre el arte, la vida y la naturaleza. Es así como algunos artistas plásticos comienzan a hacer del cuerpo el principal sujeto de sus obras. De esta forma surge una práctica conocida como performance. Como explica Seldeños Valdellós (2013), la performance se caracteriza por la presencia del cuerpo del artista como material. Ésta es un género muy difícil de definir, ya que puede abarcar distintas situaciones, como la interacción del artista con diversos objetos, la realización de un acto cotidiano y la provocación sexual entre otras.

Como la performance se desarrolla a partir de los discursos de liberación sexual, en los años posteriores a su surgimiento, esta es frecuentemente utilizada como medio para expresar las críticas contra la discriminación social. Como consecuencia de esto, en esa época era una constante en las performance la desnudez y las connotaciones sexuales en las acciones.

Las performance se caracterizan por ser algo efímero, sin embargo, como explica Alonso (1998), el grado de espontaneidad del evento puede variar radicalmente así como el grado de participación de los espectadores. Otra de las características de esta práctica es que es efímera, ya que de estas solo queda su documentación o algún objeto utilizado durante su realización. Con el fin de lograr que las performance perduren en el tiempo, muchos artistas comenzaron a documentar sus acciones. En un primer momento, estas eran registradas mediante fotografías, pero con el posterior avance de la tecnología fue posible que estas acciones fueran registradas a través del video. Como explica Alonso, "La incorporación de la imagen planteó la posibilidad de realizar obras con el único objetivo de ser registradas, lo que dio origen a la fotoperformance y a la videoperformance." (1998, p.3). Lo que el autor plantea es que este método privilegia a el registro como soporte antes que a la acción que se registra. En las videoperformance, el artista captura las acciones que se ejecutan y que fueron pensadas especialmente para su registro, conservando su tiempo real de realización. Uno de los factores que potenció el desarrollo de las videoperformance fue que los artistas podían observar sus propias

acciones tal como lo hacía el espectador, y así tener una mejor visión de sus obras, generando que puedan ser pensadas en función de cómo serían percibidas.

El desarrollo tecnológico, junto con la experimentación y la búsqueda de nuevas formas de expresión de ideas han generado que el lenguaje del video se reconstruya de manera constante. A partir del desarrollo en la experimentación de la performance, el video y del cuerpo como principal elemento de las obras comienza a desarrollarse un movimiento conocido como la videodanza. Esta surge, como explican Carrera y Pastorino (2008), en las últimas décadas del siglo pasado, cuando algunos artistas europeos y estadounidenses del videoarte comenzaron a cuestionarse la relación del cuerpo con el espacio y el espectador. De esta forma se empezaron a dar muchas experimentaciones en torno al registro de movimientos del cuerpo. Los coreógrafos comenzaron a tener contacto con los video artistas y comenzó a surgir este nuevo movimiento en donde la danza es el principal protagonista.

En la videodanza el lenguaje corporal se une con el lenguaje audiovisual, creando un nuevo medio de expresión. El fin de la videodanza no es que un lenguaje haga uso del otro, sino más bien que ambos se complementan con el fin de crear un nuevo discurso. Como explica Cardona Espinosa (2009), a través de la videodanza se genera un diálogo entre el bailarín y el camarógrafo. Captar mediante la cámara al cuerpo desarrollando una performance permite generar múltiples puntos de vista de una sola coreografía, la cual cobra sentido a través del montaje.

El término de videodanza muchas veces genera confusiones y al estar desprendido del videoarte se lo acostumbra a asociar a la experimentación. Si bien este género surge a partir de la misma, y en sus inicios se producía una examinación e indagación sobre las posibilidades que ofrecía este género, la videodanza hoy ya se encuentra consolidada como un lenguaje y la experimentación no forma parte de sus características. Otro de los términos con los cuales se suele asociar erróneamente al videodanza es dentro del género de videoclip. Este concepto es erróneo, ya que el videodanza no representa un

baile al ritmo de la música, sino que por el contrario, la música debe ser la que acompañe a la coreografía.

La videodanza es un soporte de creación para la danza. Es decir, un soporte en donde la coreografía sólo adquiere sentido cuando es visualizada a través de un video. La videodanza supone la unión de dos conceptos, la danza y el video, pero su principal característica es que no busca abordarlos y tratarlos como medios separados. Es decir, que no se trata de una coreografía grabada y editada, sino que busca fusionar a ambos medios para crear una nueva obra. En este tipo de videos, la danza y el movimiento son el eje central de la obra y que se ven representados a través de una coreografía que toma sentido gracias al montaje. Carrillo explica además que "El guión de la coreografía va a ser creado específicamente con una dramatización para ser captada por un director de una forma, en un tiempo y espacios determinados" (2009, s.p.) Lo que explica aquí el autor es que el guión en la videodanza no es un elemento necesario ni decisivo, sino que por el contrario muchos artistas eligen la videodanza como medio de expresión porque les brinda una importante libertad al momento de producir y postproducir. La posibilidad que brinda el montaje de modificar la obra, re-elaborarla, y adecuarla a lo que el artista busca transmitir es una de las características fundamentales de la videodanza, que además refuerza la creatividad de los autores y la comunicación del mensaje a través de este lenguaje. En la videodanza el montaje no es el único elemento capaz de brindar singularidad a la obra, la edición y la posibilidad de modificar el tiempo, también es otro factor de suma importancia. La edición permite ralentizar, acelerar y fraccionar el tiempo, según los deseos del autor. Como explica Alonso (1995) para la danza fue muy importante esta unión con el video, ya que este permite unir acciones coreográficas realizadas en diferentes momentos, eliminar los nexos que llevan de una postura a la otra, repetir movimientos, invertirlos y acelerar o desacelerar las acciones entre muchas otras posibilidades. Además el ojo de la cámara permite rescatar zonas, muchas veces

corporales, que otorgan una visión inusual del cuerpo. Esto lo realizan muchos artistas a través de los primeros planos o los detalles.

La autora Brisa (2009), explica que existen tres tipos de videodanza en base a cómo estos son tratados. Por un lado explica que se encuentran aquellos videodanza en donde un coreógrafo trabaja junto a un cineasta creando movimientos específicos para ser grabados por la cámara, y en donde la edición que se produce es mínima ya que se busca mantener la línea de la coreografía. Sin embargo, es importante aclarar que en muchos casos hay coreografías las cuales a existen y son adaptadas para la cámara. Por otro lado plantea que existen piezas en donde el principal recurso a utilizar es la estética y que propone la experimentación entre la danza y la tecnología. Por último que existen producciones que utilizan este formato como un espacio para tratar ciertas problemáticas. Siendo su finalidad realizar una obra rica en términos estéticos y formales. Es por esto, que la videodanza es un término de muy difícil abordaje y reducir su definición a una simple frase se vuelve un hecho complejo. Sin embargo, es importante entender, que la videodanza no busca que un medio se alimente de otro, sino que ambos trabajen en conjunto para producir un resultado nuevo. Es decir que el significado de la obra se perderá si alguno de estos dos medios se encuentra ausente.

La creación de una videodanza implica realizar una coreografía con movimientos pensados para ser registrados por una cámara. Es por ello que al momento de pensarla se deben tener en cuenta los encuadres que se utilizarán. Encuadrar una imagen significa dejar de lado otra, para mostrarle al espectador aquello que se busca que vean. Es por esto que los realizadores de las videodanzas deben tener en claro que es lo que se busca expresar a través de su obra. Este recurso es muy importante porque a través de la cámara se pueden mostrar imágenes imperceptibles desde otros lugares de apreciación a la danza, como por ejemplo el asiento de un teatro. Cuando uno observa una obra de danza en el escenario todos los movimientos poseen la misma importancia, sin embargo, a partir de los encuadres y los diferentes tipos de planos se pueden mostrar

elementos fortalecedores para la obra como las expresiones de los bailarines. Es por esto, que muchas coreografías pensadas originalmente para el escenario son reformuladas y resignificadas para la cámara. Para lograr esta reformulación es necesario que los coreógrafos y directores tengan presente la fragmentación del cuerpo y el desglose de las acciones con el fin de poder dar importancia a un movimiento o una emoción.

1.3 Videodanza en Argentina

En Argentina, los inicios de la experimentación entre la vinculación del video y la danza, generada a partir de diversos coreógrafos y cineastas, comenzó durante los años sesenta. Sin embargo, el año clave para el desarrollo de este género en el país fue el 1993. En ese año Jorge Coscia, un realizador cinematográfico, realiza un taller de Videodanza para coreógrafos en la Biblioteca Nacional. A este taller asisten Silvina Szperling, Margarita Bali y Paula De Luque, quienes son consideradas de gran importancia en el ámbito de la videodanza en Argentina. Como explica Altamarino (2010) estas artistas se destacan porque marcaron un cambio en la forma de hacer danza y adaptaron su mirada y concepto del movimiento al video. Es decir, diferenciaron la manera que tenían de componer para el escenario, y comenzaron en involucrarse en la creación de este nuevo lenguaje surgido de la mezcla e interacción entre el movimiento del cuerpo y la cámara. Una de las principales características de la videodanza en Argentina, es que esta posee un tratamiento videográfico, y no cinematográfico como sucede en otras partes del mundo, y que supone costos de producción mucho más elevados.

La primer obra de Szperling titulada Temblor, y realizada en 1993 durante el taller dictado por Coscia, muestra como la coreografía fue específicamente creada para la cámara y como esta obra adquiere sentido a través del montaje, mostrando movimientos corporales, desde diferentes puntos de vista y con un acercamiento, jamás observado hasta el momento. Como explica Alonso (1999), en esta pieza la autora utiliza una gran

cantidad de planos cerrados que muestran de manera íntima la desnudez de los cuerpos que interpretan la obra y el universo femenino que la autora busca plasmar.

Por su parte, las primeras obras de Margarita Bali fueron Agua de 1997 y Arena de 1998. En ellas la autora busca plasmar una interacción entre el cuerpo y la naturaleza, en donde tanto el cuerpo como el medioambiente son los protagonistas. En estas obras puede observarse además la utilización de recursos cinematográficos que suman al relato, como las sobreimpresiones, los planos con angulaciones picadas y contrapicadas y la ralentización o aceleración del tiempo. La utilización de estos recursos fortalece el ritmo de la danza y del relato, creando la fusión que plantea la autora entre cuerpo y naturaleza. A partir del año 2000 Margarita Bali comienza a trabajar con videoinstalaciones. Esta artista realiza cortos de videodanza y los proyecta en espectáculos en vivo. Lo que logra Bali con esto, es generar una nueva obra con la interacción entre intérpretes y video. De esta forma incorpora la videodanza y la performance en vivo a sus videoinstalaciones y genera una forma diferente de trabajo con esta práctica.

Por su parte, Paula De Luque trabaja con coreografías propias existentes creadas para el escenario y que modifica durante el rodaje o en la post producción de la obra. Dentro de sus primeras obras se encuentran El Banquete realizada en 1994. De Luque posee otras obras como El Otro Espejo de 1995, que trabaja con una apariencia cinematográfica, y otras como El territorio de 1996, en donde puede apreciarse una apariencia mucho más videográfica. Esta artista busca siempre en sus obras tener un cuidado muy detallado de la organización de las imágenes, la composición y la edición de la obra con el fin de reforzar el conflicto dramático presente en las parejas coreográficas.

Actualmente la videodanza se encuentra en un momento de expansión tanto en su producción como en su difusión. El desarrollo y la intervención de las nuevas tecnologías ocupa un lugar cada vez mayor en el arte. En 2015 se cumplieron veinte años desde la primera edición del festival VideoDanzaBA, en la que cada año registra una mayor

cantidad de participantes, obras y espectadores. Este festival, cuya fundadora y directora es Silvina Szperling, es el primer medio de encuentro, formación, reflexión y difusión de la videodanza en Argentina. Como explica Altamarino (2010), Szperling posee un interés muy amplio por difundir la videodanza, y es así, que en este festival no solo se muestran los trabajos de coreógrafos y directores, sino que también se busca y se fomenta la formación de nuevos artistas de la videodanza, a través de la convocatoria de estudiantes de danza, coreógrafos, y estudiantes de audiovisual. Así, con la intención de fomentar este estilo, se realizan talleres y charlas. Cada edición del festival busca ser superadora respecto a la anterior e innovar en materia de creación y difusión de la videodanza, buscando atraer cada vez a más interesados y generar material para la participación a nivel internacional en otros festivales.

Capítulo 2. La producción audiovisual.

La producción de este proyecto de graduación está enfocada en la realización de una videodanza. Es por esto, que resulta imprescindible poder explicar en este capítulo en que consiste el proceso de planificación y realización de una producción audiovisual, haciendo foco en las formas y procesos que afectan a la videodanza, mencionando cuáles son las principales características y recursos necesarios para su desarrollo.

Una producción audiovisual implica la elaboración de contenidos para medios de comunicación audiovisual. Dentro de estos medios los más conocidos son el cine, el video y la televisión. Para llevar a cabo una producción audiovisual, independientemente del género del que se trate y del soporte a utilizar, es necesario contar con recursos humanos, técnicos y económicos que posibiliten su realización. La realización de una producción audiovisual suele estar asociada a un fin, este puede ser comercial, educativo, artístico, expresivo, cultural, de entretenimiento o industrial, entre otros. El género de la producción muchas veces va a estar determinado o relacionado con el fin que tenga la pieza audiovisual. Por ejemplo, si el fin de una pieza es educar o informar, es posible que su formato sea documental, por el contrario si su finalidad es la venta de un producto, probablemente se tratará de una publicidad. Además, otro de los factores que influye en la producción y realización de una pieza audiovisual es el medio por el cual esta será distribuida. Existen grandes diferencias entre realizar por ejemplo, un video de entretenimiento para redes sociales y una película de entretenimiento para el cine. En estos ejemplos puede observarse como, si bien el fin de ambas producciones es el mismo, entretener, la producción del video puede recaer en una sola persona, mientras que para la producción cinematográfica es necesario un equipo de trabajo especializado, recursos técnicos específicos y un presupuesto y tiempos de producción mucho más elevados. Cada pieza audiovisual es distinta, y requerirá diferentes recursos de todo tipo. Todos estos aspectos mencionados son los que condicionarán a la cantidad y calidad de estos recursos necesarios para lograr que la producción de la pieza cumpla con los

objetivos deseados. Dentro de estos elementos necesarios para una producción se encuentran una inversión de capital, mano de obra, es decir, personas que realicen diversas tareas, material técnico, es decir, equipos especializados, y un plan que organice cómo será llevada a cabo la realización del producto. A esta planificación y gestión de los recursos es a lo que se conoce como producción audiovisual. Como explica Kamin, “Convencionalmente se refiere como proceso de producción al tiempo y los acontecimientos que van desde la determinación, por parte del productor, de llevar a cabo el proyecto hasta la obtención de las primeras copias de la película.” (1999, p. 30)

La realización de una correcta producción audiovisual es indispensable para el éxito de la pieza final, esto se debe a que como explica Corcuera De Los Santos, la producción audiovisual es “...todo un arte y requiere de la especialización, la adquisición y el dominio de diversas técnicas, que van desde lo elemental (qué es un plano, un sonido...) hasta conceptos más complicados, como el montaje y los tiempos narrativos” (2010, s.p.).

Existen diversos tipos de productos audiovisuales, como contenidos televisivos, videos o películas, y dependiendo de la pieza de la que se trate, tendrá un tipo de producción específica. Este proyecto como ya fue mencionado está orientado a la realización de una videodanza. Sin embargo, aunque la producción de un video requiere recursos diferentes a los de por ejemplo, una producción cinematográfica, toma y comparte con ella muchos elementos.

Uno de los aspectos más importantes de cualquier producción audiovisual es que esta se divide en tres etapas. En primer lugar se encuentra la etapa de pre producción, que consiste en el desarrollo de la idea y la evaluación de los recursos necesarios para llevarla a cabo; en segundo lugar se encuentra el rodaje, que consiste en la realización de esa idea y por último la post producción, que se trata de la edición de todo el material generado en la producción para llegar al resultado deseado.

Cada una de estas etapas está conformada por profesionales de diferentes disciplinas.

Mientras están aquellos que se encuentran presentes a lo largo de todo el desarrollo de

la producción, hay algunos que solo intervienen en un área específica. Cada una de estas etapas será desarrollada en profundidad a lo largo del capítulo.

2.1 Áreas de la producción audiovisual.

Si bien como ya se mencionó cada proyecto tiene requerimientos específicos que dependen del formato y género de la pieza, es importante explicar cuáles son los campos que pueden verse involucrados en las producciones audiovisuales. Mónaco (2013) afirma que las áreas que se ven involucradas en una producción audiovisual son: el departamento de producción, dirección, arte, dirección de fotografía y cámara, sonido y montaje. Según la autora, cada una de estas áreas contiene técnicos y artistas capacitados para asumir las responsabilidades y las funciones respectivas a sus tareas. A continuación se desarrollará cada una de estos departamentos explicando sus funciones y vinculándolos con la forma de producción de la videodanza.

2.1.1 Departamento de Producción.

El área de la producción de una pieza audiovisual suele estar asociada a la figura del productor. Rio afirma que:

El papel del productor es uno de los más importantes dentro de un proyecto sea largometraje o cortometraje, ya que es el que lo lleva a cabo y el que aparece en todas las decisiones que se tomen al respecto. Un productor debe serle fiel a la idea original a pesar de cualquier limitación, es el responsable de mantener unido al proyecto de principio a fin. (2016, p.36)

Puede afirmarse entonces que la tarea del productor es la de coordinar todas las áreas y equipos, para que el proyecto se concrete según lo pautado, no sólo en términos económicos y temporales, sino también en la calidad del producto final. El área de producción es la encargada de, invertir capital propio en la realización del proyecto o de conseguirlo, asumiendo todos los riesgos que esto conlleva. Es por ello, que productor audiovisual es el propietario total o mayoritario del producto audiovisual. Existen producciones de gran presupuesto en donde el productor trabaja en conjunto con el

productor ejecutivo y el jefe de producción. Sin embargo, existen muchas realizaciones audiovisuales que cuentan con un presupuesto casi nulo y el productor debe encargarse de la administración de todo el proyecto.

Durante el rodaje, el equipo de producción debe llevar diariamente la minuciosa tarea del control de recursos, la jerarquización de tiempos y la gestión de gastos. Es por esto que debe estar atento a cualquier imprevisto que pueda surgir durante la realización, ya que en caso de producirse alguno deberá buscar la solución más conveniente para el proyecto tanto en términos financieros como de tiempos. El área de producción también tiene a su cargo trámites administrativos como la contratación de servicios, equipos y personal, y la liquidación de sueldos. Además, quien este a cargo de la producción debe realizar la gestión de la comercialización de la obra audiovisual, es decir, se debe encargar de coordinar la distribución y exhibición de la misma.

En la videodanza hay diferentes tipos de producciones. Están aquellas personas que se encargan de todo el proceso y cuentan con muy poca o nula ayuda, y aquellos que poseen un pequeño equipo de producción que colabora con la realización de la pieza. Uno de los factores que determina el equipo de trabajo con el que se cuenta para la realización de una videodanza, es que muchas veces la idea de realizar un proyecto de este tipo surge de un coreógrafo el cual busca la ayuda o contrata a un equipo de producción, y otras veces, la idea surge de un director que ya cuenta con un equipo de trabajo y busca experimentar en proyectos de videodanza. Esto, influenciara en la magnitud de la realización y en los recursos que serán necesarios para llevarla a cabo.

2.1.2 Departamento de dirección.

El área de la dirección está estrictamente ligada a la figura del director. Esta es la persona que, una vez determinado el proyecto, se contacta para que se encargue de la realización del mismo. La elección del director es llevada a cabo por el área de producción. Dependiendo del producto audiovisual del que se trate y del género que

posea el mismo, el tipo de director que se contrate puede variar radicalmente. Esto se debe a que como explica Kamin (1999) el director no sólo debe cumplir con los planes estipulados sino también añadir a la obra una singularidad creativa, sin salirse de las normas pautadas con la producción.

Las función del director es la de dirigir la realización del film. Como consecuencia tiene a su cargo diversas tareas, que comienzan en el área de pre producción con la realización del guión técnico, decidiendo encuadres, angulaciones, planos y movimientos de cámara. También está presente durante el casting en la selección de actores, a los que más tarde instruirá cómo actuar. Éste además, el encargado de realizar el storybard y el plan de rodaje o filmación. El director trabaja en conjunto también con el departamento de dirección de arte, al cual le indica como debe ser estética del proyecto audiovisual.

En el caso de la producción de un videodanza, el director ocupa un rol fundamental dentro de la producción ya que será él quien determine junto con el coreógrafo como serán los movimientos de los artistas en función de la cámara y lo que se busque transmitir con los planos, angulaciones y encuadres.

2.1.3 Departamento de arte.

El área de la dirección de arte es aquella encargada de la coherencia estética de la pieza audiovisual. La dirección de arte se encuentra presente desde el momento de pre producción o planificación del proyecto, hasta el momento en que este termina de ser filmado y termina la construcción de los decorados. Como explica Zurro Vigo (2015), este área toma una cantidad innumerable de decisiones, debiendo elegir la propuesta más adecuada en cuanto a la selección de colores, el tipo de materiales a utilizar, y la construcción de maquetas entre otras cosas, buscando siempre la opción más económica pero a la vez eficaz. Todas estas decisiones, deberán siempre estar basadas en las exigencias del director para tener una relación lo más cercana posible con lo planteado en el guión.

El encargado del departamento artístico es el director de arte. Éste buscará la mejor forma de representar los pedidos estéticos del director. Es común que los directos de arte sean profesionales formados en múltiples áreas, esto se debe a que la dirección de arte muchas veces integra a otras disciplinas como la arquitectura, la pintura, el diseño de interiores o la escultura.

El departamento de arte es muy amplio y está conformado por el área de escenografía, maquillaje y peinado y vestuario. El área de escenografía tiene a su cargo el diseño del espacio escénico. Es decir debe diseñar y supervisar la creación de los ambientes en donde se desarrollaran las acciones del proyecto. Es por ello que usualmente el escenógrafo suele tener en su equipo a un ambientador, quien se encarga de decorar las escenografías con accesorios, muebles, pinturas y todos los detalles que sean necesarios. Existen otros casos en donde la locación no es solamente decorada sino que debe primero construirse. En el caso de la producción de un videodanza es necesario tener en cuenta que la escenografía elegida para realizarlo debe ser una que permita el cómodo desarrollo de la coreografía, es decir, que los artistas puedan moverse por todo el espacio sin ser interrumpidos por objetos u obstáculos. Sin embargo, existen casos en donde lo que se busca es la interacción de los artistas con diferentes elementos de utilería, los cuales son pensados con antelación.

En el caso de tratarse de un guión que posea la presencia de actores o artistas, existe el área de maquillaje y peinado, el cual tiene como función caracterizar físicamente a las personas para lograr caracterizarlo como se desee. Hay algunos proyectos que por poseer ambientaciones de época o caracterizaciones con efectos especiales, necesitan que quien se encargue de realizar esta tarea sea alguien con conocimientos específicos. Por último el área de vestuario es la encargada de planificar que prendas llevarán puestas las personas presentes en la pieza audiovisual. El encargado del vestuario puede diseñar y confeccionar las prendas, como asimismo comprarlas o alquilarlas dependiendo de sus necesidades. En la videodanza, si bien el vestuario puede estar

pensado para proveer de una cierta caracterización del artista, el vestuario debe permitir la cómoda movilidad del mismo, para que este pueda desarrollar la coreografía de la mejor manera posible.

2.1.4 Departamento de dirección de fotografía y cámara.

Dentro de cualquier creación audiovisual, ya sea cinematográfica, televisiva o de video, el director de fotografía tiene a su cargo la creación artística de las imágenes. El autor Loiseleux define al director de arte como el responsable de "...la coherencia de los medios empleados para realizar las imágenes deseadas por el autor en el marco de las condiciones económicas de la producción" (2005, p.90).

Puede afirmarse entonces, que el director de fotografía es la persona encargada de dar a la pieza audiovisual un sentido estético, tomando decisiones referentes a la iluminación, composición, encuadres y, el tipo de ópticas a utilizar, entre otros. Esto es llevado a cabo en base al contenido del guión, los requerimientos del director y el alcance presupuestario. Uno de los factores más importantes dentro de una producción audiovisual que se encuentran a cargo del director de fotografía es el armado de puestas de luces. Según Loiseleux (2005), la luz asociada a palabras, olores o sonidos, es capaz de remitirnos a imágenes que despiertan ciertos sentimientos, y por ello debe ser trabajada de manera consciente. Es indispensable para un director de fotografía tener conocimientos sobre la luz, porque la forma en que esta sea utilizada puede cambiar radicalmente el sentido de toda la obra. Dependiendo la intensidad de la misma y la distancia a la que sea colocada, entre otras variables, la luz puede causar diferentes texturas, sombras o efectos visuales que permiten crear una atmósfera determinada.

Lo mismo sucede con la composición de la imagen, en donde el tipo de encuadre y la angulación de cámara a utilizar pueden crear imágenes con contenidos muy distintos entre sí.

En la videodanza es fundamental que la coreografía sea pensada o sea adaptada para la cámara. El director, quien previamente debe haber trabajado con el coreógrafo debe transmitir al director de fotografía que es lo que se busca mostrar de la coreografía, permitiendo así que el director de fotografía busque los mejores recursos, como encuadres, planos, e iluminaciones, entre otros, para transmitir los deseos del realizador.

2.1.5 Departamento de sonido

En una producción audiovisual el sonido es igual de importante que la imagen. Según el autor Vega

El audio complementa y potencia la imagen visual y contribuye al realismo. Es un elemento incuestionable de la obra audiovisual; su relación con la imagen no es de subordinación sino de complementariedad. No debe ser sustitutorio de la imagen, debe acompañarla e integrarla. (s.f., p.1)

Lo que este autor afirma es que el sonido, dentro de una producción audiovisual, no debe ser minimizado ya que afecta a la forma en que una imagen puede ser percibida e interpretada.

Dentro de una producción audiovisual el sonido se presenta en forma de banda sonora. Ésta se compone de diferentes elementos sonoros: La palabra, la música, los efectos sonoros y ambientales y el silencio. Una banda sonora puede integrar algunos o todos estos elementos dependiendo de la pieza audiovisual con la que se esté trabajando.

Durante la etapa de pre producción, se acostumbra a que se consigan los derechos de las piezas sonoras. Además, en el caso de que se trate de una producción con diálogos o actores el sonidista deberá encargarse de conseguir locaciones que le permitan desarrollar su trabajo sin dificultades durante el rodaje.

El tipo de pieza audiovisual sobre la que se esté trabajando también va a incidir en si el sonido será grabado directamente en el rodaje o será completamente post producido. Durante la etapa de post producción el sonido no sólo se sincroniza junto con la imagen, sino que también se post produce por separado. Al sonido se le pueden realizar

diferentes mejoras como la ecualización, la disminución o anulación de los ruidos de fondos, la unión de diferentes piezas mediante fundidos o la aplicación de algún efecto como la reverberación.

Para la realización de una videodanza la música no ocupa un lugar menor. Como ya se mencionó, esta funciona junto con la imagen como generadora de un nuevo discurso. Es por esto que la sonorización de la videodanza que se trabaje dependerá en gran parte de lo que se busque transmitir con ella. Algunas de estas obras poseen una canción, sin embargo otras poseen una elaboración mayor, en donde un sonidista se encarga de producir sintéticamente sonidos o grabar sonidos de ambiente específicos que acompañan de manera sincrónica a las acciones de la coreografía.

2.1.6 Área de Montaje.

A diferencia de las otras áreas audiovisuales, el montaje suele estar presente solo en una: la post producción. El montaje es seleccionar, dar orden narrativo, sentido, y ritmo a los contenidos generados durante el rodaje. Aunque este abierta la posibilidad de cambios o improvisaciones, el orden que se le da a las escenas siempre es basado en el guión y sigue las órdenes del director. Esto es algo fundamental, ya que el orden que se le dé a las escenas y los planos, puede cambiar por completo el significado de una pieza audiovisual.

En la videodanza el montaje cumple un rol fundamental, este es el recurso que permite generar un discurso a través de la sectorización de diferentes planos, imposible de lograr en una coreografía para escenario. El montaje permite eliminar aquellos movimientos que se producen entre una acción y otra, permite intercalar diferentes tipos de planos y encuadres. Además permite la superposición de tomas, y la variación constante del ritmo de la pieza. Otra de las ventajas que posee el montaje, es que este permite cambiar el orden de las tomas a gusto del artista, incluso aunque no sigan el orden de la coreografía.

2.2 Etapas de la producción audiovisual.

Como ya fue mencionado en este capítulo, una producción audiovisual se divide en 3 etapas, que permiten una realización del trabajo más organizada y como consecuencia de ello un mejor acabado final. A continuación se desarrollarán cuáles son las tareas que se llevan a cabo en cada una de estas etapas y serán vinculadas a la realización de una videodanza.

2.2.1 La pre producción.

Todo proyecto audiovisual nace de una idea que quiere ser contada. Es importante antes de concretarla, realizar ciertas evaluaciones respecto a las posibilidades de realización de la misma y de los recursos que necesitarán para llevar esto a cabo. Esta etapa de planificación previa a la realización de un proyecto es lo que se conoce como pre producción.

La pre producción es una de las etapas más importantes del proceso de creación de una obra ya que de ella depende el éxito de la misma. Como explica Sierra (2015) “En este momento del proceso se fijan los elementos estructurales del trabajo de filmación y se define el equipo técnico y artístico que será parte del proyecto” (p. 1). En esta etapa es indispensable decidir que se contará y cuál será la forma más adecuada de hacerlo.

Asimismo es fundamental que se evalúe, mediante un presupuesto, cuál será el costo total de desarrollo de la obra. Para que este sea lo más certero posible es indispensable que la persona que se encargue de realizarlo tenga conocimientos del área audiovisual y además incluya todos los gastos, dejando un margen para posibles imprevistos.

Raffo afirma que todas las tareas desarrolladas en la pre producción:

...requieren relaciones contractuales, por ello, una seria actitud profesional que nos permita prever en qué condiciones de calidad, tiempo, lugar y precio hemos de contar con esos servicios o bienes nos obliga, si es que hemos de actuar profesionalmente, a celebrar contratos por escrito. (2000, p. 19)

Lo que el autor plantea con esta afirmación es que para una realización correcta de la producción es indispensable tener ciertos factores en cuenta desde el momento de la planificación o pre producción del proyecto. Un elemento indispensable es la generación de documentos legales para todas las contrataciones que se realicen, ya sea de personal o servicios, ya que esto permitirá evaluar con mayor seguridad y certeza la calidad, el tiempo y los precios que se deben manejar.

Como fue mencionado, toda pieza audiovisual nace de una idea. Para el éxito de cualquier producción audiovisual es indispensable pensar el porqué del surgimiento de esta idea y qué es lo que se busca contar o transmitir con ella. Mónaco (2013), plantea que una vez definido que es lo que se quiere contar y como será hecho se debe realizar una búsqueda de información sobre el tema de la idea. Para ello es necesario recopilar aquellos datos con los que uno ya cuenta sobre el tema y recurrir a otras fuentes que permitan ampliar los conocimientos.

En la etapa de pre producción es indispensable llevar la idea al papel y plasmarla en forma de un guión, el cual dependiendo del tipo de proyecto audiovisual podrá ser narrativo o no. Éste guión reflejará quién contará la historia y desde que perspectiva. A su vez, este será traducido en un guión técnico. Éste es el desglose por escenas de todas las necesidades técnicas que se requerirán a la hora de rodar. En él se detallan las especificaciones a utilizar como el encuadre, la angulación de la cámara, la locación en donde se rodará cada escena y los elementos utilitarios necesarios, entre otras cosas. Por otro lado en la pre producción y, como refuerzo del guión técnico, se realiza el storyboard. Este es considerado un guión gráfico, el cual muestra en secuencia un conjunto de ilustraciones las cuales permiten tener una pre-visualización grafica de la obra antes de realizarla. En las videodanzas no suele existir un guión literario, en el sentido tradicionalmente conocido. Dependiendo de la coreografía y lo que el realizador quiera contar, puede existir un escrito que funcione como guión, en donde se plasmen las ideas a expresar. También se puede trabajar con un guión técnico y un storyboard que

permitan visualizar de forma más certera que es lo que se mostrará y a través de que planos y encuadres.

Previo a la filmación de cualquier proyecto es indispensable seleccionar a todo el equipo humano que formará parte de la misma. Es por ello que en la etapa de pre producción no sólo se realiza, en caso de ser necesario, el casting para seleccionar a los actores que formaran parte del proyecto, sino que también se escogerá a todas aquellas personas que conformarán el equipo técnico. Algunos de los responsables más importantes que conforman éste último equipo son el productor, el productor ejecutivo, el director, el director de arte, el sonidista, el camarógrafo y el escenógrafo entre otros. Además muchos de estos profesionales poseen a su vez asistentes y ayudantes que se encargan de realizar algunas tareas específicas por ellos.

Por otro lado, es indispensable, previo al rodaje tener un plan que posea el orden de filmación las escenas. Este orden no será dado por el guión, sino por los recursos y locaciones que se necesiten en cada una de las escenas. Este elemento para la planificación es conocido como plan de rodaje, y permite una eficaz optimización de recursos y tiempo al momento de rodar.

Otra de las tareas realizadas en la pre producción, es la que es llevada a cabo por el director de arte y que involucra a escenógrafos, vestuaristas y peinadores. Es fundamental comenzar a plantear desde la etapa previa al rodaje cómo será la estética del proyecto audiovisual y que se necesita para realizarla. Del mismo modo en que debe definirse la estética del film, es fundamental que desde la etapa de pre producción se consigan los permisos correspondientes para poder utilizar las piezas musicales con derechos de autor. Por último en la pre producción, se realiza la contratación de seguros, se consiguen los medios de transporte, y se contratan los servicios de comida para los días de rodaje.

La organización previa de todos estos rubros, permite tener una aproximación más cercana a que la concreción de la pieza sea lo más fiel posible a la idea propuesta y, además, generar un ahorro de recursos y menor margen de error.

2.2.2 El rodaje

Una vez finalizada la pre producción del proyecto comienza la etapa donde se procede a la materialización de todo lo que fue planificado previamente. En este punto es en donde se comienza el rodaje de la pieza audiovisual. El autor Kamin afirma que “Durante esa etapa se concentran los mayores esfuerzos, compromisos y riesgos. Se trata de un período de gran exigencia donde cada elemento humano, y hay muchos implicados, desarrolla plenamente su trabajo”. (1999, p.34) Como explica este autor, esta etapa es de exhaustivo trabajo para todo el personal ya que no sólo deben realizar una gran cantidad de tareas sino que todo el equipo debe acoplarse para tener un correcto funcionamiento.

La etapa de rodaje es el momento en donde se captan todas las imágenes en base a lo propuesto en el guión y los requerimientos técnicos y estéticos decididos previamente.

El día de rodaje comienza con la llegada de todo el equipo técnico al set o la locación de filmación. En el caso de grandes producciones como una película, las escenografías, decorados, puestas de luces y cámaras suelen prepararse con varios días de anticipación. Sin embargo, cuando se trata de producciones más chicas estas pueden ser montadas en el día.

Las jornadas de rodaje suelen ser muy extensas, es por ello que la optimización de los tiempos es un factor fundamental. Muchas veces mientras el equipo técnico prepara los elementos para rodar, los actores son maquillados y peinados. También mientras se realizan pruebas de tomas y sonido los actores aprovechan el este tiempo para ensayar frente a la cámara. En el caso de la producción de una videodanza, el o los artistas utilizan el tiempo para repasar la coreografía y realizar pruebas frente a la cámara, para que esta pueda ser modificada en caso de ser necesario.

Algunas producciones conllevan más de un día de filmación. En el caso de tratarse de un rodaje de este tipo, al final de cada día el director debe enviar al equipo de producción un informe de progreso. Además debe repartir a todo el equipo las hojas que detallen la información del próximo día de rodaje. En el caso de tratarse de una producción grande como una película, al final del día de rodaje se visualizarse el contenido grabado para revisar el trabajo realizado.

2.2.3 La post producción.

Una vez finalizado el rodaje, comienza la última fase en una producción audiovisual. Esta es la etapa de post producción, y es donde la obra se transforma en un producto acabado. La post producción supone la intervención de dos etapas. Por un lado, el montaje, en donde se le da un orden y un sentido a las escenas filmadas, y por el otro, el retoque de las imágenes y la aplicación de efectos visuales.

En la post producción también se trabaja con la edición del sonido en base a los requerimientos del proyecto. Se componen, graban y mezclan las pistas de música y canciones. En casi de ser necesario también se graban los efectos de sonido. Una vez finalizado este proceso todos los elementos sonoros son compuestos junto con los visuales para concluir con la creación de la pieza audiovisual.

Si bien la edición es indispensable en cualquier producción audiovisual, en las videodanzas, la etapa de postproducción es la que da el significado a la obra. El montaje permite la unión de los movimientos, haciendo que la coreografía cobre un sentido. Por otro lado, además, las videodanzas suelen ser editadas con recursos que las cargan de significado y refuerzan su mensaje. Algunos de estos recursos son los cambios de ritmos, como aceleraciones o ralentizaciones, cambios de color o sobreimpresión de imágenes entre otras tantas variables.

Capítulo 3. La imagen digital.

Para comprender mejor como una imagen digital puede ser modificada o retocada, es importante entender cómo se obtiene, cómo está compuesta, cuáles son sus características y cómo es percibida por el ojo humano. Una imagen digital es una representación obtenida mediante un sistema binario, es decir, un sistema conformado por unos y ceros. Para poder visualizar las imágenes, es necesario que se produzca una interpretación de las mismas. Esta se realiza a través de un sistema informático, como por ejemplo una computadora, que transforma los unos y ceros en una imagen visible a través de una pantalla.

En base a los elementos por los que las imágenes están conformadas, se pueden clasificar en dos grupos: como imágenes vectoriales o como imágenes de mapa de bits. Ordoñez Santiago explica a las imágenes vectoriales como imágenes conformadas por "... trazos geométricos determinados por cálculos y fórmulas matemáticas." (2005, p.4) Cada objeto que conforma a una imagen vectorial es independiente entre sí y contiene como información una serie de coordenadas y sus características. Este rasgo, es lo que permite que estas imágenes puedan ser modificadas individualmente, sin que se altere ninguna de sus cualidades. Cuando a una imagen vectorial se le modifica por ejemplo su escala, los puntos o líneas que conforman esa imagen se recalculan matemáticamente. Ésta característica, es la que genera que no se pierda definición de la imagen. Cada trazado vectorial está conformado por un punto de inicio y un punto final. Dentro de este a su vez se pueden encontrar los denominados nodos o puntos de anclaje, que son aquellos que permiten modificar el trazado generando por ejemplo, curvas o angulaciones. Además, cada vector puede contener un contorno, un relleno, un color y un grosor específico. Todas estas características pueden ser manipuladas según el aspecto que se busque dar a la imagen generada. En el mundo gráfico, este tipo de imágenes es utilizado para la producción de piezas como ilustraciones, logotipos, iconos y tipografías. Gracias a que las imágenes vectoriales no pierden su calidad al ser modificadas, muchas

veces, este tipo de piezas son llevadas a las producciones audiovisuales para la generación de placas, títulos o animaciones.

Las imágenes de mapa de bits, también conocidas como imágenes raster o bitmap, son imágenes conformadas por una retícula de celdas llamados píxeles. La definición de pixel es un término, como explica Wong, derivado de dos palabras "...picture (imagen) y element (elemento). Las imágenes se forman a base de píxeles contiguos en colores parecidos y diferentes, que forman un mapa en la pantalla con una trama de filas horizontales y columnas verticales" (1999, p.107). Este tipo de imágenes son las más utilizadas para representar de forma óptica imágenes de tono continuo, es decir fotografías, ya que visualizar una gran cantidad de píxeles ubicados en conjunto permite generar efectos de sutiles transiciones de color o sombras. Cada pixel contiene información específica del color. Esta información está determinada por su profundidad. Esta es la que indica el número de colores que estará disponible para cada píxel y se mide en bits.

Las imágenes de bitmap dependen de la resolución, es decir, el número fijo de píxeles por los cuales se encuentra conformada. Ésta se mide en píxeles por pulgada. A mayor cantidad de píxeles en cada pulgada mayor será la resolución y calidad de la imagen. En cambio si esta posee una menor cantidad de píxeles por pulgada poseerá también una menor resolución. A diferencia de como sucede en las imágenes vectoriales, al transformar el tamaño de una imagen, en especial cuando se la amplía, se transforma consecuentemente la distribución de los píxeles. Este cambio, muchas veces genera que se produzca una degradación en los colores y una evidencia de los píxeles ante ojo humano, generando así una pérdida de calidad en la imagen conocida como pixelación.

Las imágenes vectoriales solo pueden ser generadas a través de softwares especializados. Sin embargo, las imágenes de mapa de bits pueden ser obtenidas por distintos dispositivos, como un escáner, a través del uso de una computadora o generándola a través de una cámara digital.

3.1 Imágenes generadas por medio de una cámara digital.

Debido a que este proyecto se enfocará en las imágenes de mapa de bits generadas por medio de una cámara digital, es importante entender cuáles son los elementos que intervienen en su formación. Al momento de producir una imagen digital, ya sea fija o en movimiento, hay ciertos factores que deben ser considerados para determinar cómo será el resultado final. Es importante destacar que todas estas características de la imagen pueden ser modificadas luego de su realización mediante la edición de las mismas. Sin embargo, la edición de estas imágenes se verá condicionada por cómo la imagen ha sido capturada.

Se trate de cámaras digitales fotográficas, de video o de cine, las imágenes son generadas como consecuencia de la incidencia de luz en el lente. Ésta llega al sensor de la cámara que está conformado por receptores fotosensibles. Esta luz que entra genera una señal eléctrica en cada receptor, que posteriormente, se transformará en datos digitales conformados por un sistema binario.

La cantidad de luz que incide en la cámara es conocida como exposición y esta depende de tres factores, la sensibilidad ISO, la apertura de diafragma y la velocidad de obturación. El control de la exposición es lo que permitirá que la fotografía tome la cantidad de luz necesaria para representar correctamente lo que se desea capturar. Se entiende a una captura como correctamente expuesta cuando existe un equilibrio entre los niveles de luces y sombras. Si el sensor recibe una cantidad de luz insuficiente se considera que la fotografía o toma esta subexpuesta. Por el contrario, si el sensor recibe una cantidad excesiva de luz y puede apreciarse una pérdida de detalles en las zonas lumínicas se conoce a este factor como sobreexposición. En base a estos parámetros, aquella persona con el control de la cámara puede decidir cómo realizará su fotografía o toma en base a los fines estéticos que desee plantear.

El primero de los factores mencionados que influyen en la exposición es la sensibilidad ISO. Este concepto es extraído de la sensibilidad de la película fotosensible en la fotografía analógica. Cuanto mayor es el número de asas de una película, más sensible es está a reaccionar con la luz. En las cámaras digitales que funcionan por sensores, aunque el concepto se mantiene, la sensibilidad ISO es la que se encarga no de captar mayor o menor cantidad de luz, sino de ampliar la señal captada por el sensor para su posterior transformación en un dato digital. La utilización de un número ISO elevado permitirá tomar fotografías en situaciones con escasa presencia de luz, esto puede traer como consecuencia el deterioro en la calidad de la imagen.

El segundo factor que influencia la exposición de una imagen es el diafragma. Como explica Langford “La abertura variable, llamada diafragma, está formada por un conjunto de laminillas que solapan, determinando en su centro un orificio de diámetro variable que controla la cantidad de luz que pasa a través.” (2001, p.30). En otros términos, la apertura de las láminas que conforman al diafragma, determinará la cantidad de luz que entrará por el lente. Esta apertura tiene una nomenclatura especial, la cual se mide en números f. A menor número f, mayor será la apertura de estas láminas, y por consiguiente ingresará por el lente, una cantidad de luz mayor. El diafragma determina también la profundidad de campo, es decir las zonas de nitidez que se extienden fuera del objeto o sujeto enfocado. Cuanto menor es la apertura de diafragma, la profundidad de campo será mayor y por consiguiente la nitidez que rodee a la selección enfocada también. Por el contrario si el número f disminuye, abriéndose más el diafragma, la profundidad de campo también disminuye perdiéndose nitidez. La profundidad de campo es un recurso muy importante para centrar la atención del espectador en algún punto específico, o de brindarle importancia a toda la escena.

Como tercer elemento para modificar la exposición se encuentra la velocidad de obturación. Esta se va a ver determinada por el obturador. Según Hedgecoe (1992) el obturador es un dispositivo mecánico que controla el momento en el que comienza a

incidir la luz y por cuánto tiempo lo hará. El tiempo que permanezca abierto un obturador determinará entonces por cuánto tiempo recibirá luz el sensor. Esta obturación se mide en segundos y fracciones de segundos, y varía según el tipo y modelo de cámara. Una escala genérica puede variar entre 1s y 1/1000 s. Cada número que se presenta en esta escala representa el que dejara pasar el doble o la mitad de luz que el número anterior o siguiente. Por otro lado, se encuentra letra B, la cual significa bulbo, en esta opción la obturación permanecerá abierta durante el tiempo que esté presionado el botón de disparo.

3.2 Resolución de video y calidad de la imagen.

Uno de los factores que afecta directamente al registro y edición de las imágenes fijas o en movimiento, es que estas pueden poseer diferentes tamaños y calidad. En el video, los tamaños han sido estandarizados para diferentes soportes y usos. Al tamaño de una imagen se lo denomina resolución. En el video digital y analógico

, las resoluciones son similares, aunque existen algunas diferencias considerables. El video analógico deriva de la industria televisiva, por lo cual su imagen está conformada por líneas. Por el contrario, en el video digital se encuentra conformada por píxeles por pulgada. En la imagen digital, la resolución se encuentra directamente afectada por el número de píxeles por pulgada. Es decir, la cantidad de píxeles que contenga en forma vertical por la cantidad de píxeles que contenga de forma horizontal. Una mayor resolución generará como resultado una mejor definición de la imagen. Se entiende como una imagen con alta definición a aquella que posee un gran nivel de nitidez o claridad.

Como explica Fernández Breis (2004), los estándares de la industria para la captura de video están relacionados con la relación de aspecto de cada tecnología. Sin embargo no se deben confundir ambos conceptos, ya que se puede tener diferentes resoluciones en una misma relación de aspecto. Por ejemplo, un video grabado en 640 x 480 tiene una relación de aspecto de 4:3 al igual que un video captado a 1280 x 960. Sin embargo el

primero tendrá una calidad estándar y el segundo será de alta definición. En la televisión digital, por otro lado utilizan una relación de aspecto de 16:9. Los dos principales estándares de video analógico utilizados en televisión son NTSC, utilizado en Norteamérica y Japón, con una resolución de 480 líneas y PAL, utilizado en Europa, África y gran variedad de países asiáticos con una resolución de 576 líneas.

Sin embargo, en los sistemas digitales, que trabajan con cámaras que ofrecen resoluciones en megapíxeles, existen otros tipos de estándares. La más conocida de estas resoluciones es la HDTV, cuyas siglas significan Televisión de Alta Definición y su relación de aspecto es 16:9. Esto se debe a que proporciona una resolución mucho más alta que la televisión analógica estándar y posee una mayor fidelidad del color. Con estos sistemas se obtiene una cantidad mayor calidad de la imagen porque cuantos más píxeles posea el sensor, tendrá mayor potencial para captar detalles. Dentro del HDTV se encuentran dos resoluciones, una de 1280 x 720 píxeles y otra de 1920 x 1080 píxeles. Como esta norma está basada en píxeles cuadrados puede ser visualizada en pantallas HDTV así como en pantallas de computadora estándar. En la actualidad ha incrementado mucho la capacidad y los avances en pantallas led, lo cual permite día tras día incrementar la resolución. Los conceptos más recientes incorporados a los de resolución fueron los de 2k y 4k. Estos formatos están conformados por el doble y el cuádruple de píxeles que una resolución HD, y para poder grabar imágenes con esas resoluciones es necesaria la tecnología de cámaras especiales y de un alto valor en el mercado.

3.3 El color como elemento de la imagen y su percepción.

Otro de los elementos que constituyen las imágenes y que es fundamental comprender para la correcta interpretación de este PG, es el color. Éste es un elemento presente la mayoría del tiempo en la vida de los seres humanos, sin embargo no todos conocen que es y cómo es posible visualizarlo. Para muchas personas el color es una característica física propia de los objetos. Sin embargo, esta una definición completamente errada. El

color no existe, y por consiguiente los objetos no son de un color determinado, sino que, como explica Cortés Parejo “El color es una sensación subjetiva del cerebro y sólo perceptible para aquellos seres vivos con un cerebro suficientemente desarrollado (humanos, primates y algunas especies excepcionales)” (2000, p.1). Lo que el autor afirma es que los colores no son propiedades físicas de los objetos y solo pueden ser percibidos gracias a un órgano receptor y un órgano capaz de interpretar esa información.

El color es un fenómeno físico y se encuentra estrechamente relacionado con la luz. Su descubrimiento surge gracias a diversos estudios proporcionados por Isaac Newton, en donde prueba que la luz solar blanca se descompone a través del uso de un prisma. Como explica Itten (1975), este experimento consistió en la entrada de luz por una rendija, en donde esta chocaba contra un prisma y se veía como la luz era descompuesta en un espectro visible de colores. Si esta franja coloreada era concentrada a través de un lente, se volvía a obtener por adición una segunda luz blanca. A partir de estos estudios y otros posteriores se pudo concluir que cada objeto no posee un color propio, sino que es posible visualizar un objeto gracias a sus propiedades de absorción y reflexión de la luz. Esto significa que, si la iluminación se modifica, también se verá afectada la gama de color que es percibida.

La percepción del color en los seres humanos es posible gracias a la acción de dos elementos, de los ojos como receptores de ondas del espectro electromagnético y del cerebro. Éste responde a ciertos tipos de radiaciones y a otros no. Como explica Küppers (1992) el color se encuentra dentro de un espectro perceptible por el ojo humano, llamado espectro visible, el cual es una radiación electromagnética que abarca entre los 400 a 700 nm. La radiación electromagnética que se encuentra en este espectro es llamada luz blanca. Por debajo y por encima de estas ondas existen otro tipo de radiaciones como los rayos infrarrojos, los ultravioletas o los rayos X, los cuales son incapaces de ser percibidos por el ojo humano.

La percepción del color se produce gracias al ojo humano. Este contiene en su retina dos tipos de sensores llamados bastones y conos. Como explica Parejo (2000) los bastones se encargan de recoger la información de cuántos fotones, es decir, cuánta luz llega a ellos, pero no de procesarla ni distinguir entre longitudes de onda. Los conos por su parte, son células sensoriales mucho más desarrolladas las cuales, perciben las longitudes de onda que les llegan pero son incapaces de procesarlas. Los conos pueden clasificarse en tres tipos: cortos, medianos o largos, según la longitud de ondas a las cuales poseen más sensibilidad. El procesamiento de estas ondas espectrales solo puede ser llevado a cabo por el cerebro. Este es el encargado de recibir los estímulos nerviosos e interpretarlos. El órgano de la vista posee tres colores primarios, rojo, azul y verde, y a partir de ellos se forman cada sensación de color. El desarrollo del órgano encargado de la visión posee un nivel de sofisticación muy elevado, teniendo la capacidad de adaptarse a diferentes cambios en la iluminación. Esto permite que el ser humano pueda ver y distinguir formas y colores incluso en situaciones donde la cantidad de luz es escasa.

Tomando las definiciones aquí explicadas es preciso entonces definir que para poder ver el color es necesario que exista una fuente emisora de radiación electromagnética, es decir una fuente de luz blanca, permitiendo que un dispositivo receptor, como lo es el ojo humano, capte esta radiación y el cerebro se encargue de interpretar o procesar las señales que le llegan. Es importante comprender que si este receptor como la vista no existiera, tampoco lo haría el color.

Existen dos tipos de modos o síntesis de color, los cuales se basan en la forma en que son obtenidos los colores. Cada uno de estos modos de color posee sus propios colores primarios, es decir un grupo de colores principales los cuales no pueden ser obtenidos mediante ningún mezcla y que al mezclarse permiten la obtención de otros. La primera síntesis es la que se conoce como síntesis aditiva. Como explican Drew y Meyer, "la teoría aditiva explica el proceso según el cual se añaden ondas lumínicas unas a otras,

bien en el espacio físico o en el cerebro, para crear nuevos colores.” (2008, p.84) El concepto principal de esta teoría es la adición. Esto significa que la teoría aditiva consiste en la formación de colores través de la sumatoria de diferentes ondas. Los tres colores primarios de esta síntesis son el RGB, correspondiente a la sigla en inglés rojo, verde y azul respectivamente. La combinación de dos colores primarios entre si dará como resultado los secundarios, que son el cian, magenta y amarillo, y la combinación de todos permitirá la obtención de la luz blanca. La síntesis aditiva es la que se encuentra en todos los dispositivos que generan la emisión de luz como por ejemplo la pantalla de una computadora.

Por otro lado, la síntesis sustractiva, explica la teoría de la mezcla de pigmentos, ya sean tintas, pinturas o tintes. En esta mezcla al añadirse más pigmentos el color se sustrae, es decir se absorbe. La mezcla de a pares de estos colores primarios da como resultado los colores secundarios de esta síntesis, los cuales son iguales a los colores primarios luz. La sumatoria de todos estos colores dará como resultado el negro y su ausencia el blanco. Un sistema que utiliza este modo de color es el de las impresiones.

Además, en la síntesis sustractiva podemos encontrar otro tipo de colores primarios pigmento. Estos los utilizados en las artes plásticas como la pintura y son el rojo, azul y amarillo.

3.3.1 Propiedades del color.

Cada color posee cualidades que lo hacen único y distinguible del resto. La posibilidad de manipular estas características es lo que hace que su aspecto pueda variar radicalmente, y su explicación es imprescindible, ya que en esta posibilidad se basa la realización de este proyecto. Estas propiedades son el matiz o tono, la saturación y luminosidad. En base a los parámetros que se modifiquen de cada propiedad pueden generar que un color pueda ser distinguido de otro, se vea con mayor o menor intensidad o que se asemeje más al blanco o al negro.

El primer elemento es el tono, también conocido como matiz. Wong define al tono como "... el atributo cromático que permite clasificar a los colores como rojo, amarillo, azul, etcétera. La descripción de un tono será más precisa si se identifica la verdadera inclinación del color de un tono al siguiente" (1999, p.33). Lo que el autor plantea es que el matiz representa al color en sí mismo, y es la cualidad a través de la que se puede diferenciar y dar nombre a los colores. A partir de la mezcla de los colores primarios podemos obtener diferentes matices de un mismo color. Cada color del círculo cromático es un tono. Al desplazarse hacia un lado u otro en el círculo cromático se pasa por diferentes matices o tonos. La identificación de un color será más precisa si se lo nombra por el tono que posee más cerca, por ejemplo rojo anaranjado o azul violáceo. El tono es entonces la propiedad que refiere al estado más puro del color, es decir sin blanco ni negros agregados.

En segundo lugar encontramos al valor, que permite describir que tan claro u oscuro es un color. Esto sucede gracias a la capacidad que tiene un color para reflejar la luz que incide en él. Cada color posee un valor propio, el cual puede ser modificado, esto da como resultado la generación de múltiples cantidades de colores. Wong (1999) explica que los cambios de valor pueden lograrse mezclando el color con pigmentos blancos y negros mezclados en distintas proporciones. Cuando un color es mezclado con blanco da como resultado ese mismo color pero más claro. A partir de la claridad u oscuridad de un color se puede generar una escala de valores. Esta escala posee tres tipos de valores, altos, cuando el color posee grandes cantidades de blanco; medio cuando este posee gran cantidad de grises, y valores bajos cuando predomina la cantidad de negro en el color. Dos tonos o matices completamente diferentes pueden poseer un mismo valor, ya que pueden contener la misma cantidad de negro o blanco.

Por último, se encuentra la saturación, definida como la pureza de un color. Cuando un color se encuentra completamente saturado es porque posee la máxima cantidad de pigmentación o coloración posible. Como explican Drew y Meyer "La saturación del color

se controla por medio de la cantidad de gris añadido a una tonalidad concreta, y esta saturación puede estar directamente relacionada con la intensidad, o croma, del color” (2008, p.23). Los colores que se encuentran en el espectro visible están en su máximo nivel de saturación. Si se deseara de saturar un color solo basta con mezclarlo con su complementario, negro, blanco, o gris, esto daría como resultado la neutralización del color y perdería su intensidad. Un color desaturado puede identificarse porque parece descolorido o gris al contrario de cuando está saturado que posee una gran viveza e intensidad.

Capítulo 4. La post producción.

La post producción tiene sus inicios casi en paralelo con el desarrollo del cine como medio de expresión audiovisual. Hoy entendemos y asociamos al proceso de postproducción como la etapa de una producción audiovisual en donde se cortan y empalman las escenas, pero también en donde se producen todos los efectos visuales y especiales que caracterizan a las producciones actuales. La postproducción se encuentra en una evolución constante regida por las demandas de cada proyecto audiovisual en particular, y sólo posible gracias a los, cada vez más frecuentes, avances tecnológicos.

Es por esto que este capítulo explicará las dos etapas que conforman a la postproducción, la edición de las escenas, y el retoque del aspecto visual de estas imágenes basado en el concepto de etalonaje digital.

4.1 Surgimiento de la post producción.

En los primeros años posteriores al 1895 y el nacimiento del cine, todos los films que se realizaban estaban conformados por planos secuencia. La cámara era puesta en un lugar pensado con determinación y se grababan acciones de la vida cotidiana que sucedían por delante de ella. Uno de los casos más famosos es la película de *L'arrivée d'un train à La Ciotat* de los hermanos Lumiere. En esta puede verse la aproximación de un tren a la estación de *La Ciotat*. Unos años más tarde, Georges Méliès descubrió, por una falla en su cámara, como una grabación podía ser pausada y continuada. Su cámara se pausó en una escena de un autobús y retomo en la escena de una carroza fúnebre. Gracias a esto descubrió el efecto visual que se generaba. Como explica Gurpegui “Méliès fue el primero en comprender que el cine ofrece una forma cómoda de manipular a gusto propio el tiempo y el espacio a través de los efectos especiales de los que era maestro.” (2013, p. 14) Éste notó que la realidad podía ser alterada y comenzó a experimentar, de forma consciente, con las posibilidades de la cámara y la generación de trucos de en la pantalla. Sus investigaciones le permitieron además descubrir efectos como la coloración de la imagen, la exposición múltiple y la superposición de imágenes.

Si bien todas estas experimentaciones suponen aproximaciones al montaje por corte, este no es desarrollado sino hasta el año 1903, cuando Edwin Porter crea la *película Life of an American Fireman* y posteriormente *The great Train robbery*, considerado el primer film con argumento narrativo de ficción. En el primero Porter monta por separado una serie de escenas de archivo de incendios y acciones de bomberos, y secuencias de bomberos grabadas por él mismo. Mientras que en el segundo film, ya siendo consciente de su técnica y perfeccionándola, mezcla varias historias rodadas por separado que confluyen en un momento determinado. El impacto de los aportes de Porter al mundo del cine fue tan significativo porque nunca antes se había visto algo similar. Este autor, construyó una historia cinematográfica a partir de materiales rodados previamente. Con la unión de los mismos creo una nueva obra con un significado completamente diferente a la original.

Si bien los aportes de Porter al montaje fueron muy significativos, como explica Marimón (2014), uno de los saltos más importantes respecto al montaje por corte y su narrativa se produce cuando Albert Smith comienza a intercalar diferentes tipos de planos referentes a la misma escena. Esto genera en el espectador la impresión de como si cambiara de ubicación de forma instantánea. Los estudios sobre el montaje y sus efectos en el espectador siguen desarrollándose con los años, y así se llegan a diferentes conclusiones, como que las cámaras no pueden ser colocadas en cualquier posición ya que los saltos entre imágenes pueden desorientar al espectador.

Otra de las personas que profundizó el lenguaje cinematográfico a través del desarrollo y la experimentación con el montaje fue David Griffith. Éste, como explica Delgadillo Velasco:

...mostró que la escena podía ser dividida en planos largos, planos medios y planos detalle para permitir que la audiencia ingresara progresivamente en el centro emocional de la escena. Emplea audazmente el primer plano dramático y el campo – contracampo, descubriendo el montaje expresivo y utilizando el flash back, además de apelar a la expresividad del plano panorámico y a la creación de engranajes narrativos para asegurar la continuidad. (2011, p. 72)

Los aportes de Griffith a la expresión cinematográfica fueron significativos. Demostró cómo el cambio de orden y planos podía crear diferentes tipos de atmósferas, y creó diferentes tipos de montaje, basados en lo que se buscaba generar en el espectador con la obra cinematográfica. En referencia a los avances tecnológicos, uno de los dispositivos que se desarrolla con el fin de facilitar la tarea de montaje, es la creación de la primera moviola en el año 1924. Ésta facilitaba la tarea de corte y empalme de los negativos. Su uso se vuelve muy frecuente con el cine sonoro, ya que esta permitía visualizar los fragmentos de película, y oír el sonido de manera sincrónica.

Con las experimentaciones basadas en generar diferentes sensaciones en el espectador, el montaje desarrolló también nuevos métodos de uniones entre escenas. Es así que este puede ser tanto por cortes como por transiciones. Dentro de las transiciones se encuentran los fundidos, barridos, disolvencia y cortinas. En sus comienzos todos estos tipos de transiciones entre imágenes eran generados de forma manual con la cámara, sin embargo, en la actualidad estos ya no son considerados trucos o efectos visuales, sino que son tomados como una herramienta más al momento de crear el relato cinematográfico.

4.2 Del montaje a la edición digital.

Como fue explicado en los párrafos anteriores, en sus inicios la postproducción hacía referencia únicamente al montaje de las escenas, y posteriormente a la inclusión de algunos efectos visuales. Con el avance de la tecnología y el surgimiento de nuevos soportes para el mundo audiovisual, como el video, el concepto de postproducción se ha resignificado.

Como se mencionó, el término montaje surge hace muchos años, y hace referencia al corte y empalme de las escenas utilizado en el mundo cinematográfico, que se desarrollaba en papel filmico. En la actualidad este término fue resignificado y se utiliza para hacer referencia a toda acción que suponga el corte de escenas o tomas, a sean digitales o no, para luego unir las en el orden deseado. Sin embargo, cuando se trata de

modificación de imágenes de video, el término correcto para hacer referencia a su montaje es el de edición. Este término surge con la creación de los soportes magnéticos del video, en donde el material era grabado electrónicamente y posteriormente se obtenía una cinta, o actualmente un archivo digital. Por el contrario, el montaje es un proceso realizado en el mundo cinematográfico, en donde las imágenes son obtenidas a partir de las películas fotosensibles de celuloide.

Con el correr de los años han surgido dos tipos de edición. Una de estas es la edición lineal, que supone la unión de las imágenes de forma continua. En un proyecto normal esto implicaría comenzar por la primera escena, continuar con la segunda, y así sucesivamente. El relato es montado ordenadamente según la continuidad de las escenas. En la edición no lineal sucede todo lo contrario. Como plantea Rubio Alcover, “los sistemas de postproducción digital no lineal proveen a los cineastas de una libertad teóricamente ilimitada para tomar, manipular, deshacer y re componer el material a su antojo” (2006, p.177). La edición no lineal es la más utilizada en la actualidad ya que esta permite una gran autonomía a la hora de trabajar con las tomas. Permite la incorporación, modificación o eliminación de segmentos sin afectar a la copia original

En los principios de la edición, si bien la calidad de la imagen de video era muy inferior a la cinematográfica, sus costos, tiempos y procesos resultaban considerablemente inferiores a los del montaje de una película. En la actualidad la tecnología ha variado radicalmente, y con ello la forma de producción y postproducción de la imagen de video y la cinematográfica. Hoy en día, las diferencias son casi nulas. Mientras que los videos han aumentado su calidad y definición a pasos agigantados, el cine ya no se filma solo en papel cinematográfico sino que también se realizan producciones de manera digital, cambiando así la forma de postproducción, en donde ya no se utiliza una moviola, sino que se trabaja con una computadora, al igual que se lo hace con la edición de video. Con las primeras computadoras, y su constante desarrollo es posible realizar cada vez más funciones. Actualmente éstas son un elemento presente en la vida de la mayoría de los

seres humanos y una herramienta indispensable para cualquier producción audiovisual. Éstas permiten realizar y monitorear diferentes funciones de una forma mucho más sencilla y accesible. Como explica Delgadillo Velasco (2011) la labor con las computadoras implica un cambio en la lógica de trabajo de las producciones audiovisuales. Anteriormente el montaje y los efectos visuales eran tareas completamente separadas. Con la llegada de las computadoras y los softwares de edición, estas tareas pueden ser realizadas en un mismo espacio. Las imágenes pueden ser reorganizadas mientras su aspecto visual es modificado. Esto implica una ruptura en los esquemas de subdivisión de la postproducción. El desarrollo de la computadora y los softwares especializados abrieron a las producciones audiovisuales un abanico de nuevos recursos y posibilidades prácticamente infinitas.

Para la edición, por ejemplo, se han creado diferentes softwares que permiten realizar la misma tarea que una moviola, cortar y empalmar imágenes, de una forma mucho más rápida y económica, ya que no existe la necesidad de tener los pedazos de celuloide físico porque los archivos se trabajan de manera digital. Otra de las ventajas, es que los efectos visuales u ópticos que, por ejemplo eran realizados por Méliés durante el rodaje de sus films, ahora pueden ser trabajados directamente en la etapa de postproducción incluso con el mismo software con el que es realizado el montaje sin necesidad de recurrir a ningún elemento extra.

4.3 Corrección de color y etalonaje digital.

El color, como fue mencionado en el capítulo anterior, es un elemento fundamental en la vida de los seres humanos. Este es una herramienta indispensable para el diseño o las narraciones visuales. Existen miles de estudios sobre lo que los colores pueden transmitir o las sensaciones que generan en sus receptores. Es por esto que también ocupa un lugar indispensable en las producciones audiovisuales, y este es modificado y alterado para lograr una producción cargada de significados.

En las producciones audiovisuales, una vez finalizada la etapa de selección, recorte y unión de tomas, se continúa trabajando con el aspecto visual de la pieza. Cuando se realiza una filmación siempre, independientemente del esfuerzo del director de fotografía, existen entre las tomas diferencias de iluminación, temperatura y color en la imagen. Algunas veces estas diferencias son muy grandes y otras apenas sutiles. Sin embargo, es importante que siempre estas variaciones sean corregidas para que la pieza posea una coherencia visual a lo largo de toda su duración. A esta modificación individual de cada clip para que posean una apariencia coherente al ser visualizados juntos, es a lo que se conoce como corrección de color. Con ésta, además de equilibrar los colores y luces, se busca que los blancos y negros sean lo suficientemente claros y oscuros respectivamente. Existe otro concepto que trabaja con la modificación del color y, usualmente se lo confunde con el de corrección de color. Se trata del etalonaje. Este consiste en tomar las escenas con su correspondiente corrección de color realizado, y modificar la imagen con fines únicamente estéticos y comunicativos. El etalonaje busca reforzar el relato de la pieza audiovisual dotándola de una estética única. Como explica Labarga Málaga (2010) el etalonaje sirve como una herramienta fundamental para la construcción del significado del relato. La manipulación del color funciona como herramienta para crear nuevos tipos de narraciones visuales que muy difícilmente puede ser capturado por una cámara digital. Si bien el concepto de etalonaje se encuentra ligado al cine como un proceso de laboratorio, este concepto ha sido trasladado en la actualidad a la era digital. Como explica Prats Marti (2015), el uso de este recurso se remonta a los orígenes del cine, cuando en 1922, el director Murnau alteró el negativo de la película *Nosferatu eine Symphonie des Grauens*, conocida como la primer versión de Drácula, con el fin de modificar el color, obteniendo un resultado que le permitiese sorprender al público con sus escenas de terror. A partir de esto, multitud de directores lo han tomado como su marca de identidad. Otro de los grandes directores que ha hecho uso del etalonaje, ha sido Coppola en su film *El Padrino*, en donde utilizó el tono

anaranjado con el fin de dar una estética distintiva a esta película. Así como estos ejemplos existen muchos directores que a partir del etalonaje buscan dar una impronta personal en todos sus films, algunos de los casos más conocidos son Jean Pierre Jeunet, director de Amelie, o Wes Anderson.

La tarea del etalonador comienza durante el rodaje de la producción audiovisual. En esta etapa debe familiarizarse con la tarea que está desempeñando el director de fotografía ya que luego será su principal colaborador. Una vez finalizado el rodaje y la edición de las tomas, el etalonador comienza a desarrollar la mayor parte de su trabajo. Es fundamental que este mantenga un diálogo concreto con el director de fotografía, para poder plasmar de forma correcta sus deseos.

Dentro de la modificación visual de las imágenes que conforman a las producciones audiovisuales pueden distinguirse entonces, tres etapas. La corrección de color primaria, la secundaria y el etalonaje digital en donde se produce la aplicación de los llamados filtros o efectos. La corrección primaria es la encargada de dejar la imagen neutra en cuanto a parámetros de luz y color, es decir que se trate de una imagen uniforme. Esto se realiza a través ajustes básicos que permitan modificar la luminosidad y contraste para igualarla en todas las escenas. La corrección secundaria tiene que ver con una corrección más específica por escenas. Muchas veces hay partes de tomas que poseen grandes contrastes o errores de color que no pueden corregidos en la primer corrección, y deben tratarse de forma puntual. Muchas veces esto suele ser realizado a través del uso de máscaras, las cuales permiten realizar una corrección mucho más puntual, estas además pueden ser animadas de tal forma que sigan el movimiento de la cámara. Por último se encuentra la última etapa, la cual posee una gran importancia. Como explica Salvo Borda "Las correcciones primarias y secundarias sirven únicamente para corregir errores y matizar las imágenes. Posteriormente, dentro del trabajo del colorista, tenemos que conseguir atrapar al espectador de la misma manera que lo puede llegar a hacer la banda sonora" (2012, p.46). Como explica el autor, la importancia de esta tercera etapa

es fundamental, ya que será la que permita atrapar al espectador a nivel visual. Esta es considerada una de las etapas más difíciles ya que será que dará el resultado final a toda la obra. Usualmente las correcciones de color y modificaciones de la imagen generan una degradación en la calidad de la imagen, es por ello que es indispensable trabajar en la mayor resolución posible y cuidando siempre la pieza original. En la etapa de postproducción, el etalonaje proceso es fundamental ya que permite que no solo la pieza audiovisual tenga un aspecto uniforme sino que también se creen nuevos recursos de narración visual. Al igual que en las correcciones que se realicen en la primer y segunda etapa, estos cambios deben mantener una armonía.

4.4 Herramientas para la postproducción de video.

La digitalización de la imagen permite ahorrar recursos, dinero, espacio y tiempo y además permite el acceso a un grado de imagen más a manipulable. La creación de softwares especializados en postproducción, avanzó tanto que la mayoría de estos programas ya vienen con muchas opciones automatizadas. Esto permite que aquella persona que deba editar no tenga la necesidad de realizar, por ejemplo, manualmente una transición en fundido, que supondría un tiempo considerable, sino que alcanza con arrastrar y aplicar un efecto. Asimismo como existen programas especializados que poseen una infinidad de funciones para modificar las imágenes fijas, la gran mayoría de estas funciones también fueron trasladadas a los softwares de edición de video. Esto hace posible modificar las propiedades de una imagen sin la necesidad de utilizar múltiples softwares y gastar más recursos. El proceso de etalonaje digital y corrección y modificación de los colores de un proyecto audiovisual es posible entonces, gracias al desarrollo de las computadoras y sus softwares cada vez más sofisticados. Estos proporcionan diferentes herramientas, las cuales tienen múltiples parámetros, que al manipularse permiten modificar las propiedades del color tales como su tono, saturación o valor.

Como explica González Simón (2015), dentro de los softwares existen dos tipos de herramientas, las que permiten visualizar la información del color como por ejemplo los histogramas, y las que permiten manipularlo. Este último, es el caso de las ruedas de color y curvas de niveles de luminancia. Las herramientas de manipulación, permiten modificar los parámetros de tal forma que permiten acentuar la intensidad de por ejemplo un color o disminuirla.

Las ruedas de color suelen encontrarse de a tres, siendo una responsable de las luces, otra de las sombras y otra de los tonos medios. Estas por lo general tienen controles de color para modificar su saturación y luminosidad. Por otro lado las curvas permiten modificar de forma más sofisticada el contraste de la imagen a través de su luminosidad. En los programas de edición suelen encontrarse una curva correspondiente a cada color primario, RGB, y una que modifica la luminosidad de todos los colores en conjunto.

Otra herramienta que permite visualizar a través de un histograma las diferentes cantidades de luz en la imagen son los niveles, esta permite modificar los grados de luz, permitiendo variar las luces, sombras y tonos medios.

Además de existir las herramientas que permiten mejorar y emparejar algunos errores producidos durante el rodaje, existen otras herramientas cuyo fin es puramente estético. Este es el caso del grano o ruido. Esta es una herramienta que no sirve para corregir las imperfecciones de la imagen, sino por el contrario, su uso es totalmente estético y sirve para dar al proyecto una similitud visual al grano que genera una película 35mm.

Capítulo 5. El impresionismo pictórico Francés.

Antes de comenzar a analizar el impresionismo, corresponde situarlo en su contexto histórico. A diferencia de lo que muchos creen, no es considerado una vanguardia. Esto se debe a que los pintores impresionistas no buscaban modificar de manera radical las costumbres de la época ni generar un gran cambio social. Si se debiera definir al impresionismo, éste podría situarse bajo el término de corriente o movimiento artístico. Esto quiere decir que es una postura referente al arte y que posee una filosofía o un estilo común que es seguido por un grupo de artistas durante un lapso de tiempo determinado. Al igual que todos los movimientos artísticos, el impresionismo no se desarrolló en un solo país o continente, ni tuvo las mismas características en todos los lugares geográficos de los que formó parte.

El impresionismo pictórico tiene sus orígenes en Francia, y expande sus fronteras extranjero entre la segunda mitad del siglo XIX y del siglo XX. A mediados del siglo XIX, en Francia hubo un importante crecimiento en torno al interés por la ciencia. Este punto es clave para el desarrollo del movimiento, porque como explica Pool (1993) se desarrolló el rededor de importantes estudios en el campo de investigación de la óptica, sobre todo lo relacionado a la estructura de la luz y la constitución de los colores.

Su principal objetivo fue la representación de realidad de una manera o forma mucho más espontánea y directa que lo que se venía trabajando hasta el momento. Como explica Perosino,

Se hablaba de los impresionistas como una nueva escuela orientada hacia la luz y la verdad, que había puesto de moda una escala de tonos claros. Y, aunque a menudo se daban por satisfechos con estudios e impresiones sumarias, se les calificaba de pioneros de una nueva pintura. (1994, p.89)

Si bien la mayor parte de la generación impresionista nació entre 1830 y 1844 no fueron denominados como tales hasta el año 1874. La gestación de este nuevo movimiento comenzó a formarse oficialmente en la década de 1860 en donde muchos de sus precursores comenzaron a encontrarse en París. Fue fundamental para el desarrollo de

esta corriente el ambiente cultural, social y político de mediados de siglo XIX. Como sostiene Pool (2003) antes de la Revolución Francesa los artistas eran considerados a nivel social como un funcionario administrativo de escala media. Fue la primera mitad de este siglo la que, a través de un período de conflicto y cambio social, favoreció el deseo de los artistas por poder alcanzar su propio nivel social.

El punto de partida para esta corriente es en el año 1869 cuando surge un acontecimiento determinante que marcará a este nuevo movimiento artístico que se encontraba en pleno desarrollo. En dicho año, Pierre-Auguste Renoir y Claude Monet dos de los principales referentes de esta corriente, pintan juntos en *La Grenovillère*, una isla cerca del río Sena que poseía diferentes balnearios. A medida que avanzaban en la producción de sus obras comenzaron a hacer importantes descubrimientos. Uno de ellos fue que las sombras no son pardas ni negras, sino coloreadas. También, que el color de los objetos queda modificado por la luz que los ilumina, por reflejos de otros objetos y hasta por contrastes de colores que se encuentran yuxtapuestos.

Es a partir de estos estudios y descubrimientos que fueron surgiendo, que ambos pintores comienzan a utilizar cada vez con mayor frecuencia colores en su estado puro, es decir, sin mezcla. En particular se enfocaban en utilizar los tres colores primarios pigmentarios (rojo, azul y amarillo), junto con su grupo de complementarios, aquellos que se encuentran opuestos en el círculo cromático (verde, naranja y violeta respectivamente), y comenzaron a descartar el uso de negros, y otros tonos oscuros o terrosos.

El manejo de la pintura de forma más libre y suelta fue lo que le permitió a este grupo descubrir como la luz se transforma en un factor unificador de la figura y el paisaje. Fue entonces como comenzaron a evidenciar cada vez más el uso de sus pinceladas fragmentadas.

Si bien en el año 1869 aún faltaban cinco años para que se conociera al impresionismo en su primera exposición, este movimiento ya había nacido. A finales de este año, los

principales referentes del impresionismo ya se conocían mutuamente. En el período de la guerra Franco-Prusiana los impresionistas, por primera vez desde su formación, deben dividir sus caminos. Tanto Renoir como Manet permanecieron en París. Por su parte, Claude Monet y Camille Pissarro se exiliaron en Londres en donde conocieron a Paul Durand-Ruel, un importante comerciante de arte francés, quien se convertiría en su marchante de arte. En Londres, tanto Pissarro como Monet habían hecho importantes estudios de edificios cubiertos por nieblas. Por su parte Edgar Degas comenzó a pintar los tutús de sus famosas bailarinas y Renoir sus destacadas flores del campo. Para entonces los impresionistas ya tenían consciencia de formar un grupo y de tener iguales objetivos en mente, es por ello que buscaron formar una Sociedad anónima de pintores, escultores y grabadores, aliándose a otros pintores con el fin de llamar la atención del público.

En abril de 1874 esta sociedad anónima logra inaugurar la primera muestra oficial en los salones del fotógrafo Felix Nadar. Si bien se acostumbraba a que se exponga el arte en el Salón Oficial, la exposición de estos nuevos artistas fue denegada por el jurado del Salón Oficial de París. Es por esto que eran conocidos como *los rechazados*, debiendo buscar lugares alternativos para sus muestras. En esta exposición llevada a cabo en los salones de Nadar participaron treinta y nueve pintores y había una cantidad de obras de más de ciento sesenta y cinco. Dentro de esas obras se encontraba la que por fin dio nombre al movimiento, *Impresión: sol naciente* (Ver imagen 11, pág. 9, Cuerpo C), pintada por Monet en 1872. El nombre impresionistas fue dado de forma despectiva por el crítico Louis Leroy al hacer referencia a la obra de Monet. A nivel económico la muestra no tuvo éxito, pero fue la que permitió dar inicio a este movimiento. Durante 1876 y 1877 fueron organizadas dos muestras más que tampoco tuvieron ningún tipo de triunfo, sino que siguieron siendo rechazados por el público.

El objetivo de estos artistas era llegar a obtener una representación del mundo espontánea y directa. Como lo define Séllaruz, el impresionismo “es un sistema de

pintura que consiste en reproducir pura y simplemente la *impresión* tal como ha sido percibida realmente” (1981, p.7). Su objetivo era la representación de la realidad de forma pura y exclusivamente óptica.

5.1 Las influencias del impresionismo: La fotografía y el grabado japonés.

En el siglo XIX todos los campos artísticos se vieron influenciados por el surgimiento de la fotografía, esta fue una de las influencias más marcadas del impresionismo. La fotografía es una representación del mundo visual que se obtiene a partir de la acción de la luz sobre una superficie sensible. La fotografía tuvo un peso muy importante para el impresionismo, ya que contribuyó al desarrollo de lo que más tarde fueron sus principales características. Tanto la fotografía como el impresionismo, comparten un concepto fundamental: la instantaneidad de la imagen. La intención no es buscar una imagen narrativa o poética, sino la representación de lo que está sucediendo en ese momento. Sin embargo, a diferencia de la fotografía, los artistas del movimiento representaban los objetos según sus impresiones personales respecto a la influencia de la luz, sin preocuparse por las convenciones artísticas existentes hasta el momento. Algo a destacar que extrajo el impresionismo de la fotografía no fueron sus virtudes sino sus defectos. El movimiento pictórico adoptó errores como el desenfoco, y las fotografías borrosas o en movimiento. Buscó capturar la temporalidad, es decir la apariencia fugaz del fenómeno que se buscaba representar, a través de la simulación de movimiento, por medio de figuras borrosas.

Para el desarrollo de sus principales características el impresionismo también se vio influenciado por el grabado japonés también conocido como *Ukiyo-e* (mundo flotante). Como explica Grove (1992), este concepto designa al popular modo de pintura que significa cuadros de la vida que fluye contingentemente. Los temas que se aprecian en estas estampas son representaciones de escenas de la vida cotidiana. En ellas se vean

representaciones de la vida de los actores, cortesanos, músicos, y geishas en todas las situaciones posibles, en el baño, realizando el aseo, paseando o tomando el té.

Entre los artistas de los grabados japoneses se destacaban Ando Hiroshige, Katsushika Hokusai, Kitagawa Utamaro entre otros. Estos significaron un refuerzo para todos los artistas impresionistas, debido a que rompían con la forma de ver acostumbrada. Estos artistas poseían un colorido intensamente luminoso y también buscaban alcanzar una nueva forma espacial mediante la gradación de superficies de colores. Las estampas llegan a occidente en 1854 cuando los puertos japoneses abren el comercio luego de un aislamiento de 215 años, en donde Holanda era el único país habilitado para el comercio con los japoneses. Luego de la apertura de sus fronteras para el comercio internacional, fue posible para los impresionistas estudiar la cultura de este país. Según Reynolds en las pinturas impresionistas

...la interpretación del espacio y el tratamiento de la superficie pictórica estaban hasta cierto punto influenciados por el gran interés que despertaron en la época las tallas japonesas, con su perspectiva elíptica, sus estructuras lineales, sus composiciones asimétricas y sus sutiles gradaciones de tono. (1985, p.76-77).

Los japoneses utilizaban grandes masas de color planos con una casi completa ausencia de sombras. Poseían además, una despreocupación por la perspectiva, encuadres con carencia de simetría en las escenas y una gran capacidad de síntesis para la representación de los temas. Los maestros de la técnica del Ukiyo-e plasmaban en sus trabajos los cambios, tanto de la atmosfera como de la luz, que percibían en el ambiente, a causa de los cambios climáticos como la lluvia o el viento.

Es así, que a partir de todas estas influencias, sumadas a los estudios e investigaciones de sus principales referentes, el impresionismo pudo ir definiendo sus más distinguibles rasgos y características como la luz, el color, la composición, la temática y la pincelada.

5.2 Características principales del impresionismo pictórico.

Existe un conjunto de diversas características técnicas y visuales, que distinguen al impresionismo de otros movimientos artísticos. Sin embargo, algo distintivo de este

movimiento es que muchas de estas características no son aplicadas de la misma forma por todos los artistas que formaron parte de esta corriente. En los siguientes párrafos se desarrollaran y explicarán los rasgos más propios de este movimiento.

5.2.1 La temática.

Respecto de lo que los impresionistas plasmaban en sus cuadros, algo a destacar es la utilización de la ley de mimesis. Es decir, los artistas copiaban o reproducían algún aspecto de la realidad. A estos pintores no les interesaban los temas del academicismo. Como explica Mora Beranal "...los impresionistas, ya no prefieren pintar escenas mitológicas, pastorales o religiosas que tiene su origen sólo en la imaginación, prefieren pintar escenas de la vida cotidiana." (2012, p. 6). Por el contrario, tienen interés en temas de la vida cotidiana y de la sociedad en que vivían.

Dentro de las temáticas más frecuentadas por los impresionistas se encuentran: el paisaje campestre, el paisaje urbano, la vida burguesa, los retratos y los bodegones. El paisaje campestre atrae a los impresionistas ya que les permite demostrar sus teorías sobre la luz y la naturaleza. Los paisajes urbanos como el de Paris, eran de su interés ya que les permitía representar el ritmo de vida y la cotidianeidad del lugar donde vivían.

El interés en los paisajes por parte de estos artistas se focaliza en como la luz se modifica con el paso del tiempo a lo largo del día y como los matices de color se van modificando en base a esto. Asimismo ocurre con la aparición de fenómenos climáticos como la lluvia o la nieve, los cuales generan reflejos que varían los matices cromáticos de las escenas. Por lo general, en sus temáticas, la aparición de la figura humana es menos frecuente, y si lo hace es rodeada de paisaje.

La mayoría de los pintores de este movimiento pertenecían a familias burguesas, por lo cual las pinturas sobre el interior de sus hogares eran un tema frecuente. En ellas mostraban acciones cotidianas como peinarse, lavarse, mirarse al espejo o realizar alguna lectura. Por otro lado también mostraban las actividades que realizaban en su

tiempo libre como los paseos por el parque, el circo, el teatro, el café, el ballet y las carreras de caballos.

Los impresionistas no realizaban retratos como un tema oficial de sus obras pero si como un modelo más de práctica para sus estudios. Muchos de los retratos realizados en este movimiento eran de clientes burgueses, amigos de los pintores, familiares o incluso de ellos mismos. Aunque los impresionistas preferían pintar al aire libre, algunas veces pintaban bodegones para practicar su técnica y la aplicación del color.

A diferencia de otros movimientos artísticos, los impresionistas focalizaban su atención en reproducir de manera fiel la realidad y no de introducir a sus obras algún elemento ideológico. Para el impresionismo lo más importante es lo que es artista percibe y como este se siente frente a aquello que percibe. De esta forma este movimiento deja de lado el enfoque academicista donde se exigía que el artista transmita un mensaje moral o realice una denuncia o crítica hacia las injusticias sociales.

5.2.2 La composición.

La idea de plasmar el momento no era lo único que el impresionismo compartía con la fotografía sino que extrajo de ella muchos otros recursos como la composición. Ésta corriente tomo de la fotografía la selección del encuadre, es decir, el desplazamiento selectivo de un punto de interés hacia alguno de los lados. A partir de esto las escenas ya no debían ser representadas desde el frente sino que sus ángulos de enfoque podían variar e incluso el centro quedar vacío. Este recurso que fue utilizado por la mayoría los impresionistas en alguna de sus obras.

Otro de los estímulos que generó la fotografía en el impresionismo, fue el de elaborar composiciones conformadas por figuras en ángulos contrapicados, o el desbordamiento del primer plano, que consistía en escenas que se encontraban incompletas. Solivérez afirma que “el hábil manejo de la luz y la composición crea la sensación de un espacio que parece extenderse más allá de la tela.” (1967, p.8). Éste recurso ayudaba a crear un

efecto de inmersión del espectador en la obra y también permitía que se genere la sensación de que la obra se extendía más allá de los límites del cuadro. Recurso muy utilizado por Degas.

5.2.3 El color.

Dentro de todos los estudios que realizaron los impresionistas una de sus mayores aficiones era el color. En la segunda mitad del siglo XIX se produjeron importantes avances científicos que permitieron la creación de nuevos pigmentos. Esto permitió conseguir una pureza y saturación del color nunca vista hasta el momento. Los impresionistas comenzaron a realizar sus propias composiciones de colores, representando las manchas presentes en la naturaleza, que ellos percibían.

Como explica Sagner (1992), el color ocupaba un lugar privilegiado en los cuadros impresionistas y la modelación en claroscuro en el sentido tradicional había desaparecido. La paleta de los cuadros impresionistas era mucho más luminosa y clara. Para lograr esta luminosidad trabajaban con gran cantidad de fuertes contrastes y con una pintura clara aplicándola tono sobre tono, además los colores eran separados y aplicados en manchas o grandes pinceladas.

Como ya fue mencionado, hicieron énfasis en la utilización de los colores primarios pigmentarios y sus complementarios, ya que al mezclarse permitían una amplia variación de tonalidades. A los impresionistas se les criticaba la ausencia de elaboración formal y de la superficialidad en el acabado de sus pinturas. Pero sobre todo, se les criticaba el abandono del tradicional claroscuro. Para obtener los tintes neutros, mezclaban colores complementarios o casi complementarios evitando así, la utilización de marrones o negros para los tonos más oscuros. De esta forma, las sombras pasaron de estar compuestas por colores oscuros a estar compuestas por colores fríos o de saturados. En el caso de que la mezcla necesitara ser aclarada, añadían grandes cantidades de blanco de plomo a la original. Asimismo, las luces comenzaron a ser saturadas y cálidas, resaltando del fondo.

Callen (1996), sostiene que los impresionistas creían que la brillantez de un color depende más de la relación de los colores entre sí que el brillo que cada color pueda poseer individualmente. Para los impresionistas como se vería un color dependía del color que tenga al lado. La yuxtaposición de los colores hace que éstos se modifiquen de manera tal que dos colores juntos, al ser observados desde lejos, se fundan en un solo tono. Ésta fue una de las bases del impresionismo y generó la utilización de colores puros en el lienzo buscando el efecto visual a la mirada distante. Ésta utilización de colores puros enriqueció el uso de contrastes, principalmente entre cálidos y fríos. Cuando los impresionistas mezclaban colores buscaban obtener mezclas puras y brillantes y para lograrlo solo lo hacían con colores muy próximos entre sí. Esto se debe a que la mezcla de colores pigmentarios es sustractiva, por lo cual cuanto más pintura se agregue, más disminuye la luz reflejada. El uso del color les permitió generar una mayor sensación de volumen, a partir de la utilización de pequeños detalles lumínicos en sombras y de pequeñas porciones de sombras en los matices lumínicos. La utilización de los colores era llevada a cabo de una forma particular, ya que no se aplicaban y mezclaban en una paleta previamente, sino que se aplicaban directamente sobre el lienzo y eran mezclados a través de las pinceladas.

En la paleta de los impresionistas, la utilización de algunos colores se destaca por sobre el resto, como lo son el blanco de plomo, amarillo de cromo y cadmio, verde esmeralda y Viridiana, azules de cobalto y ultramar, lacas rojas y carmesí y bermellón. Por otro lado, a excepción de Cézanne y Renoir, todos los artistas suprimieron la utilización del negro, y en el caso de que lo utilizaran siempre era como un color más y no para oscurecer algún tono.

5.2.4 La luz.

Junto con el color, la luz comprende un pilar fundamental dentro de las características técnicas del impresionismo. Esto se debe a que los impresionistas buscaban representar el paisaje o la situación que tenían frente a sus ojos, influenciados por el instante de luz

que lo atravesaba en el momento en que pintaban el cuadro. Uno de los motivos por los cuales los impresionistas comienzan a pintar al aire libre es porque deciden dejar de lado la luz indirecta, uniforme y constante que se encuentra en los talleres. En su reemplazo buscan la luz solar, la cual es mucho más intensa, brillante y directa. Los impresionistas se centraron en captar las variaciones y los efectos que producía la luz natural sobre los objetos.

La luz no solo significaba para los impresionistas una unificación entre la figura y el espacio, sino que, también se trataba del elemento esencial que envuelve a los objetos, y por eso resulta inseparable de cualquier figura representada. Ésta le permitió a los impresionistas captar el instante, lo fugaz, y las variaciones en los objetos con diferente iluminación. Les permitió dejar de lado los detalles de los objetos, eliminándolos de sus cuadros para realizar aproximaciones en forma de bocetos sobre las formas.

Los impresionistas descubrieron, a través de sus estudios, que un color se va a ver afectado y modificado por la luz que lo ilumina. Como explica Callen (1996) una luz reflejada es aquella que rebota en una superficie y por lo tanto es indirecta. Si la superficie es de color, esto producirá que la luz blanca se tiña de dicho color, afectado a cualquier superficie alcanzada por esa luz. Éste fue el punto de partida que llevo a los artistas a realizar estudios sobre las variaciones en la luminosidad del cielo, de las nubes, del agua, influenciadas por las diferentes condiciones climáticas como el sol radiante, la lluvia, la niebla, el viento o la estación del año entre otras. De esta forma se generó que muchos autores realizaran el mismo paisaje repetidas veces en diferentes momentos del día, o bajo distintas condiciones atmosféricas, y con ello estudios del efecto de la luz en distintas superficies como la nieve o el suelo mojado luego de la lluvia.

5.2.5 La pincelada.

A nivel visual las pinceladas impresionistas, eran quizás, una de las más distinguibles. Éstas, eran breves, gruesas y se ejecutaban de manera rápida sobre el lienzo. Lo que

buscaban los artistas con esta técnica era descomponer la realidad, captar y resaltar aquello realmente importante, la esencia de lo que representaban y no sus detalles. Como explica Reynolds (1985), éstos prescindían de la técnica academicista que consistía en dar a la superficie pintada un acabado apropiado y moldear su forma tridimensionalmente, sino que simplificaban las formas. Esto derivó además en otra característica frecuente en los cuadros de los impresionistas que es la presencia del bosquejo. En las obras impresionistas puede verse el proceso del esbozo, muchas veces presente el fondo del lienzo. La única forma en que estos artistas insinuaban las figuras era a través de sus pinceladas. Es muy frecuente en estos cuadros notar la ausencia de contornos acentuados. La figura y fondo eran determinados mediante contornos abiertos y colores similares.

En sus comienzos, los impresionistas buscaban utilizar pinceladas descriptivas, es decir, pinceladas que ayuden a la descripción de la obra. Esto lo hacían mediante la combinación de pinceladas largas y cargadas de pigmento junto con pinceladas cortas y menos empastadas, de esta manera se conformaba una sensación de profundidad. Esto se puede observar por ejemplo en los paisajes, en donde aquellos objetos que se encontraban más cerca al ojo, estaban realizados con pinceladas más largas y gruesas, en cambio los más alejados eran trabajados con pinceladas cortas. Con el tiempo, los impresionistas comenzaron a hacer las pinceladas más independientes de las formas. Esto generó la uniformidad del tamaño en ellas y que los artistas pudieran plasmar mejor la sensación de luz coloreada. A los artistas del impresionismo no les interesaba que los cuadros sean representaciones fieles de la realidad, sino que transmitan sus percepciones personales.

En el lienzo, estas se encontraban de manera yuxtapuestas unas con otras, es decir, que las pinceladas estaban puestas de forma contigua. El propósito de esto, como bien explica Pool (1993), era que la sobre posición y contigüidad de los colores permitía, que a

la distancia, el ojo los fundiese generando así, colores más intensos de los que se hubiese podido conseguir si estos eran mezclados en la paleta.

5.3 Referentes principales.

Todos los movimientos artísticos poseen un grupo de referentes principales y muchas veces, suelen ser los mismos que le dan inicio a estas corrientes del arte. El caso del impresionismo, es un caso particular, ya que tuvo muchos referentes principales, y muchos de ellos, a pesar de haber realizado importantes estudios o investigaciones, algunas veces no eran considerados parte del movimiento por tener influencias de otras corrientes artísticas. Si bien como, los principales referentes eran muchos, en este proyecto solo se desarrollará la obra de aquellos que serán utilizados como influencia para la realización del proyecto final.

5.3.1 Edgar Degas.

Edgar de Gas, también conocido como Edgar Degas, nace en París, Francia. El buen pasar económico de Degas fue lo que le permitió dedicarse por completo al arte sin ningún otro tipo de preocupación. La principal afición temática de Degas era generar una síntesis entre el movimiento y el espacio en que este se desarrolla. Sus cuadros y dibujos se caracterizaban por ser dinámicos y fluidos, esto verse en los gestos rápidos y sencillos que realizaba.

Como explica Argan (1998), Degas fue uno de los primeros impresionistas en estudiar las estampas japonesas, esto se debe a que le interesaba como el movimiento de los cuerpos se fundían en el espacio a través de la eliminación de la corporeidad del volumen y el color. Además poseía un gran interés por las perspectivas y posturas inusuales y las formas asimétricas de las composiciones de estas estampas. Uno de los rasgos más destacados de este artista es como organiza sus propias composiciones mediante el uso de diversos contrastes entre proximidad y lejanía y entre espacios vacíos y llenos. Uno de

sus cuadros más interesantes en este contexto es *Madmoiselle Lala en el Circo Fernando* de 1879 (Ver imagen 4, pág. 5, Cuerpo C). En esta obra el artista deja de lado todo el contexto circense, y focaliza su cuadro en la artista suspendida en el aire y la arquitectura de la cúpula del circo. Este cuadro fue preparado en numerosos bocetos y estudios que no solo se focalizaban en la artista sino también en los detalles de la construcción.

A comienzos del 1860 Degas descubre las carreras de caballos. Si bien este artista ya conocía la temática, fue después de esta época que comenzó a desarrollar diversos estudios sobre las mismas. Posee una gran cantidad de cuadros de Jockeys, los cuales se centran principalmente en buscar los escenarios con movimiento como los preparativos previos a la carrera o el instante anterior a la salida, por el contrario, deja de lado la representación del público o los espectadores (Ver imagen 7, pág. 7, Cuerpo C).

A partir del 1870 el artista comienza a desarrollar los cuadros por los que era más conocido, los cuadros de las bailarinas. Uno de los principales motivos por los cuales comenzó a pintar estos cuadros fue porque necesitaba dinero y estas obras eran mucho más fáciles de ser comercializadas. Sin embargo, como explica Grove (1992), a partir de sus cuadros de bailarinas comienza a extraer sorprendentes perspectivas y estudios de movimientos.

Degas fue un artista muy distinguido por su uso del pastel en gran cantidad de sus obras. Muchas veces utilizaba el pastel como herramienta para traducir en colores el gesto veloz de los dinamismos de sus obras. Con gran frecuencia el artista mezclaba el dibujo, la pintura y el pastel (Ver imagen 10, pág. 8, Cuerpo C). Galiani afirma que Degas "...describe magistralmente los gestos, el esfuerzo, las luces, los ensayos o el ambiente de los estudios de ballet. Nadie manejó como el la técnica del pastel que utilizó en muchos de estos trabajos." (2013, p.16). En gran cantidad de sus pinturas al óleo pueden verse correcciones realizadas con pasteles. La utilización de este material se debe, en gran parte, a un aspecto económico, ya que estos cuadros los realizaba con gran velocidad y al mismo tiempo los vendía con mayor facilidad.

Este artista trabajaba de forma consciente el concepto de serie. Comenzó a emplear las mismas figuras en distintos contextos pictóricos siempre nuevos. Al mismo tiempo sus cuadros comienzan a tomar más color. Otra de sus grandes aficiones además de las bailarinas fueron las mujeres lavándose el cabello o peinándose. Éstas últimas, a diferencia de las bailarinas en el teatro, representan a cuerpos en lugares que son cotidianos. Dentro de estos cuadros se encuentran sus estudios dedicados al mundo de las planchadoras y modistas, el cual era un tema muy popular en el realismo. Estos cuadros muestran a las planchadoras desde todas las perspectivas posibles, ya sea solas o en parejas, en silueta o a contraluz.

5.3.2 Claude Monet.

Monet tuvo desde temprana edad cierta afición por el arte, que lo llevó a estudiar en la Academia Suisse. En 1862 conoce a Jongkind, paisajista holandés al cual Monet considera su verdadero maestro y quien lo educó su percepción visual.

El objetivo de Monet con la pintura fue ofrecer una sensación visual de inmediatez. Desde sus inicios trabaja al aire libre. Esto se debe en gran parte a que Monet provenía del campo y amaba a la naturaleza. Gran parte de sus domicilios siempre fueron en las afueras de la ciudad. Es por esto, que al pintar periódicamente al aire libre, la temática de la naturaleza es la más frecuente en sus cuadros y estudios.

Monet aplicaba el color con pinceladas cortas y vigorosas. Evitaba fundir los colores en la tela y generar empastes con el blanco y el negro para aclarar u oscurecer un color. Esta técnica se asocia a la espontaneidad y la rapidez que exige la pintura al aire libre para poder representar a la naturaleza. Al aire libre, bajo la luz directa del sol, Monet pudo observar con detalle y plasmar de forma veloz y con pinceladas sueltas, los efectos de la luz sobre los objetos y las variaciones de la luz. Como explica Sagner-Düchting

La rápida fijación del acontecer , que evita forzosamente el detalle y contribuye a la disolución de la forma, corresponde, tanto en la pintura impresionista como en el bosquejo académico al aire libre, al afán de verdad (vérité) respecto a la impresión inmediata de la naturaleza.(1992, p. 64).

De esto se desprende otro de los grandes aportes de sus estudios, y visible en gran cantidad de sus pinturas es que la forma ya no es conformada por líneas, sino por manchas de colores (ver imagen 12, pág. 9, Cuerpo C), esto se debe a la necesidad de trabajar rápido para captar el paisaje en ese instante y bajo esas condiciones de luz.

Monet aplicó el color de una forma nueva. Inspirado en el ambiente de sus jardines en Giverny este artista realizó muchos estudios sobre las transparencias del agua y de la atmósfera (ver imagen 13, pág. 10, Cuerpo C). En muchos de estos reflejos de agua, pone rojos los celestes o verdes los blancos. Además, pasaba de paisajes con colores apagados a colores más claros y contrastes. Como Explica Sagner-Düchting (1992), éste se vio fuertemente influenciado por Delacroix. Aprendió de él como organizar superficies de colores contrastados, por ejemplo utilizar verde junto al rojo, con el fin de dar mayor luminosidad y viveza a la totalidad de la composición. Esto se debe gracias a que estudio de Delacroix mostraban como las sombras de objetos con colores fuertes adquieren tonos complementarios. De esta forma un objeto rojo tendría una sombra con reflejos verdes. Para poder llevar a cabo estos estudios Monet crea la idea de serie, la cual consiste en pintar un mismo motivo repetidas veces pero con distinta iluminación (ver imagen 16, pág. 11, Cuerpo C). Algo a destacar de este artista es que no tomaba en cuenta las teorías del color surgidas en el siglo XIX, sino que analizaba y estudiaba el efecto de color a partir de su observación de la naturaleza.

5.3.3 Pierre-Auguste Renoir.

A diferencia de los artistas mencionados hasta el momento, Renoir fue hijo de artesanos y vivió sus primeros años en barrios proletarios. Allí, trabajaba como decorador de porcelanas y pintor de abanicos. Sus primeras clases de pintura las tomó en el taller de Victor Gabriel Gilbert, un pintor francés muy reconocido con enfoques en la vida parisina como los cafés, bulevares, y puestos de flores entre otros.

Al provenir de una familia de artesanos, y haber trabajado como pintor de porcelanas tuvo una particular afición por temas del Rococó Francés. Esto a su vez fue lo que le permitió dar a sus cuadros una sensualidad propia de obras del siglo XVIII, la cual puede verse claramente ejecutada en sus cuadros sobre uno de sus temas más frecuentes, las mujeres. Renoir pintaba paisajes, flores, naturalezas muertas, pero prefería por sobre todo las figuras. Tenía una gran afinidad por la representación de la figura femenina. Todos los personajes que Renoir pinta están tratados con gran delicadeza. Siempre aparecen en actitudes relajadas y cotidianas (ver imagen 20, pág. 13, Cuerpo C). La principal forma de Renoir de representar las figuras era a través de rotundidades más o menos esféricas, y de la aplicación de la luz en la parte más sobresaliente de cada rotundidad. Con esto el autor lograba que las partes menos definidas quedaran en el fondo del cuadro, y que resaltaran o sobresalieran aquellas que él consideraba más interesantes.

Renoir tuvo un gran interés por reproducir los efectos que se producen por la variación de la luz en el paisaje (ver imagen 19, pág. 13, Cuerpo C), esto lo desarrolló a través de estudios sobre la representación del agua, que amplifica y hace más explícitos dichos efectos. Esto se debe a que Renoir tuvo un período en donde se juntaba muchas veces con Monet a pintar en las orillas del Sena. La serie de pinturas de este período, como explica Perosino, "...se caracteriza por la consecución de una técnica hecha de trazos rápidos y pinceladas más veces cursivas. Esta técnica rechaza cualquier tradición académica y prepara lo que serpa definido como estilo impresionista." (1994, p.8)

Renoir pinta hasta sus últimos años de vida. En estos, busca crear una fusión entre las figuras femeninas y el paisaje. Como explica Perosino (1994), la pincelada se hace más móvil y fluida, el color se hace más claro y se funde por grandes zonas. Esta afición de Renoir por fusionar a las mujeres con el paisaje, se ve claramente representada en sus series de bañistas (ver imagen 23, pág. 15, Cuerpo C), en donde en un comienzo son

pintadas incluso con su ropa en un costado, y luego esta es suprimida para eliminar cualquier elemento que interfiera entre la figura y el paisaje.

5.4 El impresionismo en el cine francés.

Si bien el foco de este proyecto está puesto en el impresionismo pictórico, al tratarse de un proyecto audiovisual, no puede dejar de mencionarse su desarrollo en el ámbito cinematográfico, para comprender por qué no será utilizado como parte fundamental en este PG.

El cine impresionista francés se desarrolla entre los años 1895 y 1914. Éste a diferencia del cine popular que se venía desarrollando con Mèliès, buscó llevar el cine a una determinada *elite*. Los principales referentes o impulsores de este movimiento fueron Louis Delluc, Jean Epstein, Abel Gance, Marcel L'Herbier y Germaine Dulac.

El cine impresionista surge como respuesta a la caída de la producción cinematográfica nacional que se había dado como consecuencia de la primera guerra mundial. Como explica Sadoul,

El impresionismo Francés agitó sobretodo un brillante caleidoscopio. Fuera de algunas escapadas por el camino popular – limitadas a los tugurios y a las ferias – muy difícilmente se encuentra en los mejores films de esa época un cuadro, ni aun metafórico, de la Francia de entonces. (1972, p.158)

Como sucedió con muchos otros movimientos artísticos, el impresionismo pictórico y cinematográfico no se desarrollaba igual en todas las ramas del arte. Mientras el impresionismo pictórico buscaba captar la impresión de los artistas sobre el motivo que estuvieran representando, el cine impresionista se basaba en exponer de una manera mucho más profunda los sentimientos de los personajes y su relación con el entorno.

5.4.1 Características del impresionismo cinematográfico francés.

Si se observan las obras cinematográficas de los principales referentes de esta corriente pueden verse diversos rasgos distintivos del cine impresionista. Su esencia era la representación de sentimientos a través del uso de la cinematografía, como medio de

expresión. Como plantea Lerma Cruz “Los impresionistas basaron sus teorías en realizar un cine que cuenta una historia aprovechando todo tipo de herramientas técnicas que brinda ese lenguaje propio de la cinematografía para poder expresar el presente psicológico del personaje” (2011, p.63). Los impresionistas, buscaban sostener no sólo una importante narración psicológica del perfil de los personajes, sino también la expresión de sus estados de ánimo. Esto último es algo a destacar, ya que los estados de ánimo de los personajes guiaban el ritmo de la película.

Si bien las esencias que rigen al impresionismo en el cine y en lo pictórico son completamente diferentes, en lo que respecta a sus rasgos técnicos pueden encontrarse ciertas similitudes. Éste es el caso de la utilización de planos desenfocados o puntos de vista subjetivos. También, la utilización de soportes que permitían dar a la cámara ciertas movi­lidades como el uso de trenes o carros, mientras que en la pintura los artistas buscaban representar los movimientos. Al igual que en la pintura, en el cine impresionista cada imagen era trabajada como si fuera fija.

Romaguera i Ramió (1991), sostiene que los años en que se desarrolló el cine francés fueron muy ricos en innovaciones técnicas, hallazgos estéticos, producciones influyentes y en el afianzamiento de creadores. Lo que puede verse reflejado en la exploración de diversos efectos fílmicos como las transiciones, el enfoque, el desenfoco o el posicionamiento de objetos frente a la cámara.

5.5 Análisis de la película *Laura, las sombras del verano*.

Existe un film que ya plasmo a nivel visual las características del impresionismo pictórico, *Laura, les ombres de l'été*, película conocida por su título en español como *Laura, las sombras del verano*. Este es un film de producción francesa que fue dirigido por David Hamilton y estrenado en 1979.

Es importante para el desarrollo de este proyecto mostrar que existen antecedentes que abordan la misma temática porque este film será tomado como inspiración y punto de

partida para el presente proyecto, pero será abordado desde una perspectiva distinta a la que puede observarse en esta obra. En este film Hamilton plantea una estética muy similar a la de los cuadros impresionistas, lograda en su gran mayoría gracias a técnicas de producción.

Al observar este film es muy frecuente ver constantes alusiones al impresionismo pictórico francés. Dentro de la temática y trama del film pueden verse múltiples referencias a cuadros del pintor Degas. En este film la mayoría de las protagonistas son mujeres, que se manifiestan a través de la presencia de bailarinas de ballet (ver imagen 27, pág. 17, Cuerpo C). La forma en que la textura de la imagen es tratada remite a los cuadros realizados en pastel por este pintor. Al igual que la utilización de su paleta con predominancia de colores tierra. Otra de las temáticas del impresionismo que se frecuentan son los paisajes. En la película puede verse una escena que hace una alusión casi directa al cuadro que le dio nombre al movimiento, *Impresión, sol naciente* de Monet. En esta escena (ver imagen 25, pág. 16, Cuerpo C), puede observarse, el uso de colores de tonalidad violácea, el paisaje, y el amanecer, tal y como los representaba Monet. Otra de las temáticas presentes en este film también trabajadas por los impresionistas es la realización de acciones de la vida cotidiana, como por ejemplo servir el té.

Si se analiza la dirección de fotografía de este film se puede observar una variación de planos que incluye planos cortos, medios y generales. Además, en esta obra puede apreciarse que los movimientos de cámara son mínimos y cada escena es tratada y capturada como si se tratara de un cuadro fijo.

Si se observa con detenimiento el color de las escenas en este film puede distinguirse una notable semejanza con los colores de la paleta de los impresionistas. Si bien en esta obra se puede observar la presencia de negro, color que los impresionistas no utilizaban, este se encuentra tratado de tal manera que no es percibido como un negro puro sino como un color terroso. En una gran cantidad de escenas puede verse una referencia a la pincelada impresionista por medio del grano generado por el papel filmico. Además, la

poca profundidad de campo genera que las imágenes que no se encuentran en foco se fundan y la forma se desdibuje de la misma forma que sucede en los cuadros de los pintores impresionistas. En una escena en interior (ver imagen 24, pág. 16, Cuerpo C), puede observarse una de los conceptos fundamentales estudiados por estos pintores. Puede verse como la presencia de una tela color roja cubre el techo del balcón donde se encuentra el personaje. El color de esta tela tiñe de un tono rojo al resto de los elementos allí presente, dando a toda la escena un tono más cálido. Esto fue profundamente estudiado por los impresionistas. Observar el comportamiento del color frente a la acción de la luz. Esto se repite en varias escenas de la película, donde también se observa la acción de la luz sobre una tela blanca, la cual deja pasar la luz pero de una forma más difusa. Puede observarse además la aplicación de contrastes de colores tal como hacían los impresionistas, en donde se ponían de manera contigua tonos cálidos y fríos para generar una mayor sensación de profundidad. Además también se observa la presencia de contrastes de colores complementarios (ver imagen 16, pág. 17, Cuerpo C), en donde el color cálido de las pieles de las bailarinas contrasta con el color azulado de la pared de fondo.

A partir de este análisis entonces puede observarse que este film realiza continuas referencias al movimiento impresionista, las cuales fueron realizadas desde la producción al momento de rodar. Las alusiones más frecuentes que pueden observarse son la temática, la aplicación de los colores y la forma de iluminar las escenas.

Capítulo 6. El surgimiento de la obra.

El objetivo de este capítulo es poder integrar todos los contenidos desarrollados a lo largo del proyecto, y demostrar la aplicación de los mismos en una producción audiovisual. Este proyecto busca abstraer las características estéticas del impresionismo pictórico desarrollado en Francia durante finales del siglo XIX y principios del XX, y aplicarlas, a través de la postproducción, a una videodanza. En la actualidad, el arte plástico posee un significado y un fin muy diferente al que tenía hace siglos. Es por esto, que el interés de este trabajo surge de poder tomar un movimiento artístico del siglo XIX, y vincularlo con el desarrollo de las tecnologías en el mundo audiovisual. Lo que se busca con esta vinculación entre el arte audiovisual y el arte plástico, es poder resignificar al movimiento artístico del siglo XIX y traerlo a la actualidad.

Si bien el foco de este proyecto está puesto en plasmar el movimiento impresionista a través de la post producción de la imagen y el retoque digital, fue necesario abordar características de esta corriente artística desde la etapa de preproducción y producción.

El primer paso que se debió dar para poder comenzar a trabajar en este proyecto fue la selección de una idea y el desarrollo de la misma. En esta etapa fue fundamental entonces pensar que era lo que se quería contar, que se buscaría transmitir con ello y como sería contado para lograrlo. A partir de estos tres interrogantes se comenzó a pensar en una forma de vincular el impresionismo pictórico con una producción audiovisual. Posterior a algunos relevamientos sobre el tema, se encontró que ya existían antecedentes sobre el mismo, y se decidió tomarlo como inspiración y punto de partida para el desarrollo del presente proyecto. Este antecedente que refleja a las características estéticas del impresionismo pictórico francés es el film que realizó el fotógrafo David Hamilton. Este fue analizado en el desarrollo del proyecto para que, como se mencionó antes, pueda ser tenido como punto de partida. El análisis de la obra de este autor permitió concluir que todas las características que había plasmado del impresionismo estaban hechas desde la etapa de realización del film. Esto permitió

generar el planteo de descubrir si las características del impresionismo podían ser aplicadas a otro tipo de producción audiovisual, y si podían ser aplicadas mediante otro método. A partir de esto, se pudo definir que se trabajaría con la realización de una videodanza, y que las características del impresionismo pictórico serían plasmadas a través de la postproducción digital.

6.1 Videodanza: La propuesta.

La propuesta de este trabajo se basa en la realización de una videodanza, en donde una bailarina interpreta en un escenario natural, una coreografía de danza contemporánea existente, pero modificada para la cámara. La elección de realizar una videodanza como pieza audiovisual para este proyecto, parte de su relación con el movimiento impresionista. Degas, uno de los artistas analizados para este proyecto, es considerado el pintor de las bailarinas. Este artista, buscaba representar y captar en sus obras los movimientos que estas realizaban. En este proyecto, se buscó realizar lo mismo pero a través de una pieza audiovisual. Además, otro de los autores impresionistas de los cuales fueron tomadas sus obras como referencia para este trabajo fue Monet. Éste, centró sus estudios en la realización de obras al aire libre. Monet se distingue principalmente por sus cuadros y estudios de paisajes. Este artista, muchas veces, realizaba múltiples veces el mismo paisaje, pero en diferentes momentos del día, o estaciones del año para poder estudiar la influencia de la luz sobre las variaciones de color. Asimismo del autor Renoir se utilizó como referencia su forma y delicadeza para representar a las mujeres.

Para el presente proyecto, se buscó que la bailarina realice la coreografía en una misma locación pero en dos espacios diferentes. Además, las tomas fueron realizadas en diferentes horarios, con la intención de poder capturar las variaciones de luz en el ambiente. De esta manera se buscó poder representar, tal como lo hacían los impresionistas, como la luz incide directamente sobre la piel, a través de las hojas de los árboles, o reflejando en los pastizales de la naturaleza.

Otro de los motivos de la elección de una videodanza como dispositivo audiovisual para el desarrollo de este proyecto, es porque esta surge a partir de la videoperformance y la exploración del cuerpo como medio de expresión. Si bien el surgimiento de la videoperformance y los principios de la videodanza están ligados a los movimientos de liberación sexual y por ello poseen muchos desnudos y movimientos provocativos, este proyecto busca plasmar la relación y exploración del cuerpo con la naturaleza. Como consecuente, este trabajo toma y modifica especialmente una coreografía de danza contemporánea que posee muchos movimientos y posturas relacionadas a las prácticas de Yoga. Ésta es una disciplina originada en India, que se centra en llevar la atención al cuerpo, a la mente y a la respiración. Con esta práctica se busca que el cuerpo y la mente experimenten una unión armónica. Para mostrar esto en la pieza audiovisual, se buscó resaltar, a través de planos cortos y detalles, los movimientos en donde la bailarina toma contacto con la naturaleza, tales como rozar sus manos o pies contra el pasto.

6.2 Pre producción y producción.

Para el desarrollo de este proyecto la etapa de pre producción fue de suma importancia. En esta, se definió la idea a trabajar. Para ello fue fundamental abordar dos conceptos que influenciaron en cómo sería la producción de la pieza audiovisual. Por un lado, se debió investigar a la videodanza y sus formas de producción, y por el otro al impresionismo pictórico desarrollado en Francia durante el siglo XIX. Esto fue necesario, ya que para la realización de una videodanza hay ciertos aspectos que se deben tener en cuenta, como cuales son las tomas que se buscará resaltar con la cámara, la locación en donde se desarrollara la coreografía o el vestuario que debe llevar la bailarina. En referencia al impresionismo, fue fundamental investigar sus características, ya que si bien estas serían abordadas en postproducción, hay ciertos aspectos como la temática, o la luz con la que se filme, que influencia a si la postproducción puede ser realizada correctamente o no.

Una vez investigados estos dos conceptos y definida la idea, se procedió con el desarrollo de la planificación. En primer lugar se realizó la selección de una coreografía y de las locaciones donde sería desarrollada la misma. Para la selección de la locación se realizaron diferentes relevamientos tanto en Capital Federal como en la Provincia de Buenos Aires. Al momento de buscar una locación se tomó como premisa encontrar una que posea un gran espacio verde, la cual posea una accesibilidad práctica y un gran espacio para poder tener mayor libertad de movimiento y distancia entre la posición de la cámara y la bailarina. Además, cuando se buscó la locación siempre se tuvieron en cuenta los cuadros del impresionismo visualizados como inspiración a lo largo del desarrollo del proyecto. Finalmente, por estética, logística y planificación, se decidió que la mejor locación sería la Reserva Natural de Costanera Sur. Esta reserva, es un amplio espacio natural que cuenta con la mayor cantidad de biodiversidad dentro de la Ciudad. Es preciso aclarar, que esta locación no fue intervenida de ninguna manera por parte de la producción, con el fin de captarla de la forma más natural posible.

Posterior a la selección de dicha locación se buscó realizar una adaptación de la coreografía para la cámara. Es decir, se adaptó la coreografía de modo que no esté pensada para realizar en un escenario, sino en la locación elegida, y para que, a través del registro con la cámara se pudiese expresar la relación entre el hombre y la naturaleza, previamente explicada. Esta adaptación fue plasmada en un guión técnico (ver imagen 31, pág. 21, Cuerpo C). En este, se indicó cuáles serían los planos, angulaciones y movimientos de cámara respectivos a cada momento de la coreografía. De esta forma se enfatizan ciertos movimientos de la bailarina, y se resta importancia a otros. Una vez realizado este guión, se procedió a realizar un storyboard (ver imagen 28, pág. 18, Cuerpo C), que permitió tener una visualización más concreta de cómo serían los planos y las imágenes a realizar. Si bien el video tuvo un grado de planificación y pre producción este no fue estrictamente respetado, ya que se tomó como partida las características de la videodanza y se dejó lugar abierto a la improvisación. Otro de los

elementos de planificación que desarrolló e implementó fue un plan de rodaje. Sin embargo, este no se realizó de la misma forma que se utilizan para producciones de ficción. El rodaje se planificó para un solo día de duración, y en este plan se organizó cuáles serían las tomas y movimientos que se filmaría primero, por orden de planos generales a detalles y de ambos espacios físicos por separado.

En la etapa de planificación también se seleccionó el vestuario, peinado y maquillaje de la bailarina. Al momento de seleccionar estos tres elementos, siempre se tuvo como premisa la comodidad de la bailarina, para que pudiese realizar la coreografía con la mayor libertad y de la forma más natural posible. Es por ello que como vestuario se seleccionó una malla, usualmente usadas en danza contemporánea. Además de que el color más común de estas mallas es el negro, como el que se utilizó, se buscó que esta también sea de este color, para que la figura de la bailarina contraste y no se pierda con los verdes del paisaje. Para el peinado, se buscó que el pelo esté suelto pero no moleste a la visión de la bailarina, lo que se resolvió realizando una trenza que recoja la parte frontal de su cabello. Respecto al maquillaje, se buscó que no llame demasiado la atención para que resalte el color de ojos de bailarina y que vaya acorde al resto de la estética natural de la obra. Es por ello que se seleccionó el estilo de maquillaje denominado nude.

Como ya se mencionó previamente, en las producciones audiovisuales la música posee la misma importancia que el sonido. La música que éste tenga puede modificar completamente el sentido de la obra, por eso su elección debe ser muy cuidadosa. Este proyecto en particular carece de diálogos. Como refuerzo de las imágenes visuales se eligió una canción que acompañe y agregue un valor añadido a la coreografía y la obra. Luego de una extensa búsqueda, se decidió utilizar el tema Little by little del compositor ucraniano Heinali. La elección de este tema se debe al significado que le añade a las imágenes. Esta canción brinda una impresión de naturaleza y calma, sensación que se busca transmitir con la obra. Posee una introducción la cual funciona perfectamente para

lograr una introducción del espectador en la obra. Durante el rodaje el sonido la única participación que tuvo fue como guía, para marcar los tiempos de la coreo a la bailarina. Sin embargo éste fue intervenido durante la postproducción. Es por esto, que en la preproducción, se decidió cuál sería la canción que se utilizaría posteriormente. Esto, fue fundamental, ya que durante el rodaje la música sirvió como guía para que la bailarina realice la coreografía en los tiempos correctos, y al momento de sincronizar la música con la imagen en la postproducción no hubiese ningún problema.

Otra de las decisiones tomadas durante la preproducción fue que, para tratar la dirección de fotografía del proyecto de modo que reforzará la presencia de las características del impresionismo en la obra, se buscó que esta sea iluminada con luz natural. Es decir, no se utilizó ninguna puesta de luces artificiales, sólo la luz del sol.

La última tarea que se realizó en la preproducción de este proyecto fue el alquiler de los equipos técnicos necesarios, cámara y lentes, trípode, estabilizador y fotómetro.

Finalizada la preproducción y llegado el día del rodaje se comenzó con la filmación del proyecto. Este fue comenzado a grabar luego del mediodía, para evitar que la luz del sol en cenital produjera una sombra que tapara la cara de la bailarina. Además, al ser realizada en invierno la filmación, se buscó que sea luego del mediodía para poder captar una sutil variación en la iluminación. A través de esto, se buscó mostrar en detalle la piel de la bailarina en contacto con el aire, y con los diferentes medios de la naturaleza que la rodean, como el pasto, los árboles y las hojas. También se buscó mostrar en detalle como la luz incide sobre la piel en un ambiente despejado y como lo hace si la bailarina se coloca debajo de árboles, permitiendo que se filtren pequeños haces de luz. Para ello se trabajó con planos generales los cuales permitan una apreciación del paisaje completo, mostrando como la luz refleja en los diferentes objetos de la naturaleza. Además se trabajó con un lente con mucha apertura de diafragma, la cual permitió captar mejor la luz natural y generar una menor profundidad de campo. Se buscó trabajar con poca profundidad de campo para generar a nivel visual que el foco este puesto en la

bailarina y el fondo se encuentre borroso y se perciba como una gran mancha. Este desenfoque del fondo era utilizado también en el impresionismo para generar cierta distancia entre los objetos que se encontraban más cerca y los más distantes al ojo humano. Se trabajó con una sensibilidad ISO baja, ya que la apertura del lente permitió captar una gran cantidad de luz y de haber trabajado con un ISO elevado, la imagen se hubiese visto sobreexpuesta. Además se trabajó con una velocidad de obturación media, para tener una exposición que permita capturar mejor la sensación de movimiento.

En este proyecto el área de dirección se encargó de dirigir a la bailarina con sus movimientos. Si bien la coreografía ya se encontraba estipulada se realizaron diferentes improvisaciones sobre la misma para adaptarla y generar una cercanía mayor entre la naturaleza y la bailarina. Al tratarse de una videodanza, en donde el foco principal está puesto en la bailarina, sus movimientos y la interacción con el entorno que la rodea, en este caso, la naturaleza, se buscó que haya una gran cantidad de variación de planos y angulaciones de cámara que aporten al relato audiovisual. A diferencia de como se pudo observar en el análisis de Laura, las sombras del verano, lo que se buscó con la variación de planos y angulaciones y movimientos de cámara es que el video tenga un ritmo y un montaje mucho más dinámico y llevadero. Esta idea es extraída también de las obras del pintor Degas, quien buscaba por sobre todo plasmar el movimiento. Se trabajó también con algunas angulaciones de cámara, que permitieron una visualización escorzada de la bailarina o perspectivas no tan comunes de visualizar por ejemplo, si la coreografía se realizara en un escenario.

Para la posible y correcta postproducción de la obra fue necesario que se realizaran diversas pruebas durante el rodaje. Estas pruebas consistían en realizar variaciones en la configuración de la cámara. Además, se trabajó con diferentes lentes, tanto de variadas aperturas, como distancias focales. También se fueron realizando pruebas con variaciones en la sensibilidad ISO y la velocidad de obturación. Estas pruebas permitieron tener mayores posibilidades al momento de editar.

6.3 La post producción y el impresionismo: Resignificación de la obra.

Aunque todo lo desarrollado con anterioridad aporta a la creación del proyecto, el pilar fundamental del mismo, está puesto aquí. La vinculación entre el mundo audiovisual y la imagen plástica supone la creación de una nueva obra, con un significado, completamente distinto al que podrían tener un proyecto audiovisual o una imagen pictórica por separados. Para esta creación es fundamental tener presentes dos aspectos de la post producción, la edición de las escenas y el etalonaje digital.

La postproducción se comenzó con la edición de las escenas, para ello se decidió que la mejor forma de trabajar esto sería con una edición no lineal. Para poder realizar una correcta postproducción se utilizó el software Adobe Premiere Pro CC 2017, este es un programa de edición no lineal que además posee herramientas de corrección de color y fue utilizado durante la carrera.

En la edición se seleccionaron las mejores tomas, se cortaron las partes útiles y se unieron siguiendo el orden de la coreografía. Se buscó constantemente la progresión de planos, para que esto refuerce la idea del hombre en relación con la naturaleza que lo rodea. Esta variación consiste en la intercalación de planos medios con planos cortos y más generales. Con este orden se buscó que se genere en el espectador un sentido de inmersión en la obra es decir, que cautivará su atención y este pueda sentir lo mismo que sintió la bailarina por ejemplo al tocar el césped. Se buscó que se capture el instante mediante la imagen en movimiento. Además se trabajó con una superposición de planos que siga el ritmo de la música, y genere un contenido con mucho más dinamismo. Por otro lado, se utilizaron algunos recursos muy comunes en la videodanza, como por ejemplo la superposición con transparencia o baja opacidad de dos escenas (ver imagen 37, pág. 24, Cuerpo C). El fin de esto fue poder generar una sensación visual de estela cuando la bailarina realizaba ciertas acciones y así, profundizar la sensación de movimiento. Otro de los recursos de este estilo que se utilizó, fue la ralentización de escenas, con el fin de destacar algunos movimientos por sobre otros.

Para poder realizar la edición fue indispensable tener previamente la música adaptada a la duración aproximada que se buscaba para el video. La música se procedió a disponerla en la línea del tiempo, con la que trabajan los programas de edición. De esta forma, con la imagen en una línea de tiempo y con el sonido en la otra, fue posible trabajar la imagen junto con sonido. Esto genera que tanto lo visual como lo sonoro no sean dos elementos separados, sino que haya una unión y dependencia y que el resultado final sea completamente distinto al que se puede lograr trabajando la imagen por un lado y el sonido por el otro.

Una vez finalizada la edición y sincronización de imagen y sonido se procedió a modificar las características visuales de la obra. El retoque de la imagen es lo que da sentido a todo el proyecto. Para poder aproximar esta obra a la estética de los impresionistas se realizaron dos correcciones sobre la luz y el color. En la primera corrección se trabajó con la iluminación general de las escenas, y se buscó que todas tengan luces y sombras de manera uniforme, es decir, que no se produzcan cambios bruscos de iluminación entre escenas. Esto pudo ser llevado a cabo gracias a la herramienta de luminancia que posee el programa y a las curvas de color. Se tomó como referencia la escena que se consideraba con el mejor balance entre luces y sombras y a partir de ellos se intentó asimilar las demás a esta. Como segunda corrección lo que se realizó fue una selección de tomas puntuales y se finalizó el emparejado entre todas las escenas. Además se agregó desenfoque a las tomas, con el fin de generar un fundido de las líneas de contorno, tal como se aprecia en los cuadros impresionistas, con el fin de que el elemento principal sea el color y la mancha.

Una vez finalizadas las correcciones de color se procedió a trabajar con el etalonaje digital para asimilar las características visuales de la obra a las del impresionismo pictórico. Para poder realizar esto se tomaron como referencia las obras de Monet (ver imagen 39, pág. 25, Cuerpo C), ya que en su mayoría son paisajes al igual que el presente proyecto. Se buscó tratar el color de forma que se asimile a los tonos

predominantes en las obras de Monet. Estos colores eran el azul, celeste, violeta, amarillo, rosado y verde. Además se buscó transformar los negros en tonos más cercanos al marrón, ya que en el impresionismo este color había sido suprimido. En esta etapa se trabajó la herramienta de curvas RGB, las cuales permitieron modificar cada canal color por separado (ver imagen 35, pág. 23, Cuerpo C). En el canal del rojo se bajó un poco su intensidad y de los del verde y azul esta se subió. Por otro lado se utilizaron las ruedas de color, las cuales están divididas en tres: luces, sobras y medios tonos. En la rueda de las luces se buscó llevar el color hacia los violetas para que resalten más, las sombras se las trabajó de modo de acercarlas a los verdes, y los medios tonos se acercaron a los anaranjados con el fin de generar un contraste entre cálidos y fríos tal como lo hacían los impresionistas (ver imagen 36, pág. 24, Cuerpo C).

Por último, con la intención de acentuar el concepto de pincelada que descompone la imagen en el impresionismo, se aplicó la utilización de grano. Este genera que si se observa de cerca la pantalla, la imagen se vea descompuesta en machas, sin embargo, al alejarse se puede observar como la imagen se compone de forma óptica.

Conclusiones.

Para finalizar este Proyecto de Grado, no es menor indicar que su realización supuso un importante desafío al momento de pensar tanto en su temática como en su realización.

La carrera Diseño de Imagen y Sonido es muy amplia en cuanto a contenidos, y la selección del tema de este trabajo funcionó como medio para unificar la gran mayoría de los conceptos vistos durante todo su desarrollo. Su realización permitió llegar a diferentes resultados: algunos esperados, y otros completamente nuevos. A partir de ellos, es que se pudo llegar a diferentes conclusiones.

La más importante de estas conclusiones, es que a partir del proyecto audiovisual realizado, se puede demostrar que el avance de las tecnologías, tanto en las formas de producción como de postproducción, permitió tomar las características del movimiento impresionista pictórico y plasmarlas en una videodanza.

Esto fue posible gracias a diversos factores. En primer lugar, el estudio y análisis del surgimiento del video permitió entender cómo a partir de los desarrollos tecnológicos y los cambios culturales, surge una época de grandes cambios que fomentaron la experimentación. El surgimiento de las cámaras de video portátiles, y la accesibilidad a las mismas, y los bajos costos de producción, en comparación con el cine, hicieron que una gran cantidad de gente comenzara a experimentar con las mismas. Como consecuencia de esto se dio el surgimiento del videoarte, que fomentó aún más la experimentación. Esa misma época, coincidió con una gran cantidad de movimientos de liberación sexual, los cuales en combinación con el video y la experimentación dieron espacio al surgimiento de la videodanza.

El estudio de la videodanza permitió entender que si bien la forma de producción de la misma es similar a la del resto de las producciones audiovisuales, esta posee algunos requerimientos especiales. Su estudio fue fundamental para poder comprender que la forma en que se desarrolla una coreografía para el escenario no es la misma que para una cámara. En las producciones de videodanza, se deben tener en cuenta necesidades

como locaciones que permitan al artista desplazarse libremente por el espacio, pero que a su vez permitan desarrollar al camarógrafo su trabajo. También, una vestimenta cómoda que sea parte de la estética del video pero que a su vez deje al artista desarrollar sus movimientos de la forma más natural posible.

Por otro lado, se pudo comprender el significado especial que una obra adquiere con la forma en que se piensa y desarrolla una coreografía para la cámara. La utilización de una gran variedad de planos, movimientos, o angulaciones de cámara dotan a la obra de una singularidad imperceptible desde el asiento de un teatro. Asimismo, las videodanzas también se caracterizan por adquirir un significado especial en la postproducción. Durante la edición de la obra fue posible utilizar recursos estudiados como la superposición de tomas, o la ralentización de movimientos que añadieron valor a la pieza audiovisual.

El estudio de la videodanza pudo ser complementado con el de la imagen digital. Esto permitió comprender cuales son los factores que intervienen en la obtención de una imagen y cómo estos van a afectar a su postproducción. Esto es fundamental ya que permitió concluir que la organización es una de las etapas más importantes en una producción audiovisual. Una buena organización previa, y durante el rodaje, es lo que permite poder realizar diferentes tomas, variando por ejemplo las configuraciones de la cámara, la posición de la misma o los movimientos de la coreografía. Esto es de suma importancia ya que, llegado el momento de postproducir, no sólo permitirá desarrollar una pieza con un ritmo mucho más dinámico, sino que además se podrán realizar diferentes pruebas sobre el color de la imagen y ver cuál se acerca más al resultado deseado.

La investigación sobre la postproducción permitió concluir algunos aspectos de real importancia para este proyecto. El más importante, es que esta puede otorgar a la obra un significado completamente distinto. Por un lado, el proceso de edición de las escenas es fundamental para lograr lo que se busca transmitir con la obra. La posibilidad de recortar escenas, y ordenarlas de la forma que se desee, permitiendo una variación de

planos, superposición de tomas, o ralentización de movimientos, es lo que hace que el espectador se centre en lo que el realizador quiere que vea.

Por otro lado, la corrección de color permite que haya una concordancia estética a la largo de todas las escenas, y la obra adquiera un sentido de unidad. Respecto al etalonaje, se pudo concluir que es una herramienta fundamental en las producciones audiovisuales. Este se desarrolla hace años, incluso mucho antes de que surgieran las producciones con tecnologías digitales. Su uso permite dar a la pieza audiovisual una caracterización única, que es utilizada para reforzar el relato. En el caso de este proyecto en particular, este proceso fue posible gracias a la investigación sobre el movimiento pictórico del impresionismo.

El estudio de esta corriente artística permite ver cómo surgió, y así, comprender que los impresionistas buscaban la representación de la realidad de la manera más fiel posible. Con el análisis de esta corriente se interpretó que, al igual que la realización de este proyecto, su surgimiento se dio a partir de una serie de procesos que se dieron a nivel social, pero sobretodo tecnológico. Esto permite concluir que para lograr esta representación poseían diferentes características, como por ejemplo, la pintura al aire libre que permitía captar los paisajes bajo el instante de luz natural que atravesaba a ese momento. La abstracción y el estudio de todas estas características fue fundamental para poder trasladarlas a la videodanza. Mediante el estudio de este movimiento, además, se concluyó que existen algunas características que pueden ser tratadas mediante la postproducción, como la paleta de colores o la sensación de descomposición de la imagen, pero que otras debían ser planificadas con anterioridad como la selección de la temática, o la iluminación.

Por otro lado, el análisis del impresionismo aplicado a la cinematografía resulta fundamental para este proyecto, ya que permite demostrar que no es útil para el mismo, y que los aportes que puede realizar no se consideran significativos. A partir del análisis de vanguardia cinematográfica se puede concluir que si bien el impresionismo

cinematográfico se dio en un momento de muchos cambios y avances tecnológicos y experimentos con la imagen, el foco de la misma estaba puesto en los personajes y la forma de representar y narrar su psicología, sus sentimientos y estados de ánimo.

Sin embargo, para este trabajo, fue indispensable el análisis de la obra de David Hamilton, la cual permitió ver una forma de plasmar este movimiento a nivel estético en un proyecto audiovisual, y ver qué características podrían ser tomadas de este para ser modificadas u abordadas desde otro punto de vista.

Puede decirse entonces, que la realización del proyecto permitió concluir que los medios audiovisuales cada vez crecen más y permiten una diversidad de funciones y combinaciones únicas que quedan ligadas al realizador. Además, de esta manera se pudo llegar a la conclusión de que los estudios de color hoy presentes nacen en gran parte del estudio de los pintores del impresionismo. Esto también permite concluir que es fundamental el estudio del surgimiento de las cosas y los conceptos para tener una mayor libertad al momento de experimentar.

Podría afirmarse entonces, que una de las conclusiones más importantes de este Proyecto de Grado es que el conocimiento provee las herramientas para experimentar. Esto se traduce sencillamente en el ejemplo de que si no se entiende cómo funciona una cámara fotográfica, se pierde la posibilidad de capturar más luz, lo que beneficia el tratamiento posterior de la imagen. Además el estudio de los conceptos y su funcionamiento también permite crear una mayor vinculación entre ellos, como la vinculación del concepto de pixel, que se asemeja al concepto de la pincelada manchada y yuxtapuesta de los impresionistas. Asimismo se puede concluir como cada vez es necesario de menos recursos, y como estos son más económicos, permitiendo cualquiera pueda realizar una pieza audiovisual.

La realización de este proyecto solo representa una ínfima parte de todas las posibilidades que presentan los medios audiovisuales para generar diversos canales de creación y expresión artística. Sin embargo el mundo audiovisual es tan amplio y las

tecnologías se desarrollan cada vez más que es imposible abordarlos a todos en el desarrollo de un sólo trabajo.

La realización de este Proyecto de Grado funciona como un ejercicio interesante para realizar un abordaje sobre temáticas actuales en el mundo de las producciones audiovisuales. Sin embargo, se reconoce que el tema de este proyecto es muy amplio y puede continuar siendo desarrollado. Uno de los mayores interrogantes que deja este proyecto es el de si lo aquí planteado puede ser aplicado a otros medios audiovisuales distintos de la videodanza de la misma forma en que se lo hizo para el presente, o si se necesitan de otros recursos.

Además, la total investigación de los temas que plantea este proyecto, como el movimiento impresionista, que se ha desarrollado a lo largo de muchos años y en diferentes países, es imposible de llevar a cabo en función de la disponibilidad de tiempo que se dispuso. Esto mismo sucede si se intenta abarcar todos los avances de la tecnología y sus consecuencias como el surgimiento del video digital y dentro del mismo, de la videodanza.

Para concluir la realización de este trabajo, es interesante plantear que uno de los mayores logros y desafíos de este proyecto es el de crear a través de la propuesta realizada, una nueva forma de narración visual. La vinculación de lo plástico con lo audiovisual puede verse por ejemplo en la obra analizada de Hamilton, sin embargo la aplicación de esta plástica a una videodanza por medio de herramientas de postproducción, no es de conocimiento que haya sido realizado hasta el momento. Esta vinculación de las artes plásticas con las artes audiovisuales crea un nuevo lenguaje que identifica al autor, y que genera el deseo de continuar el proyecto en un futuro, ampliando los campos tanto de investigación como experimentación.

Referencias bibliográficas

- Alonso, R. (1995). *Video Danza: Otro bastardo en la familia*. Disponible en: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/bastardo.php>
- Alonso, R. (1998). *Video arte de Argentina: un nuevo siglo de formas expandidas*. Disponible en: <http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/Cuba.pdf>
- Alonso, R. (1999). *Video Danza de Argentina*. Disponible en: http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/vd_arg_esp.pdf
- Argan, G. (1998). *El arte moderno: del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Madrid: Ediciones Akal
- Altamarino, G. (2010). *Videodanza, de la teoría a la práctica. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/268_libro.pdf
- Brisa, M. (2009). *Videodanza en trayecto*. Disponible en: http://caidalibre.cl/pdf/videodanza_en_trayecto.pdf
- Callen, A. (1996). *Técnicas de los impresionistas*. Madrid: Tursen Hermann Blume Ediciones.
- Cardona Espinosa, J. (2009). *Híbrido y camaleónico: Descubriendo el Videodanza. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1918&titulo_proyectos=H%EDbrido%20y%20Camale%F3nico
- Carrera, D. y Pastorino, M. (2008). *Videodanza - Maquina y cuerpo*. Disponible en: <https://cuerpoytecnologia.files.wordpress.com/2008/12/maquina-y-cuerpo.pdf>
- Carrillo, R. (2009). *La video danza: la escondida incógnita*. Disponible en: <http://publicaciones.zemos98.org/la-video-danza-la-escondida>
- Corcuera de los Santos, M. (2010). *Producción audiovisual I*. Disponible en: <http://docentesinnovadores.net/Archivos/5925/Manual%20Produccion%20audiovisual.pdf>
- Cortés Parejo, J. (2000). *La percepción del color*. Disponible en: https://personal.us.es/jcortes/Material/Material_archivos/Articulos%20PDF/Color.pdf
- Delgadillo Velasco, R. (2011). *Teorías sobre el montaje audiovisual*. Disponible en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762011000100008
- Drew, J. y Meyer, S. (2008). *Tratamiento del color: guía para diseñadores gráficos*. Barcelona: Blume

- Fernández Breis, J. (2004). *Vídeo*. Disponible en:
<http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema6.pdf>
- Galiani, J. L. (2013). *Cosas del arte y los artistas 2*. Disponible en:
https://books.google.com.ar/books?id=6s4Hlu7Kak4C&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- González Simón, C. (2004). *Etalonaje en cine digital*. Disponible en:
<http://hdl.handle.net/10630/9860>
- González Monclus, A. (2008). *Los medios audiovisuales*. Disponible en:
<https://comunicacionpsicologia.files.wordpress.com/2014/09/los-medios-audiovisuales-concepto-y-tendencia-de-uso-en-el-aula.pdf>
- Grove, B. (1992). *Edgar Degas: 1834-1917*. Colonia: Taschen
- Gurpegui, C. (2013). *Georges Méliés: del cinematógrafo al cine a través de su magia*. Disponible en:
http://lateinamerika.phil-fak.uni-koeln.de/fileadmin/sites/aspla/bilder/ip_2013/CarlosGurpegui._Sevilla._Melies_trabajo.pdf
- Hedgecoe, J. (1992). *Manual de técnica fotográfica*. Madrid: Blume
- Itten, J. (1975) *Arte del color*. Paris: Bouret
- Kamin, B. (1999). *Introducción a la producción cinematográfica*. Buenos Aires: Centro de Investigación cinematográfica
- Küppers, H. (1992). *Fundamento de la teoría de los colores*. Barcelona: Gustavo Gilli
- Labarga Málaga, M. (2010). *Significado de los efectos especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relato cinematográfico*. Madrid. Disponible en:
<http://eprints.ucm.es/11209/1/T32077.pdf>
- Langford, M. (1990). *La fotografía paso a paso*. Madrid: Blume
- Lerma Cruz, M. (2015) *Los reflejos de la primera vanguardia. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=371&id_articulo=7977
- Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine: como se ilumina con palabras, como se habla con la luz*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla*. Barcelona: Universidad de Barcelona
- Mónaco, A. (2013). *El ABC de la producción audiovisual*. Buenos Aires: Ediciones CICCUS

- Mora Bernal, H. (2012). *La explicación a la pintura del impresionismo*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/181/18123129004.pdf>
- Moreno Almansa, J., Expósito Cordobés, B., Luque Rodrigo, L., Mantas Fernández, R. (2011). *Estéticas del Media Art*. Málaga: Universidad de Málaga
- Ordoñez Santiago, C. (2005). *Formatos de imagen digital*. Disponible en: http://www.revista.unam.mx/vol.6/num5/art50/may_art50.pdf
- Perosino, M. (1994). *Renoir*. Madrid: Electa
- Prats Marti, P. (2015). *Todo lo que necesitas saber sobre el etalonaje*. Disponible en: <http://www.uv.es/uvweb/master-contenidos-formatos-audiovisuales/es/blog/todo-lo-necesitas-saber-etalonaje-1285949333936/GasetaRecerca.html?id=1285952549547>
- Pool, P. (1993). *El impresionismo*. Barcelona: Destino
- Raffo, J. (2000). *El proyecto de realización audiovisual*. Buenos Aires: Centro de estudios y producción audiovisual
- Reynolds, D. (1985). *Introducción a la historia del arte: El siglo XIX*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Rio, M. (2008). *Corre, limpia, barre en historias breves. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3881.pdf
- Rodríguez Mattalía, L. (2011). *Videografía y arte: Indagaciones sobre la imagen en movimiento. Análisis de las prácticas videográficas que investigan sobre la imagen*. Castello: Universidad de Jaume
- Romaguera i Ramió (1991). *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid: Ediciones de la torre.
- Rubio Alcover, A. (2007). *La post-producción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Disponible en: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf;jsessionid=6FBE9A89F17D416F6B959ECE58D8C50E?sequence=1>
- Sabeckis, C. (2015) *El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n52/n52a04.pdf>
- Sadoul, G. (1972). *Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días*. México DF: Siglo Veintiuno.
- Sagner-Düchting, K. (1992). *Claude Monet 1840 – 1926: una fiesta para la vista*. Köln: Taschen

- Salvo Borda, A. (2012). *Elaboración de un videoclip mediante las técnicas de 3D, time-lapse, y HDR con posterior postproducción en cinema 4d y after effects*. Navarra. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2454/6723>
- Seldeños Valdellós, A. (2013). *Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento*. Universidad de Málaga. Disponible en: <http://www1.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/v21/07%20-%2021.pdf>
- Sérullaz, M. (1981). *Enciclopedia del impresionismo*. Barcelona: Polígrafa
- Sierra, G. (2015). *Producción audiovisual*. Disponible en: https://cdn.educ.ar/repositorio/Download/file?file_id=8d62f101-6324-4344-9627-81ad9cf8c713
- Solivérez, C. (1967). *Los pintores impresionistas*. Disponible en: http://cyt-ar.com.ar/cyt-ar/images/1/10/Pintores_impresionistas_por_Soliv%C3%A9rez.pdf
- Vega, E. (s.f). *Sonido y audiovisual*. Disponible en: <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/audio/10.pdf>
- Watkinson, J. (1990). *El arte del video digital*. Madrid: Radio Televisión Española
- Wong, W. (1999). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gili
- Zurro Vigo, B. (2015). *Dirección de Arte: La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/63830>

Bibliografía

- Ambrose, G. y Harris, P. (2005) *Bases del diseño 4. Imágen*. Barcelona: Parramón.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2009) *Fundamentos del diseño gráfico*. Singapur: P.A.D
- Albera, F. (2009) *La Vanguardia en el Cine*. Buenos Aires: Manantial
- Alonso, R. (1995). *Video Danza: Otro bastardo en la familia*. Disponible en:
<http://www.roalonso.net/es/videoarte/bastardo.php>
- Alonso, R. (1997). *Performance, fotografía y video. La dialéctica entre el acto y el registro*. Buenos Aires: Centro Argentino de Investigadores de Artes.
- Alonso, R. (1998). *Video arte de Argentina: un nuevo siglo de formas expandidas*. Disponible en: <http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/Cuba.pdf>
- Alonso, R. (1999). *Video Danza de Argentina*. Disponible en:
http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/vd_arg_esp.pdf
- Altamarino, G. (2010). *Videodanza, de la teoría a la práctica. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/268_libro.pdf
- Argan, G. (1998) *El arte moderno: del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Madrid: Ediciones Akal
- Armenteros Gallardo, M. (2011) *Postproducción digital*. Madrid: Bubok Publishing S.L.
- Barroso, J. (2008) *Realización audiovisual*. Madrid: Editorial Síntesis
- Bordwell, D, Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Brisa, M. (2006). *Videodanza un no-lugar*. Disponible en:
http://caidalibre.cl/pdf/videodanza_2006.pdf
- Brisa, M. (2009). *Videodanza en trayecto*. Disponible en:
http://caidalibre.cl/pdf/videodanza_en_trayecto.pdf
- Cardona Espinosa, J. (2009). *Híbrido y camaleónico: Descubriendo el Videodanza. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1918&titulo_proyectos=H%EDbrido%20y%20Camale%F3nico

- Carrera, D. (2008). *Insumos para una vertebralidad en análisis de video danza*. Disponible en: https://cuerpoytecnologia.files.wordpress.com/2008/12/insumos-para-una-vertebralidad-en-analisis-de-video_danza.pdf
- Carrera, D. y Pastorino, M. (2008). *Videodanza - Maquina y cuerpo*. Disponible en: <https://cuerpoytecnologia.files.wordpress.com/2008/12/maquina-y-cuerpo.pdf>
- Carrillo, R. (2009). *La video danza: la escondida incógnita*. Disponible en: <http://publicaciones.zemos98.org/la-video-danza-la-escondida>
- Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Chion, M. (2009). *El cine y sus oficios*. Madrid: Catedra
- Corcuera de los Santos, M. (2010). *Producción audiovisual I*. Disponible en: <http://docentesinnovadores.net/Archivos/5925/Manual%20Produccion%20audiovisual.pdf>
- Cortés Parejo, J. (2000). *La percepción del color*. Disponible en: https://personal.us.es/jcortes/Material/Material_archivos/Articulos%20PDF/Color.pdf
- Daly, T. (2014). *Los fundamentos de la fotografía digital*. Barcelona: Blume
- Dancyger, K. (1999). *Técnicas de edición en cine y video*. Barcelona: Gedisa
- Danto, A. (2013). *¿Qué es el arte?* Buenos Aires: Paidós
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós
- Delgadillo Velasco, R. (2011). *Teorías sobre el montaje audiovisual*. Disponible en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762011000100008
- Dempsey, A. (2002). *Estilos, escuelas y movimientos*. Barcelona: Blume.
- Drew, J. y Meyer, S. (2008). *Tratamiento del color: guía para diseñadores gráficos*. Barcelona: Blume
- Fernández Breis, J. (2004). *Vídeo*. Disponible en: <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema6.pdf>
- Fernández Diez, J. (1993). *La dirección de producción*. Barcelona: Paidós Iberica
- Francastel, P. (1990). *Pintura y sociedad*. Madrid: Cátedra
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito. Disponible en <http://ariel-amadio.com/docencia/wp-content/uploads/2013/08/Dise%C3%B1o-gr%C3%A1fico-para-la-gente-Jorge-Frascara.pdf>

- Freeman, M. y Lucke S. (2012). *Edición Digital*. Barcelona: Blume
- Freeman, M. (2010). *Guía completa de luz e iluminación en fotografía digital*. Barcelona: Blume
- Freeman, M. (2014). *Edición digital de la imagen y efectos especiales: guía para dominar las técnicas clave de photoshop y lightroom*. Barcelona: Blume
- Glusberg, J. (1999). *Arte y tecnología: del videoarte a las computadoras. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo
- González Monclus, A. (2008). *Los medios audiovisuales*. Disponible en: <https://comunicacionpsicologia.files.wordpress.com/2014/09/los-medios-audiovisuales-concepto-y-tendencia-de-uso-en-el-aula.pdf>
- González Simón, C. (2004). *Etalonaje en cine digital*. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10630/9860>
- Grove, B. (1992). *Edgar Degas: 1834-1917*. Colonia: Taschen
- Gurpegui, C. (2013). *Georges Méliés: del cinematógrafo al cine a través de su magia*. Disponible en: http://lateinamerika.phil-fak.uni-koeln.de/fileadmin/sites/aspla/bilder/ip_2013/CarlosGurpegui._Sevilla._Melies_trabajo.pdf
- Gutiérrez Espada, L. (1979). *El cine francés: tras las vanguardias, en Historia de los medios audiovisuales I. (1938-1926)*. Madrid: Pirámide.
- Hedgecoe, J. (1992). *Manual de técnica fotográfica*. Madrid: Blume
- Hedgecoe, J. (2006). *El arte de la fotografía digital*. Barcelona: Blume
- Huertas Jimenez, L. (1986). *Estética del discurso audiovisual: fundamentos para una teoría de la creación fílmica*. Barcelona: Editorial Mitre
- Huhtamo, E. (2008). *Elementos de pantallología*. Disponible en: <http://medioexpresivoscampos.org/elementos-de-pantallologia-de-erkki-huhtamo/>
- Ingos, W. (1993). *La pintura del impresionismo: 1860 – 1920*. Köln: Taschen
- Itten, J. (1975). *Arte del color*. Paris: Bouret
- Jacoste Quesada, J. (1997). *El productor cinematográfico*. Madrid: Editorial Síntesis
- Kamin, B. (1999). *Introducción a la producción cinematográfica*. Buenos Aires: Centro de Investigación cinematográfica
- Kapos, M. (1994). *Impresionismo. Köln: Könemann*

- Küppers, H. (1992). *Fundamento de la teoría de los colores*. Barcelona: Gustavo Gilli
- Labarga Málaga, M. (2010). *Significado de los efectos especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relatocinematográfico*. Madrid. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/11209/1/T32077.pdf>
- Langford, M. (1990). *La fotografía paso a paso*. Madrid: Blume
- Langford, M., Bilissi, E. (2008). *Tratado de la fotografía*. Barcelona: Omega
- Lerma Cruz, M. (2015) *Los reflejos de la primera vanguardia. Proyecto de Grado*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=371&id_articulo=7977
- Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine: como se ilumina con palabras, como se habla con la luz*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Manetti, R. y Valdez, M. (1998). *Desvelando imágenes*. Buenos aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla*. Barcelona: Universidad de Barcelona
- Martinez Santos, E. (2015). *La video-danza*. Disponible en: <https://ericamartinezsantos.files.wordpress.com/2015/02/la-videodanza.pdf>
- Mellado, J. (2005). *Fotografía digital de alta calidad*. Almería. Disponible en: https://www.microgamma.com/lIibres/PDF/fac_libro_mellado.pdf
- Millerson, G. (1995). *Manual de producción de video*. Madrid: Editorial Paraninfo
- Mora Bernal, H. (2012). *La explicación a la pintura del impresionismo*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/181/18123129004.pdf>
- Mónaco, A. (2013). *El ABC de la producción audiovisual*. Buenos Aires: Ediciones CICCUS
- Montoya, S. (2001). *La producción de videos*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Moreno Almansa, J., Expósito Cordobés, B., Luque Rodrigo, L., Mantas Fernández, R. (2011) *Estéticas del Media Art*. Málaga: Universidad de Málaga
- Ordoñez Santiago, C. (2005). *Formatos de imagen digital*. Disponible en: http://www.revista.unam.mx/vol.6/num5/art50/may_art50.pdf

- Präkel, D. (2010). *Exposición*. Barcelona: Blume
- Prats Marti, P. (2015). *Todo lo que necesitas saber sobre el etalonaje*. Disponible en: <http://www.uv.es/uvweb/master-contenidos-formatos-audiovisuales/es/blog/todo-lo-necesitas-saber-etalonaje-1285949333936/GasetaRecerca.html?id=1285952549547>
- Perosino, M. (1994). *Renoir*. Madrid: Electa
- Pool, P. (1993). *El impresionismo*. Barcelona: Destino
- Raffo, J. (2000). *El proyecto de realización audiovisual*. Buenos Aires: Centro de estudios y producción audiovisual
- Ràfols, R., Colomer, A. (2003) *Diseño audiovisual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Reynolds, D. (1985) *Introducción a la historia del arte: en el siglo XIX*. Barcelona: Gustavo Gili
- Rincón, O. (2002). *Televisión, video y subjetividad*. Bogotá: Norma
- Rio, M. (2008). *Corre, limpia, barre en historias breves*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3881.pdf
- Rodríguez Ponferrada, B. (2016) *Visualizar el sonido y oír la imagen: El audiovisual como unidad narrativa*. Proyecto de graduación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1655&titulo_proyectos=Visualizar%20el%20sonido%20y%20o%EDr%20la%20imagen
- Romaguera i Ramió (1991) *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid: Ediciones de la torre.
- Roncallo, S. (2005) *El video(arte) o el grado Lego de la imagen*. Disponible en: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/viewFile/3678/2950>
- Rubio Alcover, A. (2007) *La post-producción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Disponible en: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf;jsessionid=6FBE9A89F17D416F6B959ECE58D8C50E?sequence=1>
- Sabeckis, C. (2015) *El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas*. Proyecto de Grado. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n52/n52a04.pdf>

- Sadoul, G. (1972). *Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días*. México DF: Siglo Veintiuno.
- Sagner-Düchting, K. (1992). *Claude Monet 1840 – 1926: una fiesta para la vista*. Köln: Taschen
- Sáinz Sánchez, M. (1999) *El productor audiovisual*. Madrid: Editorial Síntesis
- Salvo Borda, A. (2012) *Elaboración de un videoclip mediante las técnicas de 3D, time-lapse, y HDR con posterior postproducción en cinema 4d y after effects*. Navarra. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2454/6723>
- Sariugarte Gómez, I. (2010) *Nam June Paik: El “aprendiz de brujo” tecnológico*. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-879X2010000100004
- Scott, R. G. (1951) *Fundamentos del diseño*. Nueva York: Me Graw-Hill
- Seldeños Valdellós, A. (2013). *Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento*. Universidad de Málaga. Disponible en: <http://www1.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/v21/07%20-%2021.pdf>
- Solivérez, C. (1967). *Los pintores impresionistas*. Disponible en: http://cyt-ar.com.ar/cyt-ar/images/1/10/Pintores_impresionistas_por_Soliv%C3%A9rez.pdf
- Sierra, G. (2015) *Producción audiovisual*. Disponible en: https://cdn.educ.ar/repositorio/Download/file?file_id=8d62f101-6324-4344-9627-81ad9cf8c713
- Vega, E. (s.f) *Sonido y audiovisual*. Disponible en: <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/audio/10.pdf>
- Watkinson, J. (1990) *El arte del video digital*. Madrid: Radio Televisión Española
- Wong, W. (1999). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gili
- Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra
- Zurro Vigo, B. (2015) *Dirección de Arte: La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/63830>