

# 65

## **Ensayos sobre la Imagen. Edición XV**

Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2014

**Eje 1. Arte, diseño y realidad.** María Alejandra Fezza | Camila Madero | Germán Belzunce | Imaluna Moncada Cabrera | Eduardo Andrés Anillo González. **Eje 2. De espectador a protagonista.** Nicolás Menéndez | Matías Nicolás Rossi | María Paula Lambertina. **Eje 3. El artista y su proceso creativo.** Sofía Ceppi | Dolores Galarza Seeber y otros | Cinthia Di Ciancia y Mariana Ighneimin | Sofía Bianchi Enderlein. **Eje 4. Análisis crítico de obras filmicas y teatrales.** Araceli Fiorentino | Mary Daniela Prada Mantilla | Sofía Eleonora Francis | Luciano Menichelli. **Eje 5. Intertextualidad en el arte, el diseño y la política.** Elva Yasy Aquino Elias | Lucila Losardo | María Belén Chardon | Fernanda Merlo | Ariel David Bar-On | Marianne Ortileb Pugin. **Eje 6. Estilo e identidad en las producciones cinematográficas.** Meir Benatar | Igna Di Maggio | Agustina Gavagnin.

## **Creación y Producción en Diseño y Comunicación** [Trabajos de estudiantes y egresados]

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo  
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación  
Centro de Producción en Diseño y Comunicación  
Buenos Aires, Argentina  
Año 11. Número 65. Diciembre 2014





**Creación y Producción en Diseño y Comunicación  
[Trabajos de estudiantes y egresados]**

Universidad de Palermo.  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.  
Mario Bravo 1050.  
C1175ABT. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.  
publicacionesdc@palermo.edu

**Director**

Oscar Echevarría

**Editora**

Fabiola Knop

**Coordinación del presente ejemplar Nº 65**

Verónica Barzola. Marina Mendoza

**Comité Editorial y de Arbitraje**

**Mercedes Alfonsín.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Mónica Balabani.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Carlos Caram.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Roberto Céspedes.** Universidad de Morón. Argentina.  
**Marisa Cuervo.** Universidad del Salvador. Argentina.  
**Daniela Di Bella.** Universidad de Morón. Argentina.  
**Patricia Doria.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Zulema Marzorati.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Mercedes Massafra.** Universidad Kennedy. Argentina.  
**Marina Laura Matarrese.** Universidad de Buenos Aires.  
Argentina.  
**María Elena Onofre.** Escuela Nacional de Bellas Artes  
Prilidiano Pueyrredón  
**Mercedes Pombo.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Mariángeles Pusineri.** Universidad Nacional de Mar del  
Plata. Argentina.  
**Eduardo Russo.** Universidad Nacional de La Plata. Argentina.  
**Virginia Suárez.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Elisabet Taddei.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Daniel Wolf.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.

**Textos en Inglés**

Marisa Cuervo

**Textos en Portugués**

Mercedes Massafra

**Diseño**

Francisca Simonetti  
Constanza Togni

1º Edición.

**Cantidad de ejemplares:** 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.  
Diciembre 2014.

**Impresión:** Artes Gráficas Buschi S.A.

Ferré 250/52 (C1437FUR)  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

**ISSN 1668-5229**

**Universidad de Palermo**

**Rector**

Ricardo Popovsky

**Facultad de Diseño y Comunicación**

*Decano*

Oscar Echevarría

*Secretario Académico*

Jorge Gaitto

**Creación y Producción en Diseño y Comunicación on line**  
Los contenidos de esta publicación están disponibles, gratuitos, on line ingresando en: [www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc) > Publicaciones DC > Creación y Producción en Diseño y Comunicación.

Los trabajos de estudiantes que integran esta publicación constituyen ejercicios académicos de cátedras, sin fines comerciales. Se deja constancia que el uso de marcas, inclusión de opiniones, citas e imágenes es de absoluta responsabilidad de sus autores quedando la Universidad de Palermo exenta de toda responsabilidad al respecto.

La familia tipográfica empleada en el diseño de tapa de este número, es obra de un estudiante de la carrera de Diseño UP. El trabajo fue realizado en la Cátedra del profesor Diego Pérez Lozano.

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores.

# 65

## Ensayos sobre la Imagen. Edición XV

Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2014

**Eje 1. Arte, diseño y realidad.** María Alejandra Fezza | Camila Madero | Germán Belzunce | Imaluna Moncada Cabrera | Eduardo Andrés Anillo González. **Eje 2. De espectador a protagonista.** Nicolás Menéndez | Matías Nicolás Rossi | María Paula Lambertina. **Eje 3. El artista y su proceso creativo.** Sofía Ceppi | Dolores Galarza Seeber y otros | Cinthia Di Ciancia y Mariana Ighneimin | Sofía Bianchi Enderlein. **Eje 4. Análisis crítico de obras filmicas y teatrales.** Araceli Fiorentino | Mary Daniela Prada Mantilla | Sofía Eleonora Francis | Luciano Menichelli. **Eje 5. Intertextualidad en el arte, el diseño y la política.** Elva Yasy Aquino Elias | Lucila Losardo | María Belén Chardon | Fernanda Merlo | Ariel David Bar-On | Marianne Ortileb Pugin. **Eje 6. Estilo e identidad en las producciones cinematográficas.** Meir Benatar | Igna Di Maggio | Agustina Gavagnin.

## Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo  
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.  
Centro de Producción en Diseño y Comunicación.  
Buenos Aires, Argentina  
Año 11. Número 65. Diciembre 2014

Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados] es una línea de publicación semestral del Centro de Estudios y del Centro de Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La publicación reúne trabajos desarrollados por estudiantes y egresados de las diferentes carreras de la Facultad. Las producciones (teórico, visual, proyectual, experimental y otros) se organizan en relevamientos y recopilaciones bibliográficas, catálogos, guías entre otros soportes. La línea editorial refleja los estándares de calidad del desarrollo de la currícula evidenciando la diversidad de abordajes temáticos y metodológicos realizados por estudiantes y egresados, con la dirección y supervisión de los docentes de la Facultad. Los trabajos son seleccionados por el claustro académico y evaluados para su publicación por el Comité de Arbitraje de la Serie.

**Ensayos sobre la Imagen. Edición XV**  
**Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y**  
**Comunicación.**

**Creación y Producción en Diseño y Comunicación**

**[Trabajos de estudiantes y egresados] N° 65**

ISSN 1668-5229

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.  
Buenos Aires, Argentina. Diciembre 2014

## Sumario

<b>Introducción</b> .....pp. 9-12	El arte como el reflejo de las emociones: colores, grafismos y energía en Clarisa Fiscaro Cinthia Di Ciancia y Mariana Ighneimin.....pp. 40-43
<b>Listado de trabajos premiados por docente</b> .....p. 12	<b>Ayer, punto, hoy</b> Sofía Bianchi Enderlein.....pp. 43-45
<b>Eje 1. Arte, diseño y realidad</b>	<b>Eje 4. Análisis crítico de obras filmicas y teatrales</b>
Marcelo Meder. Los juguetes, del Hobby a la profesión María Alejandra Fezza.....pp. 13-14	<b>Verdades recordadas</b> Araceli Fiorentino.....pp. 47-49
Cada vez que decimos adiós Camila Madero.....pp. 15-18	<b>Nora</b> Araceli Fiorentino.....pp. 49-51
La serie fotográfica <i>Babel</i> Germán Belzunce.....pp. 18-20	<b>Un panorama económico en <i>Los guantes mágicos</i></b> Mary Daniela Prada Mantilla.....pp. 52-53
Lewis Hine, una mirada crítica Imaluna Moncada Cabrera.....pp. 20-23	<b>Análisis de la puesta en escena <i>Shakespeare's sonettes</i></b> Sofía Eleonora Francis.....pp. 53-55
Joel Escalona: la semántica de la cultura mexicana Eduardo Andrés Anillo González.....pp. 23-26	<b><i>La maffia</i></b> Luciano Menichelli.....pp. 56-60
<b>Eje 2. De espectador a protagonista</b>	<b>Eje 5. Intertextualidad en el arte, el diseño y la política</b>
Un cielo lleno de medios: las nuevas estrellas Nicolás Menéndez.....pp. 27-30	<b>Expresar a través de los pinceles</b> Elva Yasy Aquino Elias.....pp. 61-62
El 3D volvió para quedarse Matías Nicolás Rossi.....pp. 30-32	<b>Esencialismo pictórico. La dinámica creadora</b> Lucila Losardo.....pp. 62-64
Juego Óptico Espacial María Paula Lambertina.....pp. 33-35	<b>Una experiencia barroca en la iluminación teatral: Shakespeare puertas adentro</b> María Belén Chardon.....pp. 64-66
<b>Eje 3. El artista y su proceso creativo</b>	<b>Doncella de hierro</b> Fernanda Merlo.....pp. 66-68
Análisis de la obra de Domingo Alagia Sofía Ceppi.....pp. 37-38	<b>Los movimientos precedentes en el cine dentro de <i>La hora de los hornos</i></b> Ariel David Bar-On.....pp. 68-73
Del microscopio a la <i>Mesa Biológica</i> de Pablo La Padula: ¿arte o ciencia? Dolores Galarza Seeber y otros.....pp. 38-40	

La ineludible extinción del libro en las obras  
del artista Guy Laramée  
Marianne Ortileb Pugin.....pp. 73-75

**Eje 6. Estilo e identidad en las producciones  
cinematográficas**

La vigencia de la posmodernidad en los planos  
de Wes Anderson  
Meir Benatar.....pp. 77-79

Tim Burton. Camino hacia la estética digital  
Igna Di Maggio.....pp. 79-81

Wes Anderson, sin límites definidos  
Agustina Gavagnin.....pp. 82-85

**Índice por autor**

(Ordenado alfabéticamente).....p. 87

**Publicaciones del Centro de Estudios en  
Diseño y Comunicación**.....pp. 89-94

## **Resumen / Ensayos sobre la Imagen. Edición XV. Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2014.**

El siguiente cuaderno reúne los ensayos más destacados producidos por los estudiantes en las distintas asignaturas de las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación, enmarcadas dentro del proyecto pedagógico Ensayos sobre la Imagen. Este proyecto –desarrollado en materias vinculadas al arte y la expresión– se articula con la política editorial de la Facultad, que busca hacer visible la producción de los estudiantes dentro de la vida académica.

Los ensayos publicados se encuentran agrupados en seis ejes temáticos: 1) Arte, diseño y realidad, 2) De espectador a protagonista, 3) El artista y su proceso creativo, 4) Análisis crítico de obras fílmicas y teatrales, 5) Intertextualidad en el arte, el diseño y la política, y 6) Estilo e Identidad en las producciones cinematográficas.

Los seis ejes reflejan la diversidad de lenguajes artísticos abordados en las distintas cátedras, así como también la pluralidad de miradas y pensamientos que emanan de las aulas.

### **Palabras Clave**

Posmodernidad - Intertextualidad - Arte - Diseño - Política.

## **Abstract / Essays on the image. XV Edition. Works by students. 1st. Semester, 2014.**

This publication gathers the best essays produced by students in the educational project Essays on the Image, consisting on subjects related to the field of art and expression that can be taken at the careers of the Faculty of Design and Communication. This educational project is articulated with the publishing policy of the Faculty, which seeks to make visible the production of students into academic life.

Published papers are grouped into six axes that organize the approaches and proposals. These areas are: 1) Art, design and reality, 2) From spectator to protagonist; 3) The artist and his creative process, 4) Critic analysis of Films and Plays, 5) Intertextuality in art, design and politics. 6) Identity and style in film productions. These texts were selected by the faculty because of their reflective and theoretical capacity. There, the authors present their position on various cultural and artistic events. These texts reflect the diversity of artistic languages approached by the different subjects as well as the various points of view and thoughts that emerge from the classrooms.

### **Key words**

Postmodernism - Intertextuality - Art - Design - Politics.

## **Resumo / Ensaios sobre a Imagem. Edição XV. Escritos de estudantes. Primeiro Quadrimestre 2014**

O Caderno reúne os ensaios mais destacados produzidos pelos estudantes nas matérias das carreiras da Faculdade de Design e Comunicação, dentro do projeto pedagógico Ensaios sobre a Imagem. Este projeto –desenvolvido em matérias vinculadas à arte e a expressão– se articula com a política editorial da Faculdade, que procura fazer visível a produção dos estudantes na vida acadêmica.

Os ensaios publicados se agrupam em seis eixos temáticos: 1) Arte, design e realidade; 2) De espectador a protagonista; 3) O artista e seu processo criativo; 4) Análise crítica de filmes e obras de teatro; 5) Intertextualidade na arte, o design e a política, e 6) Estilo e identidade nas produções cinematográficas.

Os seis eixos refletem a diversidade de linguagens artísticos abordados nas cátedras, assim como a pluralidade de miradas e pensamentos que emanam das aulas.

### **Palavras chave:**

Pós-modernidade - Intertextualidade - Arte - Design - Política.



## Sobre el arte y el diseño en la posmodernidad

Los campos del arte y el diseño no han sido ajenos a la profundización de lógicas de la modernidad sucedidas a partir de las últimas décadas del siglo XX. Tanto la interdisciplinariedad, la “democratización” y apertura de espacios, como la progresiva indistinción entre lo público y lo privado caracterizan a este tiempo histórico.

La posmodernidad ha acarreado una tendencia creciente a desdibujar las fronteras entre el arte y el diseño y –sobre todo– una reivindicación del diseño de autor frente a la multiplicidad de productos fabricados en serie que circulan en el mercado. Los emprendimientos creativos han ganado un espacio de preponderancia y una oportunidad para obtener visibilidad y lograr que sus productos puedan ser comercializados.

Por su parte, el arte posmoderno se ha caracterizado por la interrelación de múltiples abordajes, generada a partir de la pérdida de individualidad que sufre el ciudadano contemporáneo. Documentales recientemente producidos que remiten a movimientos artísticos de la segunda posguerra, resignificación de lo sagrado en el arte plástico contemporáneo y obras clásicas del teatro presentadas en puestas en escena con estética actual, son algunos ejemplos de cómo discursos y cosmovisiones se mezclan e imbuyen en la producción de pintores, escultores, directores de teatro y cine del siglo XXI. El posmodernismo piensa y cuestiona el rol del artista –quitándole el áurea de importancia que tuvo en otros siglos–, profundizando la apertura del espacio a nuevos creadores e, incluso, cuestionando el papel del arte en sí mismo. Aporta una flexibilización de las normas estéticas vigentes y da mayor visibilidad a las producciones provenientes de países del tercer mundo. Esta reivindicación de las diferencias culturales como valor positivo en el campo del arte, es acompañada por el auge de los feminismos y por el arte nacido y pensado desde la perspectiva de género.

Asimismo, la innovación tecnológica se introduce como un fuerte condicionante del producto artístico final, tanto en el cine como en la fotografía.

Pero quizás una de las características más interesantes sea el aumento de la participación. Así como el antiguo lector de periódicos se convierte en productor de contenidos con la llegada del periodismo ciudadano, el público es invitado a intervenir en la obra de arte y el proceso creativo, transformándose en un personaje dual: espectador-artista.

Se presenta en esta publicación una selección, entre la inmensa producción de los estudiantes, de los mejores ensayos, separados en cinco ejes temáticos: 1) Arte, diseño y realidad; 2) De espectador a protagonista; 3) El artista y su proceso creativo; 4) Análisis crítico de obras filmicas y teatrales; 5) Intertextualidad en el arte, el diseño y la política; y 6) Estilo e Identidad en las producciones cinematográficas.

En el primer eje –Arte, diseño y realidad– se presentan las obras de cinco autores que abordan temáticas circundantes a la fotografía (la construcción del sentido en la imagen fotográfica, la fotografía como retrato de época y el análisis de series fotográficas que retratan el avance de las tecnologías y el desarrollo de las ciudades), así como al diseño industrial (el diseño de juguetes didácticos de madera en Argentina y la influencia de la cultura mexicana en el diseño industrial del país). En el apartado De espectador a protagonista se analiza la introducción del ciudadano común en la esfera de la fama; la aparición del cine 3D y la inmersión del espectador en el film como si se tratase de una escena de la vida real; y las lógicas de las instalaciones artísticas en las que el público interviene activamente.

En El artista y su proceso creativo, el tercer eje, se examina por un lado, la obra del artista plástico contemporáneo Domingo Alagia desde la perspectiva del Cubismo, Simbolismo y el Fauvismo; la relación entre Surrealismo, Pop-art, Op-art y Abstraccionismo Orgánico y la obra de Clarisa Fiszczak; La serie *La mesa biológica* de Pablo La Padula en relación al Dadaísmo; además de la producción de Roy Lichtenstein y Yayoi Kusama. En Análisis crítico de obras filmicas y teatrales se analiza el film *Verdades verdaderas. La vida de Estela* (2011) en base al contexto histórico y su estructura narrativa; la película *Casa de Muñecas* (1918) haciendo hincapié en la metamorfosis en el rol de la mujer y su liberación en el ámbito público; el film *Los Guantes Mágicos* (2003) resaltando la crisis argentina como factor motivacional del argumento; la puesta en escena de *Shakespeare Sonnets* sobresaltando la mixtura entre la estética de época y la contemporánea; y *La Maffia* (1972), película del género gángster con una voluntad de denuncia.

En el quinto eje, Intertextualidad en el arte, el diseño y la política, se aborda el análisis de la obra de la artista plástica Liliana Kibrik desde la perspectiva del Esencialismo; las corrientes que determinaron el surgimiento y la creación del movimiento del Esencialismo Pictórico; la relación entre el movimiento Barroco y el diseño de iluminación teatral; la conexión entre la *nouvelle vague*, el neorrealismo italiano y la película *La Hora de los Hornos* (1968); la construcción de esculturas paisajísticas contemporáneas para denunciar la extinción de la cultural del libro; y el paralelo entre la mujer guerrera celta y la figura de Margaret Thatcher como paradigma del poder femenino occidental.

Finalmente, Estilo e Identidad en las producciones cinematográficas, último eje, aborda reflexiones en torno a las obras de Wes Anderson y Tim Burton.

Este cuerpo ensayístico realiza su valor logrando ofrecer al lector no sólo un análisis de la influencia de la posmodernidad en el arte y el diseño, sino también la influencia de movimientos y creaciones de otras épocas en la actualidad.

## Listado de trabajos premiados por docente

**Docente: Leandro Allochis.** Asignatura: Producción Gráfica F. • Primer Premio: Cada vez que decimos adiós. Madero, Camila (pp. 15-18) • Segundo Premio: La serie fotográfica *Babel*. Belzunce, Germán (pp. 18-20)

**Docente: Emiliano Basile.** Asignatura: Discurso Audiovisual I. • Primer Premio: Los movimientos precedentes en el cine dentro de *La hora de los hornos*. Bar-On, Ariel David (pp. 68-73).

**Docente: Emiliano Basile.** Asignatura: Historia de cine contemporáneo I. • Primer Premio: La vigencia de la posmodernidad en los planos de Wes Anderson. Benatar, Meir (pp. 77-79).

**Docente: Diego Berger.** Asignatura: Taller de Reflexión Artística I. • Primer Premio: Del microscopio a la *Mesa Biológica* de Pablo La Padula: ¿arte o ciencia? Galarza Seeber, Dolores y otros (pp. 38-40) • Segundo Premio: El arte como el reflejo de las emociones: colores, grafismos y energía en Clarisa Fiscaro. Di Ciancia, Cinthia e Ighneimin, Mariana (pp. 40-43).

**Docente: Dino Bruzzone.** Asignatura: Taller de Reflexión Artística I. • Primer Premio: Juego Óptico Espacial. Lambertina, María Paula (pp. 33-35) • Primer Premio: La ineludible extinción del libro en las obras del artista Guy Laramee. Ortileb Pugin, Marianne (pp. 73-75).

**Docente: Manuel Carballo.** Asignatura: Taller de Reflexión Artística III. • Segundo Premio: Esencialismo Pictórico. La Dinámica Creadora. Losardo, Lucila (pp. 62-64).

**Docente: Carla Ferrari.** Asignatura: Taller de Reflexión Artística III. • Primer Premio: Una experiencia barroca en la iluminación teatral: Shakespeare puertas adentro. Chardon, María Belén (pp. 64-66).

**Docente: Mónica Gruber.** Asignatura: Discurso audiovisual II. • Primer Premio: Verdades recordadas. Fiorentino, Araceli (pp. 47-49).

**Docente: Mónica Incorvaia.** Asignatura: Historia de la fotografía. • Primer Premio: Lewis Hine, una mirada crítica. Moncada Cabrera, Imaluna (pp. 20-23).

**Docente: Mariana La Nasa.** Asignatura: Historia del diseño II. • Primer Premio: Joel Escalona: la semántica de la cultura mexicana. Anillo González, Eduardo Andrés (pp. 23-26).

**Docente: Andrea Mardikian.** Asignatura: Teatro I. • Primer Premio: Nora. Fiorentino, Araceli (pp. 49-51).

**Docente: Carlos Alberto Moran.** Asignatura: Taller de Reflexión Artística II. • Primer Premio: Doncella de hierro. Merlo, Fernanda (pp. 66-68).

**Docente: Eva Beatriz Noriega.** Asignatura: Discurso Audiovisual IV. • Primer Premio: Un cielo lleno de medios: las nuevas estrellas. Menéndez, Nicolás (pp. 27-30).

**Docente: Daniela Andrea Olivera.** Asignatura: Taller de reflexión Artística I. • Primer Premio: Análisis de la obra de Domingo Alagia. Ceppi, Sofía (pp. 37-38).

**Docente: Juan Orellana.** Asignatura: Taller de Reflexión Artística I. • Primer Premio: Ayer, punto, hoy. Bianchi Enderlein, Sofía (pp. 43-45) • Primer Premio: Wes Anderson, sin límites definidos. Gavagnin, Agustina (pp. 82-85).

**Docente: Marcos Perez Llahi.** Asignatura: Discurso Audiovisual I. • Primer Premio: Un panorama económico en *Los guantes mágicos*. Prada Mantilla, Mary Daniela (pp. 52-53).

**Docente: Mariana Pizarro.** Asignatura: Taller de Reflexión Artística I. • Primer Premio: Expresar a través de los pinceles. Aquino Elias, Elva Yasy (pp. 61-62).

**Docente: Andrea Pontoriero.** Asignatura: Teatro III. • Primer Premio: Análisis de la puesta en escena *Shakespeare's sonnets*. Francis, Sofía Eleonora (pp. 53-55).

**Docente: Ileana Ratinoff.** Asignatura: Historia del Diseño I. • Primer Premio: Marcelo Meder. Los juguetes, del Hobby a la profesión. Fezza, María Alejandra (pp. 13-14).

**Docente: Larisa Rivarola.** Asignatura: Discurso Audiovisual V. • Primer Premio: *La maffia*. Menichelli, Luciano (pp. 56-60).

**Docente: Delia Beatriz Robles.** Asignatura: Discurso Audiovisual IV. • Primer Premio: Tim Burton. Camino hacia la estética digital. Di Maggio, Igna (pp. 79-81).

**Docente: Eduardo Russo.** Asignatura: Discurso Audiovisual IV. • Primer Premio: El 3D volvió para quedarse. Rossi, Matías Nicolás (pp. 30-32).

# Marcelo Meder. Los juguetes, del Hobby a la profesión

María Alejandra Fezza

## Introducción

Marcelo Meder, diseñador industrial argentino, a través de su firma Monoblock introduce una línea de juguetes, de madera y goma eva que contribuyen a fomentar en los niños la creatividad y su desarrollo intelectual. Hechos en madera de álamo seco de reforestación, les permiten darles la terminación deseada con pintura, a la vez que los insta a armar y desarmar a su gusto cada modelo intercambiando sus partes. Pronto a agrandar la línea con casas y estaciones de servicio, utilizando siempre estos dos materiales, hoy brinda una línea de autos y camiones que dejan, además de intercambiar piezas entre sí, interactuar con los otros juguetes de los niños.

Según su opinión, la industria Argentina ha dado fin a la importación indiscriminada, lo que permite el desarrollo industrial nacional como así también la incorporación del diseño. A través del Plan nacional del Diseño, del Ministerio de la industria de la Nación, existen convenios con los fabricantes de juguetes, para incorporar diseñadores industriales al rubro.

## Desarrollo

Los juguetes han sido desde, tiempos inmemorables, objetos destinados a los niños que estimulan su imaginación, los entretienen y desarrollan su creatividad. Desde los primeros hechos de madera, hasta los diseñados y fabricados con materiales más modernos en la actualidad.

Se pueden mencionar los de la revolución industrial (de metal u hojalata), pasando por los de la Bauhaus (hechos en madera, de formas geométricas y colores primarios), también los de Alma Buscher (que aún hoy encontramos en las escuelas, que sirven para armar gran cantidad de formas como barcos o casas). Así mismos los de Walter Gropius (juegos arquitectónicos de ingenio) o los de Joseph Hartwig (con su inolvidable ajedrez o las marionetas).

No deben olvidarse los de estilo constructivista, como los de Ladislav Sutnar (bloques de madera de colores primarios con los que se podían construir las casas y fábricas de la época); o los animales del futurismo del italiano Fortunato Depero. Los de Charles Eames, integrante de la escuela de cranbrook, hechos de contrachapado como su elefante, o sus trompos de madera, todos, y a lo largo de la historia, han tenido una clara intención didáctica y han estado destinados a ser un medio para el desarrollo personal de los niños.

Y en la actualidad pueden apreciarse las propuestas lúdicas de diseñadores como Marcelo Meder, un Argentino nacido en buenos Aires (en el barrio de Villa Urquiza), que apostó a sus diseños y su habilidad manual. Comenzó con unos modelos que fabricó para jugar con sus hijos y hoy tiene su propio

emprendimiento llamado *Monoblock*, que se ha convertido en su medio de vida.

Ha tomando como inspiración, aquellos realizados por la Bauhaus, y aprecia los juguetes de empresas como la sueca Playsam de diseños escandinavos, con reminiscencias del streamline norteamericano de la década del treinta, con formas aerodinámicas y líneas horizontales. También los juguetes de la empresa Brio, española; los de origen chino como los Plan Toys (los más parecidos en estructura a los de Monoblock, en cuanto a colores y formas); los de Vilac, Franceses; y los Automonoblox, norteamericanos (con repuestos intercambiables, al estilo de la Deutscher Werkbund de la Alemania del 1900).

Marcelo creó su pequeña empresa que brinda una propuesta didáctica que permite a los chicos armar el modelo móvil, autos o camiones, a su gusto.

El material utilizado es el álamo seco de reforestación al que los chicos le dan una terminación de pintura y les encastran piezas de goma eva, no tóxica y reciclable, según el color que ellos elijan. Estos son variados y las cajas vienen armadas con un criterio específico, en colores primarios, secundarios, complementarios, fríos, cálidos etc.

Considera que sus juguetes son para jugar, no importa el género del niño, por lo que están destinados indistintamente a los niños y a las niñas que también en su futuro tendrán que manejar sus propios autos, según opina Marcelo.

Los camiones y autos, tienen cabinas y ruedas intercambiables entre los diferentes modelos, lo que hace que tengan infinita posibilidades de juego. Pueden recibir muñecos y o elementos de carga, lo que permite que interactúen con los otros juguetes de los niños.

Son muy parecidos a los modelos que ellos ven en las calles de líneas aerodinámicas y de colores llamativos y ruedas poderosas.

Están destinados a ser utilizados en las plazas, patios, comedores, habitaciones, dónde los chicos quieran llevarlos para jugar. Marcelo tiene pensado ampliar la línea con estructuras como casas, puentes, estaciones de servicio, siempre manteniendo la unión de los dos materiales que antes mencionábamos, la madera y la goma eva.

Cuando crea cada modelo, tiene en cuenta no sólo la observación del juego de los niños, en las ferias o festivales a los que fue invitado sino también su intuición en cuanto a los colores y a la múltiple posibilidad de encastres e intercambio de piezas que cada modelo ofrece. Esto nos lleva a pensar en el styling norteamericano, que intercambiaba colores, y carcasas de sus productos haciéndolos cada vez más atrac-

---

\* Docente: Ileana Ratinoff | Asignatura: Historia del Diseño I | Primer Premio

tivos y combinables entre sí, y teniendo de antecedente a la Deutscher Werkbund que antes mencionábamos.

En cuanto a su opinión sobre el diseño de juguetes en la Argentina, comenta que no hay ni buenos ni malos juguetes. Lo que importa es que la industria del juguete está protegida de la importación indiscriminada y eso da la posibilidad del desarrollo industrial nacional, así también como la incorporación del diseño. A través del Plan Nacional Del Diseño, del Ministerio de la industria de la Nación, existen varios convenios con fabricantes de juguetes, grandes y pymes, de incorporar diseñadores industriales y crear conciencia del factor diseño en la producción nacional.

Su propuesta llevaba mucho de artesanal, en un principio, él mismo cortaba los bloques de madera mientras la producción fue pequeña. Pero cuando los pedidos pasaron de diez autos a doscientos o trescientos, la tarea se tornó muy dificultosa. Este comienzo artesanal nos hace acordar a la escuela de la Bauhaus, que en un principio reivindicó lo artesanal, y al artesano como uno de sus principios básicos traídos desde tiempos del Arts & Crafts y William Morris.

Hoy en día, terceriza todos sus productos, las ruedas torneadas, el troquelado de la goma eva, el corte de los listones, el packaging, etc. Él se encarga del armado final, la combinación de colores, el control de calidad, el armado de pedidos, y el envío.

Como los juguetes se venden principalmente en las jugueterías didácticas, aún no ha considerado el uso de maquinarias como el CNC, ya que el mercado es chico. De todas formas, actualmente, no llega a satisfacer la demanda. Está produciendo unos trescientos móviles al mes cuando tendría que llegar a los quinientos, con picos más altos en el mes del niño y Navidad de mil unidades.

Reconoce que su gran crecimiento se lo debe a las redes sociales, de las que no era muy amigo, ya que le hicieron incorporar más del 75% de sus clientes.

No podemos dejar de mencionar que estos juguetes fueron finalistas del concurso Nacional del juguete en 2012, auspiciado por la CAIJ (cámara Argentina de la industria del juguete) y el Ministerio de la industria de la nación y fueron distinguidos por el concurso INNOVAR en sus ediciones 2011, 2012, y 2013 en Tecnópolis.

Este año, obtuvieron el Sello del buen Diseño del plan Nacional del diseño, del Ministerio de la Industria de la Nación.

## Conclusiones

Es importante destacar que existen diseñadores argentinos, como Marcelo, comprometidos con el medio ambiente, que están desarrollando su profesión y apostando a la industria nacional.

Sus diseños originales y la combinación de materiales tan distintos, los hace una buena opción para que los chicos desarrollen su imaginación y opten por seguir jugando con juguetes que les proponen interactuar con sus pares; no tanto con las computadoras, muy de moda en la época actual, que los aíslan de las cosas simples y bonitas de la vida.

## Bibliografía

- El mundo de los juguetes antiguos. Recuperado el 29-6-2014 de: [theworldofantiquetoys.com](http://theworldofantiquetoys.com)
- De la cuesta (2010). *Artista ignorada de la Bauhaus*. Recuperado el 29-6-2014 de <http://tallerdeencuentros.blogspot.com.ar/2010/05/las-artistas-ignoradas-de-la-bauhaus.html>
- Gropius, juguete de arquitectura. Recuperado el 29-6-2014 de <http://ludoforum.com/gropius-juguete-de-arquitectura.html>
- El ajedrez de la bauhaus. Recuperado el 29-6-2014 de <http://deludoscachorum.blogspot.com.ar/2011/02/el-ajedrez-de-la-bauhaus.html>
- Juguetes de la vanguardia. Recuperado el 29-6-2014 de <http://www.oficioarte.info/revista/noticia.html?slid=1089#.U7B80pR5PCU>
- Depero pintura, juguetes diseño. Recuperado el 29-6-2014 de <http://vacioesformaformaesvacio.blogspot.com.ar/2013/09/depero-pintura-juguetes-diseno.html>
- Charles y Ray Eames. Recuperado el 29-6-2014 de <http://www.vitra.com/es-es/corporation/designer/details/charles-ray-eames>
- Juguetes Monoblock. Disponible en: <http://www.facebook.com/monoblock.juguetes>
- Streamline. Recuperado el 29-6-2014 de <http://dihistoria.wikispaces.com/STREAMLINE>
- Deutsche werkbund. Recuperado el 29-6-2014 de <http://historydesign.weebly.com/deutsche-werkbund.html>
- Historia del siglo XX styling. Recuperado el 29-6-2014 de <http://designandtransportinthehistory.blogspot.com.ar/2009/05/principios-del-siglo-xx-en-estados.html>
- Arts& Crafts. Recuperado el 29-6-2014 de <http://www.todacultura.com/movimientosartisticos/artsandcrafts.htm>
- Monoblock juguetes didácticos. Recuperado el 29-6-2014 de <http://galeria.innovar.gob.ar/15195>
- Juguetes de madera. Recuperado el 29-6-2014 de <http://www.que-diseño.com/juguetes-de-madera/>

# Cada vez que decimos adiós

Camila Madero

## Introducción

La serie que se analizará en esta instancia pertenece al fotógrafo argentino Jorge Miño y se titula *Cada vez que decimos adiós*. Realizada en el año 2009, esta serie pertenece al género de la fotografía artística conceptual. En ella, el autor ofrece escenas de desolación, donde la arquitectura de un espacio aeroportuario es la protagonista.

Mediante una sintaxis racional y geométrica, una paleta monocromática y una fuerte puesta en escena, el autor explora la angustia, el dolor, y sobre todo el vacío que se siente cada vez que nos despedimos. Miño connota este vacío interior, mediante un vacío literal en cada obra, suprimiendo a todas las personas de la escena.

La elaboración de este ensayo permite profundizar sobre un conocimiento clave: la construcción de sentido en una imagen fotográfica. Entender los elementos y procedimientos, mediante los cuales una imagen comunica, permite obtener un entendimiento más exhaustivo de este medio.

## Desarrollo

### Análisis sintáctico

Entendido desde su concepción morfológica, el punto focal en una imagen se relaciona a la construcción compositiva, como centro de interés o foco de atención (Marzal Felici, 2007). En la serie, el centro de interés corresponde al centro compositivo de cada obra. En ellas, los mostradores comprenden la zona más iluminada, captando la atención en una primera instancia.

En la serie se destaca la presencia de líneas y direcciones muy marcadas. Las estructuras en la escena generan cortes rígidos y geométricos, que acentúan la naturaleza industrial del espacio. En todas las obras se aprecian líneas verticales, horizontales y diagonales. Éstas se combinan, separando objetos y planos.

En lo que refiere a la escala, las obras de la serie presentan planos generales del espacio. Se deja ver el carácter interior de la escena, así como su dimensión. En lo que respecta a la forma, se destaca la materialidad de la puesta en escena. Las estructuras y objetos en ella se identifican de forma clara, gracias al contraste tonal y nitidez de los contornos. Además, la identificación se facilita, en primer lugar, por la naturaleza geométrica de las formas. En segundo lugar, de acuerdo a López (2000), la repetición y secuencialidad de las mismas potencia los principios de semejanza y proximidad de la Gestalt, mediante los cuales la mente agrupa los elementos en base a su similitud y distancia. En la serie se aprecia entonces, la presencia exclusiva de formas geométricas y repetidas, que remiten a un espacio moderno e industrial.

Analizando el valor lumínico de la serie, se observa nitidez en todas las obras, de manera que se aprecian detalles y contornos definidos en las figuras. La iluminación, en todos los ca-

sos, proviene de una luz artificial, propia del espacio cerrado que ha sido fotografiado. En las imágenes, se observan las luces en el techo, que generan a su vez leves reflejos de los mostradores en el piso. De todas formas, si bien estas luces aportan iluminación a la puesta, se aprecian otras fuentes de luz que provienen fuera de escena. El contraste en las obras es regular, si bien presentan una luminosidad subexpuesta. En ellas se percibe una fuerte presencia de sombras.

La monocromía que presenta la serie es otra característica destacable. En escala de grises, en las obras se acentúa un clima frío y distante. Analizando el sistema compositivo de la serie, se destaca la perspectiva. En las obras, se aprecian diagonales que marcan líneas de fuga hacia el centro de la composición.

La perspectiva permite generar un efecto de profundidad. López (2000) explica al respecto que la fotografía “puede crear una ilusión de tridimensionalidad, la sensación de profundidad de campo visual, de modo similar a la visión del mundo real” (p. 23). La perspectiva supone una norma de representación visual establecida por los artistas renacentistas, mediante una construcción matemática y racional.

Otro aspecto compositivo notable en la serie de Miño es el ritmo. En las obras se observa una secuencialidad en los elementos, una organización de las formas mediante estructuras repetidas en el espacio. Los mostradores, las luces y las tramas en los paneles superiores se repiten en un orden particular, dotando a las obras de regularidad y simetría. El orden que proponen los ritmos remite a una estructuración espacial racional y equilibrada.

Si bien el espacio se organiza de forma racional, el conjunto de ritmos en cada obra aporta dinamismo. Contribuye a este efecto, generando tensión, la perspectiva. La direccionalidad diagonal de las líneas de fuga, cerrándose hacia un punto determinado, generan tensión y movimiento. La perspectiva marca, además, la proporción en el espacio de cada obra. Todos los elementos que constituyen el espacio se deforman en base a la profundidad construida.

En la serie, las obras presentan una distribución de pesos equilibrada. La primer y cuarta obra de la serie posee un encuadre central exponiendo una marcada simetría, enfatizada por la perspectiva. En el caso de la segunda obra, el encuadre está centrado, pero presenta una leve inclinación hacia la derecha. De todas formas, al igual que las anteriores, su composición es esencialmente simétrica.

El caso que más se distancia de esta característica es la obra número tres, ya que presenta una composición asimétrica. Se identifica claramente la división del espacio en tres planos triangulares. El plano superior e inferior compensan el extremo en donde el plano central se cierra, por lo que la obra sí presenta una distribución de pesos equilibrada.

En este sentido, Marzal Felici (2007) define al espacio fotográfico como un espacio seleccionado y sustraído del espacio

\* Docente: Leandro Allochis | Asignatura: Producción Gráfica F | Primer Premio

real. En las obras de la serie se percibe un espacio fuera de campo como continuidad, igual al espacio representado. En las obras, planos generales presentan espacios interiores. En ellos, mediante ángulos levemente contrapicados, se muestra su suelo y el techo, enfatizando el encierro. Un rasgo particular de la puesta en escena, es que no se observan figuras humanas. Se acentúa un vacío, que expone las estructuras mecánicas y construidas. Se reconoce un espacio concreto, icónico e identificable: un aeropuerto.

En lo referido al tiempo de la representación, las obras de la serie no dan indicios concretos. De todas formas, las estructuras metálicas, y los espacios geométricos y construidos que conforman las escenas, denotan un tiempo futurista. La forma del espacio, geométrico y racional, y la materialidad del mismo (inferido por textura) remiten a un estilo propio del mundo del futuro.

En la serie de Miño se presentan distintas tomas de un espacio identificado como aeropuerto. Las obras muestran aeropuertos distintos, pero en todas se realiza particularmente el mismo recorte. En ellas se muestra el área de los mostradores, sector donde se realiza el trámite previo a embarcar un vuelo. En los espacios centrales de cada obra, se observan mostradores metálicos, así como las pantallas donde se detallan los vuelos y horarios. En las tomas, también se aprecian los techos con sus luces, y los suelos marmolados donde se reflejan las formas. En especial, la cuarta obra de la serie posee un plano más general que el resto. Se enfatiza en este caso la estructura contenedora, donde resaltan dos grandes columnas de cemento. En resumen, las obras de la serie muestran un mismo sector de distintos aeropuertos, despojados de individuos, donde la estructura del espacio es la protagonista.

En todo texto, el enunciador construye su ideología y visión del mundo, dejando diferentes huellas (Allochis, 2014). El espacio en la serie se presenta mediante un encuadre de plano general, connotando una visión particular. Se muestra un espacio interior, donde el encuadre resalta sus grandes dimensiones. Además, las fotografías fueron tomadas desde un ángulo levemente contrapicado, mostrando tanto el piso como el techo de los aeropuertos. La angulación proporciona un marco que acentúa el carácter cerrado de la escena. El énfasis puesto sobre las grandes dimensiones y en el encierro en las escenas, aluden a un vacío y a una claustrofobia, sensación que genera angustia, al igual que cuando decimos adiós. El enunciador también se hace notar a través de la construcción de espacios geométricos y racionales. Las obras presentan espacios simétricos, donde se destaca la perspectiva, que aporta tensión y profundidad. Asimismo, generados a partir de la repetición de las estructuras en las escenas, se aprecian ritmos varios que aportan movimiento. La sintaxis en la serie refuerza la naturaleza industrial del espacio, connotando frialdad y vacío.

La monocromía de la serie constituye también una huella, que refiere al tiempo simbólico de la serie. La utilización del blanco y negro remite a un tiempo frío y distante, que sintoniza con el dolor y la nostalgia de las despedidas.

La puesta en escena constituye una de las huellas más notables. En la serie llama la atención la no presencia de personas en un sitio donde lo normal es lo contrario. El hecho de que las tomas en aeropuertos se encuentren completamente despojadas de humanos indica una clara intervención, una in-

tencionalidad, una puesta en escena del espacio. El énfasis en el vacío alude a la soledad y a la angustia.

La serie puede ser relacionada a hipertextos varios. En una primera aproximación conceptual, es pertinente citar al antropólogo Marc Auge y su obra *Los no lugares. Espacios del anonimato*. En ella, el autor concibe el concepto de no-lugar, aquellos lugares de tránsito, como una autopista, la habitación de un hotel, un supermercado, o en este caso, un aeropuerto. Estos no-lugares predominan en las ciudades contemporáneas, y de acuerdo al autor, se presentan como anónimos, ya que las personas transitan por ellos por tiempo determinado. En la serie de Miño se presenta entonces un no-lugar, un aeropuerto, donde transitan y se despiden miles de personas. La supresión de las personas en la imagen podría aludir al carácter anónimo y vacío, que plantea Auge sobre los no-lugares.

Continuando en esta línea, es pertinente aludir también a géneros cinematográficos de terror o ciencia ficción, en donde los no-lugares son los escenarios de la historia. Películas tales como *The Shinning*, *Psicosis*, *Jeepers Creepers*, *Hostal* y *El juego del miedo*, presentan escenarios de lugares de tránsito (hoteles abandonados y autopistas). En estos géneros se utiliza también, una iluminación tenue y oscura. En la obras de Miño, a excepción de la número tres, se aprecia una iluminación subexpuesta donde predominan las sombras. Es entonces en escenarios de no-lugares, oscuros y confusos, donde suceden eventos desafortunados y tenebrosos. Se establece por lo tanto, una asociación cultural entre espacios con estas características y sentimientos de desolación y angustia.

Los aeropuertos, además de constituir un lugar, o no-lugar, de gran tránsito de personas, es un sitio donde suceden las despedidas. El aeropuerto representa un escenario clásico en series y películas románticas, donde los protagonistas declaran su amor, se despiden o se reencuentran. La melancolía que generan las despedidas aeroportuarias se encarna en películas tales como *Casablanca*, *Love Actually*, *Mexican*, y la serie *The O.C.*, entre otras.

Respecto a la sintaxis y esteticismo que plantea la serie de Miño, es posible reconocer una fuerte influencia de la corriente artística minimalista de principios de los años '60. Este movimiento se caracteriza por la utilización de elementos básicos, colores puros y formas geométricas simples. Se destaca la producción industrial, la austeridad, el orden, la sencillez y el protagonismo de las fachadas.

Se reconoce entonces, en las obras analizadas, influencias minimalista en su sintaxis: la fuerte presencia de líneas y direccionalidades, geometría, ritmo, y simetría. También se reconoce en la despojada puesta en escena, que delega el protagonismo a la estructura del espacio. Acentuado por una monocromía y una iluminación subexpuesta, se enfatiza el carácter industrial de las escenas, así como sus materiales constitutivos, metal y cemento.

Particularmente, las obras de artistas como Donald Judd y John Mc Cracken, muestran de forma clara la utilización de formas sencillas y repetidas, y de materiales industriales. El enunciatario constituye la imagen del destinatario que el enunciador necesita formarse para construir el enunciado. La serie genera entonces, en el espectador, un efecto de distanciamiento. Se plantea una escena de un espacio reconocible pero con un rasgo notable, la ausencia total de personas. Este factor, en adición a la paleta monocromática de las obras, ge-

nera en el espectador un interrogante que lo distancia de una escena realista.

Como sostiene Barthes (1992): "La connotación, la imposición de un segundo sentido al mensaje fotográfico, se elabora a lo largo de diferentes niveles de producción de la fotografía". En la serie analizada se pueden reconocer varios de estos niveles. En las obras, las escenas presentan recortes de diferentes aeropuertos, claramente embellecidos. Mediante la utilización de una paleta monocromática, iluminación subexpuesta y una fuerte puesta en escena, se genera un distanciamiento con la naturalidad de la escena. Este proceso, denominado fotogenia, idealiza la escena mediante efectos técnicos. Se puede apreciar en la serie también un fuerte esteticismo. Existe en las obras una referencia hacia el minimalismo, principalmente por su composición, formas geométricas, racionalismo, simetría y monocromía.

La sintaxis en la serie constituye también uno de los principales procesos de connotación. Referido a la organización formal de un plano, en las obras se observa la predominancia de formas geométricas, composiciones simétricas y con perspectiva. Estos procesos entonces, contribuyen a transmitir y acentuar los conceptos de frío, vacío y angustia en la serie. Si se entiende cada obra como signo fotográfico, es posible apreciar un nivel muy bajo, prácticamente nulo, de su significación como index. Esto se debe a la atemporalidad de la serie y a la falta de rastros en el tiempo de las tomas. Por el contrario, las obras poseen un nivel de significación como icono alto. En ellas se reconocen, esencialmente por sus formas, estructuras que culturalmente pertenecen a un sitio determinado, en este caso, a un aeropuerto. Se perciben espacios grandes, en donde identifican, por su forma y brillo, mostradores en serie. Es en este tipo de mostradores en donde se realiza el check-in, antes de embarcar al avión. Se identifican también pantallas donde se exhiben los destinos y horarios de los vuelos.

La serie presenta asimismo, un alto nivel simbólico. La serie se titula *Cada vez que decimos adiós*. Siguiendo esta línea conceptual, las obras muestran parte de un aeropuerto, un sitio donde tienen lugar constantemente, miles de despedidas. Allí es donde las personas parten hacia un nuevo destino y donde, inevitablemente, deben decir adiós. Pero se presenta una alotopía, un factor que genera desconcierto en el espectador: las escenas se muestran vacías de personas. En un escenario normal, un aeropuerto constituye un lugar con un alto tráfico de personas, a toda hora. El hecho de que la serie carezca completamente de ellas, indica la utilización de una operación retórica, una supresión.

Asimismo, esta supresión constituye una metáfora. En este caso, la elisión alude al vacío que se genera luego de una despedida. La no presencia de las personas se manifiesta como expresión de los sentimientos provocados cuando decimos adiós. Vacío, soledad, angustia.

Es importante ofrecer en esta instancia del análisis información contextual. Esta serie pertenece al género de la fotografía artística conceptual. Se la clasifica de esta forma por su medio de circulación aunque ello también responde a la necesidad del autor de provocar conmoción en el espectador. Utilizando como referente escenas de aeropuertos, busca hablar de la angustia y la desolación. Es decir, el referente es utilizado para reflexionar sobre los sentimientos de dolor que genera una despedida. Predomina entonces el concepto que se quiere transmitir, mediante composiciones de sintaxis racional, monocromáticas y metafóricas.

En relación a la desolación, es posible relacionar la serie con la película *Vanilla Sky* (2002) del director Stan Fregman. En este caso, se utiliza la supresión como operación retórica, al igual que Miño, para transmitir la angustia del protagonista. Si bien se aplica en varias escenas, se destaca en el comienzo de la película, una escena en el Times Square en Nueva York. Allí, el protagonista sale en auto de su casa, asombrado por la ausencia total de personas en las calles, hasta llegar a la emblemática esquina, donde se baja y corre desorientado por las calles vacías. Esta alotopía se contrarresta en la escena siguiente, donde tiene lugar la misma secuencia, pero esta vez con las calles pobladas, indicando lo que habría sido un mal sueño. Tanto en la serie de Miño como en la película, se apela a la supresión de personas en lugares y espacios donde tendría que haberlos, para enfatizar el sentimiento de vacío, la angustia y el dolor.

Lo mismo sucede en uno de los capítulos de la conocida serie americana *The Twilight Zone* o *La dimensión desconocida*, titulado "¿Dónde están todos?". Allí, el protagonista de la serie se despierta completamente solo, en una ciudad abandonada. Desorientado, intenta encontrar respuestas sobre el lugar donde se encuentra y sobre su propia identidad. Se utiliza, una vez más, la supresión total de personas como factor de desconcierto y desolación.

Asimismo, esta operación retórica puede conectarse con el mundo surrealista. Pintores como Salvador Dalí retrataban escenarios desolados, donde la ambigüedad y el onirismo son protagonistas. Lo mismo ocurre en estas escenas, donde el vacío genera una confusión y un cuestionamiento sobre el mundo real y el mundo de los sueños.

### Interpretación global

Desde su sintaxis, la serie presenta espacios mediante una estructura racional. Se destaca la geometría de los elementos en la escena, acentuada por una composición simétrica de las obras. Aludiendo a la naturaleza industrial del espacio, se resalta la frialdad del mismo.

Contribuye a connotar este mismo concepto la textura metálica de los objetos y la arquitectura, remitiendo a un tiempo futurista. También lo hace la monocromía de la serie, en una escala de grises que remite a un tiempo distante y frío.

Despedirse puede ser una situación de dolor y angustia. Mediante la aplicación de una iluminación subexpuesta, se resalta en las obras la sombra y la oscuridad, aportando una cuota de dramatismo a la escena. Asimismo, el ángulo levemente contrapicado de las tomas, permiten apreciar el suelo y el techo del espacio, remitiendo a una claustrofobia en un espacio cerrado.

Miño connota la sensación de vacío a través de la perspectiva, acentuada por prominentes líneas y direccionalidades, generando la ilusión de profundidad. Además, el plano general de las imágenes contribuye a resaltar la magnitud del espacio que se muestra, acentuando el nivel de vacío. Pero principalmente este vacío se connota de forma figurativa, mediante una operación retórica: la supresión de todas las personas. Se destaca entonces esta fuerte puesta en escena, que consiste en eliminar todo ser vivo de la misma. Una alotopía, que desconcierta al espectador, una metáfora, que significa el vacío emocional mediante un vacío real en la puesta.

Desde su hipertextualidad, la serie se relaciona con los "no-lugares" de Augé, aquellos lugares de tránsito, anónimos y efímeros, tales como los aeropuertos. Del mundo cinemato-

gráfico, el género de terror y la ciencia-ficción aportan sus escenarios de no lugares y su iluminación tenue y confusa, donde tienen lugar escenas de angustia y desolación. De las películas románticas se relaciona lo que vendría a ser la isotopía de la serie de Miño. Todas las escenas de amor donde, en un aeropuerto, las parejas se despiden o declaran su amor. Por otro lado, desde su resolución sintáctica y estética, la serie se vincula a la corriente artística minimalista de los años '60, donde el orden, la geometría y los materiales industriales predominan.

### Conclusiones

Mediante la construcción de un espacio racional y geométrico, Miño impone un escenario icónico, mecánico y contemporáneo. La serie, a través de una fuerte puesta en escena que despoja toda humanidad, plantea un espacio frío e impersonal. En una primera instancia, el enunciador sitúa al espectador en este espacio cerrado, de tránsito, un no-lugar. Connota así un sentimiento de angustia y lejanía, que se potencia mediante la sustracción de todas las personas que deberían estar ocupando ese espacio. Gracias a combinatorias sintáctico-semánticas, se acentúa el vacío, como representante de la

soledad y la nostalgia que siente una persona, el desamparo, cada vez que dice adiós.

### Bibliografía

- Augé, M. (1993). *Los No Lugares. Espacios del anonimato*. Gedisa. Barcelona.
- Bajtin, M. (1982). *Estética de la creación verbal. Los géneros discursivos*. México DF: Siglo XXI.
- Barthes, R. (1992). *Lo obvio y lo obtuso. El mensaje fotográfico*. Barcelona: Paidós.
- Dondis, D. A. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Dubois, P. (1984). *El acto Fotográfico. De la representación a la recepción*. Barcelona: Paidós.
- Filinich, M. I. (1998). *Enunciación*. Buenos Aires: Eudeba.
- Heller, E. (2000). *La psicología del color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- López, M. (2000). *La lectura de la imagen fotográfica*. Buenos Aires: Proyecto Editorial Ciudad Universitaria.
- Marzal Felici, J. (2007). *Cómo se lee una fotografía. Interpretaciones de la mirada*. Madrid: Cátedra.
- Mitchel, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
- Vilches, L. (1980). *La lectura de la imagen*. Barcelona: Paidós.

## La serie fotográfica *Babel*

Germán Belzunce

### Introducción

En el presente trabajo se llevará a cabo un análisis sintáctico y semántico de la serie fotográfica *Babel* de Gabriel Valansi, elaborada en 2010. En esta serie fotográfica se muestran escenarios panorámicos urbanos que en realidad están contruidos mediante pequeños componentes electrónicos de computadora, creando una analogía entre el avance de la tecnología y el desarrollo de las ciudades y sociedades. La serie transmite sensaciones de soledad gracias a sus paisajes desiertos y oscuros, vinculándola con el avance y desarrollo de la tecnología y modernidad. Esta hipótesis se comprobará por medio del análisis sintáctico y contextual de las imágenes respectivamente, contextualizándolas con toda la serie fotográfica.

### Desarrollo

#### La forma

Observando las imágenes seleccionadas de la serie se puede afirmar que todas estas fotografías están compuestas mediante una misma línea estética y compositiva. La utilización de gamas de colores azulados se respeta en toda la serie, aunque hay casos en la que los colores se utilizan desaturados, perdiendo la predominancia de tonos azules. Además

de las tonalidades, otro recurso que se repite en la serie es la captura de las imágenes como si fuesen tomadas desde el aire, dando la sensación de magnitud a las fotografías. Otra característica estética y compositiva de la serie es el empleo del enfoque y desenfoque para destacar ciertos puntos de la imagen. La iluminación en puntos específicos y la subexposición en general de las fotografías terminan de darle una impronta especial a la serie.

Además, se pueden reconocer otros elementos que conforman la composición, como la perspectiva, el ritmo, la tensión, la proporción, la distribución de pesos y el movimiento. Las líneas diagonales ayudan a identificar la perspectiva de la imagen donde se detecta un punto de fuga que escapa de la profundidad de campo, como se puede observar en la repetición de estos elementos rectangulares que parecen edificios y que contribuyen a generar un ritmo constante. Esta homogeneidad del ritmo ayuda a que no se cree ninguna tensión importante en la fotografía. Al ser todos elementos parecidos los que componen las fotografías, la distribución de los pesos es pareja en toda la composición.

Sin embargo, esto no se cumple en toda la serie absolutamente. La cuarta imagen posee otras características rítmicas, ya que en este caso no está compuesta por elementos iguales que se repiten de forma simétrica. A diferencia de las

\* Docente: Leandro Allochis | Asignatura: Producción Gráfica F II | Segundo Premio

otras fotografías, ésta se compone de elementos colocados de manera desordenada e irregular, dificultando la posibilidad de identificar un ritmo notable.

Otra característica formal que tiene en común la serie fotográfica es el empleo del foco en un punto determinado de la imagen y el fuera de foco en lo restante. Este contraste que genera la dinámica foco-fuera de foco, logra crear un punto en la imagen. Este punto establece un peso destacable dentro de la fotografía, donde el peso fuerte se concentra en la zona enfocada. Para acentuar aun más el peso, la iluminación tiene un papel importante, ya la zona enfocada es acentuada por el punto más luminoso de la fotografía.

Esta distribución destacable del peso logra también un punto de partido para el recorrido visual. El foco y la iluminación generan que el ojo humano visualice automáticamente este punto, dándole inicio a una recorrida visual. Al estar tan concentrado el peso en un punto, el resto del recorrido visual no es un camino fijo, ya que no existen otros puntos destacables en la fotografía que guíen el recorrido. Sin embargo, la visión tiende a trasladarse a los puntos menos desenfocados y sutilmente más iluminados.

Las fotografías que forman parte de la serie *Babel* están planteadas todas como escenarios inertes y sin vida. Por lo tanto se puede afirmar que prevalece la estaticidad en toda la serie, ya que en ella no existe ningún tipo de movimiento dinámico. Esta ausencia de vida que se presenta en los escenarios es también acompañada y enfatizada por la oscuridad, dada gracias a la subexposición, y por desaturación de las fotografías. En algunas, el color toma más presencia predominando colores azulados. Un ejemplo de ello es la cuarta fotografía de la serie, en la que se puede observar la gama de colores por la que transcurre la serie fotográfica, desde un azul llegando a ser intenso, hasta una escala de gris, prácticamente sin presencia de color, pasando por un punto intermedio con colores azules tenues y desaturados.

### El contenido

La serie *Babel* muestra escenarios urbanos que parecen inhabitados o que mantienen la vida humana en sumisión. Estos escenarios panorámicos, que parecen ser capturados desde las alturas, son simplemente motherboards de computadora. Todos estos circuitos y componentes electrónicos simulan ser edificios, casas, fábricas, por su similitud en la forma y en la organización. Estas ciudades construidas mediante componentes electrónicos no son más que una referencia al avance de la tecnología y cómo consume y absorbe la vida de las personas. El empleo de colores azules transmite futuro y tecnología, por lo cual se puede interpretar que Gabriel Valansi le da un sentido apocalíptico a la obra, ya que se muestra un porvenir oscuro, invadido por la tecnología y desolado por la falta de vida. En la fotografía cinco se muestran ejemplos de la utilización de colores azules para hacer referencia al futuro. En estos casos también tienen el lado apocalíptico y destructivo. Asimismo, la serie fue nombrada *Babel*, que significa según la Real Academia Española "desorden y confusión". Originalmente Babel es el nombre bíblico en hebreo que se le dio a la ciudad de Babilonia.

De acuerdo con el relato bíblico, el nombre de la ciudad derivaría del verbo hebreo *balbál* (confundir), puesto que allí sería donde Dios confundiera las lenguas de los hombres.

En las fotografías analizadas se identifican, por un lado, paisajes urbanos de grandes ciudades y también, en una de ellas,

un basural. Sin embargo, luego de ver las imágenes detenidamente se comprende que en realidad estas ciudades son maquetas construidas por plaquetas de componentes electrónicos diminutos. Esta doble identificación logra que la serie en su totalidad conste de un nivel icónico ambiguo. Así como estas maquetas simulan paisajes urbanos también simulan encontrarse en un espacio abierto, a pesar de que las maquetas fueron realizadas, expuestas y fotografiadas en espacios cerrados.

En esta serie fotográfica que forma parte de un espacio concreto no se encuentra ningún tipo de personajes. Sin embargo, al tratarse de escenarios urbanos, que normalmente suelen estar concurridos por grandes cantidades de personas, se puede interpretar a la no-presencia de estas como un personaje tácito, ya que esto forma parte importante del sentido de la obra.

En las fotografías de esta serie no existe ningún tipo de narración, ya que como se sostuvo anteriormente, son escenarios estáticos que no poseen ningún tipo de relato cronológico. En conjunto, la muestra tampoco muestra una narración, sino que son imágenes, algunas similares, que refuerzan un mismo concepto pero que pueden funcionar como una pieza autómatas.

Las fotografías que conforman esta serie no se caracterizan por tener instantaneidad, ya que al ser espacios fijos, no hay nada en movimiento que se pueda capturar o genere una influencia en el momento de captura de la imagen. Tampoco presenta ningún tipo de duración en el tiempo. La imagen es atemporal, ya que no se puede ubicar un tiempo específico, pero sí se puede interpretar un tiempo simbólico, ya que la tecnología y la paleta de colores fríos y azulados se identifican con el futuro.

### El significado

El siguiente capítulo constará de analizar todas las variables y características que dan el significado a la muestra. Para empezar se hablará de los procedimientos de connotación. Estos procedimientos consisten, según Barthes:

En la codificación del análogo fotográfico; de manera que es posible reconocer los procedimientos de connotación; pero esos procedimientos, no tienen nada que ver con las unidades de significación que un posterior análisis de tipo semántico quizá permita llegar a definir un día. (1992, p. 16)

Los procedimientos de connotación son seis: trucaje, pose, objetos, fotogenia, esteticismo, sintaxis. En el caso de esta muestra fotográfica no posee características de algunos de los procedimientos, como la pose y el trucaje. Los objetos, en este caso las piezas de componentes electrónicos, están colocado y organizados de distintas formas para simular ciudades. La fotogenia, que es el embellecimiento de las imágenes mediante técnicas de iluminación, impresión y reproducción, se hace presente específicamente con el tratamiento de la iluminación y el enfoque y desenfoco. Valansi trabajó mucho con el tratamiento de luz en esta muestra, con la intención de crear escenarios sombríos. El último procedimiento de connotación es la sintaxis, que es la secuencia que crea un conjunto de fotos. En este caso, como se explicó anteriormente, no hay una secuencialidad entre foto y foto que cree un mensaje específico.

Como toda construcción fotográfica, fue necesario emplear algún tipo de operación retórica como la supresión, la adjunción, la construcción o la sustitución. En este caso, la operación utilizada fue la construcción, ya que se basó en la incorporación de distintos objetos para crear un escenario ficticio. Éste provoca un distanciamiento en el espectador, produciendo una altopía, ya que la desolación y el aspecto sombrío de las imágenes genera una disociación de lo que se considera coherente. (Zunzunegui, 1989, p. 37)

Con lo descripto y analizado en este ensayo, se han establecido las bases para sustentar y comprender el significado de la serie fotográfica de Gabriel Valansi. Esta obra conceptual es una metáfora que entabla la relación entre el avance precipitado de la tecnología y la deshumanización de las sociedades. La metáfora se define, en la *Lectura de la imagen fotográfica*, según Mabel López como "la sustitución de la imagen por otra, basándose en un principio de semejanza, en una comparación implícita entre dos términos" (López, 2000, p. 44). Esta comparación de la que habla Mabel López se hace presente en la utilización de componentes de *motherboards* de computadora que mediante la organización y construcción, se transforman en edificios, fábricas, casas y ciudades enteras. Sin embargo, no es sólo esto lo que le da sentido a la obra, ya que la utilización de recursos de iluminación y el empleo de una paleta de colores transforman estas ciudades en un escenario sombrío y desolador. La subexposición general de las tomas, con puntos precisos de iluminación le brinda a la serie una sensación lúgubre. Las tonalidades azules empleadas crean un espacio futurístico y tecnológico, que ubican a los escenarios en un tiempo futuro e irreal.

## Introducción

En el presente ensayo se ofrece un trabajo analítico en el que se lleva a cabo un desglose breve de lo que fue la fotografía testimonial en sus inicios, considerando los aspectos de contexto histórico por los que atravesaron los artistas y desarrolladores de la época.

Es la fotografía un invento que ha revolucionado la vida de la sociedad a lo largo de los años, congelando visualmente el contenido de un momento único e inigualable, contribuyendo al crecimiento de los diferentes rubros profesionales, de entretenimiento y vida diaria de la sociedad. El trabajo fotográfico que conocemos hoy resulta de una laboriosa tarea que dio como resultado el desarrollo, evolución y competencia de la cultura mundial.

Se realizó para el desarrollo del siguiente informe una serie de investigaciones y recolección de material histórico que describe el despliegue, auge y progreso de la fotografía como

## Conclusiones

Luego de haber finalizado el análisis completo de la obra de Gabriel Valansi, en sus aspectos formales, contextuales y semánticos, se puede responder a la hipótesis planteada al principio del trabajo. Anteriormente, se sostuvo que la obra transmitía sensaciones de soledad y de un futuro sombrío ante el avance de la tecnología sobre la humanidad. Tras haber analizado la imagen en sus distintas facetas, se puede responder a esta hipótesis de manera afirmativa, y además profundizar en el concepto.

Mediante el análisis de todos los elementos compositivos, se pudo comprender con mayor claridad el significado de la obra y de la serie en general. Este mundo robótico y desolado que interpreta Gabriel Valansi, no sólo enfría las relaciones humanas como se mencionó anteriormente, sino que interpreta el fin de una humanidad absorbida por la tecnología y la apatía por el contexto social, demostrando, de alguna manera, que el desarrollo tecnológico no significa necesariamente una evolución para las sociedades y la vida humana, sino que por el contrario, puede ser el desencadenante para terminar con ella.

## Bibliografía

- Barthes, R. (1992). *Lo obvio y lo obtuso, imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- López, M. (2000). *Lectura de la imagen fotográfica*. Buenos Aires: Proyecto Editorial. Ciudad Universitaria.
- Filinich, M. I. (1998). *Enunciación*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Zunzunegui, S. (1989). *Pensar en la Imagen*. Madrid: Cátedra.

# Lewis Hine, una mirada crítica

Imaluna Moncada Cabrera

documento social y testimonial a mediados del siglo XVIII y comienzos del siglo XIX.

Aunado a estas investigaciones se seleccionó como objeto de estudio el trabajo fotográfico desarrollado por el autor norteamericano Lewis Wickes Hine, quien fundó su trabajo en el despliegue de imágenes con contenido social, documental que conmovió la opinión pública de la época. El contenido visual y compositivo que lleva a cabo el autor le confiere imágenes con gran carga emotiva. A pesar de ser la fotografía un rubro de opiniones subjetivas, Hine logra atraer la mirada crítica del lector promoviendo la lucha por la igualdad y el bienestar de la sociedad.

## Desarrollo

La Revolución Industrial fue un proceso en el que la economía y la tecnología dieron un vuelco en la sociedad que inició a mediados del siglo XVIII y generó la medicación de los aspectos

\* Docente: Mónica Incorvaia | Asignatura: Historia de la Fotografía | Primer Premio

de la vida cotidiana, multiplicando la producción de la industria y disminuyendo los tiempos de producción, facilitándole la vida al hombre de la época. También trajo consigo la experimentación de fotógrafos que buscaban mostrar a través de sus imágenes sensibilidad social, captando de este modo imágenes que mostraban aspectos míseros y lamentables de la vida que acontecía en el transcurrir mundial de la época.

Visto como una generalidad, la cualidad de una fotografía de ser un documento es el valor testimonial que se le confiere a la misma; cualquier fotografía puede ser concebida como un documento, si bien contiene información útil de algún tema de estudio. En el texto *Historia de la fotografía* de Beaumont Newhall, Henry Matisse afirmó que:

La fotografía puede aportar los más preciosos documentos presentes, y nadie podría disputar su valor desde tal punto de vista. Si la practica un hombre de buen gusto, esas fotos tendrán apariencia de arte. (...) La fotografía debe registrar y darnos documentos. (Newhall, 2002)

Incorvaia (2013) menciona a Jacob August Riis como uno de los precursores de la fotografía documental. August fue un periodista que se encargó de cubrir en la prensa de Nueva York entre 1877 y 1888 la información criminal que acontecía. Dicho trabajo le sirvió para capturar imágenes de las condiciones precarias en las que vivían los inmigrantes que habitaban los suburbios de Nueva York. Su trabajo generó la conmoción de la opinión pública, puesto que en ellas se mostraban los subsuelos sin ventilación donde vivían familias apiladas, la falta de servicios como luz y agua de áreas habitadas por gran cantidad de personas, niños que trabajaban horas sin descanso en instalaciones de fábricas, entre otras actividades inhumanas y con condiciones de vida limitada.

También en Estados Unidos para la época destaca el trabajo del fotógrafo Lewis Wickes Hine, quien fue escogido para el desarrollo del presente informe. Al igual que August, Hine vuelca su trabajo en retratar las injusticias que acontecían a su alrededor. Con su cámara logró obtener imágenes de los inmigrantes que llegaban a Nueva York, lugar donde eran sometidos a arduas tareas laborales y penosas condiciones de vida. Sus fotografías están cargadas de emotividad, no sólo por la situación que retrataba sino por la utilización de luces y sombras, encuadre, composición y disposición de la imagen en la que se relata la miseria y el desgaste de la población inmigrante.

Por otra parte, en Francia el fotógrafo Jean Eugene Auguste Atget trabajó en variados oficios tomando como última opción la de fotógrafo, profesión que elige para subsistir y de la cual se le confiere importancia en el relevamiento fotográfico documental que desarrolló. Incorporvaia (2013) menciona el uso de la cámara de fuelle que empleó para realizar imágenes de la ciudad de París mostrando calles, edificios, arquitectura, fuentes y personajes. De este trabajo logró reunir gran cantidad de placas que son consideradas como influyentes en el realismo artístico, sin embargo, nunca se presentó en ninguna galería de arte.

### **Lewis Hine, obra documental y social**

Fue un fotógrafo estadounidense (1874-1940) que se educó como sociólogo. Descubre la fotografía y comprueba que la cámara es un instrumento poderoso que sirve a las áreas de investigación además de ser un medio de comunicación ma-

sivo. Se interesó mucho por el bienestar de la colectividad y de los menos favorecidos cultural y socialmente. Logró penetrar en los lugares donde reinaba la miseria, el caos, la acumulación de personas y la pobreza.

Hine describe en sus imágenes la miseria de los menos privilegiados como foto-interpretaciones, sin embargo las instantáneas que obtuvo fueron publicadas como documentos humanos. La cámara que utilizó le permitió mostrar en una composición armónica a los niños que trabajaban en las fábricas, sirviéndose de una cámara de 5x7 pulgadas, herramienta que le permitió mostrar al observador que los trabajadores que salían retratados en la imagen eran realmente infantes. (Newhall, 2002)

Sus fotografías fueron reproducidas y difundidas ampliamente hasta repercutir en la toma de decisiones del estado a establecer leyes y normativas que rigieran en el trabajo y condenaran la explotación infantil. Sin embargo Hine no limitó sus fotografías a connotar la crítica negativa, sino a resaltar las cualidades del ser humano ante las situaciones variables de la vida cotidiana.

Dentro de los trabajos de fotografía documental y testimonial que realiza destaca una colección de fotos publicadas en 1932 que recibe el nombre de *Men at Work* (Hombres en el trabajo) una colección de imágenes en las que retrató a los trabajadores del Empire State de Nueva York, mostrando el día a día de los constructores y poniendo su vida en riesgo debido a la altura que se le confiere a este edificio, sobre el que Hine caminó y sostuvo una cámara completa con trípode. En tales imágenes logro mostrar al espectador un documento directo de un trabajo riesgoso. (Newhall, 2002)

En tiempos de la Primera Guerra Mundial trabajó como fotógrafo de la Cruz Roja consiguiendo imágenes en las que retrata la vida en los Balcanes donde se vio el fracaso de los aliados al abrir un nuevo frente. Fue también fotógrafo de la Autoridad del Valle de Tennessee donde logro registrar las condiciones precarias y forzadas que atravesaban en sus vidas los campesinos quienes soportaron la depresión económica y la sequía. (Incorvaia, 2013)

La fotografía social documental se veía aún en pañales a principios del siglo XX; sin embargo Hine logra darle un ítem canónico, influyendo de manera directa en la fotografía documental de los Estados Unidos, que se desarrolló durante las décadas posteriores. Fue un gran conocedor del arte y la fotografía rubros a los que les hace homenaje sirviendo a la causa social y a la estética que lo caracterizan como un profesional y genera impacto al espectador en el resultado final de sus fotografías.

### **Análisis de la obra fotográfica**

En la primera imagen se muestra la aparente figura de un infante en un plano general centrado en el medio del encuadre; se pueden denotar alrededor de ella formas que describen la configuración de maquinarias de lo que pudiera ser de alguna fábrica.

En cuanto al análisis de la imagen y el referente morfológico se puede observar una disposición de los elementos alineados desde el centro, en un punto de fuga hacia adentro del cuadro. Posee un ángulo frontal de la toma en el que se denotan con claridad todos los elementos, por lo que se deduce que esta toma se realizó con una apertura de diafragma cerrada para dar una profundidad de campo donde se detallan los planos que la componen.

El encuadre escogido para la fotografía permite que se fije la mirada directamente al centro, recorriendo desde los costados de la imagen y de una forma angular. La actitud del sujeto en la fotografía genera una posible conexión con el lector, el rostro y la posición de la persona fotografiada da pie a que la vista del espectador recorra el resto del espacio presente en la obra.

La iluminación aparentemente brindada por el espacio genera realce a la obra aunado al contraste tonal y la composición, lo que crea una expresión emotiva o dramática; la imagen se muestra nítida, en primer plano, y de los costados se crea un desenfoque que puede atribuirse a la ubicación de la cámara con respecto a los elementos que componen la imagen.

La atención visual recae en la niña que se ubica en el centro de la fotografía; no se perciben distorsiones en la reproducción de proporciones. La actitud de la retratada busca crear conexión con el observador, mostrándose firme, de pie y con una mirada lánguida e inexpressiva. Es claramente una fotografía testimonial que busca mostrar una situación social que acontecía en la época y lugar donde fue obtenida. Los gestos de la niña acompañados de los elementos que la rodean enfatizan una escena dramática.

La imagen número dos describe una escena en la que se puede denotar la figura de un infante en plano americano ubicado en el centro del encuadre, dándole énfasis y mostrando la mirada del sujeto en uno de los veinte puntos áureos o fuertes del cuadro. La fotografía está dispuesta en una orientación apaisada; del costado inferior y superior derecho se dibujan líneas que convergen en el centro de la imagen y describen lo que pudiese ser una maquinaria de alguna fábrica. El costado lateral a esta maquinaria posee poca información con una profundidad de campo corta; sin embargo se puede observar algunos ventanales a través del cual se filtra la luz que el fotógrafo empleó para realizar esta toma.

La iluminación y composición de esta fotografía generan una conexión con el lector formando zonas de luces y sombras que le confieren dramatismo; la actitud del niño en la imagen invita al lector a formar parte de la escena, conectando su mirada con la del lente de Hine.

Como última imagen a analizar, en la tercera se denota, en una composición apaisada, la figura de un infante en un plano medio-corto, ubicada en el centro del encuadre que se destaca en los puntos áureos de la fotografía. Los costados generan un punto de fuga que dirige la mirada del lector al sujeto fotografiado; del costado izquierdo se revela lo que pudiese ser un segmento de alguna maquinaria, mientras que del costado derecho se vislumbra la pared de alguna estructura con ventanas que permiten el paso de la luz y le otorgan contraste, brillo y luminosidad que resalta el rostro de la niña. A su vez se pueden notar detalles de la vestimenta, mostrando botones, pliegues y arrugas como también el peinado con una trenza que le ata el cabello.

La niña en la imagen se apoya con sus brazos a cada lado del cuadro, formando un triángulo que genera una composición equilibrada y limpia con pregnancia visual. Su rostro luce lánguido, serio y sin expresión; sin embargo su mirada se dirige fijamente a la cámara generando una identificación con quien mira la foto.

El contraste y composición tonal de la imagen le confieren fuerza a la fotografía; se crea un acercamiento al lector y se muestra una situación de posible desapego o tristeza, en una especie de vacío sensitivo que expresa la niña fotografiada

en un espacio que construye una escena dramática propia del trabajo testimonial y social que desarrollo Hine a lo largo de su carrera.

## Conclusiones

La fotografía es un arte y técnica que se ha desarrollado, evolucionado y alcanzado niveles inimaginables, requirió de esfuerzos, estudios y experimentación para lograr fijar la primera imagen que dio inicio a una sociedad que hoy por hoy se retroalimenta visualmente de contenido fundado en este rubro.

“La fotografía es a la vez una ciencia y un arte, y ambos aspectos aparecen inseparablemente ligados a lo largo de su asombroso ascenso, desde ser un sustituto para la habilidad manual hasta ser una forma artística independiente”. (Newhall, 2002)

Tomando como referencia la cita de Newhall se puede considerar entonces a la fotografía como un invento que ha revolucionado a la sociedad, contribuyendo en diferentes niveles de estudio, entretenimiento y fundando a profesionales que se sirven de este medio para impulsar su trabajo, llegando a masas, generando vínculos y promoviendo la crítica de la sociedad.

La investigación histórica de la fotografía infundan la importancia de uno de los inventos que mas conmovió y sigue generando nuevos estudios en las diferentes profesiones y tareas del hombre.

El desglose y análisis de la obra de Hine descrita en el presente trabajo no sólo contribuye en el conocimiento de los sucesos de la época mostrados a través del ojo crítico del autor, sino que también promueve el estudio y comprensión de técnicas que se han llevado a cabo para desarrollar el trabajo documental que le confiere.

Como ya fue antes mencionado y recalado en variadas ocasiones Hine promovió la conciencia colectiva por las tareas inhumanas que las clases sociales mas bajas de la época eran obligadas a realizar, mostrando las miserias de las ciudades que recorrió a lo largo del desarrollo de su trabajo fotográfico. Más allá del simple conocimiento de las miserias humanas es importante mencionar que gracias entre otros muchos rubros, la fotografía ha podido mostrar y despertar interés de la sociedad de manera tal que promueve la mejora de las dificultades que muchas veces atraviesa el ser humano.

Conocer el contexto histórico que envuelve a cada relevo fotográfico a lo largo de los años permite fundar una crítica mas objetiva. El documento físico de una escena es un enfoque de la mirada del ojo que retrató ese segundo irrepitible en la historia. La fotografía no es sólo un acto mecánico, puesto que se sirve compositivamente de elementos plásticos, luces, sombras, contraste, composiciones, construcción y selección del espacio que se congela en el tiempo.

Cuando Nicéforo Niépce consiguió, hacia 1820, registrar las imágenes obtenidas en la cámara oscura, nadie podía pensar que acababa de nacer una técnica que iba a cambiar nuestro concepto del mundo. Pero, pocos años más tarde los periódicos hablaban ya “de un invento con futuro”. Y un siglo y medio después podemos hablar de “una técnica con historia”. (Wiessenthal)

## Bibliografía

Freund, G. (2006). *La fotografía como invento social*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Incorvaia, M. (2008). *La fotografía un invento con historia*. Buenos Aires: Aula Taller.

Newhall, B. (2002). *Historia de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.

## Introducción

El diseño industrial desde sus inicios ha buscado alejarse del arte y establecerse como la disciplina de la concepción, desarrollo y producción de objetos para todos los ámbitos de la vida. Pese a este intento, durante su historia el diseño ha cambiado y sus objetivos se han modificado dependiendo del lugar y la época en que éste se ha desarrollado.

Dentro de estos cambios, uno ha sido el que introdujo el diseño conceptual, que se propone como objetivo generar productos cargados de elementos evocativos, a través de los cuales se transmitan ideas y conceptos, buscando el impacto visual para tentar, provocar y atraer al espectador. En estos casos es donde el diseño suele acercarse a ser un arte de la vida cotidiana. En este ambiente semántico y provocativo es donde tiene su origen el diseño de Joel Escalona, donde juega con los materiales y las morfologías para crear productos vivos, animados y orgánicos, cargados de vida, los cuales inmediatamente capturan al consumidor con su equilibrio entre elegancia y modernismo. Lo interesante en este análisis es estudiar cómo sus productos representan el espíritu latino del ritmo y el baile de una forma estilizada y elegante; y como estos contienen ideas y guardan relación con etapas anteriores de la historia del diseño, las cuales han gestado y dado lugar para que sus maravillosos productos sean tan atractivos en la actualidad.

## Desarrollo

Joel Escalona es un diseñador industrial nacido en la Ciudad de México en 1986, y graduado en 2008 en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco. En su vida profesional ha realizado desde mobiliario, objetos para el hogar, interiores y piezas de autor, hasta dirección creativa y consultoría para distintas empresas. (Joel Escalona sitio oficial, 2014)

Este diseñador muestra una predominancia del aspecto conceptual en sus diseños, en donde lo relevante, o más bien, lo primordial y más intensamente resalta del producto son sus funciones simbólicas. "Es el sector más complejo de las funciones comunicativas del producto y solo en los últimos años de historia de la evolución del diseño ha comenzado a cobrar importancia" (Bürdek, 1994). Esta forma de diseño se basa en buscar comunicar ideas, sentimientos, conceptos, entre otros, los cuales generan un diálogo con el consumidor, el

cual interpreta todos estos elementos y tiene una reacción emocional a partir de ellos.

Como menciona Bernhard Bürdek, siguiendo a Gert Selle (1978):

Se trata de que el diseñador emplee un repertorio de signos intangible para el usuario(o el grupo de usuarios) de turno en el proceso proyectual. Esta operación de envío de señales se califica también de codificación y decodificación de informaciones (...). Los usuarios pueden decodificar el contenido del significado de los productos, en tanto que estos sean parte de un sistema de signos socialmente obligatorio, esto es, de un lenguaje comunicativo del producto.

Ahora bien, teniendo en cuenta esto, se entiende que el diseñador no pueda transmitir cualquier sentimiento o idea a través de su diseño, y en esto se separa del artista, sino que los conceptos y el mensaje que envía el diseñador deben ser legibles y descifrables para el receptor, ya que de otra forma el diseño perdería su sentido.

Es interesante entonces preguntarse: ¿qué hace comprensible, aceptado y descifrable al diseño de Joel Escalona? En realidad, el establecimiento de este tipo de diseño plagado de elementos simbólicos y evocativos ha llevado décadas, teniendo sus primeros indicios con el antidiseño italiano y su crítica al funcionalismo; siendo reformulado y propulsado por el postmodernismo, especialmente en Italia y Alemania, y extendiéndose internacionalmente a finales del siglo XX.

Empezando el análisis del diseño conceptual, es preciso iniciar observando el punto de ruptura con el funcionalismo de principio de siglo, donde la tarea que tenía el diseñador era crear soluciones a las necesidades sociales, las cuales debían presentar el máximo grado de funcionalidad. Constituyendo un tabú a las funciones comunicativas y simbólicas de los productos. Con el auge económico de la posguerra, empieza la crítica hacia esta etapa de diseño. Se buscó salir de las formas puras y masculinas, de las formas funcionalistas y racionales, que fueron tildadas de opresoras y limitadoras de la expresión y la psique humana. (Bürdek, 1994)

Es así como se empieza a diseñar a partir de lo femenino e irracional, de los colores vivos, los contrastes, las formas

\* Docente: Mariana La Nasa | Asignatura: Historia del Diseño II | Primer Premio

orgánicas y libres, de la mano del desarrollo de los nuevos materiales como la posibilidad tecnológica para este nuevo tipo de diseño, tales como los plásticos. Joel Escalona muestra todos esos valores en sus productos, lo femenino de las curvas y de las formas suaves y orgánicas. Esto se hace particularmente evidente en su línea de mesas *dancing table*, donde la forma acompaña el suave y enérgico movimiento de la falda de una bailarina.

Lo provocativo y atrevido de sus diseños proviene de conectar estéticas propias de su cultura, como las relacionadas con la pasión, el baile y la música, con productos de la vida cotidiana. Toma los elementos ya existentes y los resignifica en contextos ajenos, propio de diseñadores postmodernistas como Stallings. Lo latinoamericano, poético y artístico de Escalona es lo que hace que sus diseños sean atractivos, lo disruptivo de sus ideas con las formas tradicionales de los productos. Estos recursos de recontextualización están apoyados conceptualmente en las vanguardias artísticas como el dadaísmo, con exponentes como Marcel Duchamp y sus polémicos *readymade*. Los *readymade*, como su nombre lo indica, eran obras de arte realizadas a partir de productos ya hechos, los intervenía y reconceptualizaba en una nueva pieza. Así como empezaban a incorporarse elementos propios de la vida cotidiana en el arte, también el arte, lo idea y personal, y el individualismo propio del artista, empezaba a incorporarse en el diseño industrial.

A partir del anti-diseño se generó mucha polémica y discusión sobre el papel del diseñador, pero al lado de todo el desarrollo teórico que existió, la producción material fue muy escasa. Una década después, con lo que llamamos el postmodernismo, se implementa otra forma de aplicar estas ideas. El grupo Memphis, por ejemplo, se propuso sacar finalmente provecho de todas estas ideas. Buscaban, en palabras de Bürdek, "un diseño que recibiera inspiración de contextos culturales diversos, elevara su contenido estético y lo convirtiera en objeto... El contenido semántico de los objetos debía impulsar la comunicación humana". (Bürdek, 1994)

Esto genera un diseño libre de preceptos, donde la imaginación, los elementos simbólicos y la creatividad individual cobraban vida, con formas caprichosas, y cargas estéticas artesanales, incorporando elementos de otros contextos (tal como hacían los *readymades*) e incorporarlos a los productos de la vida cotidiana y llevarlos a nuevos espacios y situaciones. Estas nuevas concepciones de diseño son las que aparecen marcadas en el proceso de Joel Escalona, un diseñador con amplio uso del simbolismo y la metáfora en sus productos, jugando con las formas rítmicas, orgánicas y fluidas, combinándolas con las formas rígidas platónicas, para lograr productos con un contenido evocativo obvio, atractivo y elegante.

Un ejemplo de estos elementos simbólicos es su hermoso y escultural diseño llamado MyDNA. Como se menciona en el libro de diseño internacional *Plus DESIGN Beautiful Design for Living*:

Este mueble está inspirado en la estructura del ADN, además de eso tiene un concepto metafórico (MyDNA que significa ADN). Los libros que te gustan, los CD's que tienes, las fotos que guardas y todos esos objetos que pones en este librero, definen una parte muy importante de tu identidad personal. (Abellán, 2011)

La idea de llevar lo que eres en el ADN, en la sangre, esa pasión por la tradición y el pasado son propias de la cultura latinoamericana, la expresión de la individualidad y la energía latina es un elemento fundamental en el diseño industrial contemporáneo.

Es interesante comparar este tipo de contenido simbólico en los productos, con tal carga conceptual, con el trabajo de diseñadores posmodernistas, tales como los de *Droog Design*. En particular, con esta inclusión de conceptos que juegan con la vida cotidiana y los avances tecnológicos y en la medicina, recuerda a la famosa cajonera *you can't let down on your memories* de Tejo Remy. Pese a tener un objetivo crítico, en el que se buscaba establecer el concepto del diseño como un elemento tan importante como la fabricación, la idea de Remy de incorporar las ideas semánticas de los avances en el estudio de la memoria e incorporarlas en el diseño de productos, fija un precedente para esta clase de producto, donde se busca establecer una conexión entre los objetos y las personas, relacionar al individuo con los productos y hacer de ellos una expresión de su ser. Entonces, en el caso de Remy, la cajonera evoca al sistema de la memoria, en el caso de Escalona busca evocar a la estructura de doble hélice del ADN, y los objetos que ubiques en sus estantes son, en palabras del diseñador, "una parte significativa de tu identidad". (Ambros, 2014)

Ahora bien, que este diseñador encuentre refugio e inspiración en las formas de diseño posmodernistas no es algo azaroso. Como menciona en su entrevista con la revista *a!Diseño*, cuando empezó a formarse, el primer libro de diseño contemporáneo con que se encontró estaba dedicado al polémico Philippe Starck. En él encontró mucho más que un estilo, sino que vio que un diseñador puede crear todo, desde una cuchara hasta un yate. Ahí pensó, "si alguien más puede hacerlo, yo puedo hacerlo". (20 grandes del diseño mexicano, 2014)

Es en Starck donde muchos de los diseñadores contemporáneos encuentran su camino y teoría de diseño, pese a que no es el más ortodoxo de los diseñadores; ha sabido crear un estilo identificable para diseñar, que se ha vuelto popular en la sociedad actual. La forma humorística y provocativa de mostrar e incorporar elementos externos al contexto de los productos y crear a partir de ello una nueva forma aceptada e intencional del *Kitsch*, son los rasgos que han hecho de Philippe Starck la figura pública y gran exponente del diseño que es ahora.

El kitsch es parte importante de los estilos de diseño, decoración y arquitectura contemporáneos, y Joel Escalona está muy conectado él. Como escribe Valeriano Bozal:

Son Kitsch los objetos de mal gusto que a pesar de su mal gusto, y muchas veces por él, se muestran como ejemplo de la belleza y buen gusto... El kitsch busca la belleza, escribe Broch, la obra bella, no la obra bien hecha. Ha elegido la estética en lugar de la ética, la obra bella no es sino la repetición agradable de lo que ya está dado. (Bozal, 1999)

Este movimiento combate los conceptos sobre lo que es el "buen diseño", de lo equilibrado y minimalista, es una forma de generar lo bello a partir de lo considerado inadecuado y atrevido. Se pueden observar las características de este movimiento en el diseñador mexicano analizado, quien usa elementos ya existentes y de otros escenarios y los presenta en

un desequilibrio que constituye una armonía peculiar. La implementación del “mal gusto”, correspondiente a elementos no considerados bellos, por ejemplo un taco o un choncho, se logran equilibrar con una abstracción adecuada y con el uso delicado de los materiales, complementado con la calidad de las terminaciones y el correcto uso del color.

El diseñador muestra mucho interés en plasmar los elementos latinos y mexicanos en su diseño, tales como el baile, el vino, la comida, etc. Así, con el plato bailarín o *dancing plate*, juega con la incorporación del baile y el movimiento con sus productos, tal como explica en su página web:

Acerca del diseño (hablando de “dancing plate”). Conocido como el baile del Sombrero, el Jarabe Tapatío es enormemente reconocido como baile tradicional de México. La pieza musical, parte del folklor mexicano musical, acompañada de una danza que relata una historia de amor y cortejo. El hombre usa un traje y sombrero de charro. Su compañera usa un vestido típico ranchero. Juntos se envuelven en una coqueta danza que termina con una vuelta escondiendo sus rostros detrás del sombrero y figura un beso. El diseño del Plato Bailarín emula el patrón de las ondulaciones del vestido típico ranchero que gira eufóricamente en el baile. (Joel Escalona sitio oficial, 2014)

Esta forma de recontextualizar roza con lo kitsch, pero logra equilibrarse con la sutileza y el uso fino de los materiales; logra percibirse como una pieza elegante y moderna, cosa que es característica también de Starck, quien busca la ruptura de la rigidez del mueble, la provocación, la diferenciación y creatividad en el diseño.

¿Cómo se logra este equilibrio? El diseñador utiliza materiales de alta calidad y terminaciones lisas y brillantes, con colores puros y nítidos, dejando de lado cualquier tipo de ornamentación y uso de color o textura innecesario, fusiona las estéticas simplistas del minimalismo, que transmiten calidad y actualidad, y las mezcla con lo kitsch y evocativo para llegar a un producto equilibrado, moderno y atractivo.

También con su *Taco plate* involucra elementos de su cultura, como la tortilla del taco, y lo implementa para intervenir la forma tradicional del plato. También destaca el *marrano shaker*, otro de los elementos con el que Joel Escalona adorna los comedores con su forma desenfadada de concebir el diseño. Es un especiero que se llena por la nariz del marrano, usado para condimentar en la mesa, pero también para jugar con él. Este producto muestra muy bien el estilo de este diseñador, donde toma piezas del folklor mexicano y latinoamericano y lo traduce a un lenguaje contemporáneo y global. (Orozco, 2010) Usa como inspiración, aun a veces sin notarlo, su cultura, gustos y pasiones para crear objetos de deseo.

La idea de crear objetos de deseo no es nueva para el diseño industrial, de hecho, desde el *Streamline* y el *styling* norteamericano, donde se utilizaban elementos que se consideraban atractivos e interesantes para las personas, y se representaban o evocaban en los productos de la vida diaria, tales como planchas, sacapuntas y cámara, es notable la búsqueda del diseñador por incorporar elementos con alta expresividad y atractivos para los consumidores. Escalona menciona que diseña con la idea de crear productos que embellezcan y ayuden a difundir la cultura y el diseño mexicano. La idea de ruptura y de expresividad del artista, buscaba la aceptación y

capturar al consumidor con sus formas elegantes, delicadas y sensuales; no es sólo hacer algo diferente, no se trata de una crítica o sátira, sino de capturar elementos y situaciones, formas y estéticas que brinden a las personas una sensación agradable, de familiaridad y que logren decodificarlos como parte de su cultura, como objetos que quisieran tener en su entorno, que se entiendan como modernos, bellos, y así ayudar a su cultura y sociedad a crecer a través del diseño.

Joel Escalona, en las múltiples entrevistas que ha tenido con distintas revistas y periódicos, no menciona directamente de dónde proviene la inspiración para sus productos, sino que menciona ser selectivo en lo que el artista se inspira para diseñar. Las cosas en las que menciona inspirarse son las cosas “bien hechas”, como lo que se encuentra en un museo, o hasta en la calle o en una tienda, pero no dice nada más allá de eso. (20 grandes del diseño mexicano, 2012)

Es destacable que los productos creados por este diseñador están inspirados en sus intereses más allá del diseño, en sus áreas de interés y su cultura como mexicano. Por ejemplo, su diseño de MyDNA está inspirado en su interés por la ciencia, como menciona en su entrevista con *a!Diseño*:

Originalmente me gustaba más la ciencia, pero hoy creo que hacer diseño es mucho más difícil; en la ciencia sigues métodos y procesos específicos mientras que en la creatividad no hay límites. Diseñar es mi forma de unificar la creatividad con la ciencia, es conocimiento aplicado. (20 grandes del diseño mexicano, 2012)

Otro ejemplo son sus diseños de *dancing plate* y *dancing table*, que evidencian su pasión e interés por el baile, particularmente relacionado con la cultura mexicana, con el famoso baile del sombrero.

La pasión y la costumbre de regalar rosas, o flores en general, es ampliamente aplicada en los países latinoamericanos, y México no es una excepción. También esto inspiró uno de los diseños de Escalona, la vasija llamada *royal vase*, respecto a lo cual sostiene que:

Hay quienes dicen que un florero es un cementerio de flores, hay quienes dicen que las flores dan vida a un espacio; será que las flores poéticamente dan su propia vida para reavivar el lugar donde se les pone. Es por eso que este florero como un homenaje a su valentía y generosidad simboliza su noble labor. (Joel Escalona sitio oficial, 2014)

La pasión y el amor son ampliamente promovidos en la sociedad latinoamericana, lo que también funciona como disparador para las creaciones de este diseñador en los casos del anillo de compromiso *LOVE* y la línea de sillones y sofás con el mismo nombre, donde utiliza la forma figurativa del corazón para generar productos que provocan emociones fuertes en las personas. Y así describe su anillo *LOVE*: “Sólo, Amor. No hay más palabras.”

## Conclusiones

En función del análisis previo se puede observar que, pese a que el diseñador no busca identificarse como un diseñador mexicano, y considera que su diseño no necesita estar arraigado a su cultura, claramente sus productos cuentan otra historia.

Sus diseños lucen una calidad y ejecución propia del diseño europeo, pero suelen estar influenciados, aun sin quererlo, por sus tradiciones y su pasado cultural, por la sociedad en la que creció y los intereses que esta misma le engendró. La incorporación de un animal como el marrano, o la tortilla del taco, denotan las tradiciones gastronómicas propias de México.

Es su cultura, el ambiente social en el que se desenvuelve, de pasión, de baile, de romanticismo y calor latinoamericano, entre otras cosas, lo que define y propicia su proceso creativo y da lugar a la creación de objetos de diseño de primer nivel, pero con ese elemento latino diferenciador que los hace diferentes e interesantes para el público internacional.

### **Bibliografía**

- Abellán, M. (2011). *Plus DESIGN Beautiful Design for Living* (1ª ed.). Barcelona: Editorial MONSA.
- Ambros, L. M.; Aréchaga, S. (2014, Enero). Muebles de ciencias. *El país Semanal*, 64-67. España.
- Bozal, V. (1999) *Historia de las ideas estéticas II*. Madrid: Gráficas Rógar SA.
- Bürdek, B. E. (1991). *Diseño Historia, Teoría Y Práctica Del Diseño Industrial* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Orozco, X. (2010, Junio). *Diseñadores iberoamericanos, espacios comunes*. México DF.
- 20 grandes del diseño mexicano (2012, Enero). En *REVISTA a! Diseño México*.

## Un cielo lleno de medios: las nuevas estrellas

Nicolás Menéndez

### Introducción

El objetivo de este ensayo es profundizar sobre la concepción de personalidad mediática en la actualidad. Se plantea que, como resultado de una democratización mediática sucedida a principios del siglo XXI, el acceso de la gente común a la esfera de medios "duros" como el cine y la TV se vuelve más sencillo, corriente y paralelamente fugaz. Este acceso que se profundizará aún más con el florecimiento de redes sociales como YouTube, a partir de la segunda década del 2000.

El primer tópico que se aborda es la apropiación del fenómeno de la democratización de la fama por parte de las industrias cinematográfica y televisiva. Resulta necesario, en primera instancia, brindar atención a este concepto, que comienza a gestarse a principios de los años '80, llegando a su máximo exponente durante la década del '90 y principios del 2000.

### Desarrollo

En *Convergencia y divergencia de los medios*, Machado brinda a estos nuevos medios, la denominación de medios convergentes. Es decir, circunferencias mediáticas que se fusionan y trabajan juntas entre sí para dar a los medios particulares funciones innovadoras y reafirmadoras de su modernidad. Es de este modo que el cine, la televisión o la fotografía (entre muchos otros dispositivos mediáticos) abandonan su especificidad –o, en términos de Machado, su divergencia–; la cual les empujaba a formar núcleos propios, motivados por la unicidad y el separatismo. Este método de estudiar y analizar los medios llegará a resultar contraproducente: "en las sociedades humanas, un énfasis exagerado en las identidades aisladas puede llevar a la intolerancia y la guerra en las culturas, en tanto que los procesos de hibridación pueden favorecer una convivencia pacífica entre las diferencias". (Machado, 2006, p. 2)

Considerando esto, aquellos a cargo de los nuevos medios comenzarán a buscar comunicarse de modo más activo con sus consumidores, según explica Lev Manovich en *El lenguaje de los nuevos medios*. Mientras que la sociedad industrial ofrecía productos estandarizados para el consumo masivo de la sociedad, los nuevos medios permitirán al espectador (hasta un cierto punto) tomar el volante y decidir aquello que desea o no consumir. El espectador toma, en este nuevo contexto, un papel dinámico, ya muy distante del sumiso consumidor de los medios divergentes: su *input* es ahora valioso para las decisiones de productores y directores, que utilizarán esta nueva convergencia de los medios como herramienta para diversificar los contenidos y permitir una relación más profunda entre el espectador y aquello que consume.

"En el futuro todo el mundo será famoso durante quince minutos. Todo el mundo debería tener derecho a 15 minutos de gloria" (Warhol, 1968). Esta reconocida frase del artista e icono del movimiento pop, Andy Warhol, puede relacionarse a la intención -prolífica durante la década de 1990-2000 en la televisión y cine argentino- de democratizar la fama. Es decir, de colocar al ciudadano tipo en la misma pantalla, transformándolo en la figura principal y estrella" del momento. Es este el caso de *Televisión Abierta* (1999), un ciclo de televisión gestado a finales de los '90 por los directores Gastón Duprat y Mariano Cohn, en el cual el protagonista es nadie menos que el ciudadano común, sentado frente al televisor de su casa. Tras una búsqueda intencional de este tipo de historias, la producción del programa recorre los hogares y lugares de trabajo de diferentes ciudadanos porteños. Las personas elegidas van desde ama de casa hasta abogado, músico, etc., a los cuales otorga un pequeño espacio para transmitir un mensaje, exponer sus talentos o habilidades artísticas, u ofrecer sus servicios en un determinado rubro (motivo por el cual suele incluirse un número de teléfono o forma de contacto junto con su presentación). Usualmente se muestran en un registro y estética coloquial, casero y espontáneo, casi similar al que veríamos en un video familiar. Es así que vemos a personajes como Fita, una anciana jubilada que critica desde el propio living de su casa, la desnudez y exhibición corporal femenina que abunda en los canales de TV; o Martín, un joven que requiere un productor para su banda Universidad del Ruido, y ofrece a cámara una muestra gratuita de su música. Lo interesante de esta nueva concepción de la fama mediática es, precisamente, el limitado rango de tiempo que llega a durar: en el caso de *Televisión Abierta*, poco más que los minutos en que dicha figura está frente a la cámara. Si se retorna a las décadas del '40 o '50, cuando el modelo de estudios regía sobre el cine y la TV y el *star system* de actores se hallaba en pleno auge, se puede ver cómo el modo de concebir la fama ha cambiado drásticamente. A fines de los '90 se contaba –además– con diversos programas de variedad y *bloopers* que otorgaban, a aquellos que envían sus videos familiares de accidentes o situaciones cómicas, una fama radicalmente diferente a la que podía gozar un actor de teatro o cine.

El rígido patrón tradicional de acceso a la fama y el reconocimiento comienza a desestructurarse, de modo similar a lo que ocurre con la transición de medios divergentes a convergentes planteada por Machado. Se puede hallar un nexo, a su vez, con lo que Machado propone en relación a los medios híbridos: la posibilidad de que cintas familiares captadas de forma espontánea con cámaras de video puedan ser pro-

\* Docente: Eva Beatriz Noriega | Asignatura: Discurso Audiovisual IV | Primer Premio

yectadas en el medio televisivo, y gracias a la convergencia mediática ser consideradas tan parte del dispositivo como series, películas o documentales.

Si bien su legitimidad puede o no ponerse en tela de juicio, la fórmula de colocar como figuras principales del programa a gente que dista de la idea que tradicionalmente se tiene de una estrella, funcionó para directores como Duprat y Cohn y el programa fue recibido positivamente por la audiencia.

Esta situación está profundamente vinculada con el fenómeno de publicitación de los entornos cotidianos y privados: ya se trate de un formato similar al de *Televisión Abierta*, un programa de variedad, un *reality show* o un *talk show* con invitados. En *Pantallas tecnómades*, Diego Levis incursiona sobre este nuevo fenómeno, analizando cómo el contexto mediático en que vivimos permite que las novedades tecnológicas debiliten nuestra noción convencional de realidad:

Las sociedades tecnocomunicacionales tienden a hacer de todo una representación y de esa representación un espectáculo en sesión continua, en un proceso que arrastra lo privado hacia lo público y lo público hacia el simulacro, impulsado por la unificación integradora y totalizante que impone la digitalización. (Levis, 2007, p. 2)

Esta noción propuesta por Levis de “hacer de la realidad un espectáculo” puede relacionarse, así, con la idea de enfocar a sujetos comunes y corrientes como las nuevas estrellas mediáticas. Los ejemplos, entrados los años 2000, son fructíferos: *reality shows* como *Gran Hermano*, regidos por la exitosa fórmula de traspasar la vida privada de los concursantes al ojo público (podemos incluso relacionar el icónico ojo de la franquicia con aquella mirada externa que según Levis controla toda nuestras actividades públicas y privadas, en el caso de los concursantes lo que ocurre dentro de la casa), así como diversos *talk shows* y programas de entrevista, fundados bajo la premisa de dar la palabra al espectador y exponer su historia: algunos de los cuales podemos ver reflejados en pequeños segmentos del film *Estrellas*.

*Estrellas* (2007), film documental de Federico León, sirve un propósito similar a *Televisión Abierta*, trasladado en esta ocasión a la pantalla grande. En éste se muestra la historia de Julio Arrieta. El personaje es un ex albañil y militante político que vuelve a la Villa 21 con el objetivo de fundar una mini-productora y transformarse en manager de actores provenientes de la villa, luchando a su vez por que éstos tengan las mismas oportunidades que actores convencionales. En este film se halla una clara relación con lo postulado sobre la relación entre lo público y privado planteada por Levis y la democratización del término estrellas: los mismos integrantes de la villa son sus grandes protagonistas. Sus directores también buscarán evidenciar a lo largo del film un choque entre realidad y ficción, representando aspectos laborales de Julio que se contraponen con su vida familiar en la villa. Toma relevancia la escena en que la esposa de Julio reniega ante su decisión de gastar el dinero guardado para comprar comida en una tela para la producción de su nuevo film.

En palabras de Mercedes Halfon, escritora del suplemento Radar para *Página 12*: “la película recrea con la figura de Arrieta el tan cimentado imaginario hollywoodense de ‘nacimiento de una estrella’, y así la vemos terminar” (Halfon, 2007).

En la escena final, Julio y su esposa viajan en su automóvil familiar, con una técnica de *back projection* emuladora de un

film de Hitchcock y viento en la cabellera, ahora consagrados como prototipos de lo que se considera las nuevas estrellas. En *Los sesgos de la electricidad*, Derrick de Kerckhove analiza el concepto de la identidad privada. El hecho de que la mediatización cobre un papel cada vez más vital en nuestro funcionamiento cotidiano lleva a preguntarse hasta qué punto se ve la privacidad involucrada en el trato con los medios de comunicación, y en qué nivel puede llegar a violar la intimidad. Resulta interesante, así, contraponer esta inquietud por la invasión de los nuevos medios con lo que observamos en los casos estudiados, donde tanto los participantes de un reality show como *Gran Hermano*, los espectadores de *Televisión Abierta*, o los integrantes de la villa en *Estrellas* aceptan intencionalmente exhibir partes de su vida privada en cámara, en pos del entretenimiento del público. En definitiva, la elección se reduce a uno mismo: “el debate más interesante para el futuro inmediato es decidir si estamos dispuestos a conceder tanto control sobre nuestros asuntos privados”. (De Kerckhove, 2006, p. 8)

Se ha analizado, hasta el momento, cómo la concepción de la fama se ha modificado con el paso del tiempo. Estos cambios pueden deberse, quizás, a que los nuevos medios se hallan en constante evolución e hibridación, adaptándose cada vez más rápidamente a los avances tecnológicos y socioculturales.

Es por ello que, a finales de la primera década del 2000 y comienzos de la segunda, comienzan a desarrollarse nuevos canales a través de los cuales una persona puede acceder a esta idea de fama y/o reconocimiento, especialmente las redes y sitios sociales en Internet. Estos nuevos canales de distribución de lo mediático proveen una instantaneidad y globalización de las relaciones inimaginable unos cuantos años atrás: en mayor o menor medida, gran parte del mundo logra interconectarse a través de las diferentes redes sociales compartiendo contenido, contactándose con otras culturas y sociedades, e incluso exhibiendo sus habilidades.

Este último punto es especialmente fructífero en un sitio particular: YouTube, creado como un proyecto individual en 2005 y comprado por Google en 2006. Además de funcionar como cornucopia de acceso a la visualización de contenidos ya inaccesibles a través de otros métodos (como películas o series de TV antiguas), y como fuente convergente con otros medios como los noticieros de TV y la prensa; también otorga la posibilidad a los usuarios de producir y subir sus propios videos y visualizar los de otros usuarios. La incorporación de las nuevas redes sociales (Facebook, Twitter) dan la posibilidad de compartirlos entre sus conocidos, consecuentemente aumentando su difusión.

De esta forma aspirantes a músicos, directores de cine, actores, e incluso personas comunes, se mezclan en este espacio. En *Él miraba televisión*, Mirta Varela hace referencia a que –desde lo cultural– YouTube sigue la característica esencial de medios como la televisión (y que *Televisión Abierta* profundiza). Es decir, no establecer distinciones ni jerarquías entre aquellos objetos que pone a circular, más allá de su valor o legitimidad cultural. Si analizamos ahora la premisa de YouTube en relación a lo que programas como *Televisión Abierta* proponían en los ‘90, hallaremos una similitud en la idea de heterogeneizar el concepto de “fama” o de reconocimiento, desafiando su antigua concepción como un estatus específico y de difícil alcance. Mirta Varela argumenta:

Lejos de considerar los medios actuales producto de una ruptura radical, entiendo que son producto de una historia previa y llevan inscriptas las huellas de esta historia. [...] El modo en que otros medios de comunicación interactuaron entre sí en diferentes épocas de emergencia y transformación de las técnicas de comunicación puede decirnos algo (aunque no está de más aclarar que tampoco puede decirnos todo) acerca de cómo se relacionan entre sí en la actualidad. (Varela, p. 210)

De este modo, la forma en que el medio televisivo aceptó durante los '90 la introducción de estas nuevas estrellas a su panorama, a través de programas de variedades y *bloopers* filmados como videos caseros nos dice algo sobre la aceptación que *YouTube* llegará a tener, transformándose en uno de los sitios sociales más visitados (y utilizados) mundialmente. Se trata, así, de una cadena de eventos, que comienza en los '90 y llega a su punto culmine con el florecimiento de los sitios para alojar videos, donde un único material subido (una canción, un hecho humorístico, etc.) puede llegar a convertirse en una sensación mediática de la noche al día, dado que "todo pasa a través de YouTube". (Varela, 2009, p. 217)

Resulta interesante resaltar una situación que se ha tornado común: se trata del video o *YouTuber* viral. En un estilo que podría asemejarse bastante al de los clips en programas de variedad, un video viral suele ser filmado en un formato usualmente no profesional y ser subido a *YouTube* o *Vine*, logrando un rápido reconocimiento o fama en la red a través de su masiva difusión. Estos videos pueden incluir accidentes, situaciones bizarras o extra-cotidianas, versiones de canciones o video-clips (ocasionalmente en forma de parodia), etc. Se pueden contraponer entre este concepto los *talk shows* de los '90, segmentos como *15 Segundos de Fama* (de *Showmatch*) y programas como *Televisión Abierta*. Mientras que los programas mencionados solo eran reproducidos una vez, los videos subidos a *YouTube*, se mantiene en la red y disponibles. En palabras de Levis: "[Las redes] no están concebidas para ser vistas sino para hacer visibles a sus usuarios y a quienes los acompañan. Nada, o casi nada queda fuera de su alcance". (Levis, 2007, p. 7)

A este argumento se añade la nueva aparición de redes sociales como Facebook, Tumblr o Twitter, que dan a los videos una aún mayor difusión. Esto contribuye también a la consolidación de la figura del *YouTuber*, un individuo que se encarga de periódicamente subir videos de interés popular a su canal, ganando grandes masas de suscriptores y rápida difusión de su contenido.

Los conceptos de video viral y *YouTuber* han cobrado particular fama en los Estados Unidos, precursor del movimiento de *social media*: sin embargo, dada la intensa globalización y difusión a que los nuevos medios se hallan sometidos hoy en día, no resulta difícil aplicarlos a ciertos casos en Latinoamérica.

Un buen ejemplo es el de Germán Garmendia, más conocido por el nombre de su canal, *HolaSoyGermán*. Germán es chileno pero residente ahora en Los Ángeles. Subió su primer video a *YouTube* en 2011, transformándose tres años después en una sensación mediática, la cual llega incluso a traspasar la pantalla de computadora, con diversas apariciones o menciones en noticieros y programas de variedad televisivos. El canal cuenta con 18 millones de suscriptores, con sus videos superando un millón de visitas diarias. El contenido de dichos videos fluctúa entre diferentes temas contemporáneos y re-

miniscentes a la cultura e interés popular, tratados de forma humorística y, en el gran número de ocasiones, incorporando la parodia de situaciones típicas. En su más reciente episodio, "Mundial de Fútbol", Germán navega de modo humorístico y paródico las reacciones y situaciones típicas a la hora de enfrentar un evento como el Mundial, tales como la mediación excesiva del evento, los efectos negativos de la tecnología en éste (el hecho de que los goles sean ahora festejados por *Twitter* y no en persona, situación que podemos relacionar con lo argumentado por Levis sobre la "incomunicación" a la que realmente llevan las redes sociales), la reacción del género femenino ante los partidos, etc. La figura de Germán, analizamos en sus videos, busca ser deliberadamente estrambótica como mecanismo paródico y de identificación de un determinado público joven, lo cual lo separa del código representado por un actor tradicional. Las temáticas adoptadas por sus videos, a su vez, resultan de interés a la franja etaria juvenil consumidora de sitios como *YouTube*. Asimismo es importante destacar su administración de páginas de *Facebook* y *Twitter*, ambas superando un millón de seguidores, y de *Instagram*, superando los 400.000 seguidores.

La estrecha interrelación que existe entre las redes sociales y la fama mediática, se materializa en el reconocimiento de Germán ha conseguido (así como el que muchos otros también lograron).

Esta noción también contribuye a solidificar nuestro argumento sobre cómo la noción de aquello que involucra la llegada a la fama ha cambiado con la evolución de los medios y la aparición de las redes sociales.

Al igual que otras personalidades mediáticas, Germán no es ajeno a la idea de las redes sociales como posible fuente enemiga.

En 2013, surgió una controversia –analizada por Ramón García en el sitio web *Guioteca*– cuando un usuario de *YouTube*, conocido como "Xoda", acusa a Germán de crear numerosos *bots* o cuentas falsas, a través de las cuales logra aumentar el número de suscriptores y vistas en su canal de *YouTube*, cometiendo fraude (dado que *Google* paga a los dueños de canales según el número de visualizaciones con que cuentan). El problema generó discusiones en las diferentes redes sociales, siendo últimamente desmentidas por Germán en un video propio. Esta situación lleva, a su vez, a un punto de análisis en particular: la postura crítica que Machado propone en relación al futuro de la hibridación. "Muchas veces, la noción de convergencia puede sugerir una fácil integración y una fusión armoniosa de las formas de cultura, sin otorgar suficiente peso a las contradicciones que operan dentro de ella [...]". (Machado, 2006, p. 20)

Esta misma proposición, presentada por Machado en relación a medios convergentes como el cine digital o el teléfono celular, puede trasladarse al funcionamiento de *YouTube* y otras redes sociales. En sus comienzos fueron vistas desde una perspectiva altamente positiva, destacándose su posibilidad de integración, heterogeneidad de contenidos y la convergencia de usuarios de diferentes partes del mundo (con puntos de vista, habilidades y concepciones diferentes). Sin embargo, esta perspectiva alentadora puede desviar la atención de las contradicciones que Machado menciona sobre las redes. En lo que refiere a *YouTube*, y recuperando el caso de Germán Garmendia, es difícil saber con exactitud si las suscripciones a un canal se realizan de forma legal o si, en cambio, se está tomando ventaja de la monetización brindada por *Google*. En

el caso de sitios como *Facebook*, por otra parte, existe la posibilidad de que una persona se oculte tras un perfil falso, llevando a cabo estafas y engaños de diferentes tipos.

Adicionalmente, Machado brinda importancia al impedimento que causan los turbulentos cambios tecnológicos actuales a la profesionalización de las nuevas generaciones de artistas y creadores, así como de los mismos actores. La constante evolución de las herramientas y su posibilidad de fusionarse "hacen que muchos realizados se sientan casi que obligados a juntar todo, produciendo resultados que se orientan más hacia la pirotecnia de efectos [...]" (Machado, 2006, p. 21), situación que en YouTube es particularmente destacable, considerando el hecho de que muchos directores de corto y mediométrajes "amateur" se han acostumbrado a utilizarlo como plataforma para la difusión de sus productos.

### Conclusiones

Se puede concluir que si bien las nociones tradicionales de fama continúan vigentes ha comenzado a establecerse, con la entrada al nuevo siglo, una concepción modificada de lo que ésta significa.

Así tanto los primeros "famosos" derivados de programas como *Televisión Abierta* en los '90, entusiasmados ante la posibilidad de democratizar el concepto de aquello considerado la fama, como las nuevas figuras que surgen a partir del florecimiento de las redes sociales, representan un novedoso panorama de medios convergentes y complejos, donde ciertas barreras antes consideradas sólidas (el *star system*

del cine y televisión clásicos, la dificultad y técnica requerida para acceder al reconocimiento mediático, la pasividad del espectador ante el consumo de materiales audiovisuales, etc.) comienzan a moldearse, cambiando de forma y abriendo cada vez más nuestra percepción a nuevos horizontes.

### Bibliografía

- De Kerckhove, D. (2005). *Los sesgos de la electricidad*. Revista *Art-nodes*, UOC. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/inaugural05/esp/kerckhove.pdf>
- García, R. (2013). *Hola Soy Germán: Intensa polémica por denuncia de fraude con bots*. Guíoteca: sección Medios Sociales. Artículo virtual. Recuperado de: <http://www.guioteca.com/medios-sociales/hola-soy-german-intensa-polemica-por-denuncia-de-fraude-con-bots/>
- Halfon, M. (2007). *Avanti morochos. Página 12*: sección Radar. Edición virtual. Recuperado de: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-4298-2007-12-09.html>
- Levis, D. (2007). *Pantallas tecnómades*, en website Comunicación & Educación. Recuperado de: [http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Pantallas\\_tecnómades.pdf](http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Pantallas_tecnómades.pdf)
- Machado, A. (2006). *Convergencia y divergencia de los medios* en Revista *Miradas*, La Habana, EICTV. Recuperado de: <http://www.hamalweb.com.ar/Textos/Machado-convergencia-y-divergencia.pdf>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (selección). Barcelona: Paidós. (fragmentos)
- Varela, M. (2009). *Él miraba televisión, You Tube. La dinámica del cambio en los medios*. Capítulo de *El fin de los medios masivos*, Bs. As., Ed. La Crujía.

## El 3D volvió para quedarse

Matías Nicolás Rossi

### Introducción

El fenómeno del cine resultó una innovación, la inquietud de un cine que pudiese reproducir las imágenes tal cual son visualizadas por el ojo humano fue inminente. La historia del cine data que, después del surgimiento de este medio, se comenzó a plantear la posibilidad de dotar a este nuevo gran espectáculo con la tercera dimensión para que se hiciera más real. El cine en tres dimensiones, que ya surgió en varios momentos de la historia, revive en con nuevos estímulos visuales, en el siglo XXI para competir con el pirateo de películas y para convocar a más gente a las salas de cine. Este trabajo abordará los casos más emblemáticos que hicieron que esta forma de contar películas haya vuelto para quedarse. Entre las películas que se tomarán como referencia, la principal será *Avatar*.

### El cine 3D en la historia

El cine se reinventa constantemente para llenar las salas de espectadores, se proponen y comercializan nuevas tecnolo-

gías, y, lo que en ocasiones no tiene el guión se suple con efectos especiales. El cine en tres dimensiones, que ya surgió en varios momentos de la historia, revive en con nuevos estímulos visuales para competir con el pirateo de películas y la pereza de muchos espectadores de acudir a las salas cinematográficas.

Muchos pensaron que el cine de tres dimensiones es un invento que surgió en el siglo XX y que se perfeccionó en el XXI, sin embargo esto no es así. Las primeras experimentaciones de esta técnica nos llevan a los comienzos de la fotografía y del cine. La visión estereoscópica, la cual nos permite ver las cosas en tres dimensiones, y establecer el volumen y la distancia de los objetos, fue cuestión de estudio en los comienzos de la fotografía.

La fotografía en tres dimensiones, nació casi con la fotografía misma. De hecho, al inventarse la fotografía en 1839, ya se sabía lo suficiente de la visión tridimensional. Pero fue unos 10 años después, alrededor de 1850, cuando se toman y dan

\* Docente: Eduardo Russo | Asignatura: Discurso Audiovisual IV | Primer Premio

a conocer las primeras imágenes fotográficas tridimensionales. Un factor decisivo en la propagación de la fotografía tridimensional fue cuando la reina Victoria de Inglaterra, cautivada por ellas, ordenó le fueran tomadas imágenes de ese tipo. Ese hecho marca el inicio de la gran popularidad que tuvo la fotografía de tres dimensiones el siglo pasado, particularmente en los países de Europa y en los Estados.

Antes del cine ya se había logrado la visión estereoscópica en la fotografía, por lo que inmediatamente después del nacimiento del cine, se comenzó a pensar en dotar al cine de la tercera dimensión. Investigar para lograr una solución técnica que lograra que los espectadores cinematográficos crearan en su cerebro la sensación de 3D sumando las dos imágenes recibida, una a través del ojo izquierdo y la otra a través del derecho, era cuestión de tiempo.

Gracias a la invención de la estereoscopia (1838), William Friese-Green realizó en 1899, los primeros experimentos de cine en 3D. Patentó el primer sistema cinematográfico en 3D, y se convirtió en pionero, pero no tuvo éxito debido a lo complejo del mecanismo.

Hubo otros experimentos fallidos en 1900 por parte de Eugene Ives, quien experimento con una cámara de dos lentes. En 1915, Edwin Porter y William Waden también experimentaron con esta técnica, y fueron ellos quienes inventaron un sistema que separaba la imagen en los colores rojo y verde, donde cada uno de estos colores era interpretado por los distintos ojos, gracias a los anteojos con cristales rojo y verde.

Las experimentaciones continuaron, las primeras proyecciones se dieron en 1915 en los teatros de Nueva York, donde hubo varios cortometrajes en este nuevo formato, algunos dirigidos por Porter, pero sin embargo no tuvieron éxito, ya que estas imágenes eran bastante difuminadas y provocaban mareos en los espectadores.

Fue el 27 de septiembre de 1922, en el Ambassador Hotel, cuando llegó la primera película en 3D a las salas comerciales de Los Ángeles. La Perfect Pictures presentó *Power of Love*. El productor Harry K. Fairall y el cámara Robert F. Elder, para lograr el efecto tridimensional, utilizaron la doble proyección a partir de 2 tiras de película y, de nuevo, separando la imagen mediante los colores rojo y verde.

En 1934, tras la gran depresión que frenó también los experimentos en 3D, la Metro Golden Mayer realizó algunos cortos y Louis Lumière presentó el remake tridimensional de su película *Llegada del tren*, rodada con una cámara estereoscópica. En los años 50 y 80 se sucedieron dos fallidos intentos de resurgimiento de esta tecnología, esta vez aplicadas al cine, y ambas con la intención de ganar parte del terreno perdido con la televisión en la industria visual. En las dos ocasiones no pasaron de ser una promesa de nuevas sensaciones y su impulso inicial se fue extinguiendo a medida que el público se desencantaba con los resultados obtenidos. Su verdadero auge no llegaría hasta el siglo XXI, gracias a la aparición de RealD 3D. Esto supone, de alguna manera, el tercer resurgimiento del cine en 3D.

### El 3D en el siglo XXI

La digitalización que empezó en los noventa con la transformación del formato análogo al digital, el sonido tridimensional (dolby digital) y la tecnología de IMAX, llevó a lo que hoy en día se conoce como el nuevo cine 3D digital. Debido a ello, la transformación tecnológica cambia la vivencia del cine en el cual el espectador se puede meter de forma más profunda a

un filme y su mundo, lo que antes no era posible. Si tenemos en mente que el sonido como percepción humana sólo ocupa 7%, mientras la vista ocupa más que 70%, podemos concluir que la solución en mejorar la inmersión a una película se ubica en acercar el filme de una manera más realista.

El 3D aparece actualmente como consecuencia de la demanda constante (y de alguna manera contradictoria) del espectador de recibir productos cada vez más reales y que sean simultáneamente espectaculares. En este sentido, la pantalla cinematográfica se convierte en el medio ideal, pues ésta no hace distinción entre la verdad y los hechos manipulados (Vera, 2008, pp. 41-42).

Lo cierto es que RealD 3D ha hecho mucho más creíble la tecnología 3D para todos aquellos que eran altamente escépticos sobre la posible reaplicación de esta vieja ilusión cinematográfica. El 3D se presenta así de manera distinta a su primera aparición en el cine, no tanto como una alternativa a la narrativa sino como un complemento que podrá ser usado por los mejores directores. Real D se define a si misma cómo una tecnología brillante, ultrarrealista y tan viva que parece que el espectador se ha adentrado en la película, con objetos que se lanzan a la sala. La publicidad de RealD 3D nos avisa de que no sólo se ve la película, realmente se puede sentir, convirtiéndose así en una nueva dimensión en el entretenimiento.

El RealD 3D es una nueva forma de proyección cinematográfica que logra con mejor efecto la tridimensionalidad en la imagen. Esta técnica sigue el mismo principio de las antiguas gafas bicolors, pero en este caso, gracias a la tecnología digital, es la polarización circular la que otorga a la imagen estereoscópica de una mayor y mejor profundidad de campo. Es de esta forma como un único proyector emite unas imágenes para el ojo derecho polarizando las imágenes circularmente siguiendo las agujas del reloj y a su vez lo hace para el ojo izquierdo en sentido contrario. Las gafas tienen polarización inversa en cada una de sus lentes para asegurarse que cada ojo únicamente observa las imágenes destinadas a sus respectivas retinas, esto es posible debido a que la luz polarizada no afecta a la imagen y es en general invisible para el ojo humano.

### Avatar, la reinención del 3D

Uno de los films mas emblemáticos en lo que respecta a la realización de cine 3D y el que quizás, haya marcado en mayor medida la vuelta de esta técnica de proyección cinematográfica a las salas fue Avatar.

*Avatar* (James Cameron, 2009), fue un proyecto que comenzó quince años antes de su comercialización, dio una vuelta de tuerca más a la utilización del 3D con una historia de fantasía en una película eminentemente visual y espectacular.

Avatar es una película que atrae al público por brindar un deleite estético, pero también ofrece el desplazamiento del mundo que conocemos a un universo de ficción que se abalanza sobre nosotros, o a la inversa. James Cameron, su director, justificó la utilización de RealD 3D en Avatar aludiendo al futuro de la tecnología visual: "3D es cómo vamos a experimentar las películas, los videojuegos y los ordenadores en un futuro cercano. 3D no es algo que se vea, es una realidad en la que uno siente que puede adentrarse". Avatar nos introduce en un mundo distinto, creado a base de la última tecnología en efectos especiales, y para ello, para que el espectador se sumerja en este mundo desconocido, le lanza las imágenes hacia él. Avatar 3D presenta una novedad en cuan-

to a la forma en que la realidad de la película, estética y narrativa, son percibidas por los espectadores, con una ficción que envuelve al espectador, lo que redundará en el espectáculo y entretenimiento.

Avatar transporta al espectador hasta otro mundo que no sólo es ficticio y, en este caso virtual, sino que se vive como una nueva realidad desde la experiencia sensorial que le proporciona el 3D. La visión de este film no implica tanto el descubrimiento de un "nuevo mundo", como el nacimiento de una nueva percepción guionizada, teorizada y traducida en imágenes como tal. Según Cameron:

Una película en 3D te sumerge en la escena con una mayor sensación de presencia física e implicación. Creo que una resonancia magnética de la actividad cerebral mostraría que hay más actividad neuronal cuando se ve la película en formato 3D que si se ve en 2D. La mayoría de la gente, cuando piensa en películas 3D, se imagina sobre todo secuencias con extraños artilugios: personajes u objetos que vuelan, flotan o se proyectan hacia el público. En realidad, en una buena película en estéreo, estas tomas deberían ser más una excepción que la regla. Ver una película en estéreo es observar una realidad alternativa a través de una ventana. (Cameron, 2009).

La proyección en 3D, en otras palabras, acerca la película hacia el espectador.

Es ahora, con Avatar 3D, cuando puede comenzar una nueva generación del cine. El 3D ya no es una moda, sino una necesidad cultural de la nueva sociedad del espectáculo, que se define también como sociedad de la participación. En este sentido, el discurso establecido en los años sesenta por Guy Debord sobre la sociedad del espectáculo no solamente sigue vigente, sino que ha sido renovado por el desarrollo tecnológico que produce un "puro masaje retiniano" (La Ferla, 2009, 46) y la satisfacción por participar en los productos culturales que consumimos.

La tecnología 3D puede ser utilizada con resultados efectivos, pero la inmersión en la películas sigue siendo compartida por un guión y una realización que permite al espectador olvidar el mundo que le rodea y utilizar sus experiencias y memorias para trasladarse a la irrealidad que le propone la películas, el efecto espejo le llamo Christian Metz, de los espectadores con los personajes que aparecen en la pantalla. Así, una buena tecnología 3D no pasará de un mero distraimiento si el espectador no disfruta de la película o si la concentración, por factores personales o externos, no es suficiente para olvidar el mundo en el que vive y sumergirse en el mundo diegético del film.

## Conclusiones

Por otro lado, se puede concluir que las nuevas tecnologías del 3D nos ofrecen una película que se produce y consume como un espectáculo, donde "la propia tecnología es el mensaje", como dijo Darley (2002, 92) dándole una vuelta de tuerca a las palabras de McLuhan, el medio es el mensaje, (McLuhan, 1964). Los espectadores de 3D no van únicamente al cine a ver una película, van también a disfrutar de la tecnología que permite asustarse y reaccionar a las imágenes de forma visceral; paradójicamente esto es diferente a cómo lo habían hecho hasta entonces con el cine clásico, pero semejante a como se disfrutaba de las ferias y de las atracciones populares.

No todas las películas pretenden ser espectaculares, aunque todas intentan entretener al espectador de una u otra forma. Por esta razón, no todas las películas se beneficiarían de la tecnología 3D, pero si ser espectacular es la intención fundamental de la película, algo muy común en el cine comercial hoy en día, el 3D ayuda realmente a causar este efecto. Este tipo de películas supertaquilleras, tecnológicamente densas y repletas de efectos especiales, se convierten en "el emblema principal del reciente giro que se ha dado hacia la imagen y la forma" (Darley, 2002, p. 163).

La imagen espectacular, rentable y de "rápido consumo" parece predominar hoy en día en las producciones, las taquillas de cine, los videojuegos y los canales de televisión, lo que es un indicio del próspero futuro que le espera a tecnologías como el 3D y posibles desarrollos técnicos de este.

## Bibliografía

- Cameron, J. (2009). *Avatar* (film).
- Darley, A. (2002). *Cultura Visual Digital*. Barcelona: Paidós.
- Klenk, M. (2011). *El cine digital en el siglo XIX. La transformación del cine Hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización*. Guadalajara.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital*. Buenos Aires: Manantial Texturas.
- Quintana, A. (2011). *Después del Cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acanalado.
- Riambau, E. (2011). *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Madrid: Cátedra.
- Russo, E. (Marzo 2012) "El 3D una vez más. ¿Esta vez sí? El cine relieve ante los espectadores contemporáneos." en *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación* (Año XII, Vol. 39, Buenos Aires, Argentina)
- Sammons, E. (1994). *El mundo de las películas tridimensionales*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Thompson, A. *How James Cameron's innovative new 3D tech created Avatar*. Disponible en: <http://www.popularmechanics.com/technology/digital/visual-effects/4339455>
- Vera, P. (2008). *Único Testigo: El espectador ante el fenómeno cinematográfico*. Murcia: edit.um.

# Juego Óptico Espacial

María Paula Lambertina

## Introducción

A lo largo del presente ensayo se desarrollará una nueva tendencia artística que se viene gestando a lo largo de los últimos años, a partir de la relación con el movimiento moderno y, particularmente, el movimiento artístico Op-Art, cuyo mentor Victor Vasarely, constituye un referente ineludible.

Artistas como Jesús Rafael Soto y Julio Le-Parc son los principales íconos de esta propuesta artística denominada *Juego Óptico Espacial* y es a partir de sus pensamientos y obras que se exponen los fundamentos de la misma.

El foco de análisis se centrará particularmente en dar a conocer el nuevo concepto de instalación, exhibida en el *Salone del Mobile* en Milán, propuesta realizada por la marca de moda COS y el estudio de diseño japonés *nendo*.

## Desarrollo

A lo largo de los últimos años se ha ido gestando una nueva tendencia en el ámbito artístico que busca integrar el espectador a la obra, es decir, que no sólo sea un observador, sino que además, la recorra y participe en ella. La obra de Jesús Rafael Soto puede incluirse esta nueva concepción artística, puesto que "el espectador en su movimiento alrededor de la pieza percibe la modificación del efecto vibratorio de las rayas". (VV.AA., 1989)

María Alice Millet, en *Jesús Soto: Visual Resonances*, establece que el artista acepta el reto de ir "más allá del plano, quebrando el dualismo del sujeto y del objeto con la creación de un espacio experimental" e invitando "al público a interactuar, en el plano físico-sensorial".

Soto considera al hombre ya no ajeno al mundo, sino inmerso en un espacio, tiempo y energía, pleno como aquel:

Antaño el artista se situaba como un testigo exterior del mundo cuyas armonías iba recomponiendo a su manera—desde fuera—, creando relaciones de formas y colores en el lienzo. En cambio hoy en día sabemos bien que estamos sumergidos en el espacio. Ya no somos observadores sino partes constitutivas de la realidad.

Teniendo en cuenta las palabras de Soto, esta tendencia vuelve a redoblar la apuesta: no sólo supera el plano bidimensional del cuadro, sino que además traslada la tridimensionalidad de la obra al espacio.

El artista sostiene que la creación artística debe ser orientada hacia la exploración de "las realidades infinitas que nos rodean y de las cuales apenas somos conscientes". Por lo tanto, recurre a formas simples como el cuadrado y el punto para demostrar que los elementos "pierden su solidez y son reemplazados por un estado aleatorio de vibraciones". Es por ello, que no son los elementos en sí lo que le preocupan, sino las relaciones que surgen de éstos: "los elementos sólo deberían servir para demostrar la existencia infinita de 'relaciones', no sólo en el espacio sino también en el tiempo".

Soto, al hablar sobre la función de la obra de arte, sostiene que ésta debe "estimular la reflexión, su interés es sumamente conceptual, aunque el artista tiene que recurrir a medios sensoriales para evidenciar esos conceptos". Aquí se fundamenta otra de las características de esta tendencia, la cual exige del arte ser capaz de ocasionar una emoción, conocimiento, descubrimiento en el que la contempla, sin que signifique que deba nacer de una situación emocional.

Es a partir los reconocidos penetrables, esculturas dentro de las cuales las personas pueden caminar e interactuar, que Soto demuestra que la obra se completa con la participación del espectador y, a su vez, concreta su reflexión de un universo pleno, lleno de relaciones. Lejos de expresar lo definitivo, lo inmutable; el universo y, por tanto, su obra son para Soto: aleatorio. Otro reconocido artista que pertenece a esta tendencia, es Julio Le-Parc, "activo protagonista del movimiento óptico y cinético internacional", según lo presentó el MALBA en la actual muestra *Le Parc Lumière* que se expondrá hasta octubre de este año.

A partir de su primer propósito: "aumentar la distancia entre el artista y la obra" eliminando todo rastro de composición subjetiva y realización manual, según sus propias palabras; el artista, va a preocuparse por encontrar un sistema unitario para "regular la superficie, las formas y su relación en el plano dependiendo de un programa predeterminado". Encuentra aquí el punto de partida, clave de esta tendencia; el ojo del espectador. Teniendo en cuenta sus palabras, el artista propone superficies activas que establecen una conexión visual con éste, a partir de formas geométricas simples (cuadrados, círculos, rectángulos, etc.) cuyo carácter anónimo permitía proceder a un efecto óptico a partir de la uniformidad: "se podía imaginar que esos cuadros se continuaban más allá del marco".

Luego aplica la variación progresiva de un mismo elemento, creando una superficie modulada, conocidos como relieves, donde hace intervenir la luz, cuya alteraciones conciernen su mayor preocupación: "los elementos reales perdían su presencia y su realidad se confundía con las formas producidas por los reflejos, las sombras y la variabilidad de los puntos de vista (...) que se posibilitaban con el desplazamiento del espectador".

Esta tendencia que se aleja de toda obra única, definitiva y estable, nace de aquel juego óptico que surge debido al cambio de posición del observador, generando, como bien establece Le-Parc, "la múltiple variedad de situaciones en una misma experiencia", y por tanto, la noción de "movimiento, inestabilidad y de probabilidad".

## COS + nendo

La marca de moda COS y el estudio japonés de diseño *nendo* han creado una innovadora instalación para el *Salone del Mobile* de Milán, realizado este año. La exposición, ubicada dentro del famoso distrito de arte de Brera, "retrata el lúdico, pero racional enfoque del estudio para re-imaginar los objetos

\* Docente: Dino Bruzzone | Asignatura: Taller de Reflexión Artística | Primer Premio

cotidianos y proveer lo que ellos llaman epigramáticamente: “un pequeño ‘!’ momento”. (Trendland, 2014).

Para esta ocasión, *Nendo* propone un nuevo concepto de instalación, tomando como pieza central a la camisa blanca clásica, icono emblemático y *pieza angular* de COS. Oki Sato, fundador del estudio de diseño, sostuvo al respecto que: “cuando observas una camisa blanca de COS, explica tantas cosas; entonces, decidí dejarla hablar”.

La camisa, por lo tanto, va a contar una historia, pero como todo relato necesita de espacio, tiempo y, sobretodo, de un espectador con quien dialogar. A lo largo de la sala se distribuyen, en líneas abiertas, la serie de camisas: ya sea colgadas del techo, o bien, colocadas en soportes de pie, pero que en conjunto, y a diferentes alturas, dibujan un recorrido simple y de alto impacto visual.

A los fines de describir el espectáculo, Oki Sato se expresa del siguiente modo:

Las camisas inteligentemente ordenadas son nítidas, clásico blanco hasta que caen dentro de los marcos de acero del cubo, punto en el cual cobran color; de modo que hace pensar que el espacio en sí mismo las ha teñido. Este marco simple pero eficaz fortalece la conciencia del espacio de los espectadores.

Como se ha mencionado, un nuevo elemento entra en escena: marcos geométricos de acero pulido, también llamados “esqueletos de metal”, interactúan con las camisas provocando diferentes efectos ópticos, según la perspectiva del observador.

La sucesión de cubos o prismas rectangulares que aumentan progresivamente de tamaño, se disponen en sentido lineal, se encastran, se yuxtaponen, generan empalmes o intersecciones; contienen las camisas monocromáticas. Sin embargo, cuando las partes de éstas reposan en su interior, se tiñen gradualmente de color: desde el blanco al gris oscuro, o bien, en diferentes tonos de grises, según la escala de la base circundante.

Este enfoque inusual para diseñar la instalación fue más allá de la camisa o de los “bastidores de suspensión”; en cambio, buscaron crear piezas escultóricas basadas en la interacción de los marcos y las camisas. A pesar de estar estáticos, la relación que surge entre estos elementos, a través del espacio y del color, donde los tonos intermitentes cambian la ruta de las camisas, proponen la noción de tiempo.

“Estas camisas, que caen en cascada y poseen un color bloqueado, en gradación de negro y gris, fluyen a lo largo del espacio como si fuese para visualizar el carácter clásico de la camisa blanca a lo largo del tiempo”, eran las palabras de un espectador que recorrió la obra.

*Nendo* expone una nueva historia, basada en la necesidad de pureza y simplicidad, en donde invita a re-imaginar a la camisa blanca que actúa como un lienzo, y se encuentra enmarcada y delimitada por geométricos marcos rectangulares de acero, símbolo de su racionalidad, para proponer al espectador una experiencia lúdica y espacial y, finalmente, conseguir su objetivo más importante: “darle a la gente un pequeño ‘!’ momento”. La filosofía de los creadores, resumida en las palabras de Oki Sato sostiene que:

Hay muchos pequeños ‘!’ momentos escondidos en nuestro día a día.

Pero nosotros no los reconocemos e incluso, cuando lo hacemos, tendemos a resetear inconscientemente nuestras mentes y a olvidar lo que hemos visto.

Pero creemos que estos pequeños ‘!’ momentos son los que hacen nuestros días tan interesantes, tan ricos.

Es por eso que queremos reconstruir la vida cotidiana mediante la recopilación y remodelación de estos momentos en algo fácil de entender.

Nos gustaría que la gente que ha encontrado diseños de NENDO pueda sentir estos pequeños ‘!’ momentos intuitivamente. Ese es el trabajo de NENDO”.

### Raíces e influencias: Op-Art. Victor Vasarely

Op-Art es un término utilizado como abreviatura de ‘arte óptico’ para referirse a la pintura y la escultura que explota las ilusiones o efectos ópticos de los procesos perceptivos” (2009). Fue utilizado por primera vez por un escritor en la revista *Times* el 23 de octubre de 1964. La tendencia expuesta anteriormente, hecha sus raíces en este movimiento, el cual se definió a partir de una exposición celebrada en 1965 en el Museo de Arte Moderno de Nueva York titulada *The Responsive Eye* (el ojo que responde).

Es posible considerar al Op Art, asimismo, como una derivación del Arte Cinético, sobre todo por la impresión que produce de movimiento. “Son obras cuyas formas parece que se expanden y contraen, avanzan y retroceden, simulan girar, surgir o desaparecer. Sin embargo, no conllevan un movimiento real ni de la obra ni del espectador, como sucede en el cinetismo”. (VV.AA., 1989)

Los artistas op buscan conseguir mediante “la repetición de formas simples y un habilidoso uso de colores, luces y sombras”, según establece Bernal Gurrola Saúl Ramsés, en op art, “amplios efectos de movimiento, brindándole total dinamismo a superficies planas, las cuales terminaban siendo ante el ojo humano espacios tridimensionales llenos de vibración, movimiento y oscilación”. La sensación de movimiento es conseguida por estos artistas, entonces, mediante la “explotación de la fiabilidad del ojo a través del uso de la ilusión óptica”.

Vasarely, calificado como el padre del Op Art, fue alumno de la Bauhaus de Budapest, de cuyas experiencias se servirá para investigar “el carácter funcional de la plasticidad”. El artista explorará los efectos cinéticos, fuente de sus creaciones, por dos razones: una es personal, el hecho de que, según nos dice, “la idea del movimiento me ha perseguido desde mi niñez”; y la otra es la idea más general de que una pintura que vive por medio de efectos ópticos existe esencialmente en el ojo y en la mente del espectador y no simplemente en la pared –se completa a sí misma cuando se la mira.” (Carabajal, 2010).

### Conclusiones

Para concluir este ensayo se tomarán las palabras de Julio Le-Parc para hacer referencia a esta nueva tendencia que circunscribe al espectador, lo coloca como centro de un fenómeno y lo rodea completamente de una situación visual, a través del espacio y del tiempo, unidad indivisible e infinita como el universo.

El hombre considerado “ser viviente capaz de ver, de comparar, de hacer un juicio, de dar una respuesta, de reaccionar, de actuar, de abrir perspectivas” es tomado aquí no como un mero observador, sino como aquel que completa a la obra,

la recrea, juega con ella y, por su parte, recibe a cambio, un aprendizaje, un conocimiento nuevo, una emoción desconocida... finalmente: una total experiencia en el espacio”.

### **Bibliografía**

- Carabajal, K. (2010). *Op Art*. Disponible en: <http://educartelourdes.blogspot.com.ar/2010/04/el-op-art.html>
- De Olaguer, F. (1989). *Los Grandes "ISMOS" Pictóricos del Siglo XX*. Barcelona: Vicens-Vives.
- Nendo reframes the white shirt as centerpiece for COS installation in Milan. (2014). En *De Zeen Magazine*. Disponible en: <http://www.dezeen.com/2014/04/08/nendo-installation-for-cos-to-be-presented-in-milan/>
- Op-Art (2012). *Op Art History Parte III: Orígenes e Influencias en el Op Art*. Disponible en: <http://www.op-art.co.uk/history/op-art-history-part-iii/>
- Popper, F. (2009). *Op Art, Oxford University*. Disponible en: [http://www.moma.org/collection/theme.php?theme\\_id=10139](http://www.moma.org/collection/theme.php?theme_id=10139)
- VV.AA. (1989). *El Arte del Siglo XX 1950-990*. Barcelona: Salvat.



## Análisis de la obra de Domingo Alagia

Sofía Ceppi

### Introducción

El siguiente ensayo analiza la obra del artista plástico contemporáneo Domingo Alagia; abordándola desde la perspectiva del Cubismo, el Simbolismo y el Fauvismo.

### Desarrollo

Según sostiene Emilio Pettoruti:

El arte tiene una dimensión única, lo infinito, y éste es un misterio, ese algo maravillosamente indefinido e indefinible que está más allá de nuestra ciencia, de nuestra comprensión y de nuestra verdad intelectual y física. Pues entonces, será hasta donde mi ser, mis fuerzas, mis facultades y mi capacidad intelectual digan finalmente: ¡basta!

Alagia se alimenta de tres vanguardias que se pueden ver plasmadas con muchísima claridad en sus pinturas.

La primera, y con la cual él se identifica, es el Cubismo. Las obras de Domingo están claramente inspiradas desde sus comienzos hasta la actualidad en el Cubismo analítico, ya que se puede ver como parte del plano y busca descomponer las formas naturales, presentándolas mediante figuras geométricas cuyas superficies y líneas se fragmenta.

También se puede apreciar como rompe con la perspectiva, característica distintiva de esta vanguardia. Es importante decir, que Domingo es un gran admirador y cuestionador de Georges Braqué (uno de los mayores exponentes de este movimiento, junto con Emilio Pettoruti), al que observa y de quien toma el uso de la luz, para luego, plasmarla de manera semejante en sus cuadros.

La iluminación de los cuadros de Pettoruti, es sumamente irreal. Los planos establecen las franjas de luz y de sombra de cada una de las figuras. Los rostros están todos divididos por una mitad iluminada y otra en sombras.

No sé por qué, o mejor dicho lo sé [sostiene Alagia]. Porque en el sol y en la luz, encontré desde pequeño los mayores misterios, y porque éstos elementos naturales ejercieron sobre mí, en razón de su propio sigilo, una atracción muy extraña.

A su producción puede dársele muchas interpretaciones. Sus obras dejan jugar tanto a la mente, que incluso puede verse reflejado en cada una de ellas, al Fauvismo.

Esta vanguardia se caracteriza por la utilización de colores plenos, los que estructuran el plano, el uso del contorno, proveniente de la estampa Japonesa, la realización de dibujos

simples y sencillos, el desinterés en el acabado y por último, el uso de colores intensos, todas características que se encuentran en las obras del artista en cuestión.

Lo paradójico es que el artista no se reconoce influenciado por este movimiento, pero desde la perspectiva de este ensayo están muy claro cómo ha influido en sus obras: la libre interpretación en el arte juega un papel muy importante, siempre que esté bien justificada.

Los cuadros de Alagia poseen cierta reminiscencia al pintor Fauvista, Henri Matisse. Las obras de Matisse se caracterizan por el uso sintético de las líneas y también, por la selección de colores estridentes y violentos, plasmados en forma de manchas irregulares, marcando transiciones. El color, en Matisse, además de servir para expresar, ayuda estructurar la forma, dándole una sensación de relieve. En este sentido puede ser interpretada la obra de Domingo Alagia, puesto que en todos y cada uno de sus cuadros se pueden ver los colores estridentes, los que en algunas pinturas dan la sensación de que el personaje pintado está saliendo del cuadro, las manchas irregulares y también, la línea perfecta que delimita de manera muy clara el fondo de la figura.

La última vanguardia vinculada a este artista argentino contemporáneo es el Simbolismo. Al mirar las pinturas expuestas, se puede ver una especie de ironía religiosa, un doble discurso, la utilización de símbolos que hacen referencia a la vida del más allá. También, una realidad distinta a lo tangible, una gran tendencia a la espiritualidad y a lo sobrenatural, características inconfundibles del Simbolismo.

Desde la perspectiva aquí abordada, estas vanguardias son las más notables y destacadas en las obras de Domingo, a pesar de que él no reconozca una influencia directa de las mismas. Sin embargo, sí sostiene lo siguiente:

La identificación con los maestros es ineludible y parte transitable en toda educación. Identificación y admiración son dos componentes de la etapa de estudio. Dentro del arte Contemporáneo no se puede hablar de estilos, ni de escuelas. Los artistas no se alinean dentro de un estilo, la tarea es más ecléctica, más indefinida si se quiere. Sí, podemos decir que cada artista tiene algunas influencias, que suelen ser tantas, que el estilo es indefinible. (Alagia, 2014)

Como argumenta el artista, son tantas las influencias y las admiraciones a los grandes maestros, que el estilo de sus obras es indefinible, permitiendo a las jugar libremente con la mente y crear historias.

\* Docente: Daniela Andrea Olivera | Asignatura: Taller de reflexión Artística I | Primer Premio

Las obras de arte deben ser interpretadas, para que puedan así ser admiradas y disfrutadas desde todas sus perspectivas. Si una pintura no deslumbra, no llama la atención, no genera sentimientos, ni sensaciones, no invita a interpretarla desde el conocimiento teórico o la ficción, pierde su valor, y de este modo pasa desapercibida.

### Conclusiones

Pudieron identificarse características básicas del Cubismo, el Simbolismo y el Fauvismo en la obra de Domingo Alagia. Su producción puede ser pensada y reinterpretada a partir de estas influencias.

Puede concluirse que el arte Contemporáneo es tan amplio -en cuanto a influencias y técnicas- que da la posibilidad de jugar a ser intérpretes y a inventar historias que alimentan la

creatividad, permitiendo, por unos instantes, desconectarse del mundo real.

### Bibliografía

- Alagia, D. (2012). *Domingo Alagia*. Recuperado el 15 de Junio de 2014, de <http://alagiadomingo.blogspot.com.ar/>
- Alagia, D. (2014). *Domingo Alagia Facebook*. Recuperado el 20 de Junio de 2014, de <https://www.facebook.com/alagiadomingo>
- Argan, G. *El arte moderno. Del iluminismo a los movimientos Contemporáneos*. Ed. Arte y Estética.
- Designum*. (2014). Recuperado el 23 de Junio de 2014, de <http://www.designum.com.ar/>
- Herbet, B. *Breve historia de la Pintura Moderna*. Ed. Del serbal.
- Hess, W. *Documentos para la comprensión del Arte Moderno*. Ed. Nueva Visión.

## Del microscopio a la Mesa Biológica de Pablo La Padula: ¿arte o ciencia?

Dolores Galarza Seeber y otros

### Introducción

El presente trabajo estudia a Pablo La Padula, un artista latinoamericano contemporáneo emergente, que siendo biólogo busca unir ciencia y arte en cada una de sus obras. Por novedosa que parezca la intención del artista, podemos ver que esto tiene su origen en una de las vanguardias del siglo XX, el dadaísmo. Luego de analizar sus principales características al igual que las del artista, compararemos algunas de las respectivas obras para ver de qué manera están conectadas.

El relacionar el artista analizado con las teorías estéticas y artísticas es esencial para comprender la importancia de conocer el arte desde sus orígenes. En efecto, las expresiones actuales tienen un sustento en movimientos anteriores, y el conocerlo es fundamental para la formación de un diseñador. El marco teórico que se utilizará en esta instancia corresponde a reflexiones en torno a las vanguardias.

### Desarrollo

Las vanguardias históricas son los estilos artísticos que aparecieron en la primera mitad del siglo XX y constituyen el inicio de una evolución en el pensamiento tanto artístico como político, creando una nueva visión del ser humano y de su realidad que rompe con los estereotipos del pasado.

Su mayor característica es que éstas son más un cambio de actitud ante el arte que una estética. También se cambia el objeto sobre el cual se trabaja, abandonando la imitación de la naturaleza para centrarse en el lenguaje de las formas y los colores. Empieza a predominar lo inconsciente, y el rol

del espectador se modifica, teniendo éste una actitud más participativa. Los estilos representan a grupos de artistas que los conforman, y no a tendencias internacionales.

El origen de la palabra vanguardia proviene de la unión de las palabras francesas *avant* (adelante) y *garde* (guardia), y si bien el término se usaba en el lenguaje militar para referirse a un pequeño grupo destacado del cuerpo mayor, que avanza a la lucha, de manera temeraria y enfrenta primero al enemigo, se lo aplicó perfectamente a estos movimientos artísticos que también estaban formados por unos pocos artistas que luchaban contra el orden establecido aceptado por la mayoría en ese momento, y se oponían al academicismo tradicional. Entre estas vanguardias estaban el fauvismo, el expresionismo, el cubismo, el neoplasticismo, el constructivismo, el dadaísmo (que es la que se analizará en esta instancia), la escuela metafísica y el surrealismo.

El dadaísmo es una vanguardia iniciada en 1916 por Tristán Tzara en Suiza, junto con otros artistas, con los cuales inicia una serie de actividades, entre las que estuvo la edición de la revista *Dada*. El origen de este término es incierto, pero lo más aceptado son dos teorías; la primera, sería obra del azar, y según se dice, Tzara y Ball, la encontraron en un diccionario al abrirlo en una página cualquiera; la otra sería que éste era el término con el cual los mozos del café en el cual se reunían estos artistas identificaban a este grupo, por ser una de las pocas palabras que podían identificar, de las mencionadas por estos extranjeros, siendo da-da, sí-sí en ruso y en otras lenguas. Se extendió por Europa y luego llegó a Estados Unidos.

\* Docente: Diego Berger | Asignatura: Taller de Reflexión Artística | Primer Premio

Se inicia como consecuencia de la Primera Guerra Mundial. Los intelectuales de la época no consideraban a la sociedad evolucionada y desarrollada, si ese era el resultado al cual habían llegado. Es por esto que se oponen a ella.

No surgió como un nuevo movimiento artístico, sino que más bien era como un movimiento anti artístico y contra cualquier orden establecido. Estaban en contra del arte, de los códigos y de las instituciones. Se manifestaban a través de su revista, su manifiesto, escrito en 1918, y de reuniones realizadas en cabarets o galerías de arte. En 1917 se inauguró la galería Dada, caracterizada por una actitud y visión negativa y destructiva. Utilizan con frecuencia la ironía y la provocación. Constituye una expresión más escultórica que pictórica.

Si bien Tristán Tzara fue su fundador y uno de los principales exponentes de este movimiento, es Marcel Duchamp quien le pone el sello y se convierte casi en sinónimo de dadaísmo. Este artista de origen francés nacionalizado estadounidense, fue el creador del *ready-made*, expresión artística con casi nula intervención del creador de la obra, y con la que se intentaba exponer como arte objetos industriales, sólo por ser expuestos en galerías o museos con un nombre y una fecha. En 1913 coloca una rueda de bicicleta sobre un banco de cocina; de esta manera utiliza dos elementos comunes para crear arte. Este tipo de ironía tiene su máximo exponente en *La Fuente*, obra en la que Duchamp utiliza un mingitorio, lo invierte y lo firma con un pseudónimo, y lo presenta en la primera Exhibición de los Independientes, realizada en Nueva York, en 1917. Esto que en su momento fue considerado un acto anarquista y de mal gusto, representó el inicio de un cambio en la concepción del arte.

Entre otras cosas, el dadaísmo se caracterizaba por basarse en lo absurdo y lo de poco valor, en la ironía, en oponerse al orden establecido, en manifestarse contra la belleza, y en considerar más importante al creador que a la obra. Lo más significativo de este movimiento, es que es el que va a dar origen al arte conceptual.

En lo que respecta al artista que se estudia en este ensayo, Pablo La Padula, nació en Buenos Aires en 1966 y estudió biología en la Universidad de Buenos Aires (UBA). Inició su formación artística en forma paralela a sus estudios universitarios y ambas actividades siguieron unidas tanto cronológica como artísticamente, ya que arte y ciencia van de la mano en sus realizaciones. En 2001 realizó una muestra en la Galería Arte x Arte, titulada *Autodisección*. En 2002, expuso en la Sala Uno del Centro Cultural General San Martín, *Registro*. En 2004 realizó *Muestra de Laboratorio*, en Palais de Glace, Salas Nacionales de Exposición. En el 2005, la muestra *Evolución* en el Museo de Ciencias Naturales. En 2013, realizó *Vitrina Panopticum* en fundación PROA. Actualmente tiene una muestra en el Malba, *Lo Contrario de la Magia*.

La Padula es biólogo y artista. Estos dos aspectos de su vida se combinan no sólo en su persona sino también en varias de sus obras. Como artista tiene más de un estilo, realizando desde fotogramas hasta pintura sobre vidrio. Las obras que más interesan son las que muestran su lado científico. Esta forma de arte es comparable a la utilizada por los dadaístas. La Padula toma elementos de su ciencia para convertirlos en arte con muy poca intervención. En su muestra *Mesa Biológica*, no se sabe si se está frente a una muestra científica o una de arte. Esto no es raro ya que podría decirse que es ciencia exhibida como arte. Al acercarse a la mesa, se pueden ver varias placas de vidrio pintadas, tapones de frascos de vidrio

y tubos o recipientes con animales marinos como estrellas de mar o cangrejos.

La forma de presentar esto se puede asemejar a los *ready-made* de Duchamp, en donde se muestra una rueda de bicicleta invertida y montada sobre un banco de cocina. Él tomaba dos elementos existentes y los unía (previa separación de la rueda de la bicicleta) para generar un tercero. ¿Se puede considerar esto arte? Bueno, arte no es sólo hacer una pintura, es también transmitir un sentimiento, una idea. Acá es cuando el rol del observador cambia y empieza a tener una actitud más activa y participativa. Ya no se trata de pararse frente a la obra y decir, me gusta o no me gusta. Acá se movilizan sentimientos y se debe pensar un poco con respecto a lo que se ve. Ya no son tan literales.

A través de la instalación de *Mesa Biológica*, el artista cuenta que intenta relacionar y confrontar el mundo del arte y de la ciencia en una especie de diálogo que permita encontrar propiedades superadoras en ambos campos. Este diálogo al cual se refiere La Padula no está escrito en ningún lugar; es el espectador quien tiene que recrearlo a través de la observación. Para esto debe salir de la comodidad de simplemente mirar la obra, y se ve obligado a tener un rol activo y participativo.

Este tipo de exposición se puede ver también en la exposición que hizo en Fundación Proa, *Vitrina Panopticum, 2013*, que fue parte de la muestra *De un tiempo a esta parte*. Esta instalación consiste en una vitrina que cuenta con un fondo abierto que daba a una ventana que permitía ver el Riachuelo. Acá la intención del artista era la de confrontar la visión de un dibujo, atravesado por el pensamiento científico, desde de una arquitectura especial como es la de Fundación Proa, sobre un entorno ecológico desbastado.

Nuevamente toma elementos ya existentes para utilizarlos en su exposición. El artista es más un director de orquesta que junta los instrumentos para formar su creación. No es la simple observación lo que se pretende, sino el análisis y la reflexión, es la reacción del espectador, que como se afirmó anteriormente fue lo que inició el movimiento dadaísta; de ahí la comparación entre este artista y esta vanguardia.

Dos de sus obras resultan fundamentales para comprender esta relación: el fotograma *Araña Ensayo* (2007) y *Erizo* (1914). Un fotograma es una imagen obtenida sin cámara fotográfica. Se superpone el objeto a ser captado sobre el material fotosensible de placa o película fotográfica. La obra *Araña Ensayo* de La Padula puede ser asimilada a la de Duchamp, *Erizo*. Aunque a simple vista no tienen nada que ver, se puede afirmar que ambos artistas utilizan una misma forma de expresión artística o que corresponden al mismo movimiento. Este tipo de arte sería el de *ready-made*, en la cual se toma un objeto y con muy poca o ninguna intervención, se lo transforma en una pieza de arte. En el primer caso, se utilizó la técnica de fotograma para plasmar la imagen de una araña y se coloca junto a un tubo graduado.

En el segundo, se expone un secador de botellas como una obra del artista. Aunque en la primera de las obras interviene un objeto biológico, también se cuenta con la presencia de la cinta, que hace referencia al mundo de la industria. ¿Cuál sería la obra de arte en estos casos? De alguna manera, ambos artistas le están dando un nuevo significado a estos objetos, están creando una nueva forma de verlos.

Como se sostuvo anteriormente, en el dadaísmo la figura del observador tiene un rol activo, y forma parte de la obra misma al darle un nuevo sentido a lo expuesto. Están generando

una nueva lectura, y esa sería la obra, no la pieza en sí, sino lo que le transmiten al espectador, las emociones que logran despertar en ellos.

Estas dos obras, al igual que las anteriores, son exposiciones que los artistas realizan de objetos que ellos no crearon. Nuevamente, La Padula utiliza algo biológico, dada su formación científica, y Duchamp, un elemento industrial, pero lo importante es lo que estos generan. En ambos casos, son cosas cotidianas sobre las cuales no es común que la gente se detenga a pensar, pero estos artistas invitan a hacer un alto, pararse frente a ellas y darles un nuevo significado. La obra de Duchamp es la de seleccionar un objeto común, en este caso un urinal, colocarlo de una manera distinta de la cual es usado, y darle otro nombre. Esto hace que cambie totalmente su significado, con lo cual ya pierde importancia si fue realizado con sus propias manos o no, ya que no se modifica en nada la intención del artista, que es la de transmitir un mensaje. Esto mismo es lo que hace La Padula; no hay diferencia si la hoja que expone fue creada por la naturaleza o es una pintura al óleo. Lo que él busca es que se le de una segunda mirada a algo que no por ser muy común deja de ser una obra de arte.

### Conclusiones

En definitiva, lo interesante de la obra de La Padula es que marca otra forma de ver el mundo. Transformando su trabajo como biólogo en piezas de arte, torna más cercano el mundo de la ciencia y obliga a hacer un alto y reflexionar sobre el mundo circundante.

Esta es, en efecto, una de las principales funciones del arte, el ser un instrumento de expresión y de comunicación. Así como algunas de las vanguardias del siglo XX se volvieron en contra del arte que se producía en ese momento y buscaron la forma de exclamar lo que sentían, los artistas de hoy en día buscan transmitir un mensaje, como el que logra expresar este biólogo-artista.

### Bibliografía

- Aristu, J. (1999). *Las Vanguardias del Siglo XX. El dadaísmo*. Disponible en: <http://thales.cica.es/rd/Recursos/rd99/ed99-0055-01/dadaismo.html>
- Burger, P. (1974). *Teoría de Las Vanguardias*. Barcelona: Península.
- Costas, C. (2008). *Historial de Diseño. El dadaísmo y sus características*. Disponible en: <http://historialdedisenio.wordpress.com/2008/07/08/el-dadaismo-y-sus-caracteristicas/>
- Galindo, G. (2006). *Las Vanguardias*. Disponible en: <http://vanguardiasartisticas.blogspot.com.ar/>

## El arte como el reflejo de las emociones: colores, grafismos y energía en Clarisa Fiscaro

Cinthia Di Ciancia y Mariana Ighneimin

### Introducción

Este ensayo tiene como objeto de estudio central a la artista Clarisa Fiscaro y sus obras, en su mayoría, pertenecientes a la pintura. Sus características principales son el trabajo de colores vibrantes, grafismos, texturas y abstracción, combinados con la intención de canalizar una cierta emoción o energía para transmitirla desde la autora hacia el espectador, a través de la obra.

En una posterior instancia, el trabajo de la artista elegida es puesto en relación con algunos movimientos vanguardistas (como el surrealismo, el pop art, el op art y el abstraccionismo orgánico) para construir el marco teórico del presente trabajo. Para ello se utiliza bibliografía como *Documentos para la comprensión del arte moderno* de Walter Hess o *Del arte objetual al arte de concepto* de Simón Marchán Fiz.

En una segunda instancia, se establecen relaciones entre la producción de la artista elegida y algunos movimientos vanguardistas (como el surrealismo, el pop art, el op art y el abstraccionismo orgánico) para construir el marco teórico del presente trabajo. Para ello se utiliza bibliografía como *Docu-*

*mentos para la comprensión del arte moderno* de Walter Hess o *Del arte objetual al arte de concepto* de Simón Marchán Fiz. Finalmente, se analizará la propuesta de la artista, a partir de sus obras y del trabajo de campo relevado, consistente en una entrevista semi-estructurada. A partir de la totalidad del material analizado se desarrollarán las conclusiones personales.

En este ensayo se considera que en algunas obras la combinación de los grafismos, las figuras geométricas y colores responde a una fuerte influencia del abstraccionismo orgánico, por el cual busca representar no tanto las emociones, sino la música y elementos de la biología, como las neuronas o los organismos pluricelulares o unicelulares.

La elección de esta artista responde al modo en que trabaja los colores, el mix de estilos y texturas con los que trabaja, que generan una imagen abstracta, poniendo todos esos elementos en contacto con un estado de ánimo particular. Asimismo, resulta atractivo cómo Fiscaro arma un balance muy personal entre el arte, el diseño textil, los objetos y la moda. La construcción del marco teórico del ensayo trata de establecer los puntos de contacto entre la producción de Clarisa

\* Docente: Diego Berger | Asignatura: Taller de Reflexión Artística | Segundo Premio

Fisicaro y las corrientes del arte de las que recibe influencias, como el surrealismo, el pop art, el op art y el abstraccionismo orgánico.

En el marco de este ensayo se sostendrá que la artista toma del surrealismo el contacto esencial de la mentalidad y la emoción de la persona con la imagen que produce, que en este caso resulta en una obra de alto nivel de abstracción. Se sostiene, en consecuencia, que los colores brillantes y plenos que utiliza remiten a aquellos de los artistas del pop art. Por otra parte, el uso de las líneas, las figuras geométricas y las superficies lisas y definidas remiten al op art. Finalmente, la artista misma afirma que toma del abstraccionismo orgánico la temática abstracta de representar elementos de la biología.

### Desarrollo

Claudia Fisicaro es diseñadora textil egresada de la Universidad de Buenos Aires (UBA) y artista plástica. A lo largo de su vida se formó en disciplinas como: pintura, música, danzas, ceremonial y protocolo, diseño de interiores, moda y marketing. Las características principales de sus obras son los colores vibrantes, los grafismos, las texturas y un alto nivel de abstracción, combinados con la intención de canalizar una cierta emoción o energía para transmitirla desde la autora hacia el espectador.

Participó en diferentes exposiciones: en el Centro Cultural Rojas y en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la UBA en 2009 con obras abstractas; en el Centro cultural Archibrazos con estampados, telas, diseño de cerámicas y juegos de té en el 2010; en el Encuentro Latinoamericano de Diseño organizado por la Universidad de Palermo (UP) con una conferencia de Psicología del color: su uso en la Publicidad, Diseño y Moda, en BADA (Boutique de Arte directo de Artista), en Open arts en Espacio Pilar y en Gallery Nights en el 2013; y Mirá Festival de Arte en el Centro Cultural Recoleta en 2014.

En el 2011, viajó a Londres en busca de nuevas tendencias de moda y diseño. Allí tomó cursos y se especializó en la lengua inglesa, las tendencias y el diseño. Actualmente vive en Buenos Aires, dicta talleres de arte, diseño y moda en la UBA y en diversas instituciones educativas privadas. Ha desarrollado su propia página web y desde 2009 publica en un blog entradas sobre arte, diseño, decoración y moda, compartiendo imágenes, blogs y otras webs de interés.

En su sitio Web se define como "una apasionada por los colores, las texturas y los grafismos, los que busco plasmar en cuadros, muebles y objetos intervenidos en general". Fisicaro trabaja fundamentalmente sobre los colores y su relación con las energías y estados de ánimos. Así es como lo expresa en su blog:

Mi pasión y obsesión por los colores me llevó a abrir clarifisicaro.com, un espacio que tiene sus tiendas virtuales en bixti.com y etsy.com, objetos y arte llenos de color que expresan diferentes estados de ánimos del Ser Humano. Cada objeto está diseñado y creado para que cada persona que lo adquiera se lleve una energía diferente de los colores y pueda ubicar aquella energía en el lugar que desee. Los colores transmiten sensaciones, emociones y generan vibraciones en cada persona. A veces nos preguntamos porque nos gusta un color y luego de un tiempo nos gusta otro o un día usamos un color de ropa y luego otro día nos ponemos otro.... eso depende de nuestro

estado emocional y de lo que queremos transmitir siendo éste último un proceso inconsciente.

Las obras de Clarisa Fisicaro responden a su concepción del arte como "energía puesta en un lienzo". Esa concepción la acerca al movimiento del surrealismo, por la necesidad de borrar la distancia respecto al objeto o de la realidad, para poder enfocarse en la expresión de sus propias emociones. Además, su principal instrumento para realizar esa "transferencia subjetiva" son los colores, a través de los cuales se transmiten sensaciones, emociones y generan vibraciones en cada persona.

### Surrealismo

En el texto *Documentos para la comprensión del Arte Moderno*, Walter Hess explica cómo el surrealismo toma el concepto de inconsciente colectivo:

Ernst habla de la región fronteriza en que se borra la diferencia entre el mundo exterior e interior, y el mismo Breton partió de una concepción semejante para llegar al nombre de surrealismo, cuya intención era designar una realidad supraordenada, sobrenatural, en la que debía desaparecer la aparente contradicción entre sueño y mundo real.

En el mismo trabajo se cita al artista André Breton, que habla de la luz de la imagen, "a la que somos infinitamente sensibles", y éste a su vez toma la voz de Paul Reverdy: "La imagen simbólica es una creación pura del espíritu". Luego, el creador surrealista establece que una obra perteneciente a ese movimiento es "aquella en la que el artista se ha esforzado por alcanzar lo psicofísico, esa región de la que el campo de la conciencia no es más que una pequeña parte". Algunos de estos conceptos se encuentran en la obra de la artista elegida, Clarisa Fisicaro, quien trata de borrar la distancia respecto al objeto o la realidad, para poder enfocarse en la expresión de sus propias emociones, volcarlas en el lienzo y transmitir las al público. Entonces, se trata de una práctica con carga subjetiva que libera los sentimientos desde el interior para dejarlos plasmados de modo externo.

### Pop art

En *Del arte objetual al arte de concepto*, Simón Marchán Fiz (1986) expone que el nombre de este movimiento hace referencia a la expresión inglesa *popular art*, propuesta en 1955 por Leslie Fieldler y Reyner Banham; y que la misma "se refería a un amplio repertorio de imágenes populares, integrado por la publicidad, la televisión, el cine, la fotonovela, los comics, etc., es decir, por el repertorio icónico de la cultura urbana de masas".

Además, Marchán Fiz destaca que entre las técnicas visuales de mayor relevancia en el movimiento pop figuran las acumulaciones de varios lenguajes y las enumera: escrito-visual, pictórico-fotográfico, manual-mecánico, pintura-collage, etc. Por otra parte, habla de algunos recursos que utilizan los artistas pop, como la fragmentación, ejecutada a través de grandes ampliaciones de un detalle. Por otra parte, el autor enfatiza que "a medida que se ha introducido la imagen popular, los artistas pop se han desplazado hacia la objetividad e impersonalización creativa".

La obra de Fisicaro se diferencia respecto al movimiento pop principalmente debido a que consiste en una labor abstracta

y con carga subjetiva, mientras que éste producía una pintura y collages fundamentalmente figurativos en los que el artista se distancia del objeto.

Sin embargo, Físicaro toma los colores brillantes y los trabaja frecuentemente en planos, como hacían los artistas pop influenciados por la estética publicitaria de la sociedad de consumo de masas. Este es el caso de la obra *Sueños*, en el que se observan superficies de colores rosa, azul, amarillo y naranja, todos en forma saturada y planos, sin claros ni oscuros. Además, algunas de sus pinturas (como aquellas pertenecientes a las series *Sinapsis* o *Textura*) parecen mostrar una imagen que se somete a una fragmentación, ofreciendo al espectador tan sólo un detalle del todo que se mantiene oculto, como solían hacer los artistas pop.

### Op art

También llamado optical art, se trata de un estilo de arte visual desarrollado en la década de 1960 que toma como centro una imagen de composición estática y abstracta que crea ilusiones ópticas de dinamismo. En las obras de este movimiento, el observador participa activamente moviéndose o desplazándose para poder captar el efecto óptico completamente, por tanto se dice que no existe ningún aspecto emocional en las mismas.

Los elementos dominantes del op art son las líneas paralelas rectas o sinuosas, figuras geométricas simples (por ejemplo: rectángulos, cuadrados, triángulos o círculos), la irradiación, el contraste, la vibración y la iridiscencia de los colores, el juego entre luces y sombras, los cambios de formas o tamaños y la combinación o repetición de figuras. El uso de todos ellos por parte de estos artistas busca crear una estructura cromática que posea un efecto dinámico de movimiento ilusorio.

La producción de Clarisa Físicaro se centra en el empleo de muchos de esos elementos (combinación de líneas rectas y curvas en diferentes direcciones, figuras geométricas, colores contrastantes, etc.). Además, uno de sus principales materiales es la pintura acrílica, que es empleada al igual que en el op art, para obtener superficies de color limpias y definidas debido a sus componentes sintéticos y libres de aceite.

Por ejemplo, en el cuadro *Libélula* (realizado en acrílico sobre tela) se observa un juego con las figuras geométricas de distintos tamaños y las líneas de distintos grosores que, sumado a los diversos colores empleados, crea cierta sensación de movimiento a partir de la ilusión óptica. Por otra parte, cabe destacar que las obras del op art tuvieron una gran influencia en otras áreas como la publicidad, la gráfica, la decoración y la moda, las cuales coinciden con los intereses de la artista analizada.

### Abstraccionismo orgánico

La abstracción orgánica es un estilo de arte que, si bien no se ha constituido formalmente como un movimiento artístico, forma parte del trabajo de muchos artistas. También se le conoce como abstracción biomórfica.

La abstracción es una síntesis o reducción en la lectura de una composición, es decir, implica tomar los elementos significativos de un mensaje y reducirlos a su mínima expresión sin que pierdan su sentido. El arte abstracto descompone las imágenes y las sustituyen por un lenguaje visual con los significados del autor. Y lo orgánico se refiere a las representaciones de objetos similares que recuerdan a la naturaleza, siendo formas curvas o figuras geométricas que representan

algo natural. La naturaleza no es perfecta, por lo que se emplea la asimetría y el movimiento.

El abstraccionismo orgánico se sustenta en formas irregulares, líneas suaves y trazos libres, inspirados en la naturaleza y en la música. Como todo arte abstracto no se busca imitar a la figura, sino representar las cualidades y la esencia del objeto, tema o persona.

Clarisa Físicaro se apoya en este tipo de estilo para crear muchas de sus obras, por ejemplo, en las series *Sinapsis* y *Texturas*, en las que intenta representar a neuronas y organismos pluricelulares y/o unicelulares a través de trazos irregulares y figuras geométricas.

### Propuesta conceptual de la autora

Clarisa Físicaro nació en la provincia de Buenos Aires en el año 1985. Su pasión por la pintura se origina de pequeña: "aproximadamente a los 5 años, cuando mi abuela me incentivó a acercarme a la pintura. Salía a jugar por la costanera y, en vez de ir a jugar a la plaza, me quedaba dibujando lo que veía", declara.

Su portfolio actual consta de 25 obras, aproximadamente. Además de cuadros, Físicaro crea frascos de vidrio, cubos de madera y banquetas a los que imprime su estilo o la estética de sus cuadros. Según explica la artista:

La idea surgió primero por el lado del desarrollo sustentable (...) empezar a concientizarnos como sociedad de que hay que reciclar y de que hay un solo mundo. Partiendo desde esa idea, empecé a intervenir todo aquello que estaba cerca de mí. A su vez, como diseñadora, la idea es unir esos dos mundos tan distintos: el diseño y el arte.

Acerca de su concepción del arte, Físicaro le imprime un cierto aspecto catártico, en el que el artista transfiere cierta emoción a su obra: "Actualmente considero que el arte es energía puesta en un lienzo. Pienso que cada artista transmite una determinada energía al lienzo a la hora de pintar. Luego, la tarea del espectador será la de interpretar esa energía que el artista quiso transmitir", desarrolla.

Como se mencionó anteriormente en este trabajo, Físicaro expone sobre su obra y la función de los colores en su propio blog:

Cada objeto está diseñado y creado para que cada persona que lo adquiera se lleve una energía diferente de los colores y pueda ubicar aquella energía en el lugar que desee. Los colores transmiten sensaciones, emociones y generan vibraciones en cada persona. A veces nos preguntamos porque nos gusta un color y luego de un tiempo nos gusta otro o un día usamos un color de ropa y luego otro día nos ponemos otro... eso depende de nuestro estado emocional y de lo que queremos transmitir, siendo éste último un proceso inconsciente.

Esta misma posición la reafirma en la entrevista, cuando explica que considera que "los colores tienen determinada energía y eso lo vemos reflejados en nuestra ropa, en los colores de la comida que comemos, etc. Lo mismo pasa a la hora de pintar un cuadro. Pinto de acuerdo a un estado de ánimo".

Consultada acerca de su propia búsqueda iniciada frente al lienzo en blanco, explica:

Siempre trato de sentir qué me pasa y tratar de transmitir esa sensación en una forma, un color, una pincelada, etc. La idea siempre es transmitir una emoción. (...) Mi método de trabajo es escuchar una linda música que me relaje, meditar y luego transferir esa energía que capto, en el lienzo.

Frecuentemente utiliza materiales en sus obras como la acuarela, el acrílico y la tinta.

Considero que la acuarela es un material muy dócil para pintar... permitiendo que las pinceladas sean más suaves y diferentes del acrílico, que hace que sean más bruscas. Igualmente, pienso que el uso de los materiales depende del tipo de pintura que quiera transmitir.

En cuanto a sus obras, la mayoría se trata de trabajos de un alto nivel abstracto, con la presencia de colores generalmente saturados, el juego visual entre líneas de distintos espesores y figuras geométricas. No existe una temática global, aunque en repetidas veces se menciona al amor en los títulos de las mismas. Por otra parte, se destacan dos series de cuadros altamente influenciados por el abstraccionismo orgánico: Sinapsis y Texturas. La primera está compuesta por ocho cuadros.

Sinapsis surgió luego de dar una charla sobre color en la Universidad de Buenos Aires, que se trataba sobre Neurociencia y color. La idea era realizar cuadros con manchas que simularan neuronas y sus correspondientes conexiones neuronales. Luego de pintar esas obras, las imágenes fueron presentadas en algunos colegios a alumnos de jardín de infantes para ver cuál era su reacción. Como resultado, algunos veían arañas, otros insectos de colores y otros, neuronas.

La segunda serie cuenta con seis obras en las que quizás predomina el trabajo de la línea y los grafismos por sobre el

color. Acerca de la misma, Fiscaro cuenta: "Son cuadros de pequeños formato que reflejan el abstraccionismo orgánico. Consisten en pinturas con formas orgánicas similares a la de organismos pluricelulares y/o unicelulares".

### Conclusiones

Las obras de Clarisa Fiscaro responden a su concepción del arte como "energía puesta en un lienzo". Desde su perspectiva, el artista canaliza sus sentimientos, emociones y energías a través de su creación, y éstos son transmitidos directamente al espectador. Esa concepción la acerca al movimiento del surrealismo, por la necesidad de borrar la distancia respecto al objeto o de la realidad, para poder enfocarse en la expresión de sus propias emociones.

Entonces, desde su visión, el arte se trata de liberar los sentimientos desde el interior para dejarlos plasmados de modo externo. Además, su principal instrumento para realizar esa transferencia subjetiva son los colores, a través de los cuales se transmiten sensaciones y emociones y se generan vibraciones en cada persona. Por esto, Fiscaro hace gran hincapié en la función del color en el arte y en la vida cotidiana.

En relación con otro aspecto de su portfolio, la combinación de los grafismos, las figuras geométricas y los colores responde a una fuerte influencia del abstraccionismo orgánico, por el cual busca representar no tanto las emociones, sino la música y los elementos de la biología, como las neuronas o los organismos pluricelulares o unicelulares.

### Bibliografía

- Fiscaro, C. (2014). *Exposiciones artísticas*. Disponible en: <http://www.clarisafiscaro.com>
- Hess, W. (2000). *Documentos para la comprensión del arte moderno*. Madrid: Ediciones Nueva Visión.
- Marchán Fiz, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974), Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna". Antología de escritos y manifiestos*. Madrid: Ediciones Akal.

## Ayer, punto, hoy

Sofía Bianchi Enderlein

### Introducción

Está comprobado que tanto en la pintura como en el dibujo, durante el siglo XX, se ha retornado a las primeras manifestaciones artísticas que se dieron en el paleolítico. Es de esta manera que el punto y también la línea, recuperaron "la sinergia existencial del hombre prehistórico" (Sarriugarte Gómez, 2005). Incluso Kandinsky (1986, p. 35) afirmó que el punto está presente en todas las artes y que es iniciador de diferentes propuestas pictóricas. El punto es una forma estática

ca y también es el elemento primario de la pintura. Tiende a una ocupación espacial donde las figuras son conseguidas por la sucesión de puntos, que dan idea de una línea seguida. Cuando se da un conjunto del mismo se puede generar movimiento, pautas o patrones. Incluso también logra dirigir la mirada del espectador y es la unidad mínima de la comunicación visual dando lugar a la creación de un nuevo concepto. Pero para que el punto se perciba como tal es substancial que tenga un tamaño adecuado en relación con el plano en

\* Docente: Juan Orellana | Asignatura: Taller de Reflexión Artística I | Primer Premio

el que se presenta y en relación, también, a los elementos cercanos al mismo.

### Roy Lichtenstein

Artista plástico nacido en 1923 en Estados Unidos en una familia de clase media. Miembro del movimiento del Pop arte, utilizó imágenes procedentes de la publicidad y del comic, con un tratamiento basado en los puntos bendeí. Sus composiciones se basan en ampliaciones de personajes de los dibujos animados, reproducidas a mano, con la misma técnica de puntos y de colores planos primarios. El tipo de punto monótono e inexpressivo, en este caso, usado por Roy fue inventado por Benjamin Day (1838-1916) quien buscaba un sistema para colorear mediante el puntillismo a través de hojas superpuestas. Su función básicamente era la de superponerse o espaciarse, como se mencionado, con el fin de obtener visualmente nuevos tonos. Es recién en las décadas de los 50s y '60s que este sistema se instala definitivamente en la industria gráfica gracias a las revistas de cómics impresas en papel de pulpa.

Volviendo a Lichtenstein cabe mencionar que el buscaba crear distancia e ironía, ya que como ha mencionado el mismo perteneció al Pop art, el cual surge en 1950 en Inglaterra y en 1960 en Los Ángeles y Nueva York (E.E.U.U.). Este movimiento criticaba la visión cultural generada por los medios de comunicación, juzgando la sociedad de consumo, la tecnología, la moda y el capitalismo. Aún así Roy decía que él solamente observaba estos aspectos de la sociedad sin criticar. Es necesario aclarar que el estilo de este artista se convirtió era un estilo industrial del cómic impreso, dónde tocaba temas emocionales cotidiano carentes de humor.

Habiendo analizando en profundidad el pop art y, tomando como base al artista Lichtenstein, se dirá que este movimiento artístico quería ser un arte testimonial que se inspiraba en objetos consumistas de uso diario. El artista, por su parte ha logrado llevar imágenes de publicidades, reinterpretadas, al arte. Estas eran elevadas a tal categoría, tanto como los objetos que Duchamp usaba para sus *ready-made* u objetos encontrados.

Como en aquel momento Lichtenstein utilizó los puntos para generar obras de arte, en el siglo XXI también se ha hecho uso de los mismos. Por lo tanto, ¿por qué algo tan simple como el punto es retomado reiteradamente en el arte? El punto es la consecuencia del encuentro del instrumento con la superficie material. No es menos es trascendental repetir que inicia propuestas pictóricas y que da a lugar a nuevos conceptos ya que tiene una gran atracción al ojo, siendo esta una de las razones por las que el hombre lo ha reutilizado en el arte a lo largo de los diferentes tiempos. Dependiendo de la ubicación del propio en una superficie, varía su fuerza visual. Pero esa fuerza está, también dada por; la vecindad de otros puntos; el color y/o valor; y por último las formas que lo rodean.

Para ejemplificar el continuo uso del punto se analizará a Yayoi Kusama (Japón, 1929), quién también hace uso del punto de manera agrupada e igualmente está relacionada con el pop art. En sus diferentes intervenciones esta hace uso del mismo como máxima expresión, de manera infinita. Ella explica: "es así como yo puedo darme cuenta de esto que es mi vida, que es un punto. Mi vida, significa un punto en medio de millones de partículas que son los puntos".

Como segundo artista se mencionará a Cristóbal Ochoa (Caracas, 1986) quién realiza pinturas y esculturas. En cuanto a

estas últimas cabe mencionar que el mismo dice respecto a ellas que busca representar la agresividad a través de la textura filosa, pero a su vez muestra la vulnerabilidad gracias a las perforaciones y huecos que realiza en las mismas, mostrando así al objeto como algo desprotegido y penetrable a su interior.

### Conclusiones

Roy Lichtenstein se interesa por el comic gracias al contraste que se da entre lo emocional de los temas tratados (amor, la guerra, etc) y la técnica distanciada que el mismo utiliza para ser impersonal. En sus pinturas muestra estos temas de un modo formalista, simplificando así el color y la forma generando cierta importancia a las cualidades abstractas y decorativas de la pintura, sin detectar la personalidad del artista. Lichtenstein consigue el efecto de proceso industrial gracias a la técnica y al uso que le da al punto, que está estrechamente relacionado con la producción en masa.

Estole permite pintar de forma moderna y mostrar claramente como es la sociedad de consumo y hacer una parodia de ésta todo a través del punto como principal elementos de sus obras. Sus puntos, del estilo Benday, fueron quienes marcaron sus obras y permitieron que el mundo los convierta en tema de debate.

Para concluir puede decirse que "Roy fue capaz de transformar y presentar estos objetos de una nueva manera, nos mostró algo nuevo acerca del lugar en el que vivimos y acerca de nosotros mismos y cómo vemos el mundo". (James Rondeau) Por su parte tanto Yayoi Kusama como Cristóbal Ochoa, quienes fueron tomados como ejemplos de artistas actuales, también hacen uso del punto para mostrar a la sociedad ciertas ideologías y emociones.

En el primer caso el punto tiene que ver con la realidad misma de la artista, quien dice que todos somos un punto dentro de otros puntos como lo es el universo. El segundo, por su parte muestra como objetos tan fuertes también tiene partes débiles que los dejan sin protección alguna.

De lo analizado se desprende que el punto es la unidad de mayor importancia visual y de mayor simpleza, lo que explicaría su uso reiterado, como también rol como promovedor de variantes ideas conceptuales. Esto se ha podido comprobar a lo largo del desarrollo de este trabajo, viendo como cada artista logró utilizarlo de diferentes formas.

Los resultados visuales que permite generar el punto son infinitos, segunda razón por la que los artistas en diferentes épocas deciden hacer uso del mismo y cabe recordar que marca un retorno a la prehistoria, siendo esto la razón por la que se lo toma como a al fundamento básico del origen de arte. De esta manera se marca la vuelta a composiciones más simplistas, pero que están completamente cargadas de nociones simbólicas (Sarriugarte Gómez, 2005) que el espectador debe lograr descubrir.

### Bibliografía Libros

- Cabanne, P. (1993). *Hombre, creación y arte: Enciclopedia del arte visual. Tomo III*. Barcelona: Argos-Vergara.
- Cabanne, P. (1993). *Hombre, creación y arte: Enciclopedia del arte visual. Tomo IV*. Barcelona: Argos-Vergara.
- Hendrickson, J. (1988). *Roy Lichtenstein. Benedikt taschen*. Berlín: Verlag GmbH
- Henry, M. (2008) *Ver lo invisible: Acerca de Kandinsky*. Madrid: Siruela.
- Kandinsky (2003). *Punto y línea sobre el plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Buenos Aires: Paidós.

- LlacayPintat, M. et al (2003). *Arterama: Historia del arte*. Barcelona: Vicens Vives.
- Sarriugarte Gómez (2005). *El Punto: Motivo de Inicio y Conclusión en el Arte*. Revista electrónica en América Latina especializada en Comunicación. Razón y palabra. N°43. Recuperado el 27/03/14 de: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n43/isarri.html>
- Wenham, M. (2003). *Entender el arte: Una guía para el profesorado*. Barcelona: Graó.



## Verdades recordadas

Araceli Fiorentino

### Introducción

El siguiente análisis corresponde al largometraje del director Nicolás Gil Lavedra *Verdades verdaderas, la vida de Estela* (2011). El trabajo analizará el contexto histórico que rodea el film y la estructura narrativa del mismo. En este sentido, se analizará, el modo en el que una historia real y común a todos los argentinos es contada.

Esta decisión de encarnar el análisis por este camino es debido a la riqueza de historia, documentos e información que brinda la película, así mismo como el espíritu crítico que posee el director, al recordar y memorar un hito que marcó al pueblo.

### Desarrollo

*Verdades verdaderas, la vida de Estela* está basada en hechos reales. Es una especie de relato biográfico de Estela de Carlotto, y su exhaustiva búsqueda por su nieto durante la última dictadura militar en Argentina. Para continuar es necesario hacer memoria y recordar que en 1976, un Golpe de Estado de las Fuerzas Armadas desalojó al Gobierno constitucional argentino, comenzando así una política de terror e injusticia, donde los derechos humanos del pueblo y las personas no tenían autonomía propia.

Esta misma política fue la que desembocó en violencia, asesinando a 30.000 ciudadanos de toda clase y edad y la desaparición de 500 niños aproximadamente. Fue durante esta época que los niños en gestación y de corta edad nacieron en cárceles de la dictadura, siendo robados y adoptados por sus mismos secuestradores como hijos propios.

*Verdades verdaderas, la vida de Estela* narra la vida de la presidenta de las Abuelas de Plaza de Mayo, Estela de Carlotto, desde la desaparición de su hija hasta la actualidad. El film relata cómo se constituyó la asociación *Abuelas de Plaza de Mayo* en paralelo a la búsqueda de Estela por su hija y próximo nieto, y la transformación que sufrió a lo largo de su vida. La voz propia del largometraje nos muestra la lucha por los ideales de justicia y reencuentro, siendo la historia de Estela una entre cientos. El mensaje que transmite es que todos merecen el derecho de la identidad y de la verdad, y el film refleja las historias que vivieron en aquella desgraciada realidad y que aún hoy, en la actualidad, siguen luchando desde hace más de treinta años por conseguir aquel derecho.

La película posee elementos interesantes en su estructura narrativa, comenzando por el juego del pasaje de presente a pasado. Esta podría ser fragmentada en tres partes, para su mejor entendimiento: en primer lugar la historia que se cuenta en sí, es decir, la búsqueda de Estela por su hija Laura y su nieto Guido; en segundo lugar, una serie de *flashbacks*

que remontan a una historia pasada, a la niñez de Laura. Y por último, en el presente de la historia, el armado del archivo bibliográfico familiar para Guido, utilizado como recurso de la asociación de las *Abuelas de Plaza de Mayo* para recuperar nietos perdidos. Los *flashbacks* se muestran mediante una iluminación tenue y en colores sepia, lo que da aviso al espectador del cambio de época.

El film comienza con un fragmento del pasado y automáticamente conduce al presente y una voz en off introduce en el relato la búsqueda de un tal Guido, quien estaría cumpliendo 32 años. Durante el comienzo y a lo largo del relato se encuentran sucesivos *flashbacks*, remontándose al pasado en un orden que no es cronológico. El film va sembrando pistas que encontrarán su respuesta en dichos *flashbacks*, como por ejemplo Estela de joven buscando a su hija Laura escondida por la casa.

La sucesión del relato en sí mismo es impactado por estos *flashbacks*, ambientándonos en un comienzo por el 2009, en vísperas de año nuevo, ya constituida la asociación de *Abuelas de Plaza de Mayo*. Estos años vienen a ser interrumpidos por el recuerdo de la familia en otros años de Estela, retornando al contexto histórico de aquella época; Laura era integrante de la Juventud Universitaria Peronista a sabiendas de que aquello podría atraerle un gran problema, cuando el gobierno finalmente es derrocado.

Haciendo un punto y aparte en el análisis de la estructura narrativa, el film juega con los medios masivos de la comunicación, imponiéndolos como vía de información hacia el espectador; son sucesivas las veces que en la pantalla hay un *close on* en diarios, radios y hasta escenas de televisión. A partir de aquí comienzan las persecuciones y encuentros clandestinos de Laura y sus padres, introduciéndose los recuerdos de Estela de la niñez de Laura.

Como se advirtió anteriormente, es necesario conocer la historia argentina para realizar un seguimiento del film. La tensión dramática provocada por la dictadura es mantenida a lo largo del film, desde acciones simples como dejar luces encendidas en la casa como por ejemplo el fragmento del film donde Estela sale de la casa, simulando aún estar en ella, hasta mayores como estar escondiéndose, como por ejemplo Laura cuando debe escaparse luego de iniciada la dictadura. Estela de Carlotto, en 1977, tuvo un encuentro con el Gral. Reynaldo Bignone, presidente decimotercero de facto de la Argentina dependiente de la dictadura autodenominada "Proceso de Reorganización Nacional". Aquí se halla otra cruda bajada de línea; los militares llegarían a cualquier consecuencia por mantener el control. Por más que el espectador sepa que se encuentra frente a una ficción, no deja de recordar que

---

\* Docente: Mónica Gruber | Asignatura: Discurso Audiovisual II | Primer Premio

aquellos hechos sucedieron y afectaron como tal, y que los asesinatos sucedieron.

La película se encuentra marcada y dividida por años y hechos, siendo así que en 1978, en el Palacio de Justicia, a Estela le advierten frenar con la búsqueda. A partir de aquí, es el comienzo de algo importante: la constitución de la asociación de las Abuelas de Plaza de Mayo, siendo sus primeros pasos las caminatas por Plaza de Mayo, vigiladas y reprimidas por militares, que dan inicio así sus primeras reuniones.

Analizando el film en función del contexto histórico, también está presente la reunión llevada a cabo en San Pablo, en 1980, del Comité de Defensa de Derechos Humanos. No sólo desaparecía gente en Argentina, sino que también en Chile y Uruguay. En 1982, se produjo el comienzo de la guerra por las Islas Malvinas; los grafitis que aparecen a lo largo de la película son un recurso interesante, demostrando el malestar social y político que acogía el país. Esta información la recibe el espectador vía televisión, mediante la utilización de material archivo, lo que genera un fuerte impacto visual.

Finalmente, en 1983 con el regreso a la democracia de la mano de Presidente Alfonsín, Estela ya había recibido el cuerpo de su hija muerta bajo la excusa de "enfrentamiento"; sin embargo, seguía la búsqueda por Guido. Es en 1984, mediante una autopsia, que se confirma lo ya sabido: Laura había sido asesinada por militares, encarnada esta fuerte imagen bajo la frase "los huesos de Laura hablaban".

Cabe destacar otro hecho importante en cuanto al contexto mundial: una publicación que aparecen en escena muestra los avances científicos logrados. Con el análisis de sangre sería posible identificar personas; la asociación Abuelas de Plaza de Mayo crecía y este avance era de suma importancia para la búsqueda de desaparecidos.

Lo interesante que propone el film es una serie de historias enlazadas desde un principio, como por ejemplo, con la pregunta de Laura cuando era pequeña de si alguna vez nevaría en La Plata, y esta pregunta es recordada por Estela cuando en el año 2007 esto sucedió, aunque la Laura no estuviese presente. Lo mismo sucede con el joven que vemos presentarse al inicio del film, terminando por ser hijo de Abel y recuperado por la misma asociación de las *Abuelas de Plaza de Mayo*. El guión es un elemento destacable dentro del lenguaje cinematográfico, proponiendo un juego de historias y tiempos y un espectador activo. Cada acción, gesto, objeto cobra un sentido sentimental, por ejemplo, la última vez que Laura pudo estar en su casa con sus padres pintó un plato antes de irse, aquel plato con el paso del tiempo cobra un valor sentimental extremadamente fuerte frente a lo que representa: la ausencia-presencia de Laura. O por último, se puede ejemplificar mediante la carta que empieza a escribir Estela ya de grande, a su nieto Guido, que la termina hacia el final de la película.

Mediante este recorrido histórico social y político y lineal del relato de la película podemos empezar por analizar materiales, información, archivos, extras a la misma. De una entrevista realizada al director se pudo llegar a las siguientes reflexiones:

El film no es una crítica social a los hechos ocurridos, sino más bien una reconstrucción de memoria social y colectiva. La temática de la película fue recurrida en otros films, por ende fue una tarea difícil encarnar una historia y conlarla con una nueva visión.

La mayoría de las fuentes fueron de primera mano debido a la característica del film de ser un relato biográfico.

En referencia a los puntos anteriores, el film está relacionado con un contexto histórico particular; al final de la película el director decide dar información exponiendo que "La última dictadura militar en Argentina dejó más de 30.000 desaparecidos. Actualmente están siendo enjuiciados militares y civiles por crímenes de Lesa Humanidad, genocidio y robo de bebés". Es decir, con esto se quiere demostrar que el film no encara un juicio crítico y moral hacia lo que sucedió, sino más bien, a partir de la historia de Estela, priorizar la memoria en el pueblo, mostrando una historia de lucha y pasión que luego logro conformar la asociación de Abuelas de Plaza de Mayo. Sobre una temática donde ya se han hecho films y documentales fue necesario volver a las viejas fuentes. Se recurrió al visionado de clásicos como *La historia Oficial* (1985), dirigida por Luis Puenzo, siendo la primer película argentina ganadora de un Oscar; también se tomó *La noche de los lápices* (1986) dirigida por Héctor Olivera. Estos fueron utilizados para no repetir los recursos, según aclara el director "Para intentar no repetir los recursos utilizados en otras películas, lo mejor es ver todo lo que se hizo. Entender en qué momentos se hicieron. Analizar el contexto." Es decir, buscar la manera más original de contar una historia que ya fue contada muchas veces. Una cuestión fascinante de la película es la decoración, el vestuario, el modo en que realmente dispone al espectador de olvidarse de la realidad y viajar al pasado. Nicolás Lavedra cuenta al respecto que el cine es un trabajo en equipo, y que tuvo la suerte de contar con un gran director de arte. Es sorprendente y admirable el trabajo que lleva llegar hasta la concientización y creación, sobre esto el director aclaraba "Tuve que hacer un trabajo de muchos años para poder entender lo que fue la época, no sólo la historia, sino también lo que tiene que ver con los colores, la moda, el estilo, etc." El film, al tener sucesivos *flashbacks* y pasajes en el tiempo, es rápido en cuanto a la ambientación ya sea por medio de la decoración de ambientes, peinados o vestuarios.

Finalmente, en cuanto a la última reflexión, la pregunta fue el tipo de fuente utilizado. El director ahondó y aclaró que no hubo una decisión clara y precisa sobre las fuentes, sino más bien un recopilado del material, mediante entrevistas a Estela, otras abuelas de la asociación, familiares, amigos, para contrastar la información recogida. El relato de los hechos tiene que ver con la memoria de cada uno, e indefectiblemente con el paso del tiempo; de alguna manera la memoria se construye, y eso fue lo que intentó Lavedra en su film: crear consciencia y memoria en las personas.

En esta instancia resulta necesario introducir una breve reseña sobre la trayectoria del director Nicolás Gil Lavedra quien desde chico se sintió atraído por el cine y el mundo que se creaba a partir de este, decidiéndose a estudiar Cine, además de Derecho.

Nicolás Lavedra es un director que recién está comenzando su carrera prometedora, siendo *Verdades verdaderas, la vida de Estela* su primer largometraje realizado durante el 2011. Sin embargo, esta no fue su única experiencia como director, sino que también realizó un cortometraje, en el 2007, llamado *Identidad Perdida*. Y aquí radica el especial interés de hablar sobre el director, su primera obra terminada encuentra varias similitudes con la segunda, la mayor y más visible es sobre la temática: la identidad. Además el director encara dos fic-

ciones que hablan sobre el pasado trágico más reciente de la Argentina, la última dictadura.

Para que el análisis sea más entendible, se hará una breve sinopsis de lo que es *Identidad Perdida*. La misma cuenta la historia de Pedro, un chico argentino de 27 años, quien pudo haber nacido en cautiverio cuando secuestraron a sus padres en la última dictadura militar argentina ocurrida en 1976. Frente a esa posibilidad, la dificultad para Pedro radica en conocer su verdadero origen y las consecuencias que esto le puede traer a la familia que lo crió.

Lo importante a destacar es que a partir del primer cortometraje, el director, Nicolás Lavedra, conoció a Estela de Carlotto. Desde aquel momento comenzaron una serie de reuniones y recopilaciones de la historia de la presidenta de las Abuelas de Plaza de Mayo, desembocando así el primer esbozo de guión de lo que luego sería *Verdades verdaderas, la vida de Estela*. Sin embargo, el productor de la película contrató dos guionistas que hicieron una nueva versión.

## Conclusiones

Más allá del modo y método del lenguaje cinematográfico utilizado para desarrollar el film, hay una historia más profunda y sentimental arraigada, sobre todo a una generación procedente de la democratización de 1983. La falta de espíritu crítico en los directores a veces escasea, y la falta de memoria es notoria. La historia queda marcada para siempre en el destino y provenir de un país y es necesario conocerla para evitar futuros errores. Un país que no tiene memoria, no puede tener presente ni futuro.

## Bibliografía

- Flaschland, C. (2008). *Pasado argentino reciente: cine y cultura contemporánea*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.
- Pigna, F. (2012). *Bicentenario: dos siglos de la Argentina: 1810-2010*. Buenos Aires: A-Z Editora.

## Introducción

El siguiente trabajo aborda el enlace entre la figura femenina con el correr de los años y la obra *Casa de Muñecas* de Henrik Ibsen. El ensayo ofrece un recorrido por los distintos relatos de la mujer elaborados desde el Antiguo Testamento hasta adentrarse en la Modernidad, haciendo hincapié sobre la sociedad que rodeaba al autor por aquella época. Asimismo, se busca indagar sobre aspectos psicológicos, físicos y espirituales de la protagonista Nora, con el objetivo de identificar las similitudes y diferencias con el nuevo modelo de mujer surgido.

El objetivo general establecido fue investigar los componentes internos de la obra *Casa de Muñecas*, así como externos, es decir, los elementos del contexto histórico que lo rodea. A modo de objetivos específicos se buscó la relación y la causalidad entre la obra y su entorno cultural e histórico, así como también reconocer los progresos del género femenino en la historia de la humanidad. La hipótesis que se plantea es que la descripción de características y propiedades tanto del realismo como de las condiciones históricas de su época son las que permitieron el lanzamiento de dicha obra.

## Desarrollo

### Ibsen y la revolución femenina. Sobre el imaginario colectivo

Es el imaginario colectivo, así como las reglas sociales, éticas y morales implícitas en dicho imaginario, las que otorgan es-

tas facultades. El contexto es el de aquella sociedad europea de 1879. Una sociedad diseñada para el hombre, para el ego masculino; la educación de la mujer giraba en torno al hombre, educarlos, cuidarlos, aconsejarlos, serles útiles en todo aspecto y sentido (Rousseau, 1982). Desde los comienzos de una historia imposible de fechar, la figura femenina ha llevado en sus espaldas el complejo de inferioridad, aceptada en cierto sentido, durante mucho tiempo, hasta que un grito de fuerza empezó a despertarse y querer nacer.

Comenzando con un breve recorrido, se encuentra un primer reconocimiento de la mujer: es en la instauración de la religión católica, asentada en base de recompensas y castigos, donde se afirma según el registro bíblico que Dios creó a la mujer después de crear al hombre. La creación de ambos sucedió el mismo día, de modo que Adán no pasó solo mucho tiempo. Pero el punto más importante de la creación de la mujer es que fue creada por causa del varón (Antiguo Testamento, Génesis).

Siguiendo por la Grecia Clásica, la sociedad estaba fuertemente dividida por un simple patrón, el sexo. Los hombres se reconocían entre pares al igual que las mujeres, asociadas en actividades otorgadas exclusivamente a su género. No es parecido el caso en la Antigua Roma, donde la figura femenina aspiraba un aire de importancia siempre y cuando fuera en el ámbito de lo privado o familiar. Los años siguieron transcurriendo por el mismo camino, o incluso más absurdo, donde en la Edad Media, la mujer tuvo que soportar hasta acusaciones de hechicería, acogida en el imaginario social y

Nora

Araceli Fiorentino

\* Docente: Andrea Mardikian | Asignatura: Teatro I | Primer Premio

colectivo en un universo oscuro y enigmático (Page e Ingpen, 1991). Sin embargo, en la literatura medieval la visión de la condición femenina era distinta; esta era vista como "objeto de adoración" siendo sus rasgos principales la obediencia y la sumisión.

En tiempos de Modernidad la figura masculina tenía una fuerte relación con el concepto de fortaleza y protección, recibiendo la mujer a cambio la concepción de debilidad y sumisión. Es de la mano de la industrialización que la historia da un vuelco: la incorporación de la mujer como trabajadora. Un hito emergente en base al conflicto hombre-mujer de la época que se da en el ámbito de trabajo y producción. Las mujeres pertenecientes a familias de bajos recursos se volcaron a tareas de trabajo productivo contribuyendo así al sostén familiar.

El ingreso de las mujeres a las fábricas produce un cambio en el funcionamiento del hogar. Sin embargo esto atraía el rechazo de la burguesía, por lo que su esfuerzo y devoción, era sólo visto como un "aporte económico extra en sus hogares", rebajando varios niveles lo que esta nueva introducción significó para la época. A partir de la revolución industrial la labor de la mujer en fábricas fue considerada como signo de pobreza, naciendo una cultura de "mujer sacerdotisa del hogar". A ella adhieren todas las clases sociales puesto a que era la condición "natural" de la mujer, convirtiéndose en una aspiración para la clase obrera, cuya realización significaría un cambio de status. (Scott, 1993)

Un cambio de panorama significativo sucedió a mediados del siglo XIX, donde surge el feminismo. El antecedente a este surgimiento puede hallarse en la Francia de 1791, cuando se firma la *Declaración de los derechos de la mujer y de la ciudadanía*; las mujeres buscaban revocar el rol asignado existente previamente, el de ama de casa exclusivamente, para buscar nuevas fronteras: la igualdad entre el hombre y la mujer, la incorporación a la sociedad como figura indispensable. Tal fue así que las mismas comenzaron a crear asociaciones, buscando sus derechos como seres humanos, o mismo mediante la prensa, creando periódicos hechos por mujeres para mujeres sacando a la luz su propia voz sobre temas que solo hombres antes podían comentar (Durán Heras, 1998). Comienza a asomar una nueva mujer que sumará, sin sustituir, nuevos roles a los tradicionales.

Un elemento clave es fijar la vista en los intelectuales de la época; será en la literatura donde, la mayoría de las veces, se encuentra un desahogo para transmitir una crítica social además del propio testimonio. *Casa de Muñecas* de Henrick Ibsen, significó algo más que una brillante obra. Por aquellos años, específicamente en 1879, el autor se encontraba sumergido en una sociedad extremadamente puritana, una sociedad, como se hizo hincapié anteriormente, diseñada exclusivamente para el hombre. En conjunto a la obra se pueden señalar dos hechos importantes: en primer lugar el apoyo ideológico al creer Ibsen que la sociedad estaba movilizándose, y que esta misma podía cambiar, apoyando el resurgimiento de la mujer. En segundo lugar, se puede afirmar que con esta gran obra hay un cambio en la forma de escribir teatro, surgiendo así lo que luego sería llamado realismo.

### Nora y la sociedad burguesa

El personaje principal de *Casa de Muñecas* es Nora, una mujer en primera instancia hermosa, superficial y consentida por su marido. La trama es sencilla: Nora es una joven mujer casada y con hijos, hermosa y superficial. Sólo una vez ha roto

las reglas, cuando una grave enfermedad de su esposo, que le obliga a cambiar de aires, la impulsa a pedir un préstamo para pagar el viaje. Lo hará a espaldas de su marido, falsificando la firma de su ya fallecido padre para obtener el dinero. Nora es el paradigma de la mujer moderna que empieza a serlo, es decir, la mujer que intenta dejar atrás las convenciones sociales, las costumbres castradoras y la vida entregada a un hombre.

En la sociedad europea de ese momento, la mujer dependía del hombre tanto en lo económico como en lo intelectual, por lo que ello le impedía el acceso a la vida pública. Por otro lado, la mujer encontraba su razón de existir en la administración del hogar y la responsabilidad de la salud y educación de los hijos. Ambas características se demuestran en *Casa de Muñecas* donde se reconoce una Nora, en primera instancia, representante de un modelo burgués femenino; tanto en pedir un préstamo con el consentimiento de algún hombre, padre o marido como en la razón de ser de la mujer en tener a alguien a quien cuidar, explícito en el personaje de la Señora Linde, cuando exclama que no tenía por quién trabajar, vivir o atender.

El mandato persistía en que la mujer no podía estar sola, una vez que salía del hogar paterno era para casarse y depender de otro hombre: su esposo. Tomando prestadas las palabras de Henrick Ibsen cuando Nora, ya atravesando y por superar su crisis existencial, le dice a su esposo, Torvaldo: "Cuando yo estaba en casa de papá, él me exponía sus ideas y yo las compartía; si tenía otras por mi parte, las ocultaba, pues no le habrían gustado. Me llamaba su muñequita y jugaba conmigo como yo jugaba con mis muñecas. Después vine a tu casa". Los deberes de la mujer, designados por su propia existencia, cumplían un rol en la sociedad.

En *Casa de Muñecas* se observa atentamente este hecho cuando Torvaldo, esposo de Nora, le recrimina sus deberes sagrados para con él mismo y sus hijos, diciéndole firmemente que ante todo era esposa y madre. Es decir, la sociedad del siglo XIX reconoce la identidad del rol femenino compuesto por tres funciones: esposa, madre y educadora. Apreciándose como valores absolutos la honestidad y la belleza. El hombre contribuye a realzar el atributo femenino con regalos, moldeando así un objeto ideal de su posesión: un adorno del hogar y una gratificación ante sus ojos. (Scott, 1993)

Surge la necesidad tanto de luchar contra lo impuesto, con las normas sociales, como una reflexión interna de Nora sobre quién es y qué quiere, traducido a una especie de pregunta implícita ¿Quiénes son realmente las mujeres? ¿Son acaso entes sin opinión e ideas? Es en el siglo XX donde se producirá un verdadero cambio, comenzando por la vestimenta, donde se abolió el corsé y la exacerbación de las curvas por una indumentaria más simple como también en las nuevas actividades donde la mujer se introducirá, como por ejemplo el deporte, restando sentido a su caracterización de "alma débil". Asimismo, las mujeres lograron avanzar aún más acercándose a profesiones como maestras o enfermeras, demostrando y buscando aún más el reconocimiento de la igualdad intelectual entre hombres y mujeres. (Durán Heras, 1998)

Ibsen apoya este nuevo renacer de la mujer, este debatir entre lo impuesto y lo nuevo, escribiendo simplemente dicha obra donde el personaje principal será ocupado por una mujer, Nora, quien enfrentará una crisis que le obliga a tomar una decisión. Nora es un claro ejemplo de la persona en busca de su autorrealización, que sólo lo logrará siendo libre.

### Condiciones y circunstancias: surgimiento del realismo

En sus obras Ibsen plantea problemas éticos que se vinculan con el ámbito de lo privado; lucha contra los convencionalismos y prejuicios burgueses, atacando males sociales como la inseguridad, la mentira, etc. Ibsen instala un tipo de individuo que debe optar, que debe aceptar que su vida es una constante toma de decisiones.

Ahora bien, ahondando sobre otro hecho importante de la literatura de la obra *Casa de Muñecas* surge la necesidad de explicitar qué es el realismo. Una pregunta difícil de contestar, pero para lo cual el texto de David Ladra, *Algunos apuntes sobre el realismo* puede resultar útil. El realismo tiene un sistema que lo regula, así como su propio método. Todo conceptualismo desaparece de la puesta en escena, es decir, se separa lo real de lo imaginario. Por eso mismo se acude a relacionar lo real con lo verdadero, siempre y cuando no se le otorgue al término un cariz de valor absoluto, sino uno individual, personal. Sólo podemos reconocernos en la persona humana: los problemas no serán iguales pero se viven, asumen o rehúyen como nosotros hacemos con los nuestros. Los creadores teatrales comienzan a interesarse en las características técnicas de sus herramientas: el actor, su voz, su expresión, el espacio escénico, etc.

Asentando las bases del realismo es necesario mencionar que surge como una vanguardia en contra del Romanticismo. Recupera la unidad de acción, es decir toda la obra condensada en una misma acción dramática evolutiva y sin interrupciones. A su vez, compone a los personajes en totalidad, demostrando el propio virtuosismo y las poses exageradas acompañadas de escenografías y diálogos artificiales.

El realismo en sí mismo es una búsqueda de la imitación de la realidad, logrando por ello recuperar la verdad. En *Casa de Muñecas* el sujeto dentro de la estructura dramática es individual y psicológico, Nora, que recorre de manera continua toda la estructura acompañada de una acción: la liberación femenina. Es un hecho a punto de suceder, teñido de impronta personal. Ibsen utiliza el método de desenmascaramiento, es decir, descubre la vida oculta de la sociedad burguesa, aquellos asuntos verdaderos y profundos que permanecen en la intimidad. Sin embargo, la máscara se cae provocando la desintegración del individuo. Muestra con arraigo la hipocresía del hombre burgués, un individuo que se autoengaña enfrentando la realidad de la vida social. A diferencia del naturalismo, nacido al unísono, el realismo obtiene un final optimista; Nora sufre una transformación al no callar sus voces internas y luchar, al considerar más importante que sobre todas las cosas "los deberes para consigo misma".

### Modelo burgués y modelo moderno: una nueva Nora

En Nora se advierten varios puntos en común con aquella mujer que representaba un modelo fijo de la burguesía, tanto

en la dependencia intelectual y económica hacia su esposo, como en su interés por gratificarlo realizando cantos y bailes para él. Sin embargo, se observa un quiebre notorio: Nora realiza actos a espaldas de su esposo, como por ejemplo comer dulces. Podría decirse que se establece aún un mayor resquebrajamiento en la misma trama: el préstamo que pide Nora en secreto; pero es inclusive más relevante el acto de comer dulces que el de préstamo por una simple razón. Nora piensa y cree que el préstamo es un acto de bien y que con ello ayudaría a su esposo, cumpliendo así sus deberes para con su marido; pero en cambio en el acto de comer un dulce sin consentimiento, demuestra en Nora una acción de revelación y rebeldía.

Se va gestando un cambio en el comportamiento de Nora, como bien se planteó antes, quien enfrenta una crisis que la obliga a tomar una decisión: continuar con su falsa vida burguesa o buscar complacer sus voces y deseos internos. Buscando aquella autorrealización como mujer y como ser humano deberá pasar una barrera muy grande: la eliminación de la institución del matrimonio en su vida. La separación que la llevará a enfrentar grandes acusaciones morales y éticas profanadas en la época pero que al fin y al cabo la dejará ser libre. Nora transita por las corrientes modernas tomando aquella decisión de ocuparse de sí misma tomando como camino la liberación femenina frente a la represión que sufría la figura de la mujer en la sociedad de aquellos años.

Nora comienza a conformarse y tomar conciencia de su existencia como una persona autónoma que puede hacerse cargo de sus acciones y de sí misma. Una revolución en el pensamiento femenino, en una búsqueda implícita de igualdad entre el hombre y la mujer. Nuestra protagonista comienza a ser una mujer con voz firme, con deseos y objetivos.

### Conclusiones

Un largo camino de lucha, revolución y liberación enfrentaron cientos de mujeres ante una sociedad que reprimía y oprimía, entre ellas Nora. Un largo y difícil camino de lucha que desembocó en una movilización que pedía y suplicaba el resurgimiento de la figura femenina. Un nuevo modelo de mujer que se antepusiera al rol designado que la sociedad misma se encargó de atribuir, un nuevo prototipo de pensamiento que dejara abierta la posibilidad de elegir, desear y hacer. Un largo y costoso camino que llevaría hacia la emancipación femenina.

### Bibliografía

- Durán Heras, M. A. (1998). *Feminismo. Diccionario de sociología*. Madrid: Alianza.
- Ibsen, H. (1879). *Casa de Muñecas*.
- Page, M. e Ingpen, R. (1991). *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron. Criaturas, lugares y personas*. Madrid: Anaya.
- Scott, J. W. (1993). *La mujer trabajadora en el siglo XIX*. Madrid: Taurus.

# Un panorama económico en *Los guantes mágicos*

Mary Daniela Prada Mantilla

## Introducción

*Los guantes mágicos* (2003) es una película escrita y dirigida por Martín Rejtman. La idea de este ensayo es reconocer en la cotidianidad de los personajes de este film, la influencia que tiene la economía en cada uno de ellos y la necesidad que mantienen en buscar un equilibrio financiero.

## Desarrollo

Como es sabido Martín Rejtman es un guionista y director de cine argentino, realizador de tres largometrajes reconocidos e influyentes en el cine local como *Rapado* (1992), *Silvia Prieto* (1999) y *Los guantes mágicos*. Gran parte de la popularidad de Rejtman es debida a que a través de sus películas ha sido uno de los pioneros del llamado *Nuevo Cine Argentino*, una renovación donde establece como eje de sus films el retrato de la vida urbana generando así una representación de la Argentina. Así mismo sucede en *Los guantes mágicos*, mientras van sucediendo las escenas, Martín Rejtman aprovecha para mostrar la ciudad, la carretera, desde un *Renault 12*, el auto de Alejandro (el protagonista, un remisero de clase media quien intenta mantenerse estable en su situación actual). Desde el auto, al igual que a los actores canadienses que llegan a la Argentina, Rejtman nos hace un leve paseo por Capital Federal, mostrándonos ciertos lugares representativos de la ciudad, los cuales son puntos de atractivo turístico como la Casa Rosada, el Obelisco, el teatro Colón, entre otros.

Una de las particularidades más características de *Los guantes mágicos* sin duda, es el tratamiento de los personajes y la construcción de éstos. Por tratamiento me refiero a ciertos aspectos que comparten los personajes entre sí, aún siendo cada uno diferente del otro: por un lado viven constantemente con la idea del rebusque (intentando mejorar su economía) y, por el otro, las edades de cada uno de ellos parecen no coincidir con el modo en que afrontan las situaciones cotidianas. Respecto a lo anterior se puede evidenciar la asincronía entre las edades de los personajes y su contexto en la última escena del film. En ella se lo ve a Alejandro, quien después de caminar sólo por la calle desactivando el seguro de los autos, termina bailando en un boliche con jóvenes de varios años menos.

Por otra parte con el concepto del rebusque se puede denotar que el film hace un indudable contacto con la realidad, especialmente con la clase media; ya que es conocido popularmente que a raíz de las circunstancias económicas que viven, surge en ellos una necesidad de cambio, la cual viene siendo la motivación para progresar, generando así mejores ingresos y una mejor calidad de vida. También existe en esta clase un grupo de personas menos favorecidas, las cuales después de intentar salir adelante y no conseguirlo, se esfuerzan entonces por mantener su estabilidad.

En la película, esta situación no sólo la vive Alejandro sino también una gran parte de los personajes que aparecen. Un ejemplo es Valeria, una amiga del protagonista a quien él conoció en un aeropuerto. Ella trabaja como azafata realizando sólo vuelos *chárter*, mientras mantiene la esperanza de ascender para así poder trabajar en vuelos internacionales. Otro de los personajes que constantemente intenta prosperar es Sergio. Él, con el fin de salir adelante económicamente, convence a su hermano Luis y a su amigo Alejandro de que inviertan juntos en el negocio de la importación de guantes mágicos. Cabe aclarar que ésta no es la única propuesta que Sergio le hace a Alejandro, ya que para que Alejandro compre acciones tecnológicas, Sergio lo induce para que venda su tanpreciado auto *Renault 12*.

En el diálogo el tema de la economía es totalmente recurrente. Por ejemplo el discurso que Sergio ejerce para convencerlos de adentrarse en el negocio de los guantes mágicos, aunque si bien la manera de exponerlo está bastante intencionada hacia lo absurdo, éste está basado en razonamientos reales de una persona de clase media emprendedora: "Los reuní hoy a todos acá porque creo que ésta es una oportunidad que no podemos dejar pasar". "Yo creo que estos guantes mágicos que trajiste vos Luis, nos pueden salvar a todos". "Alejandro vos sos mi amigo y te lo tengo que decir, no podés conformarte con ser remisero toda la vida". "Hay que dejar de ser trabajador y convertirse en capitalista, no queda de otra".

Una vez inaugurado el negocio, después de hacer el pedido, todo parece andar muy bien gracias al frío polar, ya que Alejandro, Sergio y Luis consiguen agotar lo que se había encargado en la primera semana. Emocionados con el negocio en vísperas de realizar un segundo encargo, Alejandro vuelve a vender su auto. Aquí Rejtman se vale de un plano detalle de una llanta de un carro andando, la cual después de girar se pincha, esta escena parece anticipar de algún modo lo que sucederá posteriormente, ya que por un retraso en el pedido y un golpe de calor, se desestabiliza la economía de estos tres personajes debido a la pérdida de la inversión.

En el intento de establecer el orden preexistente, Luis tiene que volver a Canadá continuando con su trabajo de actor porno y Alejandro comienza a trabajar conduciendo un microbús. Es precisamente en las películas de Martín Rejtman que el espectador puede generar cierto tipo de identificación con los personajes, ya que estos suelen ser personas comunes en situaciones reales. Ejemplos de lo anterior puede ser el ya mencionado Alejandro en *Los guantes mágicos*, o si bien el personaje de Silvia en *Silvia Prieto*.

No se puede dejar de lado la época en la que fue realizada esta película, su rodaje tuvo lugar en el 2003 y su escritura fue hecha desde el 2002, poco tiempo después de la crisis

\* Docente: Marcos Pérez Llahi | Asignatura: Discurso Audiovisual I | Primer Premio

económica de Argentina en el 2001. Este terrible acontecimiento sin duda tuvo algún impacto en la película, por ejemplo Sergio denotando la situación afirma "¿Se dan cuenta lo que está pasando? El frío reactivo la economía, la gente por fin sacó el dinero debajo del colchón, estamos terminando con la crisis.", siendo el diálogo el lugar más recurrente de Rejtman para dar cuenta de la economía.

Wolf sostiene que hablar de Nuevo Cine Argentino significa que existe "una verdadera exploración en la manera de narrar historias".

En *Los guantes mágicos*, se puede identificar un aspecto que maneja Rejtman y es precisamente el vínculo generado entre los personajes. La película inicia con Alejandro manejando su remis, llevando a Sergio a su casa, el diálogo demuestra que no se conocían muy bien, sin embargo Sergio termina invitándolo a su hogar forjando más adelante una fuerte amistad. Esta situación se presenta a lo largo del film varias veces.

Otro ejemplo puede ser Susana la esposa de Sergio quien cita a Cecilia, la ex novia de Alejandro, a un bar, entrometiéndose en la vida de ellos, especialmente en los motivos de la separación. Tras una depresión que atraviesa Cecilia, Susana comienza a hacerse cargo de la situación con el fin de ayudarla.

## Conclusiones

Ciertamente Martín Rejtman muestra desde un punto de vista auténtico Buenos Aires, su ciudad, haciendo un recorrido por personajes comunes, en diferentes situaciones reales, consiguiendo así que en el público se genere una cercanía con alguno de éstos. Desde una mirada extranjera, se puede observar una Buenos Aires distinta a la que se percibe convencionalmente, claro está que con muchos puntos de contacto. Sin embargo con cierta información, como en este caso el conocimiento de la crisis del 2001, se puede distinguir las intenciones del director y la convivencia entre él y el film. Es *Los guantes mágicos* una película perteneciente al *Nuevo Cine Argentino*, donde existen diferentes innovaciones y donde se habla también del espacio, el cual tiene una gran influencia en cada personaje.

## Bibliografía

Wolf, S. (2002). La estética de nuevo cine argentino: el mapa es el territorio. En *El nuevo cine argentino. Temas, autores y estilos de una renovación*. Buenos Aires: Ediciones Tatanka.

Pérez, M. (27 de Mayo de 2004). Cuando el mundo cabe en un Renault "Página 12". Disponible en: [www.pagina12.com.ar](http://www.pagina12.com.ar)

# Análisis de la puesta en escena *Shakespeare's sonettes*

Sofía Eleonora Francis

## Introducción

Este ensayo analiza la puesta en escena de *Shakespeare's sonettes*. Robert Wilson toma, para esta puesta, 25 de los 154 sonetos escritos por Shakespeare en aquella Inglaterra renacentista, en 1604. Inspirado e influenciado por aquellos textos crea una nueva versión de ellos altamente estilizados, dándole una apariencia mágica y de sueño. La obra está compuesta por ficciones muy cortas las cuales incluye actuación, canto y baile que tratan como concepto general el amor. No obstante, éste no es un amor romántico sino uno triste, melancólico, poco expresivo y tóxico. La puesta cuenta con música orquestal en vivo.

## Desarrollo

Como todo drama isabelino, *Shakespeare's sonettes*, comienza con un prólogo. Éste ya no pide la atención ni la benevolencia del público (pues bien sabe, el espectador actual, que una vez que se apagan las luces debe hacer silencio) sino que brinda una introducción a lo que está por venir y, además, hace entrar en el juego teatral a través del pacto ficcional. Este prólogo no actúa como un elemento aislado de la representación sino que se encuentra integrada a la obra por el

personaje del bufón el cual nos introduce a un drama del cual él también es parte.

Ya desde el comienzo aparece lo grotesco en su aspecto terrorífico, definido por Víctor Hugo como un contraste entre lo sublime y lo grotesco, entre la tragedia y la comedia. Se hace presente un bufón desesperanzado y melancólico en su traje y en su discurso y es, asimismo, interpretado por una anciana. Entonces nos encontramos con un personaje reconocido por su alegría, su comicidad y su vida, que, muy por el contrario, está melancólico y cerca de la muerte. Es un personaje que hace recordar a los arlequines de Antoine Watteau, quien pintó a este personaje enérgico, serio y sin movimiento alguno. No obstante, la actuación de este personaje irá variando entre trágica y cómica, y viceversa; generando un efecto ominoso (definido como lo familiar distanciado por Freud), especialmente en sus actuaciones cómicas que lo identifican con su personaje pero lo aíslan de su edad y aspecto avejentado, dado que no hay nada más alejado de lo familiar que una anciana actuando al igual que lo haría un niño.

Una vez que comienza la acción, se sitúa al espectador en lugares contemporáneos e históricos a la vez. Esto no sería posible sin un espacio neutro y un pacto ficcional, por parte

\* Docente: Andrea Pontoriero | Asignatura: Teatro III | Primer Premio

del espectador, en el cual se propone que el público experimente un sueño. Al tener un espacio neutro se le da rienda suelta a la escenografía, de manera tal de poder llevar a escena lugares que solo se encuentran en nuestra imaginación y quizás varios lugares a la vez o un rápidos desplazamientos de un lugar a otro. Entonces no queda en duda la utilización neutra del espacio al representar un sueño donde los cambios espaciales son constantes y la mezcla de uno con otros en lo que refiere al tiempo.

La intención del director de representar un sueño y su forma escenográficamente de llevarlo a cabo le da un aspecto terrorífico a la obra dado que estamos acostumbrados a una realidad en la que nos suceden situaciones en un tiempo y en lugar específicos y son resultados de una causa y efecto. Ahora, se nos presenta ante nuestros ojos un mundo sin sentido donde los personajes actúan sin razón en lugares familiares pero modificados. Como es el caso de la primera escena en la cual se intenta representar, a través de los muebles, la corte de la reina Elisabeth I, teniendo en el costado derecho, adelante, el trono de la reina y en el centro más tirado hacia la izquierda, del espectador, se encuentra Shakespeare sentado de espaldas con una mesa a su costado y del otro un candelabro. Delante de él se encuentra una especie de cortina que parece que actúa como una cuarta pared. Al costado de la cortina se estará su secretaria. Sin embargo, quien no reconoce ese espacio interpretará, quizás, que se está escenificando una oficina con el personaje de la Secretaria que recibe a los clientes de Shakespeare y el timbre que este hace escuchar para que sus clientes entren a escena. Una interpretación de la puesta, un poco más psicológica, podría ser que Shakespeare se encuentra, en ese momento, escribiendo sus sonetos y cada vez que carga tinta para continuar escribiendo crea un personaje nuevo que entra en escena.

Uno por uno, comienzan a entrar los personajes y a presentarse sin hablar pero gesticulando y realizando sonidos característicos. Es importante resaltar que ninguno de ellos tiene nombre, salvo por Shakespeare y la reina Elisabeth I, sino que son personajes tipificados en cuanto a su personalidad: el niño enojado y mal educado, el niño feliz y dulce, el poeta rival malvado, etc. Al mismo tiempo, el que cada personaje tenga una personalidad sólida y limitada, la cual es llevada al extremo, les da una apariencia caricaturesca. Ésta es reforzada por su manera exagerada de gesticular el rostro, de moverse y por su maquillaje blanco y oscuro (que, al igual que una máscara, le marca a cada uno una expresión). Los vestuarios son fieles, morfológicamente, a lo que se utilizaban en las representaciones Inglesas en el siglo XVII. Entonces se puede interpretar que los actores están vestidos de la misma manera en que se vestían los actores en ese tiempo, haciendo relación al tiempo en el cual Shakespeare originalmente escribió los sonetos. O, al igual que la escenografía, se lo puede interpretar como una yuxtaposición de lo viejo y estructurado de sus trajes con los moderno y libre de sus movimientos.

Al igual que en los personajes de la comedia del arte, se puede percibir un contraste entre la actuación enérgica y la actuación elegante. Esta dicotomía se da no sólo entre los personajes sino también en los personajes mismos, que cantan poesía considerada de alto nivel y, así mismo, bailan, se mueven por todo el espacio y tienen actos de violencia.

Su actuación es por demás teatralizada y melodramática. Es, además, la unión y el contraste entre la tragedia y la comedia.

Dentro de esta última se encuentra lo grotesco, lo farsesco y lo simplemente ridículo.

Adicionalmente, se ve en escena el juego teatral de ser otra persona pero no cualquier persona. En la puesta se propone que los actores cambien de sexo, interpretando actrices los papeles masculinos y viceversa. Como resultado, se obtiene un personaje femenino con mucha fuerza y frialdad, características más atribuidas a un hombre, y por otro lado, se ven personajes masculinos sensibles y expresivos.

Regresando, nuevamente, a la primera escena: una vez ya presentados la mayoría de los personajes, entra el bufón (quien, al igual que los demás, se presenta; y antes de retirarse le llaman la atención unos papeles tirados en el piso). Mientras los levanta uno por uno, las luces –que hasta ese momento iluminaban todo el escenario dándole un aspecto cotidiano– comienzan a azularse cada vez más, dando una apariencia fantástica. De repente, al levantar el último papel, la música cambia abruptamente y se vuelve aterradora.

El telón de fondo se levanta revelando una tela iluminada desde atrás que hacen que los personajes en escena se conviertan en siluetas. La escena se congela a excepción del bufón que ante tan temible escenario se ríe a carcajadas generando un contraste con la reina quien queda estática con una cara de espanto. Unas mujeres como siluetas, en una pose recta, dura e intimidante, pasan por delante.

De un minuto a otro la escena se llena de ominosidad, alejándose cada vez más de la cotidianidad del espectador, cuando entra cupido y calma la acción. Detrás de él entran los personajes dominados por una sensación de liviandad y soltura acompañados por una música que pareciera mágica.

Es necesario afirmar, que el momento cumbre (en cuanto al efecto de lo ominoso), puede sentirse cuando Shakespeare, quien se había mantenido de espaldas al público, se da vuelta y muestra su rostro. Todos en algún momento hemos visto el retrato de Shakespeare. Un hombre poco atractivo, serio, con unos ojos saltones, una larga frente rasurada y vestido acorde a su época. No obstante, siempre que se lo recrea, ya sea en películas o en cualquier otro medio visual, de otra manera. Esta puesta presenta una recreación de la imagen de Shakespeare que se asemeja mucho a la realidad. Es tanta la similitud y el reconocimiento del personaje por parte del espectador, que asusta. Todo eso sumado a que el personaje está avejentado y está interpretado por una actriz.

Cambiando de tema, como aspecto que compone la puesta se puede notar la influencia del teatro de Brecht, el teatro épico. Cuyas bases, al igual que los dramas isabelinos, se sientan en la idea de teatralización.

Patrice Pavis define en su libro, *El Diccionario del Teatro*, este concepto como:

Movimiento contra el naturalismo. Mientras que el naturalismo elimina al máximo las huellas de la producción teatral para dar la ilusión de una realidad escénica verosímil y natural, la (re) teatralización no “oculta el juego”. Expone las reglas las convenciones de representación, presenta el espectáculo únicamente en su cualidad como ficción lúdica. (Pavis, s/d, p. 471)

Queda claro, entonces, que la puesta encuentra sus cimientos en la teatralización tanto isabelina como épica. Sin embargo, la teatralización de ambos teatros no poseen la misma finalidad y, en consecuencia, tampoco el mismo efecto en el espectador.

La teatralización isabelina deja expuesta el artificio teatral en pos de incentivar al espectador a usar su imaginación para cubrir los defectos e imposibilidades escénicas. En este caso el espectador debe hacer uso de las convenciones teatrales aceptadas en el pacto ficcional. Por ejemplo, en la primera escena, una vez que entra Cupido, detrás de él ingresa el niño alegre con una cabeza de un cordero puesta y produciendo el sonido del animal. Objetivamente, es obvio que no es un cordero, a pesar de la cabeza, el personaje camina en dos patas y el resto del cuerpo sigue siendo el del niño. Es el espectador quien tiene que hacer vista sorda a los detalles y a través del signo que se le muestra, la cabeza y el sonido, creer que lo está ahí es un cordero. Otro ejemplo que abarca la obra en su totalidad es la aceptación del cambio de sexo de los actores al interpretar sus personajes.

La teatralización del teatro de Brecht, por el contrario, no busca la ilusión imaginaria, por llamarla de alguna manera, que propone el anterior sino que su fin es generar un efecto de distanciamiento, que rompa por completo la ilusión teatral. Propone, en su defecto, una autoconciencia o autorreflexión estética. Señala algo para que el espectador se vuelva crítico de aquello que se está señalando. Este teatro es muy parecido al efecto de lo ominoso de Freud, en ambos casos se busca la distancia y la reflexión por parte de la persona sobre un objeto, una situación o una persona determinada. El teatro épico no muestra una fiel representación de la realidad externa, como resultado, no se produce la ilusión ni la identificación por parte del espectador quien es totalmente ajeno a la representación. La distancia es, además, física dado entre el actor y el público se encuentra la orquesta escondida en su foso.

Para generar esa autoconciencia en el público, la obra presenta una multiplicidad de acciones de corta duración. Cada escena es un triste historia de amor diferente, las cuales ni siquiera tiene un principio, desarrollo o final definido y menos un sentido dramático. Porque lo que importa no es el drama sino el concepto que se está tratando, en este caso, el amor melancólico, tóxico, peligroso, etc.

Además a cada rato se producen intervalos musicales los cuales fragmentan aún más la obra. De un momento al otro la música cambia los personajes bailan y comienza una nueva acción. Esto mismo sucede en los cambios de escenografía que lejos de ser discretos, muestran como monta, el personal del staff, la utilería para la siguiente escena, mientras que

los personajes bailan al son de la música renacentista. Y para fragmentar aún más la obra, aparece una mujer totalmente ajena a la puesta, vestida y maquillada de forma moderna, o mejor, dicho cotidiana. Que le habla al espectador y lo hace reír sobre temas que se tratan en la obra. A su vez, esta persona, llamada Georgette, y su ayudante llevan a cabo -según la definición de Bajtin-escenas grotescas. Bajtin sugiere que lo grotesco es todo lo que pasa por el cuerpo, todo lo bajo y deforme; como, por ejemplo, cuando Georgette come en forma desesperada todas las frutas que su ayudante pone en su mano y no le importa que tanto su cara como su vestido se manchen. También sucede lo mismo cuando "amamanta" a su ayudante en el medio de la escena.

A pesar de no haber un protagonista en la obra en cada acción llevada a cada se muestra a un héroe no trágico. El cual, a diferencia de los elevados héroes de las tragedias griegas, se nos presenta a un hombre sabio, aquel pensador que vivencia una pasión. La palabra pasión se la define de la siguiente manera: sentimiento muy intenso que domina la voluntad y puede perturbar la razón, como el amor, el odio, los celos o la ira.

### Conclusiones

En toda la obra se muestran personajes dominados y padeciendo de amor, a pesar de algunos actos de ira. Tienen sentimientos intensos que los llevan a actuar de manera exagerada. Sólo algunos de ellos, los expresan de manera pasiva; como, por ejemplo, el beso que aparece en la escena (que paradójicamente carece de pasión). Ésta se halla en la pasividad de los sujetos, básicamente está en lo que no se muestra.

Como punto final, la puesta apela a la teatralización a través del uso de los dispositivos tradicionalmente teatrales como la exageración del maquillaje, los efectos escénicos, juego melodramático y vestuario de escena.

### Bibliografía

- Freud, S. (1919). *Lo ominoso en obras completas tomo XVIII*. Bs As.  
 Hugo, V. (1977). *Cromwell. Drama en cinco actos*.  
 Nuñez, I. (1996). *Lo teatral en la obra de Shakespeare*. Columbia.  
 Pavis, P. (s/f). *Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiótica: (Re) teatralización en el teatro*.  
 Wilson, R. (2009). *Shakespeare's Sonettes. Berliner Ensemble*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rYm8FRXQHjA>

## La maffia

Luciano Menichelli

### Introducción

El film *La maffia* (1972) se ubica en la etapa final de la carrera de Torre Nilsson. El ensayo tiene como hipótesis que el trabajo de Torre Nilsson en este film no consiste en la copia o repetición vacía de películas anteriores sino en la aplicación a conciencia de convenciones del género de gánsters con una voluntad de denuncia.

Se abordan además análisis de la película en torno a cuatro ejes: la relación con los hechos reales, la construcción de la trama, la caracterización de los personajes y la actitud de la instancia narradora.

La carrera de Nilsson se extiende a lo largo de casi tres décadas, y que comienza en 1950 con *El crimen de Oribe*, realizada en colaboración con Leopoldo Torres Ríos. En su etapa inicial, que incluye otra colaboración con su padre y tres films dirigidos en soledad, comienza a evidenciarse una voluntad renovadora a través del carácter intelectual de su naciente estilo personal.

La segunda etapa, la más experimentadora y calificada también como la etapa "poético-literaria" por su colaboración con la novelista Beatriz Guido, puede ubicarse entre 1955 y 1960 y tiene como constantes el protagonismo femenino, la ubicación de la acción en espacios opresivos y la búsqueda de manifestación de la interioridad de los personajes a través de recursos como los planos inclinados, o la voz *over* y el flashback que articulan el relato a partir de la memoria subjetiva de la protagonista. A esta etapa pertenece *La casa del ángel* (1957), que le valió el reconocimiento internacional, y que ganó los premios del Instituto Nacional de Cinematografía a mejor película, director, argumento, fotografía y música.

La presencia de Torre Nilsson en festivales extranjeros permitió difundir el cine de los realizadores de "La Generación del 60", por quienes fue considerado como "padre", aun cuando su carrera –incluyendo *La casa del ángel*– estuviera ligada a Argentina Sono Film, "enemigos acérrimos del grupo generacional", y el único estudio en sobrevivir la crisis que para fines del 50' había causado el cierre de 12 estudios.

En su tercera etapa, que comienza en 1961 con *Piel de verano*, Torre Nilsson intenta a través de coproducciones combatir la nueva crisis que atraviesa el cine argentino a mediados de los 60. Según Miguel Rosado, esta última es una fase en la que:

Condicionamientos dictados por la necesidad de interesar nuevamente al público, y en buena medida por sus habituales conflictos con la censura, llevaron la obra de Torre Nilsson a los esquemas más fáciles del film de gran espectáculo (*Martín Fierro*), histórico (*El santo de la espada*, *Güemes*, *la tierra en armas*) o evocativo de grandes sucesos de la crónica policial argentina. (*La maffia*, *El pibe cabeza*)

Por su parte, Gustavo Castagna escribe que "Torre Nilsson logra en su cine una obra personal en los comienzos, descar-

table en sus coproducciones y conformista en sus últimos años".

Sin embargo, un acercamiento al cine de género como el que constituye *La maffia*, perteneciente a esta última etapa, no significa un alejamiento radical respecto de la etapa anterior, ya que, como explica Claudio España, Torre Nilsson nunca estableció una ruptura absoluta con el cine institucional

Leopoldo Torre Nilsson indagó en las estructuras discursivas, buscando conferir sentido a las imágenes y al relato, pero no rompió con las formas genéricas de representación. No conocía aun otro sustento narrativo para transmitir la anécdota. (...) No renegó de Argentina Sono Film, aunque los críticos más severos del sistema industrial cinematográfico argentino procuraron siempre hacerle decir que se alejaba del sistema de estudios con un portazo.

Torre Nilsson comenzó a producir sus propias películas a partir de *La caída* (1959), pero continuó, como independiente, alquilando los estudios de Argentina Sono Film, que fueron el sitio en el que se rodaron films como *La casa del ángel*, en la que la "constancia de los decorados hace pensar en una vocación clasicista, propia de los relatos genéricos, aun cuando puede verificarse en Torre Nilsson un afán por desarticularlos y por desenvolverse en la gestación de un estilo propio y de una temática personal".

De todos modos, en una crítica del año 1973 se observa la apreciación de *La maffia* como representativa de una etapa marcada por un separación negativa respecto de etapas pasadas en la carrera de Torre Nilsson. A continuación se transcribe dicha crítica dado que introduce ciertos temas que sirven como ejes para el análisis.

### Desarrollo

El análisis del film en base a las convenciones del cine de gánsters se apoyará en la descripción del género de Heredero y Santamarina, según la cual el mismo cuenta en su evolución con dos etapas, con diferentes características en lo que respecta a los personajes, la trama y la actitud de la narración frente a los hechos que se narran.

La primera etapa, que comienza con la consolidación de las convenciones en la década del 30, construye un relato lineal llevado adelante por el gánster que aspira a la jefatura de su organización criminal, y que se estructura a partir de un esquema de ascenso y caída. El protagonismo de este personaje es absoluto. No existen subtramas paralelas. Las acciones de los personajes secundarios se subordinan a la trama de ascenso y caída que él lleva adelante. Dichos personajes encarnan tipos: "matón, guardaespaldas, chofer, soplón". Las mujeres también "carecen de relieve y de contornos definidos, limitándose por lo general a incorporar en la pantalla los papeles de objeto de lujo que hay que poseer, de madre re-

\* Docente: Larisa Rivarola | Asignatura: Discurso Audiovisual V | Primer Premio

signada o de hermana más o menos díscola". El protagonista, de aspecto tosco, se caracteriza por la vanidad, la crueldad y la ambición desmedida. La instancia narradora es objetiva y carece de voluntad moralizante, lo cual resulta en la promoción de una cierta simpatía hacia la figura del gángster, que de algún modo se conceptualiza como ilustración del sueño americano, de la búsqueda de triunfo personal que tiene como meta el ascenso social.

La segunda etapa, que tiene inicio en la década del 40', traduce el contexto de radicalización de la corrupción en un abandono de tal perspectiva sobre la figura del gángster. La separación nítida entre el bien y el mal desaparece. La corrupción atraviesa todos los ámbitos. Los personajes femeninos ganan protagonismo y, al igual que los demás personajes secundarios, dejan de ser personajes tipo para pasar a ser construidos desde la profundidad psicológica. La narración esencialmente clásica y centrada exclusivamente en la progresión de la acción que caracteriza a la primera etapa, comienza ahora a admitir dilaciones. La subordinación total a la trama llevada adelante por el protagonista deja su lugar a un mayor desarrollo de las subtramas. Se recuperan los vínculos con el melodrama que el género poseía en su etapa fundacional (en la década del 20').

El argumento de la película está centrado en la ciudad de Rosario, década del 30'. Luciano Benoit (Alfredo Alcón) desafía las órdenes de su jefe Francesco Donato (José Slavin), el líder de una organización mafiosa, al ordenar el secuestro de un joven adinerado. Tras el asesinato del joven, la presión de la policía se acrecienta. Al enterarse de la relación que tiene Luciano con su hija Ada (Thelma Biral), Donato manda a algunos de sus hombres a asesinarlo. Pero Benoit lo evita y comienza una serie de asesinatos en el interior de la organización que ponen en jaque al jefe hasta obligarlo a ceder su lugar. Donato, enfermo, pretende sacarlo del medio con un nuevo intento de asesinato. Le da la jefatura a su amigo Paoletti (Alterio) y casa a éste con Ada. Pero Luciano sobrevive, regresa y asesina a Paoletti. Cercado por la policía, logra escapar junto a Ada. Planea el robo de un banco, pero es encontrado y asesinado por la policía.

### Relación con los hechos reales

Tras una etapa inicial en la que las convenciones van asentándose, el cine de gángsters se consolida como género en la década del 30'. Esto ocurre de la mano de la consolidación del crimen organizado en Estados Unidos, en épocas de la Prohibición. A medida que ganan importancia en los diarios las historias de gángsters reales, sus versiones ficcionales comienzan a poblar la pantalla con mayor frecuencia. Inspirada en la carrera de Al Capone, *Scarface* (1932) se estrena tan solo seis meses después de que este recibiera su sentencia de 11 años de prisión.

Si el cine de gángsters está tan firmemente asentado en el contexto en el que surge, cabe preguntarse por su posibilidad de aplicación en contextos diferentes sin que el resultado sea, como acusa la crítica citada, una copia estéril. Sucede, sin embargo, que *La maffia* se apoya también en acontecimientos reales. Refiere, de manera escasamente velada, al secuestro y asesinato del joven Abel Ayerza a fines de la década del 20' por parte de una organización criminal cuyo jefe era el siciliano Juan Galiffi, el Al Capone argentino. La trama de Francesco Donato –Don Chicho– y Luciano Benoit se inspira en la historia de Galiffi, conocido como Chicho Grande,

y Francisco Morrone –Chicho chico–, "su brazo derecho, que luego lo traicionaría para disputarle su liderazgo y convertirse en su enemigo". El asesinato del periodista y las delaciones entre los propios miembros de la organización son otros hechos que la película recupera de la historia real. Incluso parte del diálogo de la escena del rapto (con cambio de nombre) es extraída de la crónica de los hechos, como se observa en un diario de la época:

(...) de entre la maleza salieron unos cinco sujetos, armados de revólveres unos y armas largas los otros, mientras uno de ellos preguntaba:

— ¿Quién es Abel Ayerza?

— Soy yo — contestó el aludido.

A diferencia de lo que ocurre en *Scarface* y otras películas del género contemporáneas a los hechos que las inspiran, *La maffia* retoma hechos ocurridos cuarenta años antes. De todos modos, como se verificará posteriormente, tal distancia no inhabilita la denuncia, dado que la referencia a hechos pasados bien puede deber su elección al deseo de interpelar el presente a través de la comparación con dicho pasado.

### Trama

Ahora bien, aún cuando los asuntos de los films de gángsters se inspiraran en el contexto que los rodea, las soluciones particulares de la puesta en escena corresponden a un universo ficcional autónomo, con una serie de convenciones que atraviesan a los personajes y a la trama, "que no pretende casi nunca una remisión directa a los acontecimientos cotidianos de la criminalidad vividos durante aquellos años, sino que trata de ofrecer una interpretación muy estilizada y reelaborada de algunas de las creencias e ideas básicas que constituyen los ejes referenciales de esa misma sociedad".

Entre estas convenciones se encuentra el mencionado esquema de ascenso y caída, recurrente en la construcción de la trama, que lleva al protagonista al liderazgo de la organización criminal a partir de la eliminación de su antiguo jefe. La trayectoria del protagonista se completa con la caída, que siempre es más abrupta que el ascenso y que se materializa en un final encuentro con la ley. La caída es inevitable, y este destino trágico del protagonista es lo que convierte al cine de gángsters en la excepción dentro del cine clásico en lo que respecta al convencional final feliz.

Este esquema de ascenso y caída, perfectamente ilustrado por la trayectoria de Tony Camonte en *Scarface*, en *La maffia* es observable solo en forma parcial. Mientras que en *Scarface* dicho esquema sirve para explicar la totalidad de la trama, el film de Torre Nilsson se vale de él inicialmente para luego adoptar un rumbo diferente, aunque manteniendo el encuentro final con la ley.

La actitud de Benoit, desafiante del liderazgo de Donato, se evidencia desde el principio en el desprecio que demuestra hacia él frente a Ada, durante la secuencia de la condecoración que abre la película y, fundamentalmente, en los hechos, al ordenar el secuestro contra las órdenes del jefe. Más allá de esta desobediencia y del desenlace no deseado del secuestro –con el asesinato del joven–, lo que quiebra definitivamente su relación es la toma de conocimiento por parte de Donato del hecho de que Benoit lo ha "deshonrado" al relacionarse con su hija. El plan de asesinarlo evitado por Benoit es lo que lo motiva a tomar venganza y lo empuja a intentar

definitivamente quedarse con el liderazgo, lo cual logra a partir de los asesinatos que perpetra en el interior de la organización, que le otorgan el poder que Donato ha perdido. Se observa aquí un distanciamiento respecto de la convención del cine de gánsters que marca que el reemplazo se da a partir del asesinato del jefe.

Hasta aquí la trama, a excepción del no asesinato del jefe en su reemplazo, sigue los cánones del cine de gánsters de la primera etapa, coronando el tramo del ascenso en la trayectoria del personaje con otro rasgo característico que se puede ejemplificar con *Scarface*:

(...) el éxito no será para él más que la repetición casi mímica del único triunfo en la vida que conoce: el del jefe de la banda a la que pertenece (...). La necesidad de eliminar a éste y de ocupar su puesto será, por lo tanto, la condición obligada del éxito, y la apropiación de los símbolos del poder que aquel detenta, el camino para conseguirlo. De allí nace la preocupación que Rico Bandello (*Hampa dorada*), Tom Powers (*El enemigo público*) o Tony Camonte (*Scarface*) demuestran a lo largo de la narración por vestirse y adornarse con los mismos ropajes (el esmoquin, el chaleco, el batín de seda...) y joyas (anillos, alfileres de corbata, gemelos...) que sus jefes, por decorar sus apartamentos en el mismo estilo rebuscado (...) que las mansiones de estos y, sobre todo, por arrebatarles sus mujeres, a las que, probablemente, no desean tampoco (...).

Así, sentado en la silla del despacho de Donato, vestido con la bata de aquel, fumando un cigarro, Benoit le exige a Paoletti, que lo saluda diciéndole "Buen día, Luciano", que lo llame "Don Luciano".

Sin embargo, tras el segundo intento de asesinato en el bazar, del cual Benoit se salva ante el desconocimiento de los sicarios, la trama se alejará considerablemente del rumbo que traía. Benoit regresa, pero habiendo abandonado la ambición de jefatura. Regresa para buscar a Ada y escapar, no sin antes tomar una última venganza (mata a Paoletti). Cercado por la policía, se atrincheró en la casa tal como lo hace Tony Camonte en *Scarface*. Pero su caída no sobreviene aún. Logran escapar, y a partir de este momento la trama de ascenso en la organización mafiosa quedará atrás. Configurado como una especie de largo epílogo en el que la acción se distiende momentáneamente, el intento de robo al banco es concebido por Luciano y Ada como la posibilidad de comenzar una nueva vida.

El centro de la trama pasa a ser ahora la relación entre ambos. Mientras avanzan los preparativos para el robo, la narración —que antes se orientaba fuertemente hacia la acción— se permite ahora una pausa al conducirnos al carnaval al que asisten Ada y Luciano.

Estas digresiones respecto de la construcción de la trama de ascenso y caída remiten a la segunda etapa del género de gánsters, marcada por la serie de cambios que se consolidan a partir de la década del 40', particularmente el mayor protagonismo de los personajes secundarios, la inclusión de pausas y dilaciones en la narración y la recuperación de los vínculos con el melodrama.

Una de estas características se observa a lo largo de buena parte del film: el protagonismo casi equivalente al de Luciano que tiene en parte Donato. Las otras dos pueden ejemplificarse, como se viene observando, a partir del rumbo que toma la trama desde el segundo intento de asesinato.

La acción continúa, pero con un ritmo más lento y admitiendo pausas como la que configura la asistencia de la pareja al carnaval. Se distiende para luego concentrarse y precipitarse en el final, con el último intento de escape de la policía. Los tintes melodramáticos de la relación entre Ada y Luciano, que son subrayados a lo largo del film por la música, son coronados en el final con el grito del agonizante Benoit y el llanto desconsolado de Ada mientras besa y abraza su cuerpo.

Este final, sin embargo, guarda relaciones con la primera etapa del género, ya que reproduce el mencionado encuentro final con la ley y es, además, ilustrativo del destino trágico que continúa teniendo, a pesar de las transformaciones, el gánster de la segunda etapa.

## Personajes

Los cambios que se introducen en el cine de gánsters a partir de la década del 40' alcanzan también a los personajes, que pasan de ser tipos a ser personajes dotados de un mayor espesor psicológico. La narración se toma el tiempo para revelar el pasado del protagonista. Por otra parte, los personajes femeninos dejan de ser meros objetos de deseo que el protagonista busca poseer en su afán de apoderarse de todo aquello que pertenece al jefe.

El personaje de Benoit no es, como sugiere la crítica, un personaje carente de profundidad. Su historia es revelada, aunque no muy extensamente, por él mismo: su padre era anarquista; él y su madre murieron en un accidente de tránsito; fue criado con notables carencias por su abuela. Se trata de un personaje no exento de contradicciones: capaz de ordenar múltiples asesinatos, y de evitar el asesinato de un hombre por ser su padre originario del mismo pueblo que el suyo; capaz de cometer crueles crímenes y de llorar por la muerte de su perro; crítico, a través de comentarios, del capitalismo, pero deseoso de acumular riquezas. Ada no es para él, como pudiera parecer en un principio, un objeto de lujo a poseer. Su amor es mutuo y genuino.

Ada tampoco es un personaje tipo. Su crueldad, afirmada en palabras al principio ("No hay que encariñarse mucho con los animales. Se mueren muy rápido"), es confirmada en los hechos después, con la total falta de afecto que demuestra ante la enfermedad y posterior muerte de su padre y con el asesinato del policía. Su rebeldía, desatada ante su padre, deja lugar a la sumisión cuando se relaciona con Luciano. Pero se trata de una sumisión consciente. Así queda demostrado en la escena del paseo en el zoológico, cuando mientras en escena se observa a un mono, se escucha a Ada decir: "Las monjas nos decían: 'Las hembras en cuestiones de amor dependen del jefe, y el jefe descarga sus instintos brutales por cualquier motivo'". Luego, cuando Luciano desea marcharse, ella responde: "¿Qué, ya te cansaste de tu animalito?"

Por su parte, Donato es el personaje cuyas contradicciones resultan más forzadas, lo cual apunta a una intención deconstructiva y, en última instancia, de señalamiento y denuncia: se trata de un personaje a la vez inescrupuloso y religioso, cuyo elogio del país como "tierra de paz y de trabajo" no concuerda con su progreso en él a fuerza de balas. Su moral, al acusarse mutuamente de traidor con Benoit, es llevada al absurdo. Torre Nilsson se vale, para ridiculizarlo, de lo que Heredero y Santamarina llaman los "referentes iconográficos (cigarro habano, batín de raso, pañuelo de seda al cuello, pre-ocupación por su vestuario)" y psicológicos "(ambición desmedida, (...) crueldad, carácter rudo y tosco)".

### Instancia narradora

Junto con las transformaciones en la construcción de la trama y de los personajes, en la segunda etapa del cine de gánsters tiene lugar un cambio que refiere a la actitud de la instancia narradora frente a los hechos que se narran. Se abandona la actitud distanciada carente de valor moralizante de la primera etapa, con su consiguiente promoción de una cierta simpatía hacia la figura del gánster (no hay que olvidar que la incisiva placa inicial de *Scarface* se introdujo en cumplimiento de una imposición ajena). Hacia los 40', entonces, el cine de gánsters va sufriendo una transformación consistente en una "introducción progresiva de resortes que hacen explícita la voz narradora como instrumento de valoración moral". (p. 180)

En *La maffia* la actitud denunciadora por parte de la instancia narradora queda clara desde el principio, y se evidencia, por ejemplo, en la comparación a través de la composición del plano entre la figura de Donato y la de Mussolini –en un cuadro sobre la pared–, o en su ridiculización mientras repite la frase "Si algo tengo en esta vida, se lo debo a esta Argentina hermosa. A esta tierra de paz y de trabajo". Esta ridiculización es subrayada por la acción de hacer permanecer en el fuera de campo la cara de Donato y esconderla a través de objetos que la tapan y que, cuando finalmente se nos descubre, el mafioso comienza a hablar en un artificial acento italiano.

Una tímida identificación con Benoit se esboza en escenas como aquélla en la que él visita el despacho de Donato luego de haber "deshonrado" a Ada: Francesco le pregunta a Luciano adónde ha estado. Mientras este responde que se fue a su casa luego de dar unas vueltas, un movimiento de cámara nos remite a la foto de Ada que Donato tiene entre sus manos. Lo mismo pareciera ocurrir a partir del plano con cámara en el piso de Benoit esperando a que Ada salga de su casa, en el que la postura de sus piernas pareciera señalar que está "plantando bandera" en territorio enemigo.

A pesar de que por momentos el personaje de Donato desafía el protagonismo de Benoit, a partir de recursos como los anteriores se evidencia una aparente preferencia de la instancia narradora por Luciano, que de todos modos no llega nunca a alcanzar un carácter explícito, dado que se trata de un personaje de valor tan negativo como el otro.

Por otra parte, la denuncia de la corrupción institucional pareciera por momentos acercarse al elogio del anarquismo que propugnan personajes como el alemán –que falsifica billetes y propone volver al trueque–, el español con el que planea el robo al banco –que desea volar por el aire diputados y presidentes– e incluso la misma Ada, que expresa que "si no hubiera policía tampoco habría ladrones". De todos modos, la aparente identificación con Benoit podría explicarse por la adopción de este de una postura inhabilitada de todas las otras. Benoit dice, antes que el español pronuncie su deseo de hacer estallar por el aire "presidentes, diputados, sinvergüenzas": "Yo con la política no me meto". Antes, en la primera parte de la película, expresa en una conversación con Ada que el problema de los anarquistas es "que no entienden el mundo. No les entra en la cabeza que el mundo es una porquería donde si uno no pega primero, lo trituran". Desde esta perspectiva, Torre Nilsson construye un mundo en el que la utilidad de cualquier ideología queda anulada ante la única ley capaz de guiar los actos de los personajes: la supervivencia del más fuerte.

La segunda etapa del cine de gánsters, al igual que la primera, deriva en gran medida de su contexto:

El final de los años treinta coincide (...) con la emergencia simultánea de las frustraciones generadas por todo lo que el New Deal había dejado sin resolver y de los temores engendrados por los ecos bélicos que resonaban desde Europa. El desplome del regeneracionismo bienintencionado y la atmósfera de inquietud que va cuajando en el país corren paralelos a la extensión de la corrupción y de la desintegración social (...)

(...) el temor nuclear y el clima de <guerra fría> que desemboca en la <caza de brujas> practicada en Hollywood configuran, a su vez, un caldo de cultivo poco tranquilizador, germen de todo tipo de angustias y origen de un clima malsano en el que proliferan los negocios sucios, la asimilación de estos con las sociedades criminales, la delación autoexculpatoria y el auge del individualismo insolidario.

En este contexto, la ficción abandona el esquematismo de la nítida división entre el bien y el mal. Los límites entre la ley y la delincuencia se hacen borrosos. Tal es el mundo que construye *La maffia*. Un mundo en el que miembros de la policía integran una organización mafiosa; en el que un detective privado le dice resignado al periodista que poco después será asesinado: "Hace 24 horas que estoy en esta ciudad y no he podido conseguir que nadie me dé un dato. Todos tienen miedo. Nadie quiere hablar. Aquí detrás de don Chicho hay políticos, diputados y hasta parte de la policía de Rosario".

A pesar de que a lo largo del desarrollo, la instancia narradora pareciera tener, entonces, una cierta empatía con el personaje de Benoit, en el final toma distancia de los hechos. Dejando atrás todo intento de acercamiento, opera un distanciamiento a partir de los planos finales del film: un encadenamiento de planos con zoom out (del fonógrafo, una mesa con cartas, un banco y una silla vacíos y la casa en la que se encuentran los personajes) que pareciera, a la vez que señala el carácter ficcional de lo que se acaba de observar, ratificar la denuncia de inacción frente a delitos que de todos modos se sabe que ocurrieron.

### Conclusiones

Hasta aquí se ha establecido la clara pertenencia de *La maffia* al género de gánsters. Su pertenencia al cine clásico –no exenta de pinceladas autorales, como demuestran los ejemplos anteriores– es reafirmada por la linealidad narrativa, el montaje causal y la claridad en la exposición de la información de la historia a través del diálogo y de otros recursos como las pizarras en las casas de apuestas que recuerdan al espectador el lugar en que se sitúa la acción, ante los constantes cambios entre Rosario y Buenos Aires.

El hecho de que *La maffia* pertenezca al cine clásico, de género, no implica sin embargo que sea una repetición vacía de todo lo que se ha visto con anterioridad. Como propone Altman, la repetición –libre de toda connotación negativa– es parte ineludible de la producción de cine de género:

El placer de ser espectador de género (...) deriva en mayor medida de la reafirmación que de la novedad. La gente va a ver películas de género para participar en acontecimientos que, en cierto modo, le resultan familiares. Sí, buscan emociones fuertes, escenas apasionantes, situaciones novedosas y diálogos chispeantes, pero, como quienes van a un parque de atracciones en busca

de aventuras, prefieren disfrutar de sus emociones en un entorno controlado que les resulte reconocible.

Por otro lado, se observó anteriormente que *La maffia* incluye elementos pertenecientes a distintas etapas de un género cuyas convenciones e intenciones discursivas están fuertemente ligadas al contexto histórico y social. Que cada una de las convenciones que se aplican son puestas en relación por parte de la instancia narradora con una clara intención y con una lógica calculada.

Se observó que la construcción de la trama admite una desviación al final para concentrarse en el destino trágico de un personaje que vive en un mundo corrupto en el que el más fuerte sobrevive. Se observó también que cuando un personaje carece de la profundidad psicológica de los demás, tal excepción es un intento deliberado de señalamiento del carácter absurdo de un personaje cuyo nombre distinto no esconde su referencia a un hombre que llevó una vida similar en la Argentina de la década del 30'.

*La maffia* recupera elementos del cine de gánsters con vistas a su aplicación en un contexto diferente. Algunos –como la construcción de la trama– son recuperados por su funcionalidad narrativa. Otros para ser resignificados; transformados en plataforma de denuncia a partir, como se ha visto, de la ridiculización. En este contexto, la instancia narrativa es visible más que por su búsqueda estética, por su intención denunciadora de personajes y hechos concretos cuya distancia histórica (40 años) no inhabilita que la abstracción de su causa

–la corrupción– pueda ser retomada por la película para hablar acerca de su contexto contemporáneo.

### Bibliografía

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. España: Paidós.
- Casabal, L. (2012, 8 de enero). Cuando la llamaban "La Chicago argentina". *La Nación digital* [en línea]. [Consulta: 21 junio 2014]. Disponible en <http://www.lanacion.com.ar/1438763-cuando-la-llamaban-la-chicago-argentina>
- Castagna, G. (1993). La generación del 60: Paradojas de un mito. En Wolf (ed.), *Cine argentino. La otra historia*. Buenos Aires: Ediciones Letra Buena.
- España, C. (2004). *Cine argentino: industria y clasicismo, 1933/1956*. Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes.
- Herederó, C. y Santamarina, A. (1996). *El cine negro: Maduración y crisis de la escritura clásica*. España: Paidós.
- La fuga de los secuestradores (1932, 24 de octubre). *EL LITORAL*, p. 1. [Consulta: 21 junio 2014]. Disponible en <http://www.santafe.gov.ar/hemerotecadigital/diario/16178/?page=1>
- López Sancho, L. (1973, 13 de junio). <La Maffia>, un toque más a un tema desgastado. *ABC*, p. 100. [Consulta: 21 junio 2014]. Disponible en <http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1973/06/13/100.html>
- Rosado, M. (1997). Leopoldo Torre Nilsson. En Kriger, C. y Portela, A. (Comp.). *Cine latinoamericano I: Diccionario de realizadores* (p. 161-164). Buenos Aires: Ediciones del Jilguero.
- Torre Nilsson, L. (1972). *La maffia*.

## Expresar a través de los pinceles

Elva Yasy Aquino Elias

### Introducción

Este ensayo tiene como objetivo enlazar, desde la perspectiva del artista, los escritos de los expertos de cada movimiento artístico.

En particular, se ahondará en la vida artística de Liliana Kibrik, arquitecta y artista plástica contemporánea, que a través del arte, ha dejado aflorar su voz interior y volar su imaginación (tal como lo plantearon los maestros de la abstracción). En su tiempo libre recurre a proyectar en un cuadro todo lo que siente, lo que ve, plasmándolo con una diversidad de colores, sacando del foco la figura en sí, desestructurando la materialidad de las cosas y solo dando color al lienzo.

Se compararán las teorías de las obras, *De los espiritual en el arte*, de Kandinsky (1911) y *La historia del Arte Universal* (1994), a fin de develar los nexos escondidos.

Tal como sostiene Kandinsky "toda obra de arte es hija de su tiempo, muchas veces pasa a ser madre de nuestros sentimientos". (Kandinsky, 1911; 21)

Cuando una obra de arte, está planificada en la mente del autor, de a poco va tomando color, de acuerdo a cada detalle que el artista va recolectando; es así como ellos se proponen y al mismo tiempo invitan al espectador despertar la capacidad de captar lo espiritual en las cosas materiales y abstractas; capacidad que hace posible innumerables experiencias.

En este tiempo he decidido trabajar con una artista actual, cuya inspiración proviene de todo lo que ve, lo que siente, de todo aquello que a simple vista puede ser insignificante pero que a sus ojos son materiales valiosos que plasmará en alguno de sus cuadros.

### Desarrollo

Para comenzar este trabajo es esencial analizar algunos textos escritos por artistas del movimiento abstracto. En la obra *De lo espiritual en el arte*, Valisi Kandinsky, ahonda el arte abstracto en una expresión lírica. Kandinsky, estudia varios factores de la vida llevados al arte, inspirándose en antecesores artísticos como Cézanne, Henri Matisse, Pablo Picasso.

Es necesaria una referencia histórica para entender el movimiento artístico *Arte Abstracto*. A partir del siglo XX hemos visto pasar a varios y diferentes movimientos artísticos; algunos con semejanzas entre sí, que con el correr del tiempo fueron tomando personalidad y lograron diferenciarse o posicionándose a través de la ruptura de los ideales de la época. Es así como se puede mencionar al Fauvismo, movimiento artístico que apareció en 1905, cuyo fundamento era representar el color; y el Cubismo, movimiento artístico nacido en 1907, precursor de la ruptura definitiva con la pintura tradicional.

A Vasili Kandinsky lo inspiraban sus antecesores, sus pensamientos e imaginaciones se asociaban con el mundo abstracto. Él mismo habla de Paul Cézanne, llamándolo "el investigador de la nueva ley de la forma", quien se mantuvo más próximo a los medios pictóricos puros. Cézanne, convirtió una taza de té en un ser animado; o dicho de otra manera, reconoció en esa taza a un ser. Así fue que dio lugar a la naturaleza muerta, dando vida a las cosas muertas exteriormente. No es un hombre, ni una manzana lo representado, sino que el artista utiliza todos esos elementos para crear un objeto de resonancia interior pictórica que se llama imagen. (Kandinsky, 1911)

Kandinsky también menciona que el pintor francés, integrante del movimiento Fauvista y siempre atraído por el color, pinta imágenes en donde quiere reflejar su interior, lo divino. Para lograrlo no necesita otros medios que el objeto como punto de partida y los medios exclusivos de la pintura como el color y la forma.

Pablo Picasso, precursor del Cubismo, ha estado guiado siempre por los imperativos de la autoexpresión, a veces arrastrado por ellos violentamente, lanzándose de un externo al otro. Picasso intenta llegar a lo constructivo a través de proporciones numérica. A sus últimas obras llega por la vía lógica de la destrucción de lo material, no por la disolución. Picasso no retrocede ante ningún medio; si el color le estorba, lo tira por la borda (y pinta un cuadro con marrón y blanco). Estas características son, en el fondo, su fuerte. (Kandinsky, 1911) Puede decirse que Cézanne dio pie a la abstracción (al interpretar a las cosas como a los seres humanos; viendo en cada una, una vida interior); que Matisse hizo hincapié en el color; y que Picasso lo hizo en la forma.

De esta forma, los artistas –consciente o inconscientemente– van a su material, lo estudian, pasan todo por el valor interior de los elementos con los que su arte puede crear. Es la voluntad de expresión lo que constantemente impulsa hacia adelante. Esta fuerza es la fuerza espiritual interna del arte.

### Sobre la obra de Liliana Kibrik

Kandinsky sostiene que el artista debe tener algo que decir: su deber no es dominar la forma sino adecuarla a un contenido. Menciona que la verdadera obra de arte nace misteriosamente. Cuando el alma del artista vive, no necesita el apoyo de las teorías y de la cabeza; ella misma sabe expresar cosas que para la persona son aún poco claras en el momento de inicio de la producción. (Kandinsky, 1911)

Liliana Kibrik sostiene que siempre le gustó la pintura, pero decidió priorizar su carrera como arquitecta. Y agrega "co-

---

\* Docente: Mariana Pizarro | Asignatura: Taller de Reflexión Artística I | Primer Premio

mencé a pintar de grande, una vez finalizada mi carrera; cuando tuve más tiempo libre”.

La artista busca inspiración en múltiples sitios: “una foto, y un pedacito de esa foto me parece ideal para un cuadro, o un paisaje. Yo, todo lo veo en forma abstracta y los colores o las formas me inspiran” (entrevista personal, 17 de junio, 2014)

La artista reconoce las influencias recibidas y cómo éstas se plasman en su obra. “Yo comencé a pintar en el taller de maestro Heriberto Zorrilla, quien creó el movimiento llamado Esencialismo, y ese movimiento influyó mucho en mis pinturas. Después seguí estudiando con otros profesores, que también influyeron en mis obras, porque de todo lo vivenciado uno aprende y se nutre del mismo; hoy podría decir que lo que hago es una mezcla entre ambas corrientes”.

En este sentido, para el movimiento Esencialista “el punto de partida de cada trabajo es el caos. Ese caos tiene un fin: trasladar a la tela en blanco algo que tenemos en nuestra mente. El cuadro es el resultado de ese proceso, en el momento que lo estoy haciendo, no es algo anterior”. La artista plástica hace una analogía: el Esencialismo es a las artes plásticas, lo que la improvisación es a la música.

Kibrik no planifica sus obras antes de comenzarlas, para ella “el cuadro tiene que ser un hecho vital”. Explica que “a medida que trabajo sobre la pintura tomo decisiones, como en la vida, rechazos, aceptaciones”.

Reconoce su predilección por la obra de Vincent Van Gogh. “El color en sus obras me llaman la atención. Y lo que yo hago, en parte, tiene que ver con su trabajo. Pero por otro

lado no tiene ninguna relación, sólo ha influido la toma de partido frente al color”.

### Conclusiones

Podría decirse que las artes aprenden unas de otras y que sus objetivos a veces se asemejan. El Esencialismo puede vincularse, en algún punto, con el arte abstracto; ambos movimientos hablan de la expresión de los sentimientos del artista (del sufrimiento o del entusiasmo por el que está atravesado, plasmado en lo que pinta).

Pintar es un arte, es representar algo sobre una superficie, mediante líneas, colores o trazos; una forma de expresión, un modo de sacar del interior los sentimientos y plasmarlos allí sobre un cuadro u objeto. Los pinceles llevan al autor a relacionarse con sus sentidos de una manera indescriptible, vinculándonos a través de sus obras con diferentes movimientos artísticos. Como conclusión puede decirse que cada artista proviene de algún movimiento o de varios de ellos, y que sus obras son influenciadas por los trabajos de otros artistas.

En el caso particular de Liliana Kibrik, fue atraída no sólo por el arte abstracto sino también por un movimiento –similar– llamado Esencialismo. Y sus cuadros reciben influencias de artistas que fueron colaboradores de otros movimientos como Van Gogh con el Fauvismo y Henri Matisse quien dio color a sus obras.

### Bibliografía

- Historia del Arte Universal* (1994). Barcelona: Razono.  
Kandinsky, V. (s/d). *De lo espiritual en el arte*. Barcelona: Paidós.

## Esencialismo pictórico. La dinámica creadora

Lucila Losardo

### Introducción

El esencialismo es un movimiento pictórico argentino que no parte de proyectos previos, sino de acciones inconscientes. La obra nace desde el momento en que se sincroniza el sentir y hacer, llamado “punto esencial”. Es el momento en que el ser humano experimenta una sensación que llega por los sentidos, y dicha percepción será expresada mediante un acto o reflexión.

Aquel momento, en que la sensación se vuelve una acción, se lo reconoce como punto esencial. Es el instante donde el cuadro adopta su personalidad. Las obras no toman modelos del mundo circundante, sino que comienzan con un caos inicial. Puede considerarse el caos como un estado amorfo e indefinido que se supone anterior a la ordenación del cosmos, o en este caso, anterior a la ordenación de las pinceladas. Más allá que la palabra pueda significar un estado de alteración y

desorden, pero para los seguidores de este movimiento, es un estímulo gráfico, cromático o textual que les permite dar comienzo a una obra. Esta corriente pictórica le da importancia al proceso creativo y a la manifestación expresiva de cada artista. Si se pone atención a las bases en donde se para el esencialismo, se puede comparar sin duda alguna con el surrealismo: no cree en una realidad visual por lo que busca una realidad basada en el inconsciente. Los artistas surrealistas interpretan la realidad desde el sueño, el inconsciente, la magia y la irracionalidad. No se puede determinar el espacio y el tiempo, y los objetos y formas tradicionales son despojados de su verdadero significado. Un mismo objeto puede tener varias interpretaciones y todas ellas son correctas.

También se pueden encontrar características del expresionismo abstracto. Si bien el esencialismo posee representaciones figurativas, la base predominante es abstracta. El surrea-

\* Docente: Manuel Carballo | Asignatura: Taller de Reflexión Artística III | Segundo Premio

lismo y el expresionismo abstracto pueden ser interpretados mediante diferentes procedimientos. Varios artistas utilizaron distintas técnicas que se asemejaban a su forma de ver el mundo. Un procedimiento que puede llegar a compararse con el método utilizado en el esencialismo, es el automatismo psíquico. Permite eliminar al máximo el consciente durante el proceso pictórico, es la vía de acceso a la imagen inconsciente, el espejo interior del individuo. No hay errores, solo oportunidades, y el inconsciente predomina y domina.

La única diferencia que tienen dichos movimientos se centra en la aplicación del trazado. El automatismo psíquico determina trazos veloces, que si bien no son pensados, pueden generar similitud unos con otros.

El esencialismo posee un procedimiento distinto: existe la idea de una línea sensible, que corresponde a un trazado aleatorio, no pensado e irregular, que es lento porque se pide que sea "sentido". A través de estas líneas se obtienen sugerencias de imágenes que llevan a lograr elementos figurativos.

También comprende otros tres tipos de líneas que ayudan a la composición: la línea emergente, que deja ver el color original del cuadro cuando se levanta una capa de pintura. La línea erosionada, que manifiesta decisión, definición y es aquella que el artista puede atacar con pinceladas provocando su sensibilidad. Y la última es la línea de inferencia, que crea vínculos entre los elementos del cuadro.

Otra característica que comparten el surrealismo y el esencialismo es la utilización de la perspectiva cónica, exagerando la sensación de profundidad y generando espacios amplios y lejanos. También es posible encontrar una similitud, en la creación de juegos perceptivos e ilusionistas.

### Desarrollo

El esencialismo es una corriente argentina creada en 1984 por Heriberto Zorrilla y co-creada por Helena Distéfano. Heriberto Zorrilla nació en Ciudadela, Provincia de Buenos Aires, y expone sus obras desde 1965. Lleva realizadas más de doscientas muestras entre exhibiciones individuales y colectivas. Helena Distéfano nació en 1953 en San Rafael, Mendoza. Profesora de Artes Plásticas, obtuvo su Licenciatura en Historia del Arte en la Universidad de Cuyo y su Licenciatura en Arte en el IUNA. Ha estudiado Pintura y Composición con Heriberto Zorrilla y Seminarios de Arte con Fermín Fevre.

Se entiende por esencialismo a la teoría filosófica que afirma la prioridad de la esencia sobre la existencia. Contempla las cosas no por lo que aparentan ser, sino por lo que se cree que son en el fondo. Considera que tras todo lo existente hay una causa invisible, que ordena, alienta y vitaliza las formas que obran en el devenir físico.

Heriberto Zorrilla comenta que el cuadro nace a partir de un deseo, y cuando ese deseo muere, el cuadro está finalizado. Se puede decir que el cuadro nace de la propia experiencia, ya que no hay técnicas o pasos a seguir para su ejecución, sino que sólo está el deseo de crear.

El deseo forma parte de la naturaleza humana y es uno de los motores que impulsa la conducta. El hombre que desea algo se convierte en un sujeto activo que lleva adelante diversas acciones. A cada deseo le precede un sentimiento, y está en el hombre satisfacerlos.

En el caso de los artistas pictóricos, se podría decir que sus sentimientos confluyen en el deseo de pintar. El hecho de tomar un trozo de lienzo y comenzar a combinar los colores, dibujar líneas y componer escenas, estimula la satisfacción

de sus deseos, dando como resultado la creación de una gran obra.

Eduardo Punset (2006) –jurista, escritor, economista y divulgador científico español, en su libro *El alma está en el cerebro*, afirma que:

El deseo nos saca de nosotros mismos, nos desubica, nos dispara y proyecta, nos vuelve excesivos, hace que vivamos en la improvisación, el desorden y el capricho, máximas expresiones de la libertad llevada al paroxismo. El deseo reivindica la vida, el placer, la autorrealización, la libertad. Con esto se puede determinar que el artista se vale de deseos para poder dar inicio a sus pinturas y el deseo satisfecho, implica la finalización de la misma.

### Artista visual del ayer

En la búsqueda de artistas surrealistas que permitan demostrar los antecedentes del esencialismo, se puede citar a Dorothea Tanning.

Tanning fue una pintora, ilustradora, escultora y escritora estadounidense. Diseñó también decorados y trajes para ballet y teatro. Nació y se crió en Galesburg, Illinois en 1910, y murió en Nueva York en enero de 2012 a la edad de 101 años. Se inició en la pintura surrealista alrededor del año 1940, época en la cual también realizaba pinturas comerciales para subsistir. Fue esposa del gran artista del surrealismo Max Ernst (1891-1976), el cual experimentó y empleó técnicas como el *frottage*, el *grattage* o la calcomanía.

Ernst la introdujo en el grupo de los surrealistas. Su obra más conocida es *Eine Kleine Nachtmusik*, que claramente expresa sus vínculos con el grupo. Tanning comenzó con un estilo surrealista para terminar finalmente con un estilo prácticamente abstracto.

El estilo de Tanning es el mejor ejemplo para el esencialista, ya que combinó las dos corrientes que son los antecedentes del esencialismo. Se puede apreciar en sus obras el uso del arte figurativo, donde suele repetir la imagen femenina. La composición la realiza a través del color, algunas con mayor precisión que otras. Pero la combinación de colores, texturas y luces y sombras, hacen un cuadro inquietante e incomprensible pero interesante.

El estilo de cuadros del esencialismo se caracteriza por disponer de un espacio en donde la imagen queda centrada. La composición la realizan también a través del color, su técnica es libre, armoniosa y equilibrada a pesar de sus imágenes quebradas.

Estas obras se proponen que el espectador logre su propio entendimiento del mismo. La combinación de pequeños elementos entrelazados entre sí, provocan que siempre haya algo nuevo para ver dentro del cuadro.

### Una mirada hacia el interior

El esencialismo expresa lo más profundo del ser. Esa expresión se encuentra sólo si se deja de lado la razón. Es una exploración individualista del ser humano. Lo que muestra, pinta o dibuja, es lo más puro de su alma. Claro está que, siendo aún un trabajo inconsciente, esta exploración y manera de expresión está en parte determinada por el contexto en el que se mueve.

Helena Distéfano, en una entrevista publicada por Arte Online, comenta, al respecto, que:

Para poder aprehender y conocer el arte, no lo hago por medio del conocimiento racional, sino por el conocimiento intuitivo. Etimológicamente “intuir” significa ver y la intuición permite entrar en un proceso a través del cual, no se conoce al objeto a través de un reconocimiento exterior sino interior, desde adentro.

Si se toma como eje este modo de introspección pictórica, se puede comparar con el movimiento romántico sucedido a mediados del siglo XIX. El movimiento plantea una mirada del mundo subjetiva a través de la percepción emocional del artista. Sus representaciones destacan el sentimiento personal que sale al exterior, la imaginación, el modo de composición y el uso de color que se cargan de un valor simbólico.

### Conclusiones

El análisis lleva a interrogarse acerca de qué lo que determinó la creación del movimiento esencialista.

Desde el punto de vista de su origen, no forma parte de una reacción frente a un sector determinado. En relación a su técnica, no revoluciona el campo de lo artístico. Sin embargo, sí crea una nueva forma de expresión, pero teniendo como base a movimientos que provocaron cambios de paradigma a nivel social en determinadas épocas.

Quizás el surgimiento del esencialismo sea una forma de demostrar y demostrarse que el hombre puede seguir reinventándose. En efecto, está en la naturaleza humana buscar, experimentar, inventar, descubrir y aprender.

### Bibliografía

- Gombrich, E. (1992). *Historia del Arte*. Madrid: Alianza.  
 Hauser, A. (2002). *Historia social de la Literatura y el Arte*. Madrid: Debate.  
 Kraube, A. C. (1995). *Historia de la pintura: del Renacimiento a nuestros días*. Colonia: Könemann.

## Una experiencia barroca en la iluminación teatral: Shakespeare puertas adentro

María Belén Chardon

### Introducción

El presente escrito analizará la relación entre el movimiento Barroco y el Diseño de Iluminación realizado por Ernesto Bechara para la obra *Todos los ojos miran a las águilas*, escrita y dirigida por Gabriela Ramos a partir del poema de William Shakespeare *La violación de Lucrecia*. Se observa en el mismo la utilización de la luz como elemento estético, aprovechando al máximo sus posibilidades expresivas. En un distinguido trabajo de claroscuros, se destacan puntos de luz intensos mediante artefactos lumínicos direccionados a zonas enfatizadas, tales como el trono o la mesa. El diseñador utiliza una paleta de colores cálidos que incluye rojos, marrones y ocres, presentes en las obras de pintores tales como Caravaggio, Velázquez, Rembrandt, Vermeer y Rubens.

La iluminación teatral involucra dos aspectos: técnico y creativo. La concepción artística del iluminador se pone en juego en cada diseño, favoreciendo la generación de climas y potenciando la expresión. En el desarrollo de este ensayo se indagará acerca de las características principales del movimiento, en relación a diferentes artistas, enfatizando la utilización de la iluminación en las diversas manifestaciones pictóricas del período.

### Desarrollo

#### Todos los ojos miran a las águilas: la iluminación teatral y el Barroco

En pos de comprender el vínculo que se propone entre las dos partes, se comenzará exponiendo sus peculiaridades.

El Barroco abarca todo el siglo XVII y comienzos del siglo XVIII. Comienza a desarrollarse en Italia, pero luego se disemina por Francia, España y el resto de Europa, adoptando características propias de cada lugar. Es un movimiento que rompe con el concepto clásico del Renacimiento y en todas sus manifestaciones artísticas busca el efectismo, trata de emocionar y conmover al espectador, busca la sorpresa y la teatralidad. Para el hombre de ese tiempo todo es espectáculo, empezando por su propia vida. Los pintores del Barroco se sirven de la luz para generar volumen a través del contraste. El juego entre la luz y la penumbra, su relación, es la que crea propiamente la ilusión de profundidad, de realidad. La pintura europea del siglo XVII muestra una amplia nómina de artistas, entre los que se encuentran Caravaggio, Velázquez, Rembrandt y Rubens.

Ernesto Bechara, nacido en Buenos Aires, el 13 de julio de 1977, es Técnico y Diseñador de Iluminación de espectáculos teatrales. Se destaca su gran producción en ópera. En el diseño para la obra *Todos los ojos miran a las águilas*, se observa la utilización de la luz como elemento estético, aprovechando al máximo sus posibilidades expresivas. En un distinguido trabajo de claroscuros, se destacan puntos de luz intensos mediante artefactos lumínicos direccionados a zonas enfatizadas, tales como el trono o la mesa. Ernesto utiliza además una paleta de colores cálidos, presentes en las obras de pintores del Barroco. A partir de los lineamientos previamente presentados, se expondrán en el desarrollo del escrito las diversas causas por las que se relaciona la obra del artista con el Barroco.

\* Docente: Carla Ferrari | Asignatura: Taller de Reflexión Artística III | Primer Premio

El Barroco busca la exuberancia y el estremecimiento de las emociones, es un arte efectista en el cual la luz ocupa un lugar preponderante, al igual que la sombra. El contraste provoca el realce de uno de los aspectos por el contrario. En la puesta en escena dirigida por Gabriela Ramos se instala una atmósfera barroca a partir de la connivencia entre vestuario, escenografía e iluminación. Se plasma en cada detalle una cierta textura que recuerda a aquella conceptualización del movimiento que toma el nombre que en la joyería se le otorgaba a las piedras irregulares, que no son perfectamente redondas.

La puesta en su integridad es una perla irregular, extravagante, que llega hasta lo ridículo, confuso, lo grosero de una reunión de hombres solos vista desde puertas adentro. La iluminación en la obra potencia la extrapolación, el contraste entre los diversos elementos que hacen signo en el espacio de la escena.

Resulta evidente a primera vista la relación entre las diversas imágenes inmortalizadas en la diacronía de la obra y los cuadros de Rembrandt, Vermeer, Rubens o Caravaggio. Tanto en las obras de estos pintores como en la representación teatral analizada puede advertirse la utilización de la luz como elemento que realza la composición, empleando valores de claridad y oscuridad a voluntad del artista, sin atarse a las reglas de una iluminación realista. Los efectos que se buscan producir, lejos de plasmar la realidad, se vinculan más con el impacto visual del espectador, la conmoción de su inteligencia y su espíritu. Este tipo de iluminación abstracta muy propia de la pintura de Rubens, de comportamiento por demás expresivo, encuentra hoy en su manifestación el estilo personal del artista, en este caso el diseñador de iluminación, tal como lo hacía en el siglo XVII. Los efectos de luz se plasman sobre los objetos, pero también sobre la atmósfera que rodea a los personajes.

En relación al procedimiento de adaptación efectuado desde aquellas imágenes estáticas de los cuadros del Barroco, en los cuales se inspiró, al dinamismo de la puesta en escena, el diseñador de iluminación expresa que logró encontrar en ellos:

Una sensación de luz natural falsa, que simula no incidir sobre los colores originales de los objetos, pero que sutilmente los afecta o tiñe (...), estos artistas se tomaban la libertad de "iluminar" de maneras poco tradicionales, dejando personajes en contraluz, o directamente a oscuras, y marcando una iluminación sectorizada y puntual: luces interiores, fuentes imposibles o inexistentes, imágenes iluminadas solo por haces que entran por una ventana sin iluminar completamente a los personajes centrales, etcétera. (Comunicación personal, 26 de junio de 2014)

Como puede visualizarse en las imágenes de la obra teatral, el juego de luces es de un atractivo visual notable por el contraste entre el color y el negro de la oscuridad, tal como se puede observar en las obras pictóricas de Caravaggio. Una luz potente que ilumina partes de los objetos contrasta en un encuadre de tinieblas. El diseñador marca en el espacio zonas en las que el actor no está directamente iluminado, sino que transita por espacios más o menos luminosos, enfrentando zonas de media sombra con zonas de alta intensidad. Hay luminarias muy puntuales en diversos espacios como la mesa central, el trono, la vasija del baño, el banco, la escalera.

Esta forma de emplear la luz recuerda las obras de Caravaggio, en tanto el pintor utilizaba un haz luminoso de corte diagonal

muy marcado, que iluminaba intensamente algunos cuerpos y escondía otras áreas en una oscura sombra. La luz no tiene tanto una representación física, sino más bien una procedencia que parece sobrenatural. El dramatismo de aquella "nueva luz" creada por Caravaggio es innegable, y dicho espíritu tenebrista logra ser plasmado por el iluminador en "formas dinámicas y efectistas, con ilusiones ópticas y con golpes de efecto". (Comunicación personal, 26 de junio de 2014)

Asimismo, la estética de bodegón presente en la obra no hace más que reforzar aquella vinculación con el pintor Barroco. Caravaggio reflejaba en sus obras lo popular y lo real. Sus personajes se inspiraron en personas de su contemporaneidad, ignorando el paisaje y otorgando mayor valor a las naturalezas muertas (bodegones). Los personajes de la obra recordaban de manera fidedigna a aquellas obras religiosas realizadas por el pintor que, en la excesiva vulgaridad de las figuras que eligió, provocaron rechazo adjudicado a la falta de respeto, tal como ocurrió con el cuadro *La muerte de la Virgen*.

Por otro lado, la paleta de colores empleada en el diseño de *Todos los ojos miran a las águilas* evoca a la gama de tonos ocres y rojizos utilizada por Rembrandt. La luz en sus cuadros y en la puesta en escena se vislumbra resplandeciente y dorada, prevaleciendo la masa de luz, la mancha, que enfatiza los claroscuros. La luminosidad se independiza de la realidad, provocando una desmaterialización de los cuerpos en la penumbra. El iluminador utiliza filtros de colores sepías para las fuentes de iluminación en posición frontal y chocolates para los contraluces más generales. La luz en tonos cálidos promueve una "falsa sensación de luz de vela, que combinaba a la perfección con los colores de los muebles, las paredes y el vestuario, que navegaba entre blancos naturales, marrones y bordeaux". (Comunicación personal, 26 de junio de 2014)

Los colores rojo, naranja y lavanda teñían las paredes de ladrillo de la sala, potenciando su textura y favoreciendo los contrastes. Por último, un antiguo farol de iluminación de esquinas y calles (reflector de hierro) al que se le adaptó una lámpara reflectora Spot PAR 30 de 75W, completaba el cuadro dotando a la escena de un mayor realismo. El farol inmortaliza aquellas fuentes luminosas de los cuadros del período, cuyo máximo de claridad aparece en el nivel más próximo a la localización de la misma, estableciendo diferencias espaciales, volúmenes y profundidades a partir de luces y sombras. El diseño de luces para *Todos los ojos miran a las águilas* exhibió una impecable recreación del movimiento Barroco en el interjuego de la distorsión de las formas, los efectos forzados y violentos, los fuertes contrastes de luces y sombras, el desequilibrio y la exageración, tal como expresa el artista. El espíritu de toda la obra era trasladaba al espectador al interior de aquellos cuadros realizados por los maestros del claroscuro, recordando a cada momento el verdadero sentido teatral del Barroco, expresado en palabras del mismo Shakespeare: "Todo el mundo es un escenario, y todos, hombres y mujeres, son meros actores".

## Conclusiones

En el desarrollo de este trabajo se presentó la coexistencia de diferentes códigos provenientes de dos disciplinas a la vez disímiles: el Barroco y el arte contemporáneo, el arte pictórico y la iluminación teatral. Esto demuestra que en toda manifestación artística no se trata de un código puro, impenetrable, sino que se entrelazan diferentes disciplinas, enriqueciéndola y haciéndola aún más interesante.

En el análisis del diseño de iluminación de *Todos los ojos miran a las águilas* se fueron apreciando diversos matices estéticos propios del movimiento Barroco que emergían transfigurados en la obra teatral. El dispositivo de una puesta en escena actual sirvió así a la realización de otro contexto histórico muy anterior. Esta cuestión llevaría a la pregunta acerca de la recreación cuasi cíclica de los diversos movimientos artísticos a lo largo de la historia, metamorfoseando en diversos códigos y lenguajes ajenos a los mismos.

En la posición de artista que comienza su recorrido artístico, este ensayo permitió advertir la relevancia de conocer las di-

versas manifestaciones artísticas que se gestaron en un pasado, para así poder reconocer sus características en códigos actuales y redescubrirlas en mi propio quehacer artístico.

### Bibliografía

- Bazin, G. (1961). *Historia del arte* (2ª ed.). Barcelona: Ediciones Omega S.A.
- Navarro, F. (Ed.). (1994). *Historia del arte* (Vol. 2). Barcelona: Salvat Editores.
- Ortega, V. (Ed.). (1996). *Historia del Arte* (Vol. 7). Buenos Aires: Editorial Planeta.

## Doncella de hierro

Fernanda Merlo

### Introducción

A través del estudio de las diferentes culturas antiguas y medievales, es posible sostener que el rol de la mujer ha sido históricamente de desigualdad, habiendo mujeres que únicamente tenían la tarea de cuidar a sus hijos. En cambio, en otras civilizaciones, poseían poder político, y en el caso de la cultura celta, participaban de la guerra. Hoy en día, estas predisposiciones siguen vigentes, aunque la mujer haya conquistado importantes niveles de igualdad ante los hombres en las sociedades occidentales.

Para comprender mejor estos postulados, se analizará el caso de Boudica y Margaret Thatcher, como dos modelos de mujer ideales para evidenciar la existencia de estas tendencias en la antigüedad y la explicación de su vigencia en las sociedades contemporáneas.

### Desarrollo

#### La mujer en la cultura celta

Amiano Marcelino describe a la mujer celta de la siguiente manera:

Cuello hinchado, los dientes rechinantes y blandiendo los enormes brazos cetrinos (...). Una patrulla entera de extranjeros no podría resistir el ataque de un sólo hombre, si este se hiciera acompañar y ayudar por su esposa. Estas mujeres son, generalmente, fortísimas, tienen los ojos azules, y cuando se encolerizan hacen rechinar los dientes, y moviendo los fuertes y blancos brazos comienzan a propinar formidables puñetazos, acompañados de terribles patadas. (2010)

Hasta el siglo XII, se mantiene su independencia y la igualdad el hombre, pero en algunos casos, superioridad. Ejercían dis-

tintas profesiones, participaban de la guerra y recibían educación. Poseían libre elección en el casamiento.

La historia de Boudica, reina guerrera de los icenos durante el 61 d.C. es particular a este respecto. Provenía de una familia de aristócratas icenos. Poseía gran inteligencia, alta y de voz áspera. Su esposo Prasutagus, era el rey de los icenos (tribu que habitaba la zona del actual Norfolk al este de Inglaterra). Otorgaba una gran importancia a la independencia durante su reinado.

El matrimonio no tenía hijos varones ya que, aunque la realeza pudiera pasar a sus hijas, sin embargo no podía asegurar la independencia formal frente al Imperio Romano; es por esto que nombró al emperador romano coheredero de su reino, junto con sus dos hijas. Este tipo de testamentos eran habituales en la época, pues se conseguía que, al menos durante la vida del rey cliente, se respetara un estatus de semi-independencia. (Scullard, 1982)

Luego de la muerte de Prasutagus, su idea de preservar su linaje fue ignorada, y su reino fue tomado por los romanos. Cuando el rey falleció, todos sus súbditos quedaron ligados a esa deuda ya que el rey tenía una gran deuda con los romanos (vivió pidiendo prestado dinero) y Boudica no podía pagar. Protestó amargamente, y después de todos sus esfuerzos fue sacada del palacio y azotada por haber incumplido el pago de la deuda. Los oficiales y soldados romanos violaron a sus hijas. En el año 60 d.C. o 61 d.C., los icenos junto a otras tribus, conspiraron para levantarse contra los romanos, eligiendo a Boudica como líder de las tribus. Entre cien mil y doscientos treinta mil guerreros se unieron y avanzaron hacia la fortaleza romana, la cual fue destruida por este ejército. Más tarde avanzaron a Londinium, donde incendiaron y mataron en masa a la población. Los que se atrevieron a combatir fueron despedazados y sufrieron las muertes más atroces. Boudica y su ejército no dejaron ni a los animales de trabajo a salvo,

\* Docente: Carlos Alberto Moran | Asignatura: Taller de Reflexión Artística II | Primer Premio

que una vez usados para conducir a los vencidos a los lugares de sacrificio, eran también degollados.

Tras las victorias conseguidas, Boudica y su ejército decidieron permanecer en Verulamium. El ejército romano presentó batalla. Los icenos que esperaban un combate cuerpo a cuerpo, intentaron reorganizarse, pero fueron sorprendidos por la caballería romana. Los romanos obtuvieron la victoria. Boudica, tras esta derrota, para evitar ser capturada, se suicidó.

### **La mujer política en las sociedades contemporáneas**

La mujer es de gran importancia en la sociedad. Está sujeta a la función de maternidad y crianza de los hijos y constituye un eje esencial para la formación de los niños y el sostén del núcleo familiar.

En la actualidad, la mujer a nivel mundial, no sólo es madre y esposa, sino que también ocupa un rol laboral. Tanto el hombre como la mujer han tenido que adaptarse a estos cambios, modificando conductas y hábitos que creían naturales. Se desempeña en todo tipo de profesiones, en ámbitos públicos y privados, destacando entre ellas la profesión de líder político. Este último punto ha generado un fuerte impacto en la sociedad, ya que aun no se acepta plenamente su que una mujer sea representante de un Estado, ya que este cargo era ocupado generalmente por hombres. Esta naturalización del rol de la mujer provoca muchas veces que sufra discriminación. No obstante, cabe destacar que en la actualidad se reconoce que la mujer desempeña en el interior de la familia y en la sociedad un conjunto de funciones en ocasiones simultáneas: ser hijas, madres, esposas, abuelas y profesionales. También se encuentran afectadas por cambios biológicos propios de la edad y por la responsabilidad derivada de la existencia de hogares extendidos con integrantes de varias. (Revista cubana de Obstetricia y Ginecología, 2008)

De acuerdo con María del Carmen Sáenz, docente de la Facultad de Ciencias Empresariales de Chile, la mujer ha cumplido un papel importante como compañera y como profesional, y no sólo a nivel de eje central en la familia. Se encuentra en igualdad de condiciones con el hombre para compartir nuevos obstáculos y responsabilidades, y también cargos que son de alta envergadura. El papel de la mujer es vital en estos cambios.

Sin embargo, cabe destacar que aunque la mujer haya adquirido un espacio importante dentro de la sociedad, en algunos casos, sigue siendo víctima del maltrato cotidiano.

### **El caso de Margaret Thatcher**

El hogar y los primeros años de vida en Grantham de Margaret Thatcher jugaron un papel importante en la formación de sus convicciones políticas. Sus padres, Alfred y Beatrice Roberts, eran metodistas. La vida social de la familia tenía lugar en la unida comunidad de la congregación local, que se mantenía unida por fuertes tradiciones de auto-ayuda, trabajos de caridad y confianza personal. (Mascaró Rotger, 2013)

Nació en Grantham, Reino Unido, en el año 1925. Estudió ciencias químicas en la Universidad de Oxford. En 1951, contrajo matrimonio con David Thatcher, quien la introdujo dentro de la política, por lo cual más tarde decidió introducirse en los estudios de los derechos tributarios.

Con años ejerciendo un papel político, fue considerada la líder más enérgica del ala derecha del Partido Conservador. Elaboró un programa riguroso para interrumpir la crisis económica británica mediante la reducción de la intervención estatal. Sus postulados principales fueron el liberalismo y el monetarismo estrictos. También tendió a recortar los servicios sociales. En 1979 consiguió que los ocupara el cargo de primer ministro. En 1892, la Guerra de las Malvinas, que confrontó a Gran Bretaña y a Argentina por la soberanía del archipiélago, duró apenas dos meses, pero se cobró 907 víctimas (649 soldados argentinos y 258 británicos). (Ruiz del Arbol, 2013)

El 2 de abril de 1893, los cien infantes británicos que protegían la Isla Soledad, no pudieron contener a los dos mil soldados argentinos que desembarcaron aquel día en el territorio. Pero los británicos no iban a aceptar la afrenta tan fácilmente. El gobierno lanzó una potente ofensiva diplomática y el 3 de abril, el Consejo de Seguridad de la ONU aprobó una resolución exigiendo la inmediata retirada dentro de 48 horas a las fuerzas militares argentinas de los tres archipiélagos.

El mismo día, Margaret Thatcher anunció que una flota de guerra zarparía hacia el Atlántico sur, además de portaaviones, junto con un buque de asalto anfibio. En las semanas posteriores les siguieron otros buques de guerra, hasta conformar el mayor contingente bélico británico desde la Segunda Guerra Mundial.

Las hostilidades comenzaron el 25 de abril con la llegada de la flota a la Isla San Pedro, en las Georgias del Sur, donde capturaron como prisioneros a soldados argentinos. El 14 de junio el general argentino firmó la rendición, la cual fue una derrota humillante para Argentina. La victoria consolidó a Margaret Thatcher y en las elecciones de 1984 logró renovar su mandato.

### **Conclusiones**

Luego de una exhaustiva investigación y lectura acerca de los temas abordados, se puede afirmar que estas mujeres fueron firmes, inteligentes, valientes, al igual que la mayoría de las mujeres de las sociedades del mundo, pero debieron fomentar su valor ya que eran las representantes de sus naciones. Sin embargo, no hubieran recurrido a las guerras si las situaciones hubieran sido distintas.

Hoy en día, la mujer además de desempeñarse en las tareas del hogar y sus obligaciones diarias, también tiene una vida profesional. Puede ejercer distintas profesiones, desde maestra hasta líder político de un Estado. Su profesión depende de su forma de crianza y de sus preferencias, es por eso que una mujer que crece dentro de un ámbito que tiene contacto con la política, es posible que en el futuro desarrolle habilidades vinculadas con este ámbito, o bien puede suceder lo contrario. La elección de la profesión depende de cada mujer.

La elección de la mujer por la política transgrede la elección de una profesión; es un estilo de vida ya que las sociedades se están acostumbrando al cambio de que las mujeres tengan cargos políticos importantes, y esto a veces tiene repercusiones fuertes. Es decir, por ejemplo, Cristina Kirchner (Presidente de Argentina) cumple con sus tareas laborales, pero cuando su mal desempeño se ve reflejado en el país, la sociedad la culpa por el hecho de ser mujer.

El hecho de ser una mujer líder con poder político es todo un talento, ya que deben ser inteligentes pero sobre todo valientes para enfrentar a toda una sociedad que la ataca por su género. "Sin embargo, las mujeres constituyen menos del 10%

de los líderes mundiales y sólo en 28 países han alcanzado el 30% de participación política". (Moreno, 2013)

Para la mayoría de las mujeres, es un gran obstáculo combinar el trabajo con el cuidado de los hijos. Hace algunas décadas, en el hogar sólo trabajaba el padre de familia y la mujer se hacía cargo de la crianza y el cuidado de los hijos. En la actualidad, la mujer también trabaja y desempeña incluso cargos más demandantes y agotadores que los hombres, por lo que el cuidado de los hijos se convierte en una tarea más complicada cuando está el trabajo de por medio. La mayoría de las personas hoy en día inmersas en política, no suelen prestar demasiada atención a los asuntos de la familia, en gran parte porque ellos mismos carecen de una vida familiar intensa. A pesar del dilema, se impone encontrar vías adecuadas para lograr compaginar ambas cosas.

Las mujeres con poder político son más comprensivas con la sociedad y son capaces de mantener estable los lazos con otros Estados. Percibe con gran sensibilidad la disociación entre poder, justicia y ética la cual está llevando a muchos políticos a sacrificar los valores humanos por afirmar sus posiciones de poder. Las mujeres desean y pueden cambiar algunas decisiones políticas. Tienen una serie de valores precisos, no sólo sed de poder. Es este el motivo por el que la mujer posee algo muy específico que ofrecer a la vida política: la promoción de los valores humanos.

Hacer política a la manera de las mujeres puede significar promover la paz y resolver los conflictos de modo diverso que un hombre, escogiendo cualquier medio menos la guerra, promoviendo así valores a favor de la vida en su significado profundo. Porque transmitimos la vida podemos introducir un cierto realismo, un poco de humildad

en el sector público con el fin de poder establecer mejores condiciones de trabajo. (Matlary, Janne, 2008)

En la actualidad, las mujeres madres de familia, esposas, aquellas que tienen que enfrentar la problemática de nuestro mundo, trabajar y sacar adelante la familia son aquellas que representan la mayoría en una sociedad. Mujeres quienes confrontan la lucha diaria y eso las hace comprensivas y cercanas a las demás personas.

Es este un gran reto ya que es necesaria la presencia de mujeres en política, que experimenten en su propia vida la riqueza de los valores éticos y humanos de la familia. Sin embargo es evidente, al menos dada la situación actual, la dificultad de compaginar una carrera política con una rica e intensa vida de familia.

No es posible representar de forma real a la mayoría si se permanece distante de los problemas reales de las mujeres de hoy. Una mujer política deberá ser una mujer "para los demás" que, desde el esfuerzo y la entrega a sus deberes cotidianos, muchas veces escondidos, sepa comprender las necesidades e inquietudes reales de las otras personas.

La mujer política solamente recurrirá a un conflicto bélico si la situación la obliga, pero tratará de evitarlo a través de diferentes formas.

### Bibliografía

- Fontodrona, M. (1978). *Los celtas y sus mitos*. Barcelona: Bruguera.
- Giner, C. A.; Sánchez, M. G. y Laparra, M. A. (2002) *Actas del III y IV Seminarios de Estudios sobre la Mujer en la Antigüedad*. (Vol 2). Valencia: Sema.
- Rasaspini Reynolds, R. (1978) *Los celtas: magia, mitos, tradición*. Buenos Aires: Continente.
- Rolleston, T. W (1995) *Los celtas: Mitos y leyendas*. Barcelona: Paidós.

## Los movimientos precedentes en el cine dentro de *La hora de los hornos*

Ariel David Bar-On

### Introducción

El cine es probablemente el arte más joven. Considerado como el séptimo arte, quizás también sea el arte que más cambios radicales ha sufrido en un lapso de tiempo breve. Estos grandes cambios incluyen aspectos tanto tecnológicos como artísticos y estéticos. Es así como hacia la década del '60 surge en la Argentina el Grupo de Cine Liberación, integrado entre otros, por Fernando "Pino" Solanas y Octavio Getino. Estos dos cineastas son los realizadores del film que se analizará en las siguientes páginas *La hora de los hornos*. Pelí-

cula realizada en el año 1968, pero estrenada formalmente en Argentina hacia 1973 debido al contexto político que se vivía aquellos días. Se podrá encontrar en esta película una estética clara y novedosa, pero no así desarraigada de las corrientes estéticas pasadas.

Se parte de la premisa que en toda obra de arte está contenida la memoria de las obras pasadas, y es así como la construcción de un arte de vanguardia se ve influenciada (sea por aceptación, imitación, resignificación o rechazo) por las corrientes artísticas precedentes a ella. De esta manera, se

\* Docente: Emiliano Basile | Asignatura: Discurso Audiovisual I | Primer Premio

analizará cómo Solanas en su film se encuentra bajo una gran influencia de los movimientos anteriores en la historia del cine, como el neorrealismo italiano o la Nouvelle vague, para ser uno de los creadores de este nuevo cine, denominado cine militante.

Los autores no podían situarse o emparentarse de manera absoluta con ninguna corriente anterior, no pertenecían en todas sus formas a alguna de ellas, y es por ello que crean la teoría del tercer cine, incluyéndose en esta categoría. La teoría diferencia tres tipos de cine: en primer lugar, el cine clásico, proveniente de Hollywood y de la gran industria. En segundo lugar aparece el cine moderno, burgués y auto referencial. Por último, el cine militante. Un cine dirigido al proletario, al trabajador, con un fin claro, que es el de movilizar a los trabajadores, un cine de denuncia social, de creación colectiva, no hay un único autor, quien predomina es el grupo (Grupo de Cine Liberación en este caso).

Este tipo de cine definido como cine didáctico será un movimiento con aires de revolución y con una energía frenética por denunciar la realidad y no solamente eso, sino que aspirará aun más: cambiarla.

En el siguiente escrito se analizará cómo se presenta la influencia de los movimientos estéticos anteriores en la historia del cine, en el trabajo de Solanas y específicamente en la realización del film *La hora de los hornos*. Se observará cómo, a través de la conjunción de algunos elementos y mecanismos de las corrientes artísticas pasadas, estos creadores gestan una metamorfosis para dar nacimiento a un nuevo cine, movilizador, novedoso y penetrante en la sociedad: el cine militante.

### Desarrollo

La película es realizada en 1968. Se trata de un film dividido en tres partes. Para este ensayo se tomará como parte central del análisis la primera parte llamada *Neocolonialismo y violencia*, considerando a esta la más representativa y clara para el análisis.

Como se mencionó anteriormente, la película se estrenó en Argentina formalmente recién hacia el año 1973, ya que no pudo ser estrenada debido al contexto político que estaba atravesando el país. Teniendo en cuenta que es una película de un carácter sumamente político, resultará indispensable comprender y repasar cuál era el contexto que se vivía en esos días.

En junio de 1966 se produce un levantamiento militar que derroca al presidente de la Nación, Arturo Illia, estableciéndose en el poder el Teniente General Juan Carlos Onganía. Esta dictadura fue denominada la Revolución Argentina, no instaurándose como un gobierno provisional (como los anteriores golpes militares) sino de carácter permanente. De allí la famosa frase de Onganía: "Las urnas están bien guardadas", demostrando que no asomaba un gobierno democrático ni que fuera un plan inminente. Surgen diversos conflictos de carácter social y político durante la Revolución Argentina, sucediéndose en el poder tres dictadores distintos. Dentro del levantamiento general y creciente ocurre un hecho destacable que es el Cordobazo, acontecimiento histórico que lleva a Onganía a abandonar la presidencia.

Es ahí precisamente donde los militares traen de Estados Unidos como presidente al militar argentino Marcelo Levingston. Luego Levingston sería sucedido hacia el año 1971 por otro militar (el tercero dentro de este gobierno): Alejandro Agustín Lanusse hasta el año 1973, también perteneciente al

ejército. Dentro de estos movimientos políticos en el poder se produce un gran avance del movimiento de izquierda. Esto significaba un gran problema para el gobierno militar, quienes encuentran que la única solución posible es que venga Perón. El peronismo puede frenar al comunismo, por ser un movimiento popular, y de esa manera las bases se volcarían al peronismo. Perón se encontraba exiliado hacía más de veinte años en el exterior. Lanusse adopta una estrategia de provocación y sostiene que "Perón no viene porque no le da el cuero". Así es como Juan Domingo Perón empieza a preparar su regreso. Se llama a elecciones. Perón desde el exilio presenta a Héctor Cámpora como su candidato, quien triunfa con el 49% de los votos, quedando bajo la idea de "Cámpora al gobierno, Perón al poder". Cuando Perón llega a la Argentina, Cámpora renuncia y se convoca a elecciones. Perón vence con el 62% de los votos. A sus casi 80 años comenzaría su tercer mandato, imponiéndose con la fórmula Perón-Perón.

A menos de un año de iniciado su mandato Juan Domingo Perón fallece, quedando en el poder Isabel como presidente, quien era manejada por José López Rega (antiguo secretario de Perón y Ministro de Bienestar Social en este gobierno peronista.) López Rega crea la triple A (Alianza Anticomunista Argentina), un grupo para policial contra los líderes de organizaciones de izquierda y opositores al gobierno (sectores progresistas). Isabel ordena al ejército que "aniquile" a la guerrilla, influenciada por López Rega, término que los militares interpretan a su modo como "borrar de la faz de la tierra", con un carácter extremista y determinante. Así los militares empiezan a combatir a la guerrilla y al tiempo derrocan a Isabel, comenzando de esta manera uno de los períodos más oscuros de la historia de nuestro país.

En medio de este contexto y esta realidad, Solanas y Getino realizan esta película histórica y memorable. Comprendiendo al arte y su lugar como artistas, como un lugar activo, necesario, de expresión y de manifestación. No ser observadores o meros espectadores, sino involucrarse. Intervenir el arte para transformar la realidad. Citando nuevamente al autor alemán Bertolt Brecht: "El arte no es un espejo para reflejar la realidad, sino un martillo para darle forma". Como trabajadores y para los trabajadores, estos artistas toman ese martillo para ponerse a trabajar y oponerse al discurso oficialista.

### Un nuevo cine: el tercer cine. Tomás Gutiérrez Alea

Este cine es caracterizado principalmente por oponerse al modelo de cine clásico, al sistema oficialista y al discurso hegemónico, tanto a nivel artístico como social y político. Esta característica sería sumamente relevante en todos sus aspectos de realización. Era un cine revolucionario. Aquí nace la teoría del tercer cine. Un cine militante, dirigido al proletario, al trabajador. Su característica principal es que se constituye en una herramienta de denuncia social, a través de una creación colectiva. Su método consiste en poner en palabras lo que se oculta. Su fin, el de movilizar a los trabajadores que "proponen un cine latinoamericano que deje de ser espectáculo para transformarse en instrumento político que opere sobre la realidad. (...) por lo tanto, el tercer cine es propio de los países dependientes y debe contribuir al proceso global de liberación". (Clara Kriger)

En contraposición al modelo clásico, se observa que este tipo de cine no persigue los mismos intereses artísticos ni estilísticos. Si el cine clásico "demarca claramente sus escenas según el criterio neoclásico: unidad de tiempo (duración conti-

nua o coherentemente intermitente), de espacio (una localización definible), y de acción (una fase distintiva causa-efecto)". (Bordwell, 1996, p. 158)

Este tipo de cine se enfrenta a esas ideas, rompiendo con la noción aristotélica de las tres unidades. No hay una noción clara de tiempo, sino que es integradora de una época y de hechos relevantes de ese contexto, sin importar la duración continua. Por algo la narración está ordenada en capítulos, los cuales no necesariamente tienen una consecuencia argumental, aunque sí narrativa. El espacio es el país, por lo cual la localización definible se torna impredecible por su variedad y sus cambios continuos. Y en último lugar, en lo que respecta a la acción, quizás sea este tipo de cine característico de una narración menos lógica en términos de causa-efecto, ya que se observa con frecuencia que probablemente son los efectos los que anteceden a las causas, mostrando una realidad cruda y verdadera, la cual después se comprenderá en el mensaje especificado. En muchos casos se observan efectos para comprender las causas, en contraposición al modelo de narración clásica de ficción.

Como Bordwell indica en su texto *La narración clásica*, el cine clásico de Hollywood recorre todas las líneas con cuidadosa y suave linealidad. Por el contrario, este tipo de cine forma parte de lo que el mismo Bordwell define como "un complejo trenzado de líneas causales o instaurar una ruptura repentina entre ellas". Es que justamente, es un cine de ruptura, en todas sus formas.

Gaudreault define en su texto *El relato cinematográfico* dos conceptos distintos. En primer lugar lo que denomina "enunciado" definiéndolo como "lo que se cuenta", y por otro lado la "narración" siendo esta el "cómo se cuenta". Desde el punto de vista de los conceptos de autor, es posible aplicarlos en la creación de Solanas y Getino, aunque seguramente sean muy distintos a los que usualmente se conocen.

Se puede encontrar un enunciado claro que recorre toda la película, que es la realidad del país en esos años. El enunciado de contar una realidad o un contexto determinado es algo que resulta común y hasta cotidiano en distintos artistas, ya que mayormente son los artistas quienes se ocupan de contar "su realidad", fuertemente influenciada por sus culturas, sus costumbres y sus contextos. En este caso, los realizadores toman el enunciado del contexto social y político del país, pero lo original y novedoso lo encontraremos en un tipo de narración (cómo se cuenta) más que innovadora y diferente. Gaudreault considera que el "verdadero" narrador de la película es el gran imaginador, o como el lo llama el "mega narrador", el cual es más equivalente al narrador implícito, quien relata mediante imágenes y sonidos. *La hora de los hornos* es un film que narra de forma preponderante a través de las imágenes y los sonidos. Se observa un mega narrador que guía la mirada del espectador al lugar deseado. La narración está sumamente condicionada y organizada en capítulos que conducen la mirada hacia esos lugares que el mega-narrador (o los mismos creadores de la película) quiere mostrar.

### **Un film de cruda realidad: la influencia del neorrealismo italiano**

Este film narra la realidad que atravesaba el país en esos años. Estructurado con un carácter episódico, otorga un dinamismo y una continuidad a la narración dentro de su lógica novedosa. No hay un relato limpio en términos ficcionales, ya que la realidad es parte primordial de su fin. Se explorará,

entonces, las influencias que hereda del neorrealismo italiano la creación de Solanas y Getino, teniendo en cuenta que tanto esta película como el movimiento europeo, tenían una fuerte influencia recíproca con su contexto social, que los atravesaba y al cual contribuían a transformar.

Alberto Farassino en su texto *El neorrealismo y los otros* señala respecto del neorrealismo italiano una característica primordial:

Un país vencido en la guerra mundial pero habiendo pasado también por una guerra civil entre fascismo y resistencia democrática de la que salió un nuevo estado que podría decirse vencedor (...) destruido en su economía, en las relaciones humanas, en el mismo paisaje, pero también pleno de actividad, de entusiasmo colectivo, de utopías, de voluntad de reconstrucción. (...) El cine es parte de paisaje social mucho antes de ser el espejo. (Farassino, 1996, p. 84)

Si bien puede resultar una mera casualidad, desde su punto de partida ambos movimientos surgen en un contexto determinado y adverso, como movimientos de resistencia, de lucha. De distintas maneras (en lo que respecta a la narración, si se toma el concepto de Gaudreault) ambas corrientes ponen delante a la realidad misma, casi en bruto, en su máximo esplendor. Eso es a lo que refiere Farassino análogamente con que el cine es parte del paisaje social y no ya el espejo.

Si el neorrealismo abre los ojos frente a una realidad cruda, presente pero oculta, el cine militante propone un paso más para observar lo que está ocurriendo en realidad. En estos casos, el "enunciado" pareciera ser similar (contemplando las diferencias de contexto); lo que varía es el modo en el que se cuenta.

En el neorrealismo, tanto la pobreza, el desempleo, la desocupación y las preocupaciones del pueblo son temas que se presentan como primordiales. La inquietud es colectiva y es transmitida a través de un personaje. En el caso del cine militante, y específicamente de *La hora de los hornos*, la pobreza, la preocupación del pueblo y el sometimiento de este son temas principales, siendo de inquietud colectiva, pero a diferencia del neorrealismo, no se transmiten a través de un personaje determinado, sino que buscan informar a los espectadores con breves dosis de distintos momentos y lugares del país donde se ve lo que está ocurriendo.

Los protagonistas no son actores profesionales ni reconocidos. No se esquivo la realidad, ni se construye un verosímil; se ofrece una realidad y se la coloca frente a la pantalla. Si el neorrealismo parece ficcionalizar la realidad para mostrarla como es, el cine militante muestra la realidad casi cruda, sin ficción, pero con una organización de la narración con aspectos referentes a lo documental.

La ambientación de *La hora de los hornos*, su contexto y su forma de presentación, con las imágenes que aparecen y las personas reales que se presentan tienen una fuerte relación de empatía con lo que ocurría en los films de los neorrealistas italianos. Piedras destaca la influencia de este movimiento en estos creadores:

La filmación en locaciones, la recurrente utilización de actores no profesionales, el acercamiento humanista y social a la realidad, el protagonismo de antihéroes marginales o desplazados socialmente, cierta tendencia a la

construcción de personajes en situación de errancia y objetivos difusos, y la preeminencia de paisajes urbanos y suburbanos deprimidos, son una marca de identidad que el cine social adquiere desde comienzos de los cincuenta. (Piedras, p. 52)

La influencia y el parentesco no se presentan en términos ideológicos o políticos, pero de manera inevitable al tener una fuerte injerencia de la realidad en sus creaciones, hay herramientas y mecanismos estilísticos que resultan similares. No es en sí una forma de pensar (a nivel político e ideológico) la que los emparenta, sino que es una forma de pensar la producción y el rol del cine en la sociedad:

La pregnancia del Neorrealismo italiano sobre el cine argentino también debe entender porque en muchos casos fue una alternativa de producción y una fórmula comercial, antes que una estética o una ética, lo cual lejos de restringir su influencia, la extiende a un grupo superior de obras. (...) su filmación en locaciones y a la participación de actores no profesionales, sino a las relaciones determinantes que se generan entre los sujetos y el contexto en el cual están insertos y a los signos materiales de la miseria y la pobreza que se visibilizan en los escenarios naturales. (Piedras, p. 53)

### Un cine de rupturas: relación con la *nouvelle vague*

"Hay dos clases de directores: los que tienen en cuenta al público cuando piensan y realizan sus películas y los que prescinden de él. Para los primeros, el cine es un arte del espectáculo; para los segundos una aventura individual". (Truffaut, 1959) Desde su punto de partida y su creación, esta película tiene una característica similar a los creadores de la nueva ola francesa: ambos se oponen a la fantasía y a la narración clásica. Ponen en jaque lo establecido, el cine comienza a ser un arma, en su sentido más puro, se arman para enfrentarse al poder hegemónico y toma así todo lo que ocurre. "Estrategias narrativas de ruptura, el tratamiento dislocado de la temporalidad y las desviaciones de la puesta en escena realista" (Piedras, p. 55). Cine y realidad se ven influenciados constantemente.

Sus realizadores en ambos casos son jóvenes cinéfilos de izquierda, opositores al discurso político dominante. En la *nouvelle vague* se encuentran historias vinculadas a cuestiones que aquejan al individuo. En el caso del cine social latinoamericano, se trata de historias vinculadas a cuestiones que aquejan al pueblo.

Hay una fragmentación narrativa en sus formas de montaje. En el caso de *La hora de los hornos* puede percibirse con su carácter episódico de organización, enumerando distintos capítulos en su organización de narración. A su vez, también aparece otra característica que operan por inferencia, permitiendo la deducción de la narración por parte del espectador. Característica resaltante en Godard por ejemplo, utilizada también por Solanas y Getino, en relación a la organización mental de acumulación que buscan generar en el espectador a través de los diversos episodios que guardan suma relación entre sí.

Hay una mirada del enunciador que se ve construida e ilustrada a través de la construcción del montaje. La construcción espacial y temporal tan diversa, variada y caótica (pero con cierto orden) son otros puntos claves de empatía entre estos

realizadores. "El montaje asincrónico y contrapuntístico de la banda de imagen y sonido, la ruptura constante de la linealidad temporal, los falsos raccords, etc." (Piedras, p. 48)

La banda sonora que repentinamente es el himno nacional y de un momento a otro son sonidos aislados, violentos, ruidosos y fuertes, denotando una violencia que quiere ser transmitida, por más que la imagen no muestre lo mismo, aparentando que la imagen y el sonido podrían no corresponderse, pero están estrechamente relacionados en este carácter contrapuntístico de cierta manera. La ruptura de la linealidad temporal es constante, no hay lógica de unidad de tiempo (como propone Aristóteles).

En ambos movimientos aparece el contexto de la guerra; en el caso de la *nouvelle vague* y de las dictaduras dominantes, en el cine latinoamericano, como la Revolución Argentina. Contextos adversos y represores. "es posible oír el reverberar de un presente convulsionado, signado por dictaduras militares, resistencias, aislamientos, y una creciente radicalización de las prácticas y discursos políticos". (Piedras, p. 48) Así se presenta el cine político y social argentino, dentro de una búsqueda constante de expresar visiones de mundo "disidentes, cuestionados y críticos" como señala Piedras. Es de esta manera cómo en ambos casos, los realizadores y autores de la *nouvelle vague* como del cine social y político latinoamericano, buscan producir una reflexión en el espectador. Buscan inquietarlo, para modificarlo, y para que a su vez este salga de la sala y quiera modificar su realidad. Para ello evidencian la realización, muestran "el truco", hacen saber que "eso" que estamos viendo es cine, pero que esa realidad cruda y sanguinaria es transparente, que fuera de la sala eso es lo que está ocurriendo. Citando a Félix Didier: "montaje clásico transparente a favor de formas de montaje que ponen en evidencia la cámara, la utilización de estructuras narrativas variadas en oposición a la trama novelesca, (...) y la exploración del mundo interior de los personajes". (Piedras, p. 55)

Un cine pensado y dirigido para el público, pensando en el público. Con objetivos específicos, apuntando llegar al pueblo, a lo popular a través de lo popular. En la *nouvelle vague* predominan los sentimientos y las ideas, no así los paisajes y las cosas, la creación es más espontánea, instintiva, los films son reflejos de la vida. En el cine militante se entrecruzan estos elementos: los sentimientos y las ideas tienen un carácter predominante pero influenciados por los paisajes y las cosas, ya que precisan ser comprendidos en su contexto. Lo espontáneo y lo instintivo está presente pero más en un modo de narración, en lo que respecta al montaje, no así en su enunciado. El enunciado es claro y específico, lo que el autor quiere transmitir se ve y se entiende, no habilita la ambigüedad que los creadores de la nueva ola francesa sí permitían, ya que la intuición ocupaba allí un lugar esencial.

Si los films de la *nouvelle vague* son reflejos de la vida, el cine militante toma esta idea, para mostrarnos la vida misma a través del cine. La emoción y la razón, intuición y sensibilidad se reúnen en el cine militante para dar lugar a una creación novedosa, donde el terreno de lo afectivo es trabajado con minuciosidad y la intelectualidad necesaria para llegar al pueblo y para hacer un cine popular, desgarrador y movilizante.

### La combinación de los movimientos

Luego de analizar y descomponer cómo los movimientos precedentes influenciaron al cine militante latinoamericano, se puede descubrir cuáles son las características principales y

destacables de este tipo de cine, específicamente en esta película precursora y bisagra del cine militante.

En los primeros minutos del film se observa una sucesión de imágenes crudas (fotografías) separadas por apagones (pantalla oscura). Como si se estuviera vivenciando el momento y capturando esa foto. Esta forma de montaje genera una sensación de velocidad, de vértigo y de asociación rápida, ya que no se llega a comprender del todo lo que se presenta en pantalla, hasta que el film inicia.

Citas textuales de referentes aparecen en letra mayúscula y blanca, con fondo negro, interpelando al espectador. La banda sonora en este momento es de una intensidad abrumadora que colabora a crear esa sensación de agobio y tensión. Esa misma sensación que se crea sería la que se vivía durante esos años; allí radica el hallazgo brillante de trasladar la sensación o el sentimiento popular condensado y capitalizado en el inicio del film con las sensaciones que este produce.

Palabras como poder y liberación aparecen repetidas infinidad de veces con una gran pregnancia, con fondo negro y letras blancas en mayúsculas. Mensajes escritos en el mismo formato de letra penetran visualmente de manera constante. Hay un narrador que relata y en esta secuencia se observan videos mezclados con imágenes fijas (pinturas y dibujos) mientras la película se adentra en el contexto histórico, a modo didáctico y educativo, persiguiendo sus principales fines. La edición y el montaje operan principalmente por corte, pasando de una cosa a la otra en esta contextualización.

El capítulo dos, *El país*, presenta una descripción de los recursos nacionales mal explotados y desaprovechados. Se entrecruzan imágenes de paisajes con imágenes de personas. Las personas se nos presentan con un zoom, acercándose hacia sus rostros (personas locales, trabajadores, en algunos casos los denominados indios) y los paisajes con un movimiento de cámara panorámico horizontal. En el capítulo tres, *Violencia cotidiana*, la banda sonora toma un poder fundamental ya que se perciben sonidos violentos acompañando la imagen, la cual es principalmente imágenes del trabajo diario, de la rutina. La violencia radica (en este caso) en el sonido y lo que se ve no aparenta violento. Eso es lo que buscan transmitir justamente; la violencia no se da sólo en términos físicos. A su vez se oyen testimonios de fondo, no sólo en este capítulo sino que durante toda la película, testimonios reales y verídicos (al menos así lo deducimos) que acompañan las imágenes.

La banda sonora también cuenta en gran parte con himnos nacionales que acompañan el transcurso. "Una propuesta política del enunciador, y la importancia del montaje como principio constructivo de la narración fue lo que motivó la calurosa acogida de La hora de los hornos en el Festival de Pesaro, en 1968". (Kriger, 2003)

De esta manera, Solanas y Getino buscan movilizar al espectador/trabajador, a través de "estéticas basadas en el montaje de materiales fílmicos de distintos carácter: documental, publicitario y ficcional, entre otros, como por la inclusión del compromiso político del enunciador en forma directa y evidente, instando al público a la acción transformadora" (Kriger, 2003). Invitan a la revolución de cierta manera, rechazan los discursos políticos de la época y proponen el cambio. Se revelan. No sólo en contra de los grandes maestros anteriores en lo que respecta a la realización, sino en contra de los grandes poderosos que dominan al pueblo.

Los realizadores no podían dejar de apropiarse de formas foráneas, ya no por una necesidad comercial o para reproducir una fórmula exitosa como en el período industrial, sino por la imposibilidad de ser ajenos a una sensibilidad intelectual que formaba parte del clima de la época. (Piedras, p. 47)

Ya hacia el final, en los últimos episodios de la película brindan datos reales que se presentan escritos en la pantalla, y eligen no poner sonido alguno que acompañe esta secuencia; es así como el espectador se concentra totalmente en lo que se puede leer y ese silencio que acompaña los datos resulta mucho más ensordecedor que cualquier sonido que pudiera acompañarlo.

Luego sí se oyen disparos como de fusilamiento, y a la vez aparece una fugacidad de imágenes (de la realidad, de la ficción) que van pasando de manera intermitente cada vez que suena un disparo. El objetivo de concientización social se evidencia claramente, y más que nunca, hacia este final doloroso. Allí es donde aparece la sensibilidad heredada de la *nouvelle vague*, pero acompañada de la conciencia social de lo acontecido, proveniente del neorrealismo.

La película cuenta con un carácter discursivo notable, la obra es un medio para alcanzar un fin, el objetivo es el de comunicar, el de transmitir, el de contagiar. El discurso parte de una óptica revolucionaria, con poca ficcionalización, casi todo es realidad, o al menos parece serlo. No hay conflictos internos, hay conflictos colectivos, la inquietud y lo principal son los problemas que aquejan al pueblo. No invitan a una reflexión o a una catarsis (en términos aristotélicos) sino que provocan la reacción para llevar a cabo la acción. Hacer reaccionar a los espectadores, un cine de alcance popular. Hay una idea clara que se impone, una ideología indudable que aparece para llegar a quien lo vea y que luego de ello haga. No apunta a quedarse sólo en el saber; se perfila para aplicar ese saber y llevarlo a la acción transformadora, a través del arte, en este caso del denominado séptimo arte, el cine.

Artistas comprometidos social y políticamente con su sociedad y su cultura, se ocupan del trabajador, de la gente, del pensamiento popular y colectivo, de lo que todos callan pero quisieran decir. Ellos toman la palabra y se ponen al frente, pero no al frente de batalla. No como en la guerra; ellos buscan la revolución. Es el momento para ellos de enfrentarse al poder dominante neocolonialista, es la hora, la hora de los hornos, la hora del obrero, del laburante, en definitiva, es la hora del pueblo. Había algo que estaba ocurriendo y que debía ser dicho, que no podía ser callado. Se sentían obligados a decir o hacer algo. "El conocimiento nos hace responsables" dijo alguna vez Ernesto "Che" Guevara. Estos artistas toman esa responsabilidad. Ellos eligen hacerse cargo de lo que ocurría y envían su mensaje al pueblo.

Es así como la película culmina:

Esta es nuestra guerra (...) ¿Cuál es la única opción que queda al latinoamericano? Elegir con rebelión su propia vida, su propia muerte. Cuando se inscribe en la lucha por la liberación la muerte deja de ser la instancia final, se convierte en un acto liberador, una conquista. El hombre que elige su muerte, está eligiendo también una vida. (...) En su rebelión el latinoamericano recupera su existencia.

## Conclusiones

Un nuevo cine surgía y se presentaba pisando con fuerza. Sin duda alguna Solanas y Getino fueron grandes estudiosos, no sólo de su contexto social y político, sino también de su arte. En términos de Gaudreault se puede encontrar que lo que el autor define como narración tiene una fuerte relación con la nouvelle vague, en el uso de dinámicas similares. En lo que respecta a lo denominado enunciado se puede observar cómo se generan más puntos de empatía en relación al neorrealismo italiano.

La historicidad de las distintas corrientes aparece en toda obra de arte. Toda obra de arte, por más nueva que parezca, arrastra la historia de su propia disciplina. Una historia que carga, que influye y modifica. De esta forma, la combinación de lenguajes, herramientas y mecanismos, heredados de los movimientos precedentes, le daban una nueva identidad a un cine que sería único, relevante y sumamente influyente en su época y su sociedad. El tercer cine de Solanas y Getino ahora era una realidad.

## Bibliografía

- Aristóteles. (2004). *Poética*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Brecht, B. (1948). *El pequeño organon para el teatro*. Buenos Aires: La rosa blindada.
- Brecht, B. (2008). *Escritos sobre teatro*. Barcelona: Alba Editorial.
- De Sica, V. (1948). *Ladrón de bicicletas*. Italia: Ente Nazionale Industrie.
- Farassino, A. (1996). Italia: El neorrealismo y los otros. En *Historia general del cine*. Madrid: Cátedra.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Kruger, C. (2003). Tire Dié. En *El cine documental en América Latina*. Madrid: Cátedra.
- Lusnich, A. L. y Piedras, P. (2011). *Una historia del cine político y social en Argentina*. Buenos Aires: Nueva Librería.
- Solanas, F. y Getino, O. (1966). *La hora de los hornos*. Buenos Aires: Grupo Cine Liberación.
- Truffaut, F. (1959). *Los 400 golpes*. Francia: Les Films du Carrosse.

# La ineludible extinción del libro en las obras del artista Guy Laramée

Marianne Ortileb Pugin

## Introducción

Este trabajo tiene como objeto presentar al artista contemporáneo, Guy Laramée, y su obra: esculturas paisajistas realizadas en base a antiguas enciclopedias y el trasfondo y concepto de protesta y/o advertencia que existe tras ésta: denunciar la extinción de la cultura del libro.

Con tal finalidad, se explorarán las opiniones y visiones del artista sobre la problemática, los motivos y/o causas del dilema a nivel social, los procesos creativos del artista, sus influencias en el paisajismo del siglo XIX, las similitudes de sus esculturas con este movimiento y sus diferencias y la fundamentación de por qué éste es un artista contemporáneo.

El aporte de este ensayo consiste en la comprensión de «lo sagrado» del libro y su resignificación en las obras contemporáneas. El ensayo pretende exponer la problemática social y actual planteada por el artista Guy Laramée, quien a través de meticulosas esculturas topográficas labradas en viejos libros enciclopédicos alerta sobre la extinción de la cultura del libro.

## Desarrollo

Guy Laramée realiza esculturas topográficas utilizando libros en vías de extinción. “Montañas de conocimiento olvidado y en desuso regresan a lo que realmente son: montañas”. Esta es la premisa básica con la cual trabaja el artista interdiscipli-

nario. Este artista, en los últimos cuatro años se ha dedicado, principalmente, a la construcción de esculturas topográficas a partir de la destrucción parcial de antiguas enciclopedias y diccionarios. Estas esculturas 3D, presentan imponentes paisajes naturales, tales como cañones, cavernas, llanuras, aguas, mesetas y, especialmente, montañas, minuciosamente esculpidas y talladas sobre los viejos tomos. La razón de ser de las creaciones de Laramée, reside en una temática actual, que, en un futuro, no muy lejano, se convertirá en una polémica tendencia: la desaparición de la cultura del libro. Por extinción de la cultura del libro se entiende la desaparición cuasi total del uso del libro como referente y/o fuente de información y saberes (en el caso de diccionarios y enciclopedias) o simplemente como objeto de recreación y placer (en el caso de novelas, cuentos, libros poéticos, etc.)

Las obras del artista presentan una interesante amalgama entre los tradicionales diccionarios y enciclopedias, con soberbios panoramas naturales, a través de los cuales pretende advertir al espectador y expresar su opinión con respecto a la inminente desaparición del libro, a la cual explica a través de la cita anteriormente expuesta, donde toma al libro como un cúmulo o montaña de conocimiento que finalmente es descartado y va degradándose de forma física y figurativa, hasta volver a su lugar de origen: la Tierra.

\* Docente: Dino Bruzzone | Asignatura: Taller de Reflexión Artística I | Primer Premio

A su vez, éste manifiesta que cada obra de arte tiene su propia voz y dicta su propio medio, explicándose así el por qué de la fusión del paisaje con los tomos en desuso. Su obra puede calificarse como metafórica, ya que utiliza un proceso natural y progresivo, experimentado por el entorno, como lo es la erosión, para ilustrar el dilema de la extinción del libro como símbolo del acopio de saberes y cultura. Entonces, el uso metafórico del paisaje, podría apreciarse casi como una alegoría de gran belleza poética. Además, sus esculturas son de por sí, cautivadoras a los ojos del público por la delicadeza, esmero y meticulosidad que presentan y por el realismo conmovedor en la representación de los paisajes.

En cuanto a la extinción del libro, el artista toma como ejemplo central la decisión tomada en el año 2012 por la empresa *Encyclopaedia Britannica* de finalizar la impresión en papel de los ejemplares de la Enciclopedia Británica luego de doscientos cuarenta y cuatro años de difusión. Laramée explica que estos libros eran considerados, prácticamente, como monumentos al conocimiento y a la cultura. Éstos, sin más, fueron reemplazados por nuevas ediciones digitales, ya que el presidente de la empresa consideraba que es en Internet donde se hallan los lectores y el futuro del saber y la literatura.

Expertos en este fenómeno han expresado también su preocupación ante su evolución progresiva: Jorge Hernández, director ejecutivo de la editorial de enciclopedias colombiana, *Grupo Océano*, alega que las ventas de éstas han caído más de un sesenta por ciento en los últimos años. El periodista Humberto Mussachio declara que enciclopedias emblemáticas europeas han desaparecido en los últimos años, debido a su fracaso al intentar competir con buscadores virtuales, tales como *Wikipedia*. También expresa el cambio en el hábito de usar la enciclopedia como fuente de información por el uso del Internet en las nuevas generaciones. Es pertinente mencionar, además, la inminente desaparición de las bibliotecas, hogar de todos los libros. Este fenómeno es causado por el crecimiento del fomento, por parte de escuelas y gobiernos, del empleo de Internet a través de aparatos tecnológicos cada vez más accesibles para la población, con motivos didácticos, instructivos e investigativos.

Otras amenazas que sufre la permanencia del libro son las plataformas que ofrecen venta de libros electrónicos, tales como *Amazon*. Esta empresa anunció que desde hace tres años las ventas de ediciones online superan crecientemente a las de papel. La página *Ebook*, la cual ofrece descargas pagas y gratuitas de libros digitales, y el *kindle*, lector de libros electrónicos similar a una *tablet* creado por *Amazon*.

Laramée rechaza profundamente este avance destructivo de la tecnología por sobre las fuentes clásicas y tradicionales de adquirir conocimiento y realizar investigaciones. Ya que, en términos generales, se resiste ante el veloz avance tecnológico experimentado hoy en día porque cree que el hombre busca olvidar los avatares de su existencia y esconder su verdadero ser, sumergiéndose en ésta y utilizándola como vía de escape o evasión de su realidad. Además de considerar que colma las mentes humanas con un exceso de información que no son capaces de asimilar.

El artista también expresa su negativa ante la intervención de *softwares* y dispositivos tecnológicos en el arte ya que considera que modifican la verdadera esencia y razón de ser de las obras quitándole toda su espontaneidad y naturaleza.

En cuanto a los procesos creativos y de realización que el artista sigue, se puede sostener que él mismo expresa no

seguir ningún método en particular. Éste compara la creación artística con el amor, asumiendo que no existe fórmula para ninguna de las dos actividades. El artista revela que sus herramientas fundamentales a la hora de crear son la intuición y los sentimientos. Asimismo, confiesa que la intuición es lo que nos hace humanos y guía mejor que nadie y que los sentimientos son el motor de la vida misma.

Describe su labor artística como la preparación de las condiciones para la experimentación de un “renacer” sagrado del libro. Éste relata que los libros, objetos de por sí, sagrados para él, se tornan a aún más sagrados luego de la transformación (esculpido y tallado) que reciben por luego de su intervención ya que se convierten en paisajes, renaciendo así como sublimes montañas, mansos lagos y/o tímidas cavernas: su punto de partida. Introduciendo así, la siguiente paradoja: ¿Nace el libro donde muere? ¿O muere donde nace? Laramée, confiesa, por último, que para él las librerías son lugares mágicos, ya que es allí donde su inspiración brota. Asimismo, sus más grandes musas son los escenarios naturales que recorre durante viajes de investigación antropológica y etnográfica, ya que también se desempeña como antropólogo. Los paisajes que más venera son los del Amazonas Peruano, las selvas ecuatoriana y brasilera y cualesquiera dónde se alce una montaña. Éste declara que los paisajes son sagrados, misteriosos (nunca se conocerá a fondo, ni se podrá predecir a la naturaleza como tal), primitivamente espontáneos, plenos en/de esencia (ya que simplemente son, sin miramientos ni cuestiones) y que logran trascender ya que, a pesar del cambio, éstos se mantienen estoicos y majestuosos a través del tiempo.

Laramée considera que profesa una especial obsesión por las montañas ya que éstas “lo elevan” a nivel espiritual. Con respecto a los procesos de realización que sigue, éste comenzó utilizando herramientas manuales y simples de talla y labrado, tales como diferentes tipos de cinceles. Pero al aumentar los tamaños y volúmenes de sus esculturas, comenzó a utilizar una máquina denominada *Little Blaster*, dentro de ésta realiza los trabajos de esculpido con hojas amoladoras, moto sierras pequeñas y hojas metálicas cortantes.

Es posible hallar similitudes entre la obra de Laramée y las de los paisajistas románticos del siglo XIX. El mismo artista expresa evocar las obras del pintor alemán, Caspar David Friedrich, a la hora de elaborar las propias. Su interés en los paisajes románticos radica en su deseo de reverenciar los paisajes, tal como lo hacían sus adeptos y reactivar el sentido de lo sublime, al pintar el panorama natural en todo su esplendor y grandiosidad, tal como este pintor y sus colegas lo hacían.

Existen tres similitudes fundamentales en la obra de Laramée y este artista, a pesar de que uno realizaba obras pictóricas y el otro realiza esculturas tridimensionales: ambos exhiben majestuosos y estoicos paisajes. Además, los dos representan la trascendencia presente en la naturaleza. En el caso de Friedrich, se halla representada por la presencia de la niebla y las nubes veladas, y en el caso del escultor, en el uso del paisaje por sí mismo.

Otro rasgo común entre los dos es la ausencia de personas en sus paisajes. Es como si la naturaleza, reclamase por fin a la Tierra como suya y se coronase con su propio esplendor, y fuese ella, también, la única espectadora del acontecimiento. En las obras de ambos artistas los paisajes se presentan como entidades dotadas de vida que sumen al espectador en un trance capaz de elevar los sentidos hasta sentir que uno

se haya dentro de la misma obra y frente a frente a su propia esencia primitiva, desprovista de conceptos y creencias. Libro. Ambos logran que el espectador logre conmoverse profundamente y sentir que se fusiona con la obra misma.

Sin embargo, es preciso aclarar que Friedrich cuenta en su haber con obras de paisajes en los cuales aparecen personas, pero que no son aquellos los que se comparan y asemejan a los de Laramee, ni los que producen tales sensaciones. Tampoco son la mayoría.

### Conclusiones

La obra de Guy Laramee se puede calificar como totalmente contemporánea, ya que no sólo trata directamente una problemática actual, la continua introducción de novedades tecnológicas, sino que también, toma una corriente anterior, el paisajismo romántico pre impresionista del siglo XIX y la amalgama con un objeto cultural al borde del olvido. Creando así un híbrido. Laramee se da la libertad de re-inventar la función clásica del libro, transformándolo totalmente, resignificándolo.

Podría decirse que el artista, a través de la cópula del movimiento anteriormente mencionado con la transformación de un objeto cotidiano, da lugar al nacimiento de algo completamente nuevo y contemporáneo. Y a través de una creación

de carácter innovador y mestizo, expresa su opinión, vaticinando la degradación de la cultura del libro.

También podría añadirse que el artista busca involucrar espiritualmente al espectador, para que se sienta parte de la obra, ya que éste opina que una obra no se encuentra completa sin un espectador que pueda apreciarla y hacerla propia, lo cual es una tendencia característica del arte actual.

Finalmente, es posible sostener que las montañas de conocimiento descartado y en desuso que vuelven a renacer a través del paisaje, se asientan sobre los terrenos del arte contemporáneo esperando lograr un eco en el interior de sus espectadores para intentar/logar despertar a su verdadera esencia del sopor virtual y tomar conciencia de la erosión en su/el entorno o simplemente emocionarlo.

### Bibliografía

- Guy Laramee (2014). *Artist Statement*. Disponible en: <http://www.guylaramee.com/index.php/intro/>
- La Ruffa, E. (4/03/2013) *Artist's Interview: Guy's Laramee sculptures*. Disponible en: <http://beautifuldecay.com/2013/03/04/artist-interview-guy-laramees-carved-book-sculptures/>
- Noriega, S. (24/02/2014). *Internet, el verdugo de las enciclopedias*. Disponible en: <http://www.sexenio.com.mx/articulo.php?id=44021>
- The Halsey Institute of Contemporary Art. (2014). *Guy Laramee*. Disponible en: <http://halsey.cofc.edu/exhibitions/guy-laramee/>



# La vigencia de la posmodernidad en los planos de Wes Anderson

Meir Benatar

## Introducción

El siguiente trabajo se enfocará en la teoría de los planos, haciendo un enfoque específico en los planos centrados y cenitales, tomando como referencia al director americano Wes Anderson y tres de sus producciones más emblemáticas *Moonrise Kingdom* (2012), *El Gran Hotel Budapest* (2014), *The Royal Tenenbaum* (2001).

Wes Anderson es un cineasta estadounidense nominado a los Oscars en tres oportunidades, destacado por escribir guiones y dirigir películas tales como *Rushmore* (1997), *Los excéntricos Tenenbaum* (2002), *Vida Acuática* (2004), el film animado del *Magnífico Sr. Fox* (2009), *Moonrise Kingdom* (2012) y *El Gran hotel Budapest* (2014), las cuales poseen una identidad audiovisual definida, lo que le ha permitido obtener un reconocimiento internacional.

Sus obras poseen un contenido fundamental del cine moderno y posmoderno. Este excéntrico director tiene la manía de abusar de los planos cenitales centrados, ya que sostenía que la mejor forma de ver las cosas era desde arriba. Este elemento, que repite en las producciones que ha hecho famosas sus producciones, incluyendo su obsesión por la simetría, la saturación cromática y la música de los '60.

La hipótesis de este trabajo es la vigencia de la posmodernidad en los planos centrales y cenitales del director americano Wes Anderson, en relación con lo vintage y el pastiche posmoderno.

La teoría de la utilización de estos planos proviene de la antigua Grecia, donde afirmaban que las matemáticas y la belleza estaban estrechamente relacionadas, por eso este director usa los planos simétricos ya que es más agradable al ojo humano.

## Desarrollo

### La obsesión con los planos

El cine de Wes Anderson es una inmensa experiencia estética. Quizá habría que comenzar por ahí, por su talento para construir imágenes poderosas que envuelven y fascinan por la enorme precisión barroca de sus composiciones.

Resulta imposible pensar que Wes Anderson hace sus películas sin ideas y de forma espontánea, sin antes haberse planeado hasta el más mínimo detalle. Una característica esencial en sus películas es la forma en la que presenta sus personajes, con largas escenas introductorias donde detalla a cada uno de ellos.

Al ver la presentación de algunas de sus películas, cualquiera podría afirmar que dicho director tiene absolutamente todo pensado y organizado. Una de las cosas que caracteriza al autor es la manera en que logra combinar movimientos de cámara, música y acción y, a su vez, decorados premeditados a la perfección en combinación con el vestuario.

Si se hicieran mediciones de las escenas desde la pantalla del televisor, podría verificarse que Wes Anderson es un personaje muy centrado. La mayoría de sus planos están concienzudamente calculados gracias al director de fotografía Robert Yeoman que también ha trabajado con Gus Van Sant. Es muy perfeccionista y ordenado, cuida tener cada elemento en el lugar que pertenece sin dejar titubear la cámara, a excepción de los movimientos de los ya mencionados *travellings* y de los *zooms* sobre los protagonistas, tomando en cuenta su obsesión por la simetría a partir de un eje vertical observado en los planos que utiliza.

Wes Anderson ha generado un gran interés en los espectadores en cuanto a la puesta en escena que realiza en cada una de sus tomas, perteneciendo a un movimiento de crítica difícil de encontrar en el mundo cinematográfico posmoderno. Como sostiene Jameson:

En la actualidad, el concepto de posmodernismo no se acepta y ni siquiera se entiende de manera generalizada. Parte de resistencia que suscita puede deberse a la poca familiaridad con las obras que abarca, que pueden encontrarse en todas las artes. (Jameson, 1999, p. 15)

La idea de posmodernidad es un concepto muy amplio que refiere a una sociedad consumista que reivindica un cine taquillero, del cual sólo algunos se despegan logrando crear un cine de autor que se identifique por la impronta que le imprime el director a su producción cinematográfica. Wes Anderson es uno de estos personajes que, a través de su cine, marca una corriente cinematográfica que se despegó de lo taquillero y revive la importancia de autor sobre un film. Para lograr esto, el director crea una puesta en escena con planos centrados, movimientos de cámara y sin profundidad de campo para así crear una especie de obra teatral sobre la gran pantalla.

Éste se caracteriza en la posmodernidad por la utilización del pastiche, uno de los rasgos o prácticas más destacables de este periodo. Es necesario explicar este término (procedente del lenguaje de las artes visuales), que la gente en general

\* Docente: Emiliano Basile | Asignatura: Historia de Cine Contemporáneo | Primer Premio

confunde con un fenómeno relacionado, la parodia, asimilándolo a él. Tanto el pastiche como la parodia “implican la imitación o, mejor aun, el remedio de otros estilos y en particular, de sus manierismos y crispamientos estilísticos”.

En el pastiche de Wes se observan la creación de mundos fantásticos, ya que inventa un mundo para cada uno de los personajes que le da vida a las películas que realiza. Las películas elegidas son el recuerdo de una fantasía en relación con una realidad existente, creando el pastiche de distintas épocas en un mundo fantasioso.

Estos mundos fantasiosos se caracterizan por la intención de revivir una época previa. Nostalgia del pasado, su recuperación, la moda del vintage, que es mostrada a través de su música sesentista y de la utilización de elementos del pasado, reviven esta nostalgia. Como afirma Jameson:

Esta práctica particular del pastiche no pertenece a la cultura superior si no que se encuentra en gran parte en la cultura de masas y en general se la conoce como ‘cine de la nostalgia’ (lo que los franceses llaman elegantemente la mode retro, la moda retrospectiva) debemos concebir esta categoría de la manera más amplia. En sentido estrecho, sin duda, consiste meramente en películas sobre el pasado y momentos generacionales específicos de ese pasado. (Jameson, 1999, p. 18)

Así uno de los films demostrativos de Wes sería *El Gran Hotel Budapest*. En cualquier medio de comunicación se puede apreciar que lo *vintage* es más que una tendencia y en la gran pantalla se muestra la intención de la industria por implicarlo tanto en lo comercial como en lo independiente. Esto provoca que lo *vintage* pase a ser más que una moda y forme parte de una corriente cinematográfica que se está experimentando actualmente. Gracias a que se tiende a mitificar el pasado, se puede afirmar que todo lo *vintage* tiene cierto aire de leyenda, más si lo que se rescata son experiencias de la infancia. Sin embargo, mucha gente desconoce la diferencia entre *vintage*, antiguo, segunda mano y retro. Se entiende por *vintage* a todo lo posterior al 1920, ropa, estilos, cosas de uso diario, (decoración) es todo aquello físico elaborado por el hombre que va desde los años '20 a los '80.

En el cine posmoderno de Wes Anderson, el *vintage* queda reflejado en la decoración, debido a que incluye detalles y elementos de dicha época en una época más actual, creando un juego entre el pasado y el presente, (*El gran hotel Budapest*, *Los Excéntricos Tenenbaum*) armando así una tendencia en los films analizados.

Lo *vintage* juega un papel muy importante en sus producciones, ya que la dirección de arte se basa en esto. A través de sus planos centrados organizados dirige la mirada del espectador a la puesta en escena que se realiza en cada una de sus tomas. La decoración es elemental y habla mucho de cada uno de los personajes. Anderson destaca un perfil del niño-adulto o adulto-niño, mayormente recata la idea del niño-adulto. Como los personajes infantiles actúan como adultos, desde la manera en que se visten hasta sus gestos, en los Tenenbaum se observa cómo estos niños-adultos crecen y siguen el mismo patrón desde que eran niños, en *Moonrise Kingdom* se observa cómo los protagonistas (dos niños) tienen una relación que se enfoca en actitudes adultas y hasta se presenta un casamiento entre ellos dos creando una escena de puros niños-adultos y por último en el *Gran Hotel Buda-*

*pest* la actitud del lobby boy, un adulto contemporáneo a su jefe creando un vínculo inseparable de dos personas equivalentes, dejando por fuera el hecho de que este es solamente un joven que cumple el papel del un adulto.

Los planos que tiene cada una de sus escenas son fundamentales para la explicación de sus personajes, ya que el entorno cuenta mucho de cada uno de ellos, incluso revelando cosas que jamás son dichas con palabras, pero sí con la construcciones de sus planos centrados organizados (cenitales o no cenitales). La idea que miran desde arriba lleva la realidad a un plano inferior. Esa perspectiva provoca que los pies formen parte de lo ajeno y rompan la columna vertebral.

En el plano cenital la cámara está por encima de los ojos del sujeto, transmitiendo la sensación de que está en una posición débil, de inferioridad con respecto a la persona que ve la foto. Llevado al extremo, se coloca la cámara sobre el objeto o el sujeto a fotografiar.

Para la fotografía, cenital es: “este tipo de imágenes se obtiene en un ángulo totalmente perpendicular al suelo, o sea a 90° (desde arriba hacia abajo). Este tipo de fotografía carece de perspectiva al ser tomada en un ángulo tan forzado, y además carecen de puntos de referencia visual respecto al horizonte”. (Freund, 1974, p. 19)

El análisis de estas tres producciones despierta la intriga que busca el autor con la implementación de estos planos. Se puede sostener que Wes Anderson va por otra línea, (otro camino), una en la que caemos seducidos por la belleza de su estilo, eso que alguna vez se llamó toque personal. Busca dejar su huella.

Como atributo diferenciador, es la utilización de estos planos cenitales centrados y organizados con los que se busca influir y nutrir al espectador, otorgándole información sobre su mundo fantástico, de tal manera que los guía durante los films para que vivan una experiencia única expresada con la construcción detalladamente pensada de estos planos.

## Conclusiones

Estos films fortalecen la percepción de la película como una creación artística. El desarrollo narrativo sucede en base a un anclaje contextual que provee hasta el más mínimo detalle de sus personajes y el contexto, fortaleciendo así la dirección de arte en los planos medios, planos generales y planos enteros en los cuales se observa la armonía entre los colores y el equilibrio de los planos que crea una atención en el medio. Estas películas poseen una cualidad artesanal impecable que no abunda en muchos otros directores.

La fotografía perfeccionista y creativa de los planos de Wes Anderson cumple con algunas reglas clásicas de composición: menos es más, las líneas de la fotografía conducen al punto donde se quiere centrar la atención, respetar los tres tercios a lo alto del plano (es decir, de arriba abajo, se ve una transición perfecta que respeta ese principio básico).

A lo largo de sus obras se observa el tratamiento fotográfico de todas sus películas a nivel plástico, así como cada uno de sus planos direccionan hacia esta idea. Cada uno de los decorados planos están pensados hasta el último detalle, y éstos conllevan una reflexión profunda antes de ser ejecutado. Sus escenas tienen como objetivo conseguir la ambientación perfecta para la narración (en la cual se percibe el concepto de posmodernidad) de la película. Prueba de ello es su obsesión por la simetría y los excelentes resultados que le ha reportado.

Se puede concluir que Wes Anderson es sin dudas un director posmodernista, ya que muestra la crisis existencial en cada uno de sus personajes y cómo estos están alienados en su rutina que rompe con lo clásico y recupera cosas del pasado de manera que puedan ser resignificadas para lograr un cambio.

### Bibliografía

Anderson, W. (dir.) (2014) *The Grand Budapest Hotel*. (DVD). Los ángeles: Twentieth Century Fox International.

El cultural (2014) *Wes Anderson: "Siempre me ha gustado la Europa de Hollywood"* (entrevista online). Recuperado 14/06/2014 de: [http://www.elcultural.es/version\\_papel/CINE/34342/Wes\\_Anderson](http://www.elcultural.es/version_papel/CINE/34342/Wes_Anderson).

Freund, G. (1974). *La fotografía como documento social*. Barcelona: Gustavo Gili. (p. 19).

Jameson, F. (1999) *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos aires: Ediciones Manantial.

Res-publica (2014) *6 razones para amar a wes anderson* (artículo online). Recuperado: 07/07/2014 de: <http://www.respublica.es/6-razones-para-amar-wes-anderson/>.

## Tim Burton. Camino hacia la estética digital

Igna Di Maggio

### Introducción

En el presente trabajo, se analizará parte de la filmografía de Tim Burton para determinar cómo la llegada de la revolución digital influye en el sello autoral dado desde lo temático y estético del director.

En primera instancia, se analizará el concepto de intertextualidad propuesto por Scoralí y se comparará con las películas de Burton que citan ciertos aspectos del Expresionismo Alemán, aspectos que toma desde los inicios de su trayectoria para apropiárselos como sello estético

Luego se describirá la técnica de *stop motion* utilizada por Tim Burton en la era del auge de animación digital y cómo este aspecto es un recurso que lo define como autor.

Finalmente se comparará el film y la técnica utilizada del punto anterior, con uno de sus últimos films en donde el director deja a un lado los escenarios artesanales y reales para sumergirse en toda una experiencia digital, con un film que desde su concepción no cuenta con nada hecho real, sino con todo digital.

En conclusión, se analizará como las nuevas tecnologías y el uso de animación digital ha sido un recurso apropiado por Burton en los últimos años y ha modificado la concepción de su estética como sello personal.

Desde finales del siglo XX, el lenguaje de los nuevos medios ha influido en la sociedad post industrial que se caracteriza por el consumo imperante de tecnología, dado por la revolución de los medio informáticos. Esta revolución, ha influido en todas las artes, entre ellas el cine y en la forma en que este representa. En la actualidad vivimos en la era post moderna o hipermoderna (como la denomina Lipovesky) del cine y los medios masivos. El cine de Tim Burton forma parte del llamado Hollywood Postmoderno, caracterizado por una marcada hibridación de géneros y formas que definen su sello estético y autoral que ha permanecido a lo largo de toda su filmografía. Tim Burton, busca simplificar la naturaleza ilusoria de la imagen cinematográfica, sus obras proponen una productiva in-

dagación en torno a la imagen como artificio. Busca generar un entorno por más que ilusorio, natural, a través de los decorados artesanales, el maquillaje, los vestuarios pintorescos y la animación con la técnica de *stop motion*, que, a la concurrencia de los efectos y animaciones digitales. Pero esos aspectos en sus más recientes producciones han cambiado, ya que ha incorporado animaciones 3D, decorados, personajes y muchos elementos digitales, que ha modificado la estética desde la forma en que es representada.

Es por esto que para el presente trabajo se analizaran las características de Hollywood como mayor productor de cine efectista y animado, en la marca autoral de Tim Burton.

### Camino hacia la estética digital

El Hollywood posclásico de los primeros años de la década del ochenta que acogió a Tim Burton, había dejado de ser una fábrica de sueños para convertirse en un duro mercado donde imperaba la ley de la rentabilidad inmediata. En este cine postmoderno que se ha denominado autorreferencial o neoclásico, tiene especial relevancia el fenómeno de la intertextualidad. No obstante, la intertextualidad y la hibridación de géneros no es una característica exclusiva del llamado Nuevo Hollywood. Según Jordi Sánchez-Navarro "En este Hollywood transformado aparece la de Tim Burton, cuya trayectoria profesional y planteamientos creativos se desarrollan en plena congruencia con el modelo industrial que lo acoge". Tim Burton, cuyas películas han recaudado más de mil millones de dólares en todo el mundo, es un autor innovador dentro de sistema industrial Hollywoodense. Burton ha estado dentro del régimen de los estudios desde sus comienzos como animador en la Disney, pero ha sabido mantener su individualidad al margen de los imperativos económicos y de la mentalidad corporativa del sistema. El cineasta ha conseguido hacerse un hueco como excéntrico, como un sujeto capaz de actuar desde los márgenes del sistema pero sin amenazar

\* Docente: Delia Beatriz Robles | Asignatura: Discurso Audiovisual IV | Primer Premio

su regularidad. Al igual que muchos de sus personajes, Burton se mueve en los límites de su propia sociedad.

### Estética: origen e influencias

El expresionismo Alemán fue un movimiento cinematográfico que surgió en la década del 20 en Alemania, en un contexto de post guerra. Tenía como fundamento estético las luces duras, el claro oscuro, las actuaciones exageradas, recurre a la deformación de la realidad como mecanismo para expresar lo que vivían esos pueblos. Lipovesky lo define como modernidad primitiva: "la interpretación acentuadamente expresionista de los actores compensa con mímica hipertrofiada la ausencia de diálogos (...) Por medio de decorados y maquillajes exagerados, de imágenes brincadores y saltadoras, se está construyendo un arte que, con sus obras maestras, configura un modo de expresión radicalmente nuevo". (Lipovesky, 2008)

Entre las características del cine de Tim Burton se puede hablar del concepto de Intertextualidad propuesto por Scolari que lo define como "La citación, homenaje o robo descarado de otros textos es una característica de la estética postmoderna que emerge de las pantallas de la hipertelevisión" (Scolari, 2007). Las obras de Burton permanece en constante diálogo con otros films, especialmente es evidente que su fuente de inspiración para el estilo y la estética está fuertemente vinculado con el Expresionismo Alemán (Doctor Caligari-1920 Nosferatus-1922) pero no solo en la estética, sino también en lo temático con respecto a las historias oscuras y sombrías. Pero sus películas dan cita a estos aspectos desde la animación, los cuentos de hadas, el amor por lo siniestro, las películas de monstruos y el goticismo de las películas de terror, desde su primer cortometraje animado para Disney, Vincent (1982) se ve reflejado esos aspectos. La intertextualidad se asocia comúnmente a la postmodernidad y no cabe duda de que en la cultura de masas actual encontramos una actitud intertextual dominante. Por otra parte resulta ciertamente atractiva: disfrutamos de un film porque reconocemos sus referencias a otros films.

Las manifestaciones modernas del género fantástico, terreno en el que se mueven las obras de Burton, destacan especialmente por su alusión estética, de la que se hablo anteriormente. En el fantástico actual predomina la utilización de animaciones digitales que se yuxtaponen y mezclan con lo filmado realmente, los directores que consiguen mayores logros son precisamente los que se remiten sistemáticamente a la tradición fantástica con la utilización de las nuevas tecnologías dado por los *softwares* especializados. Tim Burton, tiene una transición a lo largo de su carrera, que se ha visto reflejado en su estética desde sus primeras obras cinematográficas con *The nightmare before christmas* (1993) en donde utiliza la clásica técnica de animación en stop motion, hasta *Alice in Wonderland* (2010) con todo animado digitalmente. Hoy día Burton trata de insertar su obra en un continuo, sin dejar de lado la tradición, reciclando materiales clásicos para erigir fantasías modernas.

### Técnica de *stop motion* en la era de animación digital

*The nightmare before christmas* es una película de Burton que se estreno en 1993, este film desde el punto de vista estético bebe directamente de las fuentes del expresionismo y del goticismo, con sus diseños retorcidos y distorsionados, sus agu-

dos ángulos y perspectivas forzadas, pero uno de los aspectos que se resaltaran de este film, es el estilístico y las características técnicas utilizadas en pleno auge de la animación digital.

Burton, quien ya había realizado Vincent mediante la técnica de *stop motion*, ha sido siempre un entusiasta defensor de este estilo. Reivindica este tipo de animación aplicada al efecto especial precisamente porque se revela de forma evidente como engaño. El ligero efecto estroboscópico característico de las escenas animadas con este procedimiento se asocia a una forma de ejecutar efectos especiales muy pasada de moda. Sin embargo, Burton la incluye en sus trabajos siempre que le es posible. El efecto estroboscópico hace que los modelos parezcan estáticos y torpes pese a una animación técnicamente perfecta. La filmación fotograma a fotograma de modelos que permanecen inmóviles elimina la ligera borrosidad que se produce en cada fotograma cuando se fotografía un objeto en movimiento. Cuando la captura fotográfica se hace con el modelo estático, la ausencia total de difuminación provoca en la proyección un movimiento brusco. Pese a sus deficiencias, su alto coste económico y la inversión de tiempo y dedicación necesaria para su realización, la animación *stop motion* se ha convertido en objeto de culto.

Burton sabe que, pese a sus limitaciones técnicas y problemas consustanciales como el efecto estroboscópico, la animación fotograma a fotograma destila la esencia de su sello autoral.

Por otro lado cabe destacar el avance tecnológico que ya había en la época en la que se rodó este film, ya que en 1983 se introdujo la *go-motion*, técnica desarrollada por la Industrial *Light and Magic* para *Return of the Jedi*, Richard Marquand, (1983). En la *go-motion* el animador ejecuta los movimientos del modelo, cuyas articulaciones están conectadas a servomotores. Un ordenador va memorizando las posiciones, de manera que al recibir una orden puede reproducir la animación previamente ejecutada, que es rodada en continuidad y a velocidad normal. En el registro final queda una animación mucho más fluida. Esta nueva técnica, más los avances en la creación de imágenes generadas por ordenador, permitió que ciertos efectos que hasta entonces eran del dominio de la stop-motion pudieran ser creados por ordenador. Esto contribuyó al declive cinematográfico de esta técnica. Sin embargo, la animación stop-motion continuaba siendo uno de los medios favoritos de directores como Burton.

### Hibridación en el lenguaje audiovisual como sello estético

Tim Burton es un ejemplo para hablar de la hibridación en el lenguaje visual al que se refiere Manovich, ya que en sus últimos films, se ha visto un Burton impregnado de la ola digital que aparte de yuxtaponer animación grafica, con filmación real, altera el orden real de la filmación (los personajes cambian de tamaños), creando todo un universo por medio de la animación.

Con *Alice in Wonderland* (2010) lo interesante, es que Tim Burton es un director que se ha caracterizado por crear y diseñar los decorados artesanalmente en la mayoría de sus películas, recurriendo muy poco a los efectos especiales o animación digital, sus puesta en escena son reales, donde se puede tener contacto directo con ese mundo fantasioso. Justamente es uno de los directores de Hollywood que se ha ido involucrando progresivamente en toda la ola digital que actualmente es característico del cine efectista. El cine comercial va en crecimiento juntamente con los avances tec-

nológicos. Darley señala en su texto cultura visual digital “el espectáculo se halla sujeto a las capacidades de tecnología digital en la que se apoyan y ciertas presiones influyentes que se encuentran en vigor dentro de la cultura visual general de la que forman parte”. Un ejemplo de ello es una de sus últimas películas *Alice in Wonderland* (2010) en donde casi todos los decorados son digitales animados en 3D, trabajados sobre algunos decorados artesanales, creando un universo llamativo y surreal. Pero lo más curioso es que logra digitalmente modificar los tamaños en algunas partes del cuerpo de los actores, como es el caso de la Reina roja (Helena Bonham Carter), que su cabeza es agrandada digitalmente. Es decir hay una variabilidad, según Manovich, cuando “un objeto de los nuevos medios no es algo fijado de una vez para siempre, sino que puede existir en distintas versiones, que potencialmente son infinitas”. Esta variabilidad también se hace presente en el film, cuando se modifica las proporciones del actor a través de un software de animación digital, que permite más posibilidades de modificación, otro ejemplo son los personajes Tweedledee y Tweedledum, el par de gemelos traviosos interpretados por Matt Lucas, fueron estructurados en base a una tipología ya existente, y digitalmente armaron y animaron a ambos personajes; recurso muy utilizado en películas de este género.

En este caso, también se puede mencionar otro aspecto que resalta Manovich en cuanto a la revolución informática: la automatización. Nuevamente se toma como ejemplo a los gemelos Tweedledee y Tweedledum, el actor fue vestido con un traje verde con la tipología de los personajes gemelos, el traje, aparte de ser verde por el cromatismo, tenía sensores de captación de movimiento por todas partes, para que automáticamente mientras se filmaba la toma, apareciera en un ordenador la imagen de actor ya animada con la tipología establecida y era allí donde el director evaluaba si quedaba o no la toma, es decir, el director en este caso ya deja de ver el espacio real que está siendo representado, no ve lo que se está filmando a través del monitor de la cámara, si no, que se pone tras un ordenador a ver lo que automáticamente, a través de software especializados, se está filmando en ese momento. Sin duda hay un contraste fuertemente marcado con lo que es filmar en espacios reales y tangibles, y filmar en espacios invisibles creados digitalmente.

Tim Burton, quien durante mucho tiempo optó por mantener las formas tradicionales, aspectos que marcaban su técnica y estética como autor cinematográfico, en los últimos años

a preferido apropiarse de las características de la animación y los efectos especiales digitales, para hacerla propia y así adaptar toda su estilística cinematográfica a las nuevas formas de representación, dados por los recursos digitales. Sin embargo pese a que actualmente cualquier cosa se pueda manipular, modificar, tergiversar, digitalmente, no quiere decir que sea un recurso -al menos en el caso de Tim Burton- con el que se pueda lograr un realismo, como se consiga mostrar decorados reales, personajes reales e incluso vestuarios reales. Es decir, lo digital aún no logra reemplazar a lo real desde el punto de vista pragmático. Es por eso que la utilización de los recursos digitales en las películas de Tim Burton, de alguna forma quiebra con la esencia propia del autor, desde lo estético y estilístico.

A pesar de que se pueda diseñar cada una de las dimensiones de los objetos puestos en escena, modificar distintos parámetros, aun la textura, la forma, el color, la tridimensión en *Alice in Wonderland* (2010), no reemplaza a el film *The nightmare before christmas* (1993); pese a que haya sido hecho con un técnica antigua como la del *stop-motion*.

### Conclusiones

Tim Burton es uno de los pocos directores, que ha logrado marcar su propio sello autoral desde lo temático y estilístico, a pesar de desarrollar su trabajo dentro de las constricciones del sistema hollywoodense. Sin embargo, a lo largo de su trayectoria, se ha apropiado de ciertas características del cine efectista, que constituye una particular forma de aquello que el espectador quiere consumir. Es por esto que el cine de Tim Burton que se desarrolla en un contexto industrial del Hollywood postmoderno. Refleja mucho de los aspectos de la era post moderna, entre ellos la hibridación de formas y géneros, estética a través de la construcción intertextual de sus obras, llevándolo al fantástico moderno característico de sus filmes.

### Bibliografía

- Darley, A. (2003) *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós. Manovich, L. (2008). *Comprender los medios híbridos*.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós
- Sánchez Navarro, J. (2000). *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Barcelona: Glénat.
- Scoriali, C. (2008). *La estética Posthipertextual*.

# Wes Anderson, sin límites definidos

Agustina Gavagnin

## Introducción

Frente a la apreciación de obra de artistas tan complejos como interesantes, que resultan difíciles de enmarcar bajo un solo parámetro o género, surge eventualmente la pregunta sobre cuáles son los límites entre un estilo, o período del arte, y otro. O sobre qué sucede si no encontramos una línea clara que los diferencie o separe.

Es decir, si los límites entre dos o varias cosas son tan difusos, cómo enmarcar, etiquetar o encasillar con un solo adjetivo o término a un artista.

Es consensuado que el arte posmoderno, por oposición al denominado arte moderno, es el propio de la posmodernidad, teoría socio-cultural que postula la actual vigencia de un período histórico que habría superado el proyecto moderno (es decir, la raíz cultural, política y económica propia de la Edad Contemporánea).

Entre el período moderno y el posmoderno se han producido grandes cambios, por ello, varios autores hablan de un antes y un después. En la posmodernidad, las diferentes corrientes que aparecieron durante la segunda mitad del siglo XX, rompen con todo lo que estaba antes establecido. Surgen como rechazo y cuestionamiento a las ideas de los modernistas. El avance de la tecnología, la fugacidad de las cosas, la falta de novedad y los problemas sociales y ambientales, son algunos de los temas que influyen en el pensar posmoderno, lo que lleva a que los distintos artistas tengan una mirada distinta a la que tenían los de la época moderna, donde el capitalismo, el racionalismo, el individualismo, la civilización urbana y el progreso científico y tecnológico eran sus principales motivaciones.

Muy distinto a esto, están quienes sostienen que no podemos establecer un antes y un después entre estos dos períodos, ya que necesitaríamos más lejanía en el tiempo, es decir, más perspectiva histórica para ver si realmente hemos llegado, o no, al punto de quiebre o ruptura de estos valores, y si hemos superado realmente el proyecto moderno. A pesar de esto, existen ciertos instintos en el humano, y, en este caso, en el artista, que no van a cambiar nunca. El hecho de querer expresarse está latente siempre, como pueden evidenciar las pinturas rupestres en las cavernas, por ejemplo. Pertenecemos a un período definido o no, la expresión artística y el querer decir algo, se mantendrán en todos los distintos períodos, movimientos y estilos.

Este ensayo analiza la obra del cineasta actual Wes Anderson (de Texas, Estados Unidos), quien hace uso de varios estilos, creando así uno propio. Este particular director nos sumerge en historias únicas que nos son narradas, desde lo estético y visual hasta en los diálogos, como si fuesen un gran cuento u obra de teatro. Asimismo, crea mundos imaginarios con personajes de los cuales el espectador se encariña con rapidez.

## Desarrollo

Su estilo es tan complejo como marcado: se puede decir que Wes, a lo largo de toda su filmografía, ha educado el ojo de sus espectadores. Con tan solo ver unos pocos minutos, ya se sabe cuándo se está en presencia de alguna de sus maravillosas películas.

Es por ello que se ha decidido analizar, a continuación, cuáles son estas particularidades que lo hacen tan único y especial, y definen, a su manera, su propio estilo: narrativa y estructura, perfección geométrica, carácter teatral, uso de planos cenitales, la marca de la casa, una película, un color, los niños como adultos y los adultos como niños, familias disfuncionales, el diferente no es un bicho raro, nos enfrenta a nuestras miserias, estética vintage o analógica, la música, un personaje más, el impecable reparto de siempre.

Este director tejano rompe con la unidad formal que venía predicando siempre el cine clásico. Desde una premeditada y cuidadosa organización, Wes Anderson pone su sello personal al dividir sus películas en ciertas estructuras o, mejor dicho, en episodios. Sus filmes dan la sensación de ser parte o enteramente pensadas como travesías. Son viajes literales y metafóricos, que giran en torno al protagonista en busca de una aventura. Divide cada película de una manera diferente y de acuerdo a lo que relata.

En la película *Rushmore* (1997), con un tono teatral, hay una segmentación de acuerdo a la época del año escolar. Hay una estructura que recorre de septiembre a diciembre, separada visualmente por un telón rojo oscuro y pesado. Se presenta Max el protagonista, como autor de su vida y de la narrativa. En *The Royal Tenenbaums* (2001), la estructura presentada es como un cuento, con capítulos definidos y un pantallazo de la hoja de un libro ilustrado que ha sido alquilado en la Biblioteca Pública. En el principio de la película se hace una toma de un libro sobre una mesa, como en los filmes clásicos para niños de Disney.

En *Moonrise Kingdom* (2012), en cambio, se estructura como un documental, con un presentador que va actualizando acerca del progreso de la tormenta que se acerca a la isla costera de Penzance. Le provee al espectador la fecha y horario en cuestión, con un detalle descriptivo para mantenerlo orientado. Aquí la historia retrata a diferentes habitantes de la isla y su reacción frente a la aventura amorosa de dos niños, Sam y Suzy. Visualmente, la sensación es que cada imagen está comprimida, para parecer una página de algún libro.

En su último film, *The Grand Budapest Hotel* (2014) divide la historia en capítulos que narran las aventuras de un *concierto* y un *lobby boy* que huyen de la policía al ser acusados de un falso asesinato y robo. Además, en esta película, el director propone relatar a una historia dentro de otra. Sin contar que

\* Docente: Juan Orellana | Asignatura: Taller de Reflexión Artística | Primer Premio

la película en sí misma, es otra forma más de relato, por lo cual deberíamos añadir otro eslabón más a esa cadena de la cual no podemos perdernos ni un segundo para poder seguir correctamente el hilo. La trama está dividida en capítulos con saltos temporales: de 1985 a 1968 y de allí a los años '30, con múltiples narradores en off y con ramificaciones que transforman al film.

Lo que logra con las divisiones estructurales es la cualidad ficticia. Se interpreta como la intención de trasladar a la audiencia a otra realidad, a un lugar desconocido y creado por Anderson. A finales de la década de los '50, los realizadores cinematográficos de la Nouvelle Vague, en su espíritu de modernidad post-guerra, querían retratar la verdad del día a día de las personas. Sin embargo, Wes Anderson al ser un post-modernista dio un paso más allá. Con una tendencia para minorizar su representación de la realidad, él está tirando abajo con humor, el límite entre el mundo real y el de ficción. Anderson enfatiza constantemente la artificialidad, pero haciéndola pasar, irónicamente, por lo real irónicamente: un juego con la verdad inventada, la realidad es la de cada uno.

Otra cosa que caracteriza a sus films es que la localización espacio-temporal es muy difícil de detallar. El vestuario suele ser uno de los puntos clave en todo esto. Pero Wes lo hace más complicado: emplea ropa monocromática y centra la atención en los accesorios, con la finalidad de caracterizar al personaje, ya no tanto de ubicarnos en el tiempo y espacio. Con este director tenemos que conformarnos con aproximarnos de manera imprecisa a la ubicación; puede que la historia haya sucedido hace unas décadas, hoy mismo, o incluso que pertenezca a dentro de 20 años.

El desarrollo narrativo sucede en base a un anclaje contextual detallado y específico. Anderson provee los detalles de sus personajes y el contexto visual con un alto grado de intensidad, que la audiencia recibe para entender la historia. Se muestra más de lo que se dice audiblemente. El diálogo en la obra de Anderson, es conciso y puntual. No hay un exceso de palabras, sino que cada una que se emite es valiosa por esa información extra que da. Al espectador se le presentan largometrajes con historias elaboradas y alcanzadas, a través de un equilibrio perfecto entre lo visual y el guión.

La obra posee una perfección gormétrica. En este sentido, la fotografía está relacionada a la cámara y su uso, el encuadre, la saturación, iluminación, movimientos de cámara y tomas, entre otras cosas. Ya explicado brevemente esto, podemos decir que el mundo de Wes es lo que es gracias a su fotografía, saturaciones, tomas simétricamente perfectas de escenografías perfectamente construidas. Los más claros ejemplos de escenografía, detallada y meticulosa, son *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004) y *Fantastic Mr. Fox* (2009). Cada plano de cada película está totalmente montado y estructurado como si de una imagen definitiva se tratara. Y para eso, siempre cuenta con la ayuda de Robert D. Yeoman, su inseparable Director de Fotografía. Por eso, las películas de Wes Anderson cuentan con una línea inquebrantable asombrosa en este aspecto fotográfico.

Es un obsesivo de las simetrías (a partir de un eje central vertical), de los puntos de fuga (suele hacerlo cuando encuadra dos personajes en un mismo plano), y de respetar los tres tercios a lo alto del plano (es decir, de arriba abajo, se ve una transición perfecta que respeta ese principio básico de la fotografía). Sólo estos son algunos de los recursos que suele utilizar repetitivamente.

Las películas de Anderson tienen, además, un valor narrativo que lo diferencia radicalmente de otros directores actuales. La habilidad para llevar a la audiencia dentro de mundos fantásticos. Son lugares nunca vistos, atractivos, donde el espectador ve desenvolverse a individuos particulares. Sin embargo, la artificialidad a la vez produce un cierto grado de distancia. Se desarrollan las historias de los diferentes personajes que crea, en espacios especiales que se perciben como absurdos.

Cuando genera un contexto espacial y temporal en el que se desarrolla toda la historia, Anderson toma en consideración el hecho de que todo comunica. Visualmente transporta al espectador a una realidad de sus personajes. Con su estilo de filmación, composición visual, colores, música y diálogos, el director construye los eventos como si fuese un espectáculo. Implica que sus personajes hacen una actuación de los hechos, en escenarios contruados y modelados a su manera. Las referencias al montaje de una obra teatral o el libro de cuentos en *Rushmore*, *The Royal Tenenbaums*, *Moonrise Kingdom* o *The Grand Budapest Hotel*, fortalecen la percepción de la película como una creación artística.

A parte de su impecable y favorita simetría, otro de los recursos preferidos de Wes Anderson es el del uso de planos cenitales. La cámara graba desde el techo mirando hacia el suelo. Maletas que se abren y nos enseñan su contenido, platos de comida, mapas y planos y personajes tumbados son los más recurrentes entre su filmografía.

En las películas de Wes, la casa de los protagonistas es percibida como un personaje más. Crucial para el desarrollo de la historia. En ella suceden los hechos más importantes y le brinda un contexto a cada personaje. Es decir, el hotel Budapest, la casa de la familia Tenenbaum o el barco-casa de Steve Zissou, son testigos de aquellos sucesos relevantes para sus protagonistas y funcionan como un punto de unión.

Si hay algo que no se puede dejar de mencionar en la estética de este director, es el uso de amplias paletas de colores. Cada film presenta una cuidada paleta, generalmente, de colores pasteles, para enfatizar ese estilo vintage de sus películas. Cada película tiene sus propios colores y esto hace que, al salir de la sala de cine, recordemos a cada una de sus películas con un color diferente. Por ejemplo, en el caso de *The Grand Budapest Hotel* podemos asociarla con el color rojo o violeta, presentes en casi todo el film, no sólo en el vestuario de sus dos protagonistas, sino que en los sobrecargados decorados del hotel también. Otro ejemplo marcado de esto, es el de la película *Moonrise Kingdom*. Resulta imposible separarla de los tonos verdes y amarillos cada vez que uno piensa en ella. A Anderson siempre le han fascinado una serie de temas que se repiten a lo largo de su filmografía, entre ellos el recurso de presentar a los niños como adultos y los adultos como niños. Toda su producción está llena de gente adulta que se comportan como niños y niños que se comportan como gente adulta. Los más claros ejemplos de esto son sus películas: *Moonrise Kingdom*, *The Royal Tenenbaums* y la última *The Grand Budapest Hotel*.

Las familias disfuncionales también suelen aparecer. No existe la familia perfecta. Wes Anderson lo sabe y su mundo se caracteriza por los núcleos desestructurados. La figura del padre ausente es una constante en sus películas.

Conflictos familiares que hacen reflexionar sobre lo que nos une a aquellos que no hemos podido elegir, pero con los que estamos atados de por vida. También son un clásico de su

universo los hijos que repudian a sus padres, aunque en el fondo solo piden un poco de atención (Rushmore o *Fantastic Mr. Fox*).

El espectador agradece ver familias que, dentro de sus peculiaridades, son mucho más reconocibles que la típica estampa del cine americano en el que todos los parientes se reúnen para cenar y ser felices alrededor del pavo del Día de Acción de Gracias.

En el mundo de Wes Anderson todos son diferentes a lo considerado como normal. La sociedad le presiona para que se acomoden a sus normas, pero ellos luchan por defender su identidad. Anderson quiere a sus personajes, precisamente, por ser distintos. No los trata como bichos raros, y es así como nos identificamos con ellos: la dignidad del diferente.

Como nadie es del todo normal, muchos disimulan sus diferencias para encajar, pero en el mundo de Wes Anderson eso no ocurre. Da igual que seas un zorro sin cola, un científico con un hijo bastardo en busca de un tiburón o tengas la cara destrozada y cubierta de vendas.

Además, sus historias, lejos de perseguir la veracidad, son cuentos desarrollados en maravillosos parajes emocionales en los que puedes sentir lo mucho que quiere a sus excéntricos, al mismo tiempo que adorables, personajes que viven en su propio mundo. Pequeños perdedores por naturaleza que, por muy ridículos o insignificantes que sean sus objetivos, siempre los acaban viendo cumplidos de una forma u otra y les permiten disfrutar de unos minutos, o incluso, segundos de gloria que Anderson sabe captar a la perfección en esas famosas procesiones a cámara lenta que observamos (cada vez menos) sus películas.

La obra se caracteriza además, por poseer una estética *vinatge* o analógica. El director remata toda su labor fotográfica con dos virtudes del mundo analógico que hacen que nos interese por él: el soporte en que suele filmar, y la dirección artística.

En el primer apartado debemos señalar que Wes Anderson filma todo en 35mm. A excepción de *Fantástico Mr. Fox*, su única película animada, todo lo que ha rodado y llevado a la gran pantalla, ha quedado grabado en un soporte analógico.

En el segundo punto, es el abuso de *utilería retro* que llena nuestras retinas de objetos antiguos y preciosos de una época en el que todo artefacto o máquina funcionaba de forma analógica. Por ejemplo: ¿dónde quedaron esos tocadiscos y discos de vinilo tan presentes en *Moonrise Kingdom*? o ¿o la máquina de escribir de Margot en *The Royal Tenenbaums*?

Otro punto que debemos analizar de esta estética, es que el director le brinda a cada una de sus películas ese tinte desaturado de película Polaroid o –los actualmente de moda– filtros al estilo *Instagram*, con lo cual logra una sensación retro total y tan particular.

Probablemente pueda decirse que es el director con el mejor oído de música rock y pop de estas décadas. La música de sus películas es tan memorable que hasta hay un álbum tributo con artistas como Black Francis, Juliana Hatfield y Boris Yeltsin haciendo *covers* de temas utilizados en las películas de Anderson. Una de las escenas más memorables es la de *The Royal Tenenbaums* en la que vemos a Richie Tenenbaum con *Needle in The Hay* de Elliot Smith de fondo.

Es una escena que no es como ninguna otra de la película, pero trabajan perfectamente bien entre ellas (escena y música). *The Royal Tenenbaums* no sólo tiene a Elliot Smith en su soundtrack, tiene a David Bowie, The Velvet Underground,

The Beatles, Van Morrison, The Rolling Stones, y hasta a Erik Satie (después de esto, esta canción apareció en miles de otras películas).

El soundtrack de *The Life Aquatic* trata de *covers* de canciones de David Bowie hechas por el cantante brasileiro Seu Jorge quien hace de Pelé en la película. El mismísimo Bowie escuchó el álbum y declaró que “si Seu Jorge no grababa mis canciones en portugués nunca hubiera escuchado el nivel de belleza en el que estaba impregnado”.

Aparte de su peculiar estilo visual existe otro elemento que hace identificables sus películas: su reparto. El director ha creado una “pandilla de amigos” que se reúnen para rodar películas y entre los que siempre encontramos a Bill Murray presidiendo la función. Aunque sea en un papel pequeño, el ‘Cazafantasmas’ tiene que estar presente. Lo mismo ocurre con otros de sus actores fetiche: Anjelica Huston, Owen Wilson o Jason Schwartzman.

Según van pasando las películas, muchos otros actores se han ido uniendo a los repartos, como Tilda Swinton, Wlliem Dafoe o Adrien Brody.

La particularidad que tienen estos actores es que han sabido captar y transmitir esa energía particular que tienen los personajes de Anderson, logrando una esencia única.

En el campo técnico, el cineasta también cuenta con fieles colaboradores también, como el director de fotografía Robert David Yeoman. Pero en el grupo también ha habido divorcios: hasta *Viaje a Darjeeling*, donde utilizó música de filmes clásicos de Satyajit Ray, el compositor de sus bandas sonoras había sido Mark Mothersbaugh. A partir de *Fantástico Sr. Fox* Wes, se puso en manos de Alexandre Desplat, autor también de la música de *Moonrise Kingdom* (2013) y *El Gran Hotel Budapest* (2014).

## Conclusiones

Wes Anderson hace lo que los cineastas se supone que deben hacer: crea mundos. Son mundos completamente suyos, los diseña, los perfecciona y da un toque particular para luego llenarlos con personajes que hablan un mismo idioma universal de emociones humanas con las cuales nos sentimos identificados. Si bien todo es ficticio, ese universo es igual de caótico que el de la vida real, llenos de errores en donde casi nada sale como lo tenemos planeado.

Hace uso de varios estilos y recursos –y tal vez sea ese pastiche el que lo encasille como un director posmoderno–. Si bien realiza un collage entre varios estilos y temas, no se puede definir a su cine como solo *vinatge* o surrealista o fantástico. Se debería, mejor, tomar su obra completa por lo que es. Es decir, referirse a él como un director completo. Es un producto tan complejo y particular, que lo lleva a ser reconocido por ello, y así crear su propio estilo. Por eso resulta difícil de enmarcarlo, porque Wes ha sabido, mejor que otros directores, ganarse su propio lugar siendo fiel a sus gustos y características.

## Bibliografía

- Dondís, D. (2012). *La Sintaxis de la Imagen: introducción al alfabeto visual (1ra ed.)*. España: Colección GG Diseño
- ¿Por qué deseamos ser un personaje de Wes Anderson?. Disponible en <http://www.elconfidencial.com/>
- ¿Qué es el cine moderno? Disponible en <http://www.lafuga.cl/>
- [CinerRock] *La música, un personaje más para Wes Anderson*. Disponible en: <http://www.planetaurbe.com/>

- Cine Clásico, Moderno y Posmoderno*. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/>
- Cine de género y cine de autor*. Disponible en: <http://www.slideshare.net/>
- Cine para lómógrafos: el mundo analógico de Wes Anderson*. Disponible en: <http://www.lomography.com/>
- Cine posmoderno*. Disponible en: <http://www.encadenados.org/>
- Club de Apreciación a Wes Anderson*. Disponible en: <http://ejemplar.com/>
- Descubriendo a Wes Anderson*. Disponible en: <http://www.vogue.es/>
- El Gran Hotel Budapest, el universo Wes Anderson* (otra vez) en <http://www.blogdecine.com/>
- El otro Wes Anderson: de la familia y de la muerte. Disponible en: <http://cinedivergente.com/>
- La estética en el cine de Wes Anderson*. Disponible en: <http://www.vistelacalle.com/>
- La teoría de la Gestalt*. Disponible en: <http://www.solopsicologia.com/>
- Moonrise Kingdom, una película donde la fotografía nos regala un juego de simbologías*. Disponible en: <http://www.xatakafoto.com/>
- Nouvelle vague*. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/>
- Psicología de la Gestalt. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/>
- Wes Anderson, entre lo documental y lo absurdo*. Disponible en: <http://culturacolectiva.com/>
- Wes Anderson: su filmografía en siete señas de identidad*. Disponible en: <http://b-sidemg.com/>
- Wes Anderson. *Claves de un tipo extraño que hace películas extrañas*. Disponible en: <http://www.revistavanityfair.es/>
- Zoller Seitz, M. (2013). *The Wes Anderson Collection*. Inglaterra: Abrams UK.



## Índice por autor (ordenado alfabéticamente)

Anillo González, Eduardo Andrés.....p. 23	Galarza Seeber, Dolores.....p. 38
Aquino Elias, Elva Yasy.....p. 61	Gavagnin, Agustina.....p. 82
Bar-On, Ariel David.....p. 68	Ighneimin, Mariana.....p. 40
Belzunce, Germán.....p. 18	Lambertina, María Paula.....p. 33
Benatar, Meir.....p. 77	Losardo, Lucila.....p. 62
Bianchi Enderlein, Sofía.....p. 43	Madero, Camila.....p. 15
Ceppi, Sofía.....p. 37	Menéndez, Nicolás.....p. 27
Chardon, María Belén.....p. 64	Menichelli, Luciano.....p. 56
Di Ciancia, Cinthia.....p. 40	Merlo, Fernanda.....p. 66
Di Maggio, Igna.....p. 79	Moncada Cabrera, Imaluna.....p. 20
Fezza, María Alejandra.....p. 13	Ortileb Pugin, Marianne.....p. 73
Fiorentino, Araceli.....ps. 47, 49	Prada Mantilla, Mary Daniela.....p. 52
Francis, Sofía Eleonora.....p. 53	Rossi, Matías Nicolás.....p. 30



# Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo desarrolla una amplia política editorial que incluye las siguientes publicaciones académicas de carácter periódico:

## • Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Es una publicación periódica que reúne papers, ensayos y estudios sobre tendencias, problemáticas profesionales, tecnologías y enfoques epistemológicos en los campos del Diseño y la Comunicación.

Se publican de dos a cuatro números anuales con una tirada de 500 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

Esta línea se edita desde el año 2000 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones remuneradas, dentro de las distintas temáticas.

La publicación tiene el número ISSN 1668.0227 de inscripción en el CAYCYT-CONICET y tiene un Comité de Arbitraje.

## • Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]

Es una línea de publicación periódica del Centro de Producción de la Facultad. Su objetivo es reunir los trabajos significativos de estudiantes y egresados de las diferentes carreras. Las producciones (teórico, visual, proyectual, experimental y otros) se originan partiendo de recopilaciones bibliográficas, catálogos, guías, entre otros soportes.

La política editorial refleja los estándares de calidad del desarrollo de la currícula, evidenciando la diversidad de abordajes temáticos y metodológicos realizados por estudiantes y egresados, con la dirección y supervisión de los docentes de la Facultad. Los trabajos son seleccionados por el claustro académico y evaluados para su publicación por el Comité de Arbitraje de la Serie.

Esta línea se edita desde el año 2004 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones para su publicación. El número de inscripción en el CAYCYT-CONICET es el ISSN 1668-5229 y tiene Comité de Arbitraje.

## • Escritos en la Facultad

Es una publicación periódica que reúne documentación institucional (guías, reglamentos, propuestas), producciones significativas de estudiantes (trabajos prácticos, resúmenes de trabajos finales de grado, concursos) y producciones pedagógicas de profesores (guías de trabajo, recopilaciones, propuestas académicas).

Se publican de cuatro a ocho números anuales con una tirada variable de 100 a 500 ejemplares de acuerdo a su utilización. Esta serie se edita desde el año 2005 en forma ininterrumpida, su distribución es gratuita y recibe colaboraciones para su publicación. La misma tiene el número ISSN 1669-2306 de inscripción en el CAYCYT-CONICET.

## • Reflexión Académica en Diseño y Comunicación

Las Jornadas de Reflexión Académica son organizadas por la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 1993 y configuran el plan académico de la Facultad colaborando con su proyecto educativo a futuro. Estos encuentros se destinan al análisis, intercambio de experiencias y actualización de propuestas académicas y pedagógicas en torno a las disciplinas del diseño y la comunicación. Todos los docentes de la Facultad participan a través de sus ponencias, las cuales son editadas en el libro de las Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, una publicación académica centrada en cuestiones de enseñanza - aprendizaje en los campos del diseño y las comunicaciones. La publicación (ISSN 1668-1673) se edita anualmente desde el 2000 con una tirada de 1000 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

## • Actas de Diseño

Actas de Diseño es una publicación semestral de la Facultad de Diseño y Comunicación, que reúne ponencias realizadas por académicos y profesionales nacionales y extranjeros. La publicación se organiza cada año en torno a la temática convocante del Encuentro Latinoamericano de Diseño, cuya primera edición fue en Agosto 2006.

Cabe destacar que la Facultad ha sido la coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño Latinoamericano y la sede inaugural ha sido Buenos Aires en el año 2006.

La publicación tiene el Número ISSN 1850-2032 de inscripción y tiene comité de arbitraje.

A continuación se presentan los contenidos de las ediciones históricas de la serie Creación y Producción en Diseño y Comunicación.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición XIII. Escritos de Estudiantes. Primer Cuatrimestre 2014.** (2014) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 64, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2014. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación Primer Cuatrimestre 2014.** (2014) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 63, Octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y escrita.**

**Primer Cuatrimestre 2014. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita. Primer Cuatrimestre 2014.** (2014) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 62, Septiembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Segundo Cuatrimestre 2013. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación Segundo Cuatrimestre 2013.** (2014) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 61, Julio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y escrita. Segundo Cuatrimestre 2013. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita. Segundo Cuatrimestre 2013.** (2014) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 60, Junio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición XII. Escritos de Estudiantes. Segundo Cuatrimestre 2013. Ensayos sobre la imagen. Edición XIV. Escritos de estudiantes. Segundo Cuatrimestre 2013.** (2013) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 59, mayo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2013. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación Primer Cuatrimestre 2013.** (2013) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 58, Diciembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Primer Cuatrimestre 2013. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita Primer Cuatrimestre 2013.** (2013) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 57, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición XIII. Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2013.** (2013) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 56, octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición XI. Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2013.** (2013) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 55, Octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición XII. Escritos de estudiantes. Segundo Cuatrimestre 2012.** (2013) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 54, julio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición X. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2013) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 53, Mayo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación Proyectos de estudiantes desarrollados en las asignaturas Comunicación Oral y Escrita e Introducción a la Investigación Segundo Cuatrimestre 2012.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 52, Marzo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Primer Cuatrimestre 2012. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita Primer Cuatrimestre 2012.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 51, diciembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2012. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación Primer Cuatrimestre 2012.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 50, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición IX. Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2012.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 49, octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición XI. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo,

Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 48, septiembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición X. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 47, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición VIII. Escritos de estudiantes. Segundo Cuatrimestre 2011.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 46, mayo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Segundo Cuatrimestre 2011. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación Segundo Cuatrimestre 2011.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 45, abril. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Segundo Cuatrimestre 2011.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 44, marzo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Primer Cuatrimestre 2011. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita Primer Cuatrimestre 2011.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 43, diciembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición IX. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 42, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2011.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 41, octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos.**

**Edición VII. Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2011.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 40, septiembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición VIII. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 39, junio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición VI. Escritos de estudiantes. Segundo Cuatrimestre 2010.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 38, mayo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Segundo Cuatrimestre 2010. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita Segundo Cuatrimestre 2010.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 37, abril. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Segundo Cuatrimestre 2010. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación Segundo Cuatrimestre 2010.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36, marzo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición VII. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35, diciembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Primer Cuatrimestre 2010. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita Primer Cuatrimestre 2010.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2010. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación Primer Cuatrimestre 2010.**

(2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33, octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición V. Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2010.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32, octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición VI. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, agosto. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición IV. Escritos de estudiantes. Segundo Cuatrimestre 2009.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, julio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos Ganadores. Asignaturas Comunicación Oral y Escrita e Introducción a la Investigación. Segundo Cuatrimestre 2009.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, junio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos Ganadores. Asignaturas Comunicación Oral y Escrita e Introducción a la Investigación. Segundo Cuatrimestre 2009.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, junio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Primer Cuatrimestre 2009. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita Primer Cuatrimestre 2009.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, diciembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2009. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2009.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, diciembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición III. Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2009.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición V. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, octubre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de Estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Diciembre 2008. Febrero 2009. Proyectos Ganadores. Comunicación Oral y Escrita. Diciembre 2008. Febrero 2009.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición II. Escritos de estudiantes. Segundo Cuatrimestre 2008. Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Escritos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Diciembre 2008. Febrero 2009.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, junio. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición IV. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, mayo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos Contemporáneos. Edición I. Escritos de estudiantes. Primer Cuatrimestre 2008.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, febrero. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de Estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2008. Proyectos Ganadores. Introducción a la Investigación. Primer Cuatrimestre 2008.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de Estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita.**

- Primer Cuatrimestre 2008. Proyectos Ganadores. Comunicación Oral y Escrita. Primer Cuatrimestre 2008.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, octubre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición III. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, agosto. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Comunicación Oral y Escrita. Segundo Cuatrimestre 2007. Proyectos Ganadores Comunicación Oral y Escrita. Segundo Cuatrimestre 2007.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, julio. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. Segundo Cuatrimestre 2007. Proyectos Ganadores Introducción a la Investigación. Segundo Cuatrimestre 2007.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, mayo. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Ensayos sobre la imagen. Edición II. Trabajos de estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, marzo. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación Segundo cuatrimestre 2006, primer cuatrimestre 2007.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, diciembre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos. Propuestas. Creaciones. Trabajos de estudiantes de Diseño y Comunicación premiados en Concursos Internos 2006. Trabajos Reales para Clientes Reales.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, octubre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos. Propuestas. Creaciones. Trabajos de estudiantes de Diseño y Comunicación premiados en Concursos Internos 2005. Concurso Identidad Visual y Brand Book para la presentación ante la UNESCO de Buenos Aires como paisaje cultural.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, marzo. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación 2006.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, diciembre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Rediseño de marca y Brand Book para la Sociedad Central de Arquitectos (SCA) Orientación en Imagen Empresaria de la Carrera de Diseño, 1º Cuatrimestre.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, octubre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de estudiantes y egresados]: **Alberto Farina: Historias y discursos de cine y televisión. Raquel Bareto: El nacimiento del Expresionismo alemán. Mario D' Ingianna: Fragmentos de Weimar. Sebastián Duimich: La guerra de las Galaxias II. El video contraataca. Victoria Franzán: Jurassic Park ¿Un hito vanguardista? María Sol González: Ciento: Final Fantasy: The spirits within. Agustín Gregori: Cinta sketch. Amalia Hafner: De la pretensión de objetividad. Walter Rittner: Ciudades en el Expresionismo alemán. Irina Szulman, Pablo Lettieri y Paula Téramo: Notas alrededor de Antes del Atardecer. Mariano Torres: La metamorfosis cinematográfica del vampiro.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, agosto. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Florencia Bustingorry: Extrañar lo cotidiano ¿Punto de partida o de llegada en el proceso de investigación? Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. 2005.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, mayo. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos, Propuestas y Creaciones. Trabajos de estudiantes de Diseño y Comunicación premiados en concursos internos 2004.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, octubre. Con Arbitraje.
- > Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Formación, Creación y Desarrollo Profesional (Segundo ciclo Agosto 2004 - Julio 2005). Proyectos de estudiantes: Diseño de Imagen Empresaria, Diseño de Imagen y Sonido, Diseño de Interiores, Diseño de Packaging, Diseño Editorial, Diseño Publicitario, Diseño**

Textil y de Indumentaria, Licenciatura en Comunicación Audiovisual, Licenciatura en Publicidad y Licenciatura en Relaciones Públicas. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, septiembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación**. Thais Calderón: **La investigación y lo inesperado**. Carlos Cosentino: **Investigación y aprendizaje**. José María Doldan: **Algunas ideas sobre investigación**. Laura Ferrari: **El programa de investigación**. Rony Keselman: **Poetas y matemáticos**. Graciela Pascualetto: **Generaciones posmodernas**. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. 2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, septiembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Diseño de marca de Brand Book para el Casco Histórico de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires: orientación en Imagen Empresaria de la carrera de Diseño**. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, mayo. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Formación, Creación y Desarrollo Profesional**. **Proyectos de estudiantes: Diseño de**

**Imagen Empresaria - Diseño de Imagen y Sonido - Diseño de Interiores - Diseño de Packaging - Diseño Editorial - Diseño Publicitario - Diseño Textil y de Indumentaria - Licenciatura en Comunicación Audiovisual - Licenciatura en Publicidad - Licenciatura en Relaciones Públicas**. (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, noviembre. Con Arbitraje.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de estudiantes y egresados]: **Historias, discursos: Apuntes sobre una experiencia**. Eduardo Russo. **Pioneros y fundadores: Sebastián Duimich. Fritz Lang, la aventura**. Virginia Guerstein. **Cine nacional e identidad: Los primeros pasos. La batalla de las vanguardias: María del Huerto Iriarte y Marilina Villarejo. Surrealismo: Un perro andaluz y la lógica del absurdo**. Anabella Sánchez. **Dadá, Surrealismo, Entreacto. Legados y continuidades: Victoria Franzán, Virginia Guerstein y Tamara Izko. Cine comercial: Los sesenta, los noventa**. Marina Litmajer. **El impacto de los años '60 en la producción audiovisual actual ¿Sabés nadar? Y el cine del no-entre-tenimiento heredado de la Nouvelle Vague. Rupturas y aperturas: Gastón Alé, Florencia Sosa y Florinda Verrier. La ruptura de la linealidad en el relato. Vanguardias, Videoarte, Net Art. Producciones digitales y audiovisuales de estudiantes de la Facultad en Diseño y Comunicación. Catálogo 2003**. (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, agosto. Con Arbitraje.





**Facultad de Diseño y Comunicación**

Mario Bravo 1050. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. C 1175 ABT. Argentina  
[www.palermo.edu](http://www.palermo.edu)