

# Cuaderno 66

Año 18  
Número 66  
Marzo  
2018

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

## Componentes del diseño audiovisual experimental

---

**Gonzalo Aranda Toro y Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **Alejandra Niedermaier:** Introducción | **María José Alcalde:** Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental | **Eugenia Álvarez Saavedra:** El diseño en las representaciones audiovisuales de la etnia Mapuche | **Laura Bertolotto Navarrete y Katherine Hetz Rodríguez:** Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo | **José Luis Cancio:** *Cerebus*, un modelo de edición independiente | **Rosa Chalkho:** La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film | **Antonietta Clunes:** Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano | **Daniela V. Di Bella:** Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento | **Pamela Petruska Gatica Ramírez:** Ver y sentir (pantallas). Diseño, dispositivos y emoción | **Ricardo Pérez Rivera:** Acerca del método de la observación y algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes | **Juan Manuel Pérez:** Sobre subjetividades en la educación visual contemporánea: algunos componentes | **Eduardo A. Russo:** Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios | **Gisela Massara, Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza:** Tendencias en el Cine Expandido Contemporáneo.



SANTO  
TOMÁS  
INSTITUTO PROFESIONAL

ÁREA  
DISEÑO

---

**Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.**  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo. Buenos Aires.







## **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**

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.  
www.palermo.edu  
publicacionesdc@palermo.edu

### **Director**

Oscar Echevarría

### **Editora**

Fabiola Knop

### **Coordinación del Cuaderno n° 66**

**Gonzalo Aranda Toro.** (Área Diseño, Instituto Profesional Santo Tomás. Chile)  
**Alejandra Niedermaier.** (D&C, UP. Argentina)

### **Comité Editorial**

**Lucia Acar.** Universidade Estácio de Sá. Brasil.  
**Gonzalo Javier Alarcón Vital.** Universidad Autónoma Metropolitana. México.  
**Mercedes Alfonsín.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Fernando Alberto Alvarez Romero.** Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Colombia.  
**Gonzalo Aranda Toro.** Universidad Santo Tomás. Chile.  
**Christian Atance.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Mónica Balabani.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Alberto Beckers Argomedeo.** Universidad Santo Tomás. Chile.  
**Renato Antonio Bertao.** Universidade Positivo. Brasil.  
**Allan Castelnuovo.** Market Research Society. Reino Unido.  
**Jorge Manuel Castro Falero.** Universidad de la Empresa. Uruguay.  
**Raúl Castro Zuñeda.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Mario Rubén Dorochesi Fernandois.** Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.  
**Adriana Inés Echeverría.** Universidad de la Cuenca del Plata. Argentina.  
**Jimena Mariana García Ascolani.** Universidad Iberoamericana. Paraguay.  
**Marcelo Ghio.** Instituto San Ignacio. Perú.  
**Clara Lucia Grisales Montoya.** Academia Superior de Artes. Colombia.  
**Haenz Gutiérrez Quintana.** Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.  
**José Korn Bruzzone.** Universidad Tecnológica de Chile. Chile.  
**Zulema Marzorati.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Denisse Morales.** Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

## **Universidad de Palermo**

### **Rector**

Ricardo Popovsky

### **Facultad de Diseño y Comunicación**

*Decano*  
Oscar Echevarría

### *Secretario Académico*

Jorge Gaitto

**Nora Angélica Morales Zaragosa.** Universidad Autónoma Metropolitana. México.

**Candelaria Moreno de las Casas.** Instituto Toulouse Lautrec. Perú.

**Patricia Núñez Alexandra Panta de Solórzano.** Tecnológico Espíritu Santo. Ecuador.

**Guido Olivares Salinas.** Universidad de Playa Ancha. Chile.

**Ana Beatriz Pereira de Andrade.** UNESP Universidade Estadual Paulista. Brasil.

**Fernando Rolando.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Alexandre Santos de Oliveira.** Fundação Centro de Análise de Pesquisa e Inovação Tecnológica. Brasil.

**Carlos Roberto Soto.** Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

**Patricia Torres Sánchez.** Tecnológico de Monterrey. México.

**Viviana Suárez.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Elisabet Taddei.** Universidad de Palermo. Argentina.

### **Comité de Arbitraje**

**Luis Ahumada Hinostroza.** Universidad Santo Tomás. Chile.

**Débora Belmes.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Marcelo Bianchi Bustos.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Aarón José Caballero Quiroz.** Universidad Autónoma Metropolitana. México.

**Sandra Milena Castaño Rico.** Universidad de Medellín. Colombia.

**Roberto Céspedes.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Carlos Cosentino.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Ricardo Chelle Vargas.** Universidad ORT. Uruguay.

**José María Doldán.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Susana Dueñas.** Universidad Champagnat. Argentina.

**Pablo Fontana.** Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada. Argentina.

**Sandra Virginia Gómez Mañón.** Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

**Jorge Manuel Iturbe Bermejo.** Universidad La Salle. México.

**Denise Jorge Trindade.** Universidade Estácio de Sá. Brasil.  
**Mauren Leni de Roque.** Universidade Católica De Santos. Brasil.

**María Patricia Lopera Calle.** Tecnológico Pascual Bravo. Colombia.

**Gloria Mercedes Múnera Álvarez.** Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

**Eduardo Naranjo Castillo.** Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

**Miguel Alfonso Olivares Olivares.** Universidad de Valparaíso. Chile.

**Julio Enrique Putalláz.** Universidad Nacional del Nordeste. Argentina.

**Carlos Ramírez Righi.** Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.

**Oscar Rivadeneira Herrera.** Universidad Tecnológica de Chile. Chile.

**Julio Rojas Arriaza.** Universidad de Playa Ancha. Chile.

**Eduardo Russo.** Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

**Virginia Suárez.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Carlos Torres de la Torre.** Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador.

**Magali Turkenich.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Ignacio Urbina Polo.** ProDiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.

**Verónica Beatriz Viedma Paoli.** Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. Paraguay.

**Ricardo José Viveros Báez.** Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.

#### 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.

Marzo 2018.

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

Ferré 250/52 (C1437FUR)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1668-0227



El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas –en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades– la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En diciembre 2013 fue renovada la permanencia en el Núcleo Básico, que se evalúa de manera ininterrumpida desde el 2005. La publicación en sus versiones impresa y en línea han obtenido el Nivel 1 (36 puntos sobre 36).



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) pertenece a la colección de revistas científicas de SciELO.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) forma parte de la plataforma de recursos y servicios documentales Dialnet.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) se encuentra indexada por EBSCO.

#### Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] 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 > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.

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



# Cuaderno 66

Año 18  
Número 66  
Marzo  
2018

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

## Componentes del diseño audiovisual experimental

---

**Gonzalo Aranda Toro y Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **Alejandra Niedermaier:** Introducción | **María José Alcalde:** Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental | **Eugenia Álvarez Saavedra:** El diseño en las representaciones audiovisuales de la etnia Mapuche | **Laura Bertolotto Navarrete y Katherine Hetz Rodríguez:** Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo | **José Luis Cancio:** *Cerebus*, un modelo de edición independiente | **Rosa Chalkho:** La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film | **Antonietta Clunes:** Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano | **Daniela V. Di Bella:** Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento | **Pamela Petruska Gatica Ramírez:** Ver y sentir (pantallas). Diseño, dispositivos y emoción | **Ricardo Pérez Rivera:** Acerca del método de la observación y algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes | **Juan Manuel Pérez:** Sobre subjetividades en la educación visual contemporánea: algunos componentes | **Eduardo A. Russo:** Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios | **Gisela Massara, Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza:** Tendencias en el Cine Expandido Contemporáneo.



SANTO  
TOMÁS  
INSTITUTO PROFESIONAL

ÁREA  
DISEÑO

---

**Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.**  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos], es una línea de publicación cuatrimestral del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los Cuadernos reúnen papers e informes de investigación sobre tendencias de la práctica profesional, problemáticas de los medios de comunicación, nuevas tecnologías y enfoques epistemológicos de los campos del Diseño y la Comunicación. Los ensayos son aprobados en el proceso de referato realizado por el Comité de Arbitraje de la publicación.

Los estudios publicados están centrados en líneas de investigación que orientan las acciones del Centro de Estudios: 1. Empresas y marcas. 2. Medios y estrategias de comunicación. 3. Nuevas tecnologías. 4. Nuevos profesionales. 5. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. 6. Pedagogía del diseño y las comunicaciones. 7. Historia y tendencias.

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación recepciona colaboraciones para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios [Ensayos]. Las instrucciones para la presentación de los originales se encuentran disponibles en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php)

Las publicaciones académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo actualizan sus contenidos en forma permanente, adecuándose a las modificaciones presentadas por las normas básicas de estilo de la American Psychological Association - APA.



Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo. Buenos Aires.  
Marzo 2018.

## Componentes del diseño audiovisual experimental

---

### Prólogo

Gonzalo Aranda Toro y Alejandra Niedermaier.....pp. 11-13

### Introducción

Alejandra Niedermaier.....pp. 15-24

### Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental

María José Alcalde.....pp. 25-39

### El diseño en las representaciones audiovisuales de la etnia Mapuche

Eugenia Álvarez Saavedra.....pp. 41-51

### Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo.

Laura Bertolotto Navarrete y Katherine Hetz Rodríguez.....pp. 53-61

### CEREBUS, un modelo de edición independiente

José Luis Cancio.....pp. 63-69

### La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film

Rosa Chalkho.....pp. 71-83

### Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano

Antonieta Clunes.....pp. 85-93

<b>Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento</b> Daniela V. Di Bella.....	pp. 95-111
<b>Ver y sentir (pantallas). Diseño, dispositivos y emoción</b> Pamela Petruska Gatica Ramírez.....	pp. 113-122
<b>Acerca del método de la observación y algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes.</b> Ricardo Pérez Rivera.....	pp. 123-133
<b>Sobre subjetividades en la educación visual contemporánea: algunos componentes</b> Juan Manuel Pérez.....	pp. 135-141
<b>Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios</b> Eduardo A. Russo.....	pp. 143-155
<b>Tendencias en el Cine Expandido Contemporáneo</b> Gisela Massara, Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza.....	pp. 157-172
<b>Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.....</b>	pp. 173-193
<b>Síntesis de las instrucciones para autores.....</b>	p. 194

---

**Resumen:** Este cuaderno ha sido compilado por la Dirección Nacional Área Diseño del Instituto Profesional Santo Tomás de Chile y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En la comprensión de que el diseño audiovisual requiere hoy de una reflexión en toda su magnitud, los escritos que se encuentran albergados aquí se aproximan desde distintos componentes a ese estudio, enfatizando en su carácter experimental.

**Palabras clave:** diseño audiovisual - experimental - interdisciplinariedad - arte - tecnología.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 13]

---

(\*) Diseñador, mención Comunicación Visual, Magíster en Diseño Industrial, Diplomado en Docencia. Director Nacional Área de Diseño Santo Tomás. Miembro del Consejo de Escuelas de Diseño / Consejo Nacional de la Cultura y Las Artes. Docente del Área Proyecto de Título del Instituto Profesional y de la Universidad Santo Tomás - Santiago de Chile.

(\*\*) Fotógrafa, docente e investigadora. Magister en lenguajes artísticos combinados (UNA). Coordinadora académica de la Escuela Motivarte, docente del Posgrado de Lenguajes Artísticos Combinados de la UNA y de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Hace varios años que la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo viene llevando a cabo vínculos académicos a través de los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Se construyen así procesos académicos que analizan perspectivas comunes y que permiten entrelazar pensamientos a pesar de las distancias. En esta línea se encuentra esta compilación junto al Instituto Profesional Santo Tomás de Chile que alberga textos de ambas instituciones acerca de los componentes del diseño audiovisual experimental.

Para los compiladores, pertenecientes a las dos instituciones educativas mencionadas, ha sido absolutamente enriquecedor poder apreciar las similitudes y a su vez, las características propias de cada país acerca de este tema.

El discurso audiovisual se desenvuelve hoy en un entorno pluriforme que solicita una reflexión en toda su amplitud, es decir tanto desde sus especificidades como desde sus

diversos elementos en virtud de que su oferta se ha ampliado al incorporar los desarrollos multimediales. Los distintos artículos se acercan a las características que hacen a la enunciación, comunicación y recepción para hacer finalmente hincapié en la experimentación. Dada la importante cantidad de oportunidades existentes en nuestras vidas y experiencias, se requiere de ideas para convertirlas en nuevos lenguajes. Para ello, y desde la mirada disciplinaria vital del diseño, la creatividad es un factor necesario dentro de los procesos mentales para aprender imágenes en movimiento.

Se encuentran coincidencias entre varios de los escritos de este cuaderno que se irán desgranando en la Introducción. La más pregnante y –que se desprende de casi todos los artículos– es la interrelación entre ciencia y arte que suponen los nuevos diseños audiovisuales. Así, tanto arte como tecnología son regímenes de experimentación de lo sensible y, a su vez, son el resultado de un acto creativo.

Las herramientas básicas de un diseñador para el ejercicio de su profesión son el pensamiento integral, la creatividad, la metodología proyectual y la capacidad de observación. Esas herramientas se aplican a diversas ideas con la misma calidad de resultados; es más, la experiencia desigual puede facilitar la comprensión y el hallazgo de imágenes soñadas. Es por eso que cuando tenemos una idea innovadora para iniciar un acto experiencial construimos plataformas y modelos de diseño como consecuencia de los resultados obtenidos de la reflexión, investigación y haciendo un uso creativo de la información, de las tecnologías y de su aplicación. Para estructurar y proyectar ideas, se debe estar atento a identificar los procesos de transformación de los modelos mentales, considerando siempre la realidad y el espacio creativo en las áreas comunicativas y sensoriales.

El recurso audiovisual irrumpe en el medio y promueve una obra desde lo material a lo subjetivo, desde lo real a la expresión irreal, en ocasiones, desde lo tangible a lo intangible. En este sentido se acuerda con el teórico de arte Nicolás Bourriaud cuando menciona que, para las prácticas artísticas contemporáneas, en lugar de utilizar el concepto de “formas” se debe considerar el más abierto de “formaciones”, como oposición a un objeto cerrado. Al registrar este acontecimiento de visualización, divulgación y experiencia audiovisuales, se da vida a nuevos lenguajes, medios, dispositivos e instalaciones temáticas con una propuesta estética y técnica, propia de la relación íntima del realizador con el espectador. En este acto imaginario se establece una línea conductual del objeto visual a presentar. Es la relación del arte, del diseño, la cultura y lo cotidiano; práctica común, desarrollo particular y experiencia vivida, rasgos esenciales de respetar e incorporar en nuestros pensamientos y acciones personales. Es aquí donde la producción audiovisual experimental adquiere una preponderancia al mostrar un campo no explorado de la imagen, rutina en movimiento en relación con el tiempo y la aparición concreta de diferentes dimensiones y niveles de la cognición humana.

El Diseño Audiovisual Experimental ha estado en una búsqueda constante del modo de hacer comprensible una visión amplia que considera lo interdisciplinario del hacer contemporáneo, el desarrollo técnico y temático en el mundo actual de las comunicaciones y artes audiovisuales y a la imagen digital como actual fenómeno que se proyecta hacia el futuro, cambio sensorial como medio de expresión y canal de información que nuestro incesante devenir se plantea en nuestras experiencias de vida.

Los escritos de este cuaderno dan cuenta de la interdisciplinariedad mencionada como así también del desarrollo citados. Hacen alusión a un entramado, a un telar que adquiere distintas prácticas. En concordancia, esta compilación resulta una escritura a varias voces que intenta construir conocimiento de un modo colectivo y que, por esta razón, invita cordialmente a su lectura.

---

**Abstract:** This Journal has been compiled by the Design Department of the Professional Institute Santo Tomás of Chile and the Faculty of Design & Communication of the University of Palermo. Having in mind that at present audiovisual design demands a deep and global reflection, the articles gathered in this publication make an approach to this area of design from its different components focusing on its experimental side.

**Key words:** audiovisual design - experimental - interdisciplinarity - art - technology.

**Resumo:** Este Caderno foi compilado pela Direção Nacional Área Design do Instituto Profissional Santo Tomás de Chile e a Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo. Na compreensão de que o design audiovisual precisa hoje uma profunda reflexão, os escritos que se apresentam desde diferentes componentes a esse estudo, enfatizando no seu caráter experimental.

**Palavras chave:** design audiovisual - experimental - interdisciplinaridade - arte - tecnologia.

---



---

**Resumen:** Esta introducción presenta a los distintos ensayos que habitan en este cuaderno. Resulta entonces un preámbulo que intenta resaltar algunos de los temas encarados por los autores de los diferentes textos.

**Palabras clave:** Experimental - componentes - construcción de sentido - receptor.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 24]

---

(\*) Fotógrafa, docente e investigadora. Magister en lenguajes artísticos combinados (UNA). Coordinadora académica de la Escuela Motivarte, docente del Posgrado de Lenguajes Artísticos Combinados de la UNA y de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

*¿Qué es un cuerpo para que pueda ser seducido por la imagen y  
producido por el número?  
Alain Badiou<sup>1</sup>*

En 1975 Julia Kristeva introduce el concepto de “práctica significativa” en el cual aúna la producción de signos (semiosis) con el deseo (psicoanálisis). Este cuaderno responde a una práctica significativa en tanto discurso y deseo de desentrañar distintos fenómenos que integran nuestro espacio en la actualidad. El discurso audiovisual se desenvuelve hoy en un entorno pluriforme que solicita una reflexión en toda su amplitud, tanto desde sus especificidades como desde sus componentes en virtud de que, en los últimos años, su oferta se ha ampliado al incorporar los desarrollos multimediales. El presente cuaderno trata entonces de acercarse a algunas características que hacen a la enunciación, comunicación y recepción para hacer especial hincapié en la experimentación.

Tal vez sea necesario situar el discurso contemporáneo en términos de la enunciación del productor, adentrarse en su *poiesis* para, incluir después en el análisis, la figura que hoy completa el circuito comunicacional y de sentido que es el receptor. Se entremezclan de algún modo los conceptos de arte, diseño y moda tal como lo anticiparon los representantes de la Escuela de la Bauhaus (1919-1933). Lo contemporáneo se desarrolla entonces como una práctica de la exhibición (Groys, 2014, p. 50).

Si bien lo experimental se torna visible en el ámbito de las artes visuales a partir de las vanguardias históricas (ManRay (1890-1976), FernandLeger (1881-1955), Salvador Dalí (1904-1989), Luis Buñel (1900-1983), Walter Ruttmann (1887-1941), Hans Richter (1888-1976), Marcel Duchamp (1887-1968) y Lazlo Moholy Nagy (1895-1946) entre otros), es desde la noción de cine expandido (instituido a través de la publicación en 1970 del libro de Gene Youngblood) que se describe la posibilidad de diferentes heterotopías alrededor de la producción audiovisual. Para Youngblood el aspecto esencial de estas investigaciones experimentales es su carácter sinestésico, su capacidad para capturar sensorialmente al receptor, generando estados expandidos de conciencia. Sin embargo y para no limitar su amplia variedad de posibilidades habría que agregar lo considerado por Theodor Adorno para quien el gesto experimental significa “formas de proceder artísticas en las que lo nuevo es vinculante” (1983, p. 40).

Aparecen así figuras y grupos que comienzan a producir con la imagen electrónica como una investigación experimental. A propósito, Phillippe Dubois (2000) menciona que las máquinas y sus respectivas *tekné* pueden convertirse en máquinas de captación (cámara oscura), operadores de inscripción (fotografía), visualización (cine), transmisión (televisión y otros) y de concepción (tecnologías digitales). Podemos agregar que todas son posibles de experimentación.

A partir de la aparición de los medios tecnológicos se observa una imagen que se constituye con un cierto distanciamiento porque ya no se trata de una inscripción fotoquímica en donde un cuerpo es registrado en tiempo real ante una máquina que se encuentra en el mismo lugar sino que es producto de un cálculo. Estos medios suelen estar integrados, además, por diferentes dispositivos.

Continuando con el breve recorrido se considera a la pieza de Nam June Paik (1932-2006) *Exposition of music-Electronic Television* como el comienzo. La obra datada en 1963 presenta trece televisores con imágenes alteradas. Implicaban una crítica a la televisión como distorsionador de la realidad de aquellos años. Paik utilizó una cámara portátil Sony junto a unos sintetizadores creados por él mismo que le permitieron colorear y mezclar imágenes. Entre los años '60 y '70 se destacó también el grupo Fluxus (integrado entre otros por el propio Paik), Wolf Vostell (1932-1998) y un poco más adelante Bill Viola (1951). Por esos años, cabe mencionar también a Andy Warhol (1928-1987) y a Michael Snow (1929) con sus imágenes casi inmóviles.

Así el llamado “videoarte”, que designa a un conjunto de actividades variadas, comienza a expandirse alrededor de los años '80 y manifiesta una naturaleza híbrida y transdisciplinaria. Por su parte Lev Manovich (2010, p. 175) identifica que en los '90 la estética de la cultura de imágenes en movimiento ha cambiado “de manera dramática” en función de las nuevas posibilidades tecnológicas. En el transcurso de la contemporaneidad aparecieron otras formas de nombrar estas actividades tales como “video-creación”, “video-invencción” y video experimental. Este último término refiere directamente a la noción de proceso. Nicolás Bourriaud en su último libro (2015, p. 11) designa como *ex forma* lo que se encuentra atrapado tras el procedimiento de inclusión o de exclusión del o los productores. En la invención y en la transdisciplinarietà también se encuentran comprendidas las variables tecnológicas ya que éstas permiten disgregaciones y rearmados.



**Gisela Massara, Camila Sabeckis, Eleonora Vallazza** realizan un análisis sobre el cine experimental como una producción que se define por aquello a lo que no pertenece, por su diferencia con el cine canónico, comercial y por no poder encasillarse dentro de un género determinado. Se posiciona así fuera de lo institucionalizado, fuera de las normativas que regulan el modo de representar (MRI)<sup>2</sup>. Las tres autoras mencionan el diálogo con otras disciplinas como la pintura, la literatura, el teatro y la danza y argumentan que este diálogo facilitó la introducción de estas producciones en los museos. Es interesante detenerse en este punto para analizar la tensión existente sobre si esa inclusión se debe al el citado diálogo o tiene relación con su carácter híbrido y ensayístico que pone en cuestión diferentes temáticas. Un ejemplo de ello sería lo que las autoras mencionan sobre los diseños audiovisuales experimentales latinoamericanos en los que se encuentra una permanente reflexión sobre las condiciones socio-político-económicas de cada país. Resaltan también la influencia que posee el cine experimental sobre el narrativo y recuerdan lo mencionado por Philippe Dubois en tanto que este cine de exposición implica una “migración de dispositivos”.

Continuando con la transdisciplinariedad, cabe apreciar también la tecnoescena. Las video-instalaciones teatrales de Margarita Bali entremezclan proyecciones, danza, sonidos, objetos y actuación proyectada y/o en presencia. La concepción de sus audiovisuales (varios proyectores) se basa en la puesta en común de lo objetivo y lo subjetivo mediante la utilización de diferentes dispositivos. Esta puesta en común sirve de excusa para elaborar cierto discurso autorreferencial a los medios visuales como así también al teatro y al lenguaje corporal. De este modo, la puesta final es vista de un modo mezclado e indisoluble, es decir, diluyendo los lindes de los distintos regímenes expresivos que se están utilizando. Con este fin, produce un encadenamiento estableciendo continuidades y relaciones entre cada uno. Algo así como “desterritorializar” para “reterritorializar” luego en el sentido que Gilles Deleuze le otorga a estos verbos. Néstor García Canclini entiende por hibridación procesos que existían en forma separada y que se combinan para generar nuevas estructuras, objetos o prácticas (2008, p. 14). Hibridación comprendida también en la imbricación de los distintos medios visuales con las tecnologías digitales. Así los diferentes registros aunados deconstruyen y reconstruyen, pierden su carácter de clausura y ganan en coalescencia. Manovich reconoce la hibridación como metalenguaje y habla de estéticas híbridas o meta estéticas (p. 176).

Así se puede volver al ya mencionado Theodor Adorno que en su libro *Teoría Estética*, al interrogarse sobre la autonomía del arte, sostiene que lo nuevo –en tanto experimental– forma parte de la producción estética. La “industria cultural” está estrechamente vinculada al peligro de la pérdida de autonomía. Tempranamente, este autor vincula los procedimientos experimentales a una transferencia de la ciencia al arte ya que los distintos medios emprenden una exploración que busca lo inesperado o lo no imaginado. Lo nuevo, lo experimental sería pues el aporte de independencia que aseguraría el devenir libre del arte. Por su parte, **Antonietta Clunes** realiza un recorrido analítico sobre el uso de la tecnología. Menciona así –desde los pensamientos de Marshall McLuhan– que la tecnología es la capacidad humana de generar herramientas para colaborar con su desarrollo. A su vez, McLuhan identifica al arte como un “traductor de experiencias”. Así arte y tecnología se convierten juntos en productores de un medio que opera sobre lo simbólico.

**Clunes** nombra en su recorrido al Arte Genético o Bioarte. En estas obras se roza con lo biotecnológico. Se pueden nombrar en Argentina como antecedente a Victor Grippo (1936-2002), luego a Luis Fernando Benedit (1937-2011) y en la actualidad a Joaquín Fargas (1950), entre otros. En Brasil un ejemplo es Eduardo Kac con varias obras. (1962). Al igual que **Massara, Sabeckis y Vallaza** analiza la producción latinoamericana, destacando que no existe una imposibilidad tecnológica para su desarrollo sino que la dificultad radica en no perder identidad frente a cierto formato hegemónico global. A su vez, el escrito de **Laura Bertolotto Navarrete y Katherine Hetz** también hace hincapié en estos aspectos a través del concepto de territorio que adquiere nuevos contenidos en el contexto de la globalización. Ambas analizan el diseño gráfico y audiovisual desde lo perceptual para arribar a lo que Joan Costa denomina “mundo cultural”. Con respecto a esto es interesante detenernos en que las prácticas tecnológicas se encuentran ligadas a una sociedad y época determinadas y por ende reflejan el ideario de su momento.

**María José Alcalde Fierro** traslada sus consideraciones al ámbito educativo. Se detiene en el concepto de aprendizaje significativo desarrollado por David Paul Ausubel. Este autor indica que los conocimientos se construyen a través de los saberes previos y que se debe lograr una implicación emocional con el objeto de conocimiento. Analiza posteriormente el aprendizaje experiencial. Concluye reflexionando sobre la complejidad del mensaje audiovisual y la coherencia semántica del mismo.

## Componentes

Varios artículos que integran esta publicación tratan sobre los aspectos perceptuales que conforman el discurso audiovisual. En este sentido resulta interesante formular un componente sensorial que, según Michael Chion, recibe el nombre de “audiovisogénico” y que trabaja sobre el contenido y la atmósfera desde la sinestesia. Este componente es producto de combinaciones entre sonido e imágenes. (2013, p. 14) Así el mencionado autor propone “recuperar” no el sonido real del objeto sino los efectos sonoros que refuerzan lo que la imagen propone en tanto sensación. Presenta pues la idea de “trans-sensorialidad” que involucra más de un sentido.

En esta línea, **Rosa Chalkho y Eugenia Álvarez Saavedra** hacen mención a la importancia de diseñar lo sonoro en base al concepto inicial. **Álvarez** enfatiza sobre la necesidad que los distintos elementos, tanto sonoros como visuales se encuentren reunidos bajo una misma idea. **Chalkho** por su parte, destaca como la música se ha visto afectada por su maridaje con la imagen cinematográfica.

La ya mencionada **Álvarez Saavedra** comparte un anticipo de su proyecto de investigación sobre los componentes audiovisuales de las producciones de la etnia Mapuche. Las producciones demuestran que desde el concepto de cosmovisión y, a partir de la morfología, el espacio, los sonidos, los colores y la materialidad, esta etnia encuentra el modo de expresar sus pensamientos y emociones. Desde la cosmovisión, desde lo ritual que actualiza el mito, podemos mencionar al tiempo como uno de los componentes presentes en los dispositivos audiovisuales. En este sentido, Giles Deleuze en *La imagen movimiento* (1984) señala al tiempo como un todo, circular y espiral que recoge el movimiento del universo

por un lado, pero que también señala el intervalo entre dos movimientos o dos acciones. Incluso el teórico Raymond Bellour (2009, p. 92) considera que no es el movimiento lo que define al cine sino el tiempo. En el video se aprecia un barrido de impulsos eléctricos que iluminan un punto tras otro sucesivamente lo que requiere un mecanismo perceptivo singular que articula las variables cronotópicas. Algunos recursos propios son la incrustación, el wipe y la sobreimpresión ya que tratan de imprecisar los límites precisos de la imagen para dar lugar a una impresión conjunta.

**Ricardo Pérez Rivera** analiza en profundidad el acto de la observación y la consecuente plasmación de lo observado en un diseño. Recurre así a diversos elementos perceptuales. Por ello cabe recordar que la percepción se encuentra ligada a la sensación por medio de la experiencia. La experiencia como sustancia –en tanto observación de las características– forma parte del par inteligible/sensible. A propósito, Kant, al igual que los pensadores empiristas, consideraba que la experiencia constituye el inicio del conocimiento.

Sobre la experiencia emocional –sustancia y fuerza (pulsión) aunados– que los distintos diseños audiovisuales generan **Pamela Petruska Gatica Ramírez** analiza cómo las distintas pantallas generan estímulos que actúan sobre la subjetividad. En esta misma línea se inscribe el ensayo de **Juan Manuel Pérez**. Ambos textos buscan identificar lo sensible y lo inteligible. Sobre esto, el ya mencionado Bellour habla de que en las producciones más contemporáneas se producen “sensaciones nuevas, menos identificables, menos identificatorias” (2010, p. 102).

Es interesante detenerse en otro de sus componentes. Se trata de la consanguineidad que presentan la fotografía, el cine y el video. A partir de este concepto se puede considerar a la fotografía como el componente molecular que habita en los lenguajes mencionados. En tal sentido Bellour (2009, p. 325) considera que la foto conforma el fotograma cinematográfico y el elemento cero del video. Por su parte, Jean Louis Comolli en una conferencia dictada en el 2007 lo denominaba “la unidad discreta del cine”. En la fotografía, lo instantáneo se convierte en pose, en una pausa del tiempo. Si se detiene el movimiento tanto en el cine como en el video se retorna a la imagen despojada, ¿Entonces, en esa exploración hacia el interior de cada dispositivo, no surgirá nuevamente el componente molecular fotográfico? Roland Barthes (1986, p. 66) sostenía que “el fotograma nos entrega el interior del fragmento.” Es por eso que, fotogramas y elementos cero, son en definitiva componentes moleculares constructores de fragmentos. Sobreimpresiones, *wipes* e incrustaciones forman parte del dispositivo videográfico y lo caracterizan como una *tekné* donde la tecnología y lo real se encuentran estrechamente vinculados. Las sobreimpresiones y las incrustaciones multiplican el componente molecular y lo convierten en capas combinadas que dan cuenta, por ejemplo, de pensamientos inconscientes, de ensoñaciones, de verdades ocultas. Siguiendo su recorrido sobre el desarrollo de la imagen, Manovich establece que la fotografía es un código representacional muy resistente que sobrevivió a las variadas mutaciones tecnológicas y que la razón de su supervivencia reside en su flexibilidad (p. 177).

A propósito, Mijaíl Bajtín establecía que ninguna palabra está deshabitada ya que la conocemos teñida de alguna connotación. Los “fragmentos” se constituyen así en conformadores de mundos. Tal vez un ejemplo sea la película *Las playas de Agnès* en la que Agnès Varda (1928) crea claramente su mundo a través de un entramado que rinde tributo a la consanguinidad recientemente expuesta entre distintos dispositivos visuales.

## Los componentes en función de la construcción de sentido

Tanto en el cine tradicional como su apertura hacia otros medios —o sea su expansión— lo esencial es el encuentro de una amalgama justa entre lo que se quiere decir y el modo de desarrollarlo, es decir, la elección del conjunto de significantes que posibilita un discurso contenedor de sentido.

El ya mencionado ensayo de **Chalkho** hace hincapié en que los significados de la música nacen en la Modernidad y que se experimentan con la denominada Teoría de los affetti concebida entre el Renacimiento y el Barroco. Establece entonces que la construcción de sentido se produce por la simple existencia de la asociación entre imágenes y sonidos en función de su sincronía.

**José Luis Cancio** se ocupa en su artículo del componente encargado de desarrollar el entramado de sentido, es decir el guión. Analiza para ello el guión de la historieta “Cerebus” de 1977. Destaca así una característica de los diseños visuales experimentales contemporáneos: la articulación estética se encuentra indisolublemente ligada a la trama. Se manifiesta además la interdisciplinariedad ya que la poesía también se encuentra presente. En este sentido, el ensayo de **Massara, Sabeckis, Vallazza** resaltan esta característica, nombrando la poesía visual entre otras producciones. **Cancio** introduce también otra particularidad que hace a los diseños experimentales: suelen ser realizados por varias personas a pesar que haya una especie de líder creativo del proyecto. Estos casos de multiautoría solicitan repensar el concepto de derecho de autor e introducen la noción de laboratorio.

**Eduardo Russo** aborda en profundidad el concepto de intermedialidad. Detiene su estudio en las interacciones mediáticas en función de la producción de sentido. Para ese estudio sostiene que los abordajes disciplinares cerrados ya no poseen la facultad de analizar el fenómeno en su cabal integridad. Una mirada interdisciplinaria será capaz de comprender mejor el entramado por el que “experiencias y contenidos fluyen de un territorio a otro”. Así la intermedialidad brinda, de algún modo, la clave para comprender los acelerados cambios ocurridos en las producciones audiovisuales desde su nacimiento hasta los últimos años. Para Russo la noción de intermedialidad alberga una idea de *work in progress* que le asegura una permanente apertura. Desde el punto de vista de la enseñanza, los pliegues de lo intermedial solicitan una reflexión y producción en formato de laboratorio que posibilita, a su vez, la experimentación.

La interacción texto-imagen suele estar presente en los diseños audiovisuales experimentales. Ratifican el concepto de hibridez ya mencionado que se convierte, a menudo, en una confluencia.

## Receptor - Espectador - Observador

Resulta importante realizar un análisis de esta tríada. Desde el concepto de *theorein* como contemplación pasiva pasando por el concepto de obra abierta de Umberto Eco que reconoce que la transdisciplinariedad impacta sobre el receptor:

Desde las estructuras que *se mueven* hasta aquellas *en que nosotros nos movemos*, la poética contemporánea nos propone una gama de formas que apelan a la movilidad de las perspectivas, a la múltiple variedad de las interpretaciones. Pero hemos visto igualmente que ninguna obra de arte es de hecho “cerrada”, sino que encierra, en su definición exterior, una infinidad de “lecturas” posibles. (1992, p. 48)

Encontramos un desplazamiento del concepto de espectador. Hallamos así de uno que deseaba ver y conocer a uno que quiere ver y ser visto. La ficción puede darnos un ejemplo de ello: En la serie *Lost* surge la preocupación en uno de sus protagonistas de que ningún satélite los está observando ya que han caído en una isla perdida. Se puede agregar dentro de esta categoría las cámaras que se usan como control del tejido social y que también son utilizadas en las producciones contemporáneas.

Si consideramos a la instalación como una forma incomparable en el contexto del arte contemporáneo y en la que se destaca el rol activo del receptor podemos comenzar a reflexionar sobre algunas de sus características. En este sentido, Boris Groys considera que la instalación es una forma de arte que incluye a todas las demás. (2009) Se trata en primer lugar de una dimensión espacio-temporal. Resulta interesante detenerse en algunos antecedentes que tienen a la producción visual como eje y que tempranamente apelan a la virtualidad y a la inmersión del receptor. En 1787 Robert Baker patenta una pintura mural y circular dando origen al concepto de panorama. Los hermanos Lumière presentaron, en 1900, el *Photorama*, un sistema de proyección de imágenes de 360° con imágenes de 20 m de diámetro y 10 m de altura. Éstos y otros, como el *Cineorama* de Raoul Grimoin Sanson, se constituyeron en los antecedentes del cine inmersivo, de los parques temáticos y por supuesto de las instalaciones multimedia. El formato panorama transporta al espectador en espacio y tiempo, provoca la inmersión ya mencionada y otorga la sensación de estar dentro de una realidad simulada incluso en ocasiones, a través de multipantallas. Justamente, **Clunes** hace referencia en su escrito a que el uso de sensores ha permitido crear situaciones inmersivas que modifican el rol del receptor.

En las instalaciones los objetos, las imágenes, las reproducciones explicitan sus características y, apelan a provocar una sensación, una idea, en definitiva una experiencia. La temporalidad en general no está definida por el artista, forma parte de la decisión del receptor que se convierte en un *flâneur*. En el caso de la video-instalación nos encontramos ante una forma que propone narrativas diferentes a sus compañeros consanguíneos como el cine o la instalación en general. Groys identifica las instalaciones de video como *Time based art* en las que se borra justamente la diferencia entre la actitud contemplativa y la activa (p. 100). Así la video-instalación posibilita un espectador emancipado que decide cuanto tiempo quedarse en la misma. *24 hours Psycho* de Douglas Gordon en base a la película *Psicosis* recurre a esto.

A su vez, el filósofo Martín Jesús Barbero (2002) caracteriza que:

La revolución tecnológica ha dejado de ser una cuestión de medios, para pasar a ser decididamente una cuestión de fines, es porque estamos ante la configuración de un ecosistema comunicativo conformado no sólo por

nuevas máquinas o medios, sino por nuevos lenguajes, sensibilidades, saberes y escrituras, por la hegemonía de la experiencia audiovisual sobre la tipográfica, y por la reintegración de la imagen al campo de la producción del conocimiento.

La posibilidad de una interactividad también influye en la subjetividad ya que desplaza la atención del “objeto” a su desmaterialización, es decir, a un estadio conformado por un organismo vivo dirigido al contexto y al receptor, al que se le otorga la posibilidad de una manipulación y una variación hacia su propia relatividad. Esto lo convierte en un operador al que le es permitido jugar con un mundo externo y un mundo interno.

**Daniela Di Bella** propone en el inicio de su artículo la articulación entre las palabras experiencia y experimentación. Justamente uno de los puntos de encuentro entre las dos palabras es lo que Di Bella señala en cuanto a que en la experimentación se encuentra comprendido también el desplazamiento del receptor por las distintas salas o galerías que albergan instalaciones audiovisuales. Realiza un recorrido por los antecedentes de las producciones contemporáneas localizándolas –al igual que otros ensayistas– con las vanguardias históricas. En tal sentido aporta otro ejemplo interesante: la novela *Finnegans Wake* de James Joyce que anticipa el uso del lenguaje de construcción hipertextual. Incluye las exploraciones que abordan heterotopías junto a heterocronías, diferentes narrativas y abstracciones diversas. Se detiene en la percepción sinestésica al señalar que la imagen en movimiento se vuelve háptica, al superar la tradición histórica de la contemplación ya mencionada.

Las video-instalaciones presentadas por Albertina Carri (1973)<sup>3</sup> en el año 2015 en el Parque de la Memoria de la Ciudad de Buenos Aires trabajan con documentos y registros que aluden a la memoria tanto pública como privada desde la presencia y la ausencia. Se trata de cuatro relatos conformados por capas superpuestas integradas por aparatos, luces y sombras, imágenes y sonidos que apelan a lo sensorial. Jacques Rancière (2004, p. 181) sostiene a propósito: “Una memoria depende del trabajo de conceptos, de cierto orden de signos, de rastros de monumentos”. Así, la instalación “Cine puro” alude a la desaparición del estado fotoquímico y confirma la caracterización de Claire Bishop (2013) sobre este tipo de instalaciones ya que incluye “el suave ruido sordo” de los proyectores. Las otras tres hablan de la desaparición de sus padres. Convoca así a una heterocronía, una copresencia de acontecimientos histórico-políticos y personales que expone –en forma de constelación– elementos pertenecientes a distintas épocas. En el caso de “El sonido recobrado” se aprecia una yuxtaposición elocuente entre la voz y la materialidad de la caligrafía. Solicitan del espectador la utilización del paradigma indiciario descrito por Carlo Guinsburg en tanto la necesidad de atender a las “huellas infinitesimales”.

Para completar el panorama debemos agregar que con el uso de dispositivos tecnológicos y de redes electrónicas de comunicación las producciones estéticas ya no solo se exhiben sino que también se colocan en escena pública. (Ali S, 2011, p. 122)

## Propuesta

Si consideramos que las distintas propuestas audiovisuales nos acercan y nos alejan al mismo tiempo de los acontecimientos como una -“manifestación irrepitable de una lejanía por más cercana que pueda estar” - su opción experimental invitará a una permanente reflexión sobre el devenir. La exploración sobre las distintas condiciones de posibilidad de los diferentes dispositivos, aunados a una búsqueda de producción de sentido, se constituirá en un continuo motor para las producciones estéticas. Suponen así una ampliación de la experiencia. Por eso los escritos de este cuaderno se manifiestan entre el diagnóstico y una mirada propositiva.

## Notas

1. En Yoel Gerardo, Figliola Alejandra (comp) (2010), *Bordes y texturas*, Buenos Aires, Imago Mundi, UNGS
2. Se refiere a la categorización realizada por Noel Burch en su libro *El tragaluz del infinito*.
3. Realizadora audiovisual, guionista y directora de las películas No quiero volver a casa, Los rubios, Urgente y La rabia entre otras.

## Referencias bibliográficas

- Adorno, T. (1983). “Filosofía de lo nuevo” en *Teoría Estética*. Buenos Aires: Hispamérica.
- Ali S., L. (2011). “Zona en construcción, la participación mediática en el arte” en Moreno Danilo (comp), *Comunicación, Cultura y poder*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Bellour, R. (2009). *Entre Imágenes, foto, cine, video*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Bellour, R. (2010). “El despliegue de las emociones” en Yoel Gerardo, Figliola Alejandra (comp), *Bordes y texturas*. Buenos Aires: Imago Mundi, Universidad Nacional General Sarmiento.
- Bishop, C. “Brecha digital”, en *Otra parte* 28, otoño-invierno 2013.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, (2da. Ed).
- Bourriaud, N. (2015). *Ex forma*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Chion, M. (2013). “Aspectos de lo sensorial en el cine actual”, *Toma Uno*, nº 2, Universidad Nacional de Córdoba.
- Dubois, P. (2000). “Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general” en *Video, Cine, Godard*, Libros del Rojas, UBA, 2000.
- Eco, U. (1992). *Obra Abierta*. Barcelona: Planeta Agostini.
- García Canclini, N. (2008). *Culturas híbridas*. Buenos Aires: Paidós Estado y Sociedad.
- Groys, B. (2014). *Volverse público*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Kozak, C. (comp) (2015). *Tecnopoéticas argentinas*. Archivo blando de arte y tecnología. Buenos Aires: Caja negra.

- Manovich, L. (2010). "El futuro de la imagen" en Yoel Gerardo, Figliola Alejandra (comp), *Bordes y texturas*. Buenos Aires: Imago Mundi, Universidad Nacional General Sarmiento.
- Niedermaier, A. (2012). "Fusión de instantes" en Niedermaier Alejandra (comp), *Alquimia de Lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación*, Cuaderno n° 39. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Niedermaier, A. (2013). "La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy", en Niedermaier Alejandra, Polo Viviana (comp), *Acerca de la subjetividad contemporánea: evidencias y reflexiones*, Cuaderno n° 43. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Parente, A. (2011). "La forma cine: variaciones y rupturas" en *Arkadin*, Universidad Nacional de La Plata.
- Rancière, J. (2004). *La fábula cinematográfica*. Barcelona: Paidós.
- Sorrivas, N. "El videoarte como herramienta pedagógica" en Vallaza Eleonora (2015), *Cinuenta años de soledad, aspectos y reflexiones sobre el universo del video-arte*, Cuaderno n° 52. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Yoel, G. y Figliola, A. (comp) (2010). *Bordes y texturas*. Buenos Aires: Imago Mundi, Universidad Nacional General Sarmiento.

---

**Abstract:** This Introduction presents the different essays that have been gathered in this Journal. It is a prologue that aims to highlight some of the topics that have been approached by the authors in their articles.

**Key words:** experimental - components - built of sense - receiver.

**Resumo:** Esta introdução apresenta os ensaios que compõem este Caderno. É um preâmbulo que intenta ressaltar alguns dos temas encarados pelos autores dos diferentes textos.

**Palavras chave:** experimental - componentes - construção de sentido - receptor.

---



## Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental

María José Alcalde Fierro \*

---

**Resumen:** Este artículo se adentra en una reflexión sobre los distintos aspectos que hacen al diseño experimental haciendo especial hincapié en lo relativo a la enseñanza-aprendizaje.

**Palabras clave:** Diseño experimental - enseñanza - aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 38-39]

---

(\*) Licenciada en Diseño Gráfico, Universidad Mayor. Jefe de Carrera Diseño Gráfico. Docente Diseño Editorial, Diseño de Marca y Web, Instituto Profesional Santo Tomás - Valdivia, Chile.

En el ejercicio diario de la enseñanza del diseño gráfico utilizamos variados recursos para que nuestros estudiantes logren entender las distintas dimensiones que comprenden el Diseño Gráfico y su ejercicio.

Los primeros esfuerzos son para que puedan conocer las distintas áreas de acción donde se van a poder desempeñar como diseñadores; como lo es el Diseño Editorial, el Diseño Corporativo, la Publicidad, el Diseño Web, el Diseño Audiovisual o la creación de un packaging. Y luego comenzamos a adentrarnos en la materia y nuestros esfuerzos se vuelcan a lograr que los estudiantes puedan comprender y aplicar lo estudiado.

Creemos que una de las formas de desafiar, motivar y generar un aprendizaje significativo para nuestros alumnos es la experimentación, que, como dice Pozo Municio (1999):

Recordemos que la experiencia del aprendizaje debe tener un cierto grado de dificultad, algún grado de novedad, pero una globalidad adecuada (ni un desafío muy sencillo, ni uno muy complejo) para poder motivar al alumno, pues este grado de dificultad, acorde a sus conocimientos previos, es el que produce el conflicto cognitivo que convoca a una acción. Si el desafío no existe, porque todo es conocido por el alumno, no hay aprendizaje pues no hay movimiento de las estructuras cognitivas en el sujeto; pero si el desafío es muy ambicioso, si todo o casi todo es novedad, no hay problema ni conflicto cognitivo, entonces el aprendiz no encuentra el punto de partida, se paraliza o acciona sin sentido.

Nuestras actuales generaciones han nacido en la era digital, por lo que buscamos desafiarlos, motivarlos y llevarlos a la experimentación desde áreas que para ellos sean de interés y familiares. Haber nacido en una era donde la influencia de la revolución tecnológica ha influenciado su actuar y como resuelven problemas o enfocan su trabajo, el aprendizaje y los juegos de nuevas formas ha significado que absorban rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que si fuera texto; que esperen respuestas instantáneas; que están comunicados permanentemente y que también crean sus propios contenidos. A estas generaciones se les ha denominado “Nativos digitales”.

## Nativos digitales

De acuerdo a lo investigado algunas de las características y descripciones del concepto de Nativos Digitales que comentan García, Portillo, Romo y Benito son las siguientes: “La expresión nativos digitales (“digital natives”) fue acuñada por Marc Prensky en un ensayo titulado “La muerte del mando y del control”, donde los identificaba con aquellas personas que han crecido con la Red y los distinguía de los *inmigrantes digitales* (“digital immigrants”), llegando más tarde a las TIC.

Nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad consumada. Su característica principal es sin duda su tecnofilia. Sienten atracción por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías. Con las TICs satisfacen sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, tal vez, también de formación. Estos nuevos usuarios enfocan su trabajo, el aprendizaje y los juegos de nuevas formas: absorben rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que si fuera texto; consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes; esperan respuestas instantáneas; permanecen comunicados permanentemente y crean también sus propios contenidos.

Forman parte de una generación que ha crecido inmersa en las Nuevas Tecnologías, desarrollándose entre equipos informáticos, videoconsolas y todo tipo de artilugios digitales, convirtiéndose los teléfonos móviles, los videojuegos, Internet, el email y la mensajería instantánea en parte integral de sus vidas y en su realidad tecnológica. Navegan con fluidez; tienen habilidad en el uso del ratón; utilizan reproductores de audio y video digitales a diario; toman fotos digitales que manipulan y envían; y usan, además, sus ordenadores para crear videos, presentaciones multimedia, música, blogs, etc.

A los nativos digitales les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo: son multitarea. Afrontan distintos canales de comunicación simultáneos, prefiriendo los formatos gráficos a los textuales. Utilizan el acceso hipertextual en vez del lineal. Funcionan mejor trabajando en red. Y prefieren los juegos al trabajo serio.

Destacan la inmediatez en sus acciones y en la toma de decisiones. Acercándonos al área de la psicología, el nativo digital en su niñez ha construido sus conceptos de espacio, tiempo, número, causalidad, identidad, memoria y mente a partir, precisamente, de los objetos digitales que le rodean, pertenecientes a un entorno altamente tecnificado.

Se sostiene que el crecimiento en este entorno tecnológico puede haber influido en la evolución del cerebro de aquellos individuos. En concreto, se investiga el efecto de los

juegos electrónicos en algunas habilidades cognitivas y la generación incluso una nueva estructura neuronal en los individuos.

Sin duda, su actividad con la tecnología configura sus nociones sobre lo que es la comunicación, el conocimiento, el estudio/aprendizaje e, incluso, sus valores personales.

Y, en resumen, podría afirmarse que los nativos digitales, lejos de ser una moda temporal, parecen ser un fenómeno que abarca el conjunto de una generación y que crece firmemente. En su capacidad multitarea, buscan pasar el menor tiempo posible en una labor determinada y abrir el mayor número de frentes posibles, provocando pérdidas de productividad, descensos en la capacidad de concentración y períodos de atención muy cortos con una tendencia a cambiar rápidamente de un tema a otro (en lugar de prestar atención de forma continua en un único objeto).

Aparece una forma de tratamiento de la información mucho más somera y superficial acompañada, en ocasiones, de una ansiedad relacionada con la obsesión de abrir el máximo número de comunicaciones o trabajos.

Respecto al ámbito exclusivamente educativo estos alumnos están mucho más predispuestos a utilizar las tecnologías en actividades de estudio y aprendizaje que lo que los centros y procesos educativos les pueden ofrecer. Esta situación puede llegar a generar un sentimiento de insatisfacción respecto a las prácticas escolares, creando una distancia cada vez mayor entre alumnos y profesores en relación a la experiencia educativa.

“Nativos digitales” es el término que describe a los estudiantes, menores de 30 años, que han crecido con la tecnología y, por lo tanto, tienen una habilidad innata en el lenguaje y en el entorno digital. Las herramientas tecnológicas ocupan un lugar central en sus vidas y dependen de ellas para todo tipo de cuestiones cotidianas como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse.

Comparten con ellos los llamados “Inmigrantes digitales”, que son aquellos que se han adaptado a la tecnología y hablan su idioma pero con “un cierto acento”. Estos inmigrantes son fruto de un proceso de migración digital que supone un acercamiento hacia un entorno altamente tecnificado, creado por las TIC. Se trata de personas entre 35 y 55 años que no son nativos digitales y han tenido que adaptarse a una sociedad cada vez más tecnificada.

Entre ambas generaciones las diferencias pueden ser importantes: En contraste con los inmigrantes, con cierta tendencia a guardar en secreto la información (el conocimiento es poder), los nativos digitales comparten y distribuyen información con toda naturalidad, debido a su creencia de que la información es algo que debe ser compartido.

Para los inmigrantes digitales, la capacidad de abordar procesos paralelos de los nativos digitales no son más que comportamientos con apariencia caótica y aleatoria.

A su vez, los procesos de actuación de los inmigrantes suelen ser reflexivos y, por lo tanto, más lentos, mientras que los nativos digitales son capaces de tomar decisiones de una forma rápida, sin pensar mucho, y en ambientes complejos.

Y en relación a los juegos electrónicos, los utilizados por los inmigrantes digitales en décadas anteriores eran lineales, en funcionamiento y objetivos, mientras que los más recientes son más complejos, implicando la participación y coordinación de más jugadores. Además, los nativos digitales crean sus propios recursos: herramientas, armas, espacios, universos, etc., apropiándose de la tecnología, además de utilizarla.

## Enseñanza

En el ámbito educativo la incorporación de los nativos digitales ha supuesto la introducción de una serie de desafíos.

Los nativos digitales, estudiantes de hoy en día y del mañana, no son los sujetos para los que los sistemas educativos y sus procesos de aprendizaje fueron diseñados. Sus profesores son, en el mejor de los casos, inmigrantes digitales que han hecho el esfuerzo de acercarse a las nuevas tecnologías e intentan enseñar en un lenguaje muchas veces incomprensible para estos nativos digitales, pudiendo producirse cierto rechazo, o pérdida de atención o de interés.

Como indica Moreira, en su artículo sobre aprendizaje significativo, enfocándose en la teoría de Ausubel, “Aprendizaje significativo” es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. Para Ausubel (1963), el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. No-arbitrariedad y sustantividad son las características básicas del aprendizaje significativo. No-arbitrariedad quiere decir que el material potencialmente significativo se relaciona de manera no-arbitraria con el conocimiento ya existente en la estructura cognitiva del aprendiz. O sea, la relación no es con cualquier aspecto de la estructura cognitiva sino con conocimientos específicamente relevantes a los que Ausubel llama subsumidores. El conocimiento previo sirve de matriz “ideacional” y organizativa para la incorporación, comprensión y fijación de nuevos conocimientos cuando éstos “se anclan” en conocimientos específicamente relevantes (subsumidores) preexistentes en la estructura cognitiva. Nuevas ideas, conceptos, proposiciones, pueden aprenderse significativamente (y retenerse) en la medida en que otras ideas, conceptos, proposiciones, específicamente relevantes e inclusivos estén adecuadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del sujeto y funcionen como puntos de “anclaje” a los primeros. Sustantividad significa que lo que se incorpora a la estructura cognitiva es la sustancia del nuevo conocimiento, de las nuevas ideas, no las palabras precisas usadas para expresarlas. El mismo concepto o la misma proposición pueden expresarse de diferentes maneras a través de distintos signos o grupos de signos, equivalentes en términos de significados. Así, un aprendizaje significativo no puede depender del uso exclusivo de determinados signos en particular. La esencia del proceso de aprendizaje significativo está, por lo tanto, en la relación no arbitraria y sustantiva de ideas simbólicamente expresadas con algún aspecto relevante de la estructura de conocimiento del sujeto, esto es, con algún concepto o proposición que ya le es significativo y adecuado para interactuar con la nueva información. De esta interacción emergen, para el aprendiz, los significados de los materiales potencialmente significativos (o sea, suficientemente no arbitrarios y relacionables de manera no-arbitraria y sustantiva a su estructura cognitiva). En esta interacción es, también, en la que el conocimiento previo se modifica por la adquisición de nuevos significados. Queda, entonces, claro que en la perspectiva ausubeliana, el conocimiento previo (la estructura cognitiva del aprendiz) es la variable crucial para el

aprendizaje significativo. Con la estructura cognitiva solamente de manera arbitraria y literal que no da como resultado la adquisición de significados para el sujeto, el aprendizaje se denomina mecánico o automático. La diferencia clave entre aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico está en la capacidad de relación con la estructura cognitiva: no arbitraria y sustantiva versus arbitraria y literal. No se trata, pues, de una dicotomía, sino de un continuo en el cual éstas ocupan los extremos. El aprendizaje significativo más básico es el aprendizaje del significado de símbolos individuales (típicamente palabras) o aprendizaje de lo que ellas representan. Ausubel denomina aprendizaje representacional a este aprendizaje significativo.

### **El aprendizaje experiencial**

El aprendizaje experiencial, de acuerdo a Romero Ariza (2010) está cobrando especial importancia en los últimos años, lo que puede entenderse teniendo en cuenta las actuales tendencias educativas y las demandas sociales. En un entorno rápidamente cambiante debido al nivel de progreso alcanzado, en el que cada día se amplían los límites del conocimiento en las distintas disciplinas a través de la investigación, y donde los nuevos avances se difunden fácilmente gracias a las actuales tecnologías de la información y la comunicación, es lógico que evolucionen las necesidades formativas y el perfil profesional exigido, necesarios para desenvolverse satisfactoriamente en estas circunstancias. Además, la posibilidad de acceso a numerosas bases de datos y fuentes de información a través de un simple clic de ratón, exige individuos capaces de gestionar adecuadamente estos recursos y utilizarlos de acuerdo a sus necesidades. Para ello, han de poseer las destrezas y criterios que les permitan discriminar la información relevante de la accesorio o prescindible, y más aún, la rigurosa, de aquella proveniente de fuentes poco fiables. De este análisis se desprende fácilmente que, la capacidad de análisis crítico y de aplicación del conocimiento ocupan un lugar predominante sobre la mera adquisición de conceptos teóricos. Por ello, se hace más necesario que nunca revisar las pedagogías y metodologías didácticas empleadas, de modo que no estén enfocadas a la transmisión de información, sino a la promoción de competencias en los individuos. Una de las competencias más ampliamente demandada en el contexto actual, es la relacionada con la habilidad de aprender de forma autónoma. Esta competencia garantiza que el sujeto sea capaz de responder a una sociedad rápidamente cambiante, a través de un aprendizaje continuado a lo largo de toda su vida. La capacidad de aprender a aprender exige la habilidad para aprovechar todos nuestros sentidos (vista, oído, olfato, tacto, gusto) y nuestra interacción con el medio, para construir conocimiento. Esta habilidad se maximiza si sabemos emplear el potencial de todos los estímulos físicos que recibimos, junto con nuestra inteligencia matemática y lingüística, para aprender. Desde esa perspectiva, muchos autores defienden el valor del aprendizaje experiencial para promover la capacidad de aprender a aprender (Department for Education and Skills, UK, 2006). Más aún, el aprendizaje experiencial ofrece una oportunidad única para conectar la teoría y la práctica. Cuando el alumnado se enfrenta al desafío de responder a un amplio abanico de situaciones reales, se consolida en él un conocimiento significativo, contextualizado, transferible y funcional y se fomenta su capacidad de aplicar

lo aprendido. Los aspectos brevemente comentados, junto con el creciente interés por buscar nuevas formas de enseñar y de aprender, que promueven el desarrollo de competencias, justifican la especial atención que se está prestando a la integración de experiencias de aprendizaje fuera del aula, como mecanismos para complementar o potenciar la enseñanza formal. De ahí que exista un movimiento importante, destinado a investigar las posibilidades formativas en los lugares de trabajo, o que se promuevan iniciativas tales como la que inspira la elaboración y publicación del Manifiesto por el Aprendizaje Fuera del Aula (Department for Education and Skills, UK, 2006). Estas tendencias quedan también reflejada en algunos de los comunicados publicados por la Comisión Europea, que ponen de manifiesto el interés por el aprendizaje basado en la experiencia en contextos informales o no formales, incluyendo el aprendizaje en el lugar de trabajo.

Smith (2001) señala que uno de los rasgos característicos del aprendizaje experiencial es que involucra al individuo en una interacción directa con aquello que se está estudiando, en lugar de una mera “contemplación” o descripción intelectual. No obstante, este autor enfatiza que no basta la experiencia para asegurar el aprendizaje, sino que éste está íntimamente ligado a un proceso de reflexión personal, en el que se construye significado a partir de la experiencia vivida. Sin embargo, actualmente no existe un marco teórico consolidado o ampliamente aceptado para explicar el aprendizaje experiencial. Uno de los argumentos esgrimidos para justificar la pertinencia de su trabajo es el hecho de que, puesto que los individuos aprenden continuamente fuera de los contextos formales, como consecuencia de su experiencia e interacción con el medio, el estudio de otros tipos de aprendizaje que se desarrollan espontáneamente en ambientes distintos a las aulas, podría permitir entender y aprovechar su potencial formativo. En su intento por establecer un marco conceptual, Chisholm y otros (2009) revisan distintas teorías previas sobre aprendizaje experiencial, utilizando como punto de partida el modelo propuesto por Dewey (1938; citado en Chisholm y otros, 2009) y retomado posteriormente por Itin, 1999. Dewey reivindica el potencial de la experiencia para promover conocimiento, entendiéndolo que los individuos aprenden, cuando encuentran significado en su interacción con el medio. El modelo sobre aprendizaje experiencial de este autor distingue distintas fases: experiencia concreta, reflexión, conceptualización abstracta y aplicación. Por lo tanto, de acuerdo a esa perspectiva, el aprendizaje se inicia a partir de una experiencia concreta, la cual es interpretada por el individuo a través de la reflexión y la conceptualización. La última fase contemplada en el modelo de Dewey es la de aplicación, que supone la capacidad de transferir el nuevo conocimiento a otras situaciones. Además, el marco teórico comentado, enfatiza el papel clave que el conocimiento previo y las experiencias vividas anteriormente por el sujeto, tienen sobre todo el proceso. En el modelo de aprendizaje experiencial de Dewey, la construcción de conocimiento a partir de una experiencia concreta se representa como un proceso cíclico, en el que las distintas fases (experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación) están interrelacionadas. Esta representación indica también que, el proceso de aprendizaje requiere de la integración de cada una de las fases. De este modo, no basta con una experiencia para provocar conocimiento, sino que para que esto ocurra realmente, es necesario la participación e implicación cognitiva del sujeto, buscando sentido a lo experimentado, relacionándolo con su conocimiento previo y desarrollando estructuras conceptuales que le permitan aplicar el nuevo conocimiento a diver-

sas situaciones. Itin (1999) propuso lo que se ha denominado el modelo del diamante, en el que además de integrar las fases del aprendizaje experiencial propuestas por Dewey, muestra un entramado de interrelaciones multidireccionales “entorno-educador-aprendiz”, enfatizando el papel clave del profesor como orientador y dinamizador del proceso. El educador por tanto, ha de seleccionar un contexto que aporte una experiencia rica en estímulos de aprendizaje y ha de incentivar la curiosidad y el interés del aprendiz, favoreciendo su capacidad de reflexión, de conceptualización y de aplicación de conocimiento. El marco teórico de Itin (1999) describe el aprendizaje experiencial como un proceso formativo en el que se consigue implicar al individuo físicamente, socialmente, intelectualmente, cognitivamente y emocionalmente a través de una experiencia concreta, que le ofrece un reto, no exento de un nivel medido de riesgo y posibilidad de fracaso. En este proceso, el aprendiz es animado a formular problemas e hipótesis, a experimentar y a aplicar su creatividad e ingenio para buscar respuestas y soluciones, desarrollando conocimiento. El aprendizaje experiencial implica una intensa actividad cognitiva por parte del sujeto, que se esfuerza por encontrar sentido e interpretar el mundo, por lo que, según este autor, conlleva un aprendizaje de segundo o tercer orden. El aprendizaje de tercer orden es un aprendizaje reflexivo que va más allá; hasta el punto de, como consecuencia de la interpretación profunda de la experiencia vivida, cuestionar hipótesis ampliamente aceptadas y revisar o modificar ideas fuertemente arraigadas. Se trata por tanto, de lo que las corrientes constructivistas asocian a los procesos de cambio conceptual o modificación de las estructuras cognitivas del sujeto. De esa forma, se defiende el potencial de la interacción con la realidad para desarrollar nuevo conocimiento. Desde su punto de vista, la formulación de problemas en contextos complejos y multidisciplinarios y la necesidad de buscar respuestas o soluciones a dichos problemas, involucran al sujeto en procesos cognitivos, que conllevan un aprendizaje mucho más profundo y rico que aquel, que tradicionalmente se ha llevado a cabo en las aulas. Otro de los modelos teóricos que pueden resultar relevantes para caracterizar el aprendizaje experiencial es el de Epstein (1994), que defiende que existen dos modos interactivos para procesar los hechos y fenómenos que nos rodean: uno racional y otro emocional. Lo que se ha denominado en ocasiones el subconsciente guía el comportamiento del sujeto de forma intuitiva y le permite frecuentemente, responder a situaciones de forma más eficaz, que la que hubiese resultado de un procesamiento racional. Por ello, Epstein declara que ignorar la participación del cerebro emocional en el procesamiento de nuestra experiencia, supone obviar uno de los mecanismos naturales operantes en el ser humano, mientras que tomar conciencia de su existencia puede ayudarnos a adquirir un mejor conocimiento, control y aprovechamiento de nuestras potencialidades. Este modelo está en consonancia con las corrientes que defienden el papel de la inteligencia emocional y la importancia de dotar a los individuos de estrategias para desarrollarla. En este sentido, Chisholm y otros (2009) defienden que el trabajo de Epstein aporta un marco teórico adecuado para describir el aprendizaje que tiene lugar en contextos reales. No obstante, asumiendo que en el aprendizaje espontáneo y cotidiano frecuentemente predomina el componente subconsciente o emocional sobre el racional, estos autores resaltan la importancia de potenciar la reflexión, como instrumento eficaz para tomar conciencia del procesamiento intuitivo o experiencial de la información. De esta forma, el individuo sería capaz de analizar el conocimiento tácito presente en las si-

tuciones reales, e integrarlo con el conocimiento explícito y racional. Sobre la necesidad de establecer un modelo ampliamente aceptado para caracterizar el aprendizaje experiencial se cree que ayudaría a superar las reticencias de algunos profesores y académicos conservadores, ante la utilización del aprendizaje fuera del aula o el aprendizaje en el lugar de trabajo, como formas valiosas para complementar o potenciar la formación en el aula. Estas aproximaciones podrían además, aportar nuevas fórmulas educativas, que respondan mejor a las actuales demandas formativas: desarrollo de competencias y promoción de aprendices autónomos y reflexivos. Con este propósito, sería útil encontrar los rasgos comunes presentes en cada una de las teorías sobre aprendizaje experiencial, revisadas anteriormente. No obstante, también existe consenso en torno a la idea de que, no basta la experiencia para provocar aprendizaje. Por ello, las distintas aproximaciones teóricas al aprendizaje experiencial, acaban de algún modo, señalando el papel clave de la inteligencia racional o de la reflexión, para interpretar y aprovechar los estímulos y la información proveniente del medio. La reflexión se señala por tanto, como la clave para garantizar la construcción de conocimiento a partir de la experiencia.

En los últimos años, se ha avanzado considerablemente en la comprensión acerca de cómo el cerebro trabaja y se asume la existencia de distintos estilos de aprendizaje. Teniendo en cuenta estos conocimientos, los resultados de diversas investigaciones sugieren que sería muy interesante despertar y potenciar en los sujetos, la capacidad de aprovechar su experiencia y su interacción con el medio para aprender. Aunque el aprendizaje experiencial puede ser considerado como la forma más primitiva y auténtica de aprendizaje, en la actualidad, existe un interés creciente por estudiar sus peculiaridades, de modo que pueda ser utilizado de forma consciente y programada, como vehículo formativo, tal y como se viene manifestando a lo largo del presente trabajo. Dillon y otros en 2006 publicaron un trabajo de revisión, recogiendo algunas evidencias aportadas por la investigación educativa, sobre el valor del aprendizaje fuera del aula. Otros autores defienden que el aprendizaje fuera del aula puede ser más efectivo que el tradicional para promover el desarrollo de habilidades cognitivas (Eaton, 2000), mientras que otros, en relación con la posibilidad de potenciar el rendimiento académico a través del aprendizaje experiencial, ponen el énfasis en la conveniencia de conectar las salidas didácticas, con los contenidos trabajados en el aula (Uzzell y otros 1995). Sin embargo, se ha enfatizado el hecho de que, no basta una experiencia o una salida fuera del aula para garantizar la construcción de conocimiento. Entonces, ¿qué características de una salida fuera del aula hacen que sea efectiva para promover aprendizaje? Uno de los aspectos claves relacionados con el aprendizaje experiencial, es el lugar elegido para llevarlo a cabo, ya que éste supone uno de los valores añadidos respecto a la enseñanza formal en la escuela (Dillon y otros, 2006). La enseñanza formal está sujeta a una serie de limitaciones, impuestas, entre otras causas, por el espacio en el que se desarrolla, es decir, el aula. En cambio, tal y como indica su nombre, el aprendizaje experiencial se inicia a partir de una experiencia rica en estímulos, que promueve en el sujeto la necesidad de buscar sentido y explicación a lo percibido. Por lo tanto, las salidas didácticas se caracterizan no sólo por estimular el interés y la curiosidad del individuo por aprender, involucrándolo en su propio proceso de aprendizaje, sino también por favorecer la construcción de un conocimiento contextualizado y especialmente significativo, fruto de la interpretación de aquello que percibimos. La elección del lugar ha de venir determi-



nada en parte, por los objetivos formativos perseguidos. Además, es interesante que una vez que se haya seleccionado el entorno en el que se va a llevar a cabo la salida didáctica, se estudie bien para evitar imprevistos o factores adversos, y para asegurar que se aprovecha al máximo sus peculiaridades y potencial para promover aprendizaje. Obviamente, otro de los aspectos a tener en cuenta para garantizar el éxito de las visitas fuera del aula es a quién van dirigidas, de modo que podamos adaptarlas al nivel de desarrollo y de madurez de los destinatarios, así como a sus intereses y motivaciones. Para ello, es importante conocer las capacidades y el conocimiento previo del alumnado, para facilitar que los estudiantes puedan construir significado a partir de sus estructuras cognitivas. De igual manera, puede resultar de gran utilidad indagar sobre cuáles son sus necesidades afectivas y sociales y sus principales fuentes de interés y motivación. Existen importantes evidencias sobre la influencia que en los resultados finales alcanzados, tiene la preparación de la salida fuera del aula. Por ejemplo, Ballantyne y Packer (2002), encontraron diferencias significativas entre los estudiantes que habían realizado pre-actividades antes de la visita didáctica, con respecto a aquellos que no las habían hecho. Los alumnos que habían participado en actividades previas a las excursiones mostraron mayor predisposición y motivación hacia lo que iban a encontrar y aprovecharon mejor la salida. Los debates, las discusiones y las explicaciones previas, también se han mostrado como actividades que tienen una influencia positiva sobre la probabilidad de promover aprendizaje, a partir de la experiencia fuera del aula (Healey y otros, 2001). Estos autores además, llaman la atención sobre la pertinencia de asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de estas salidas, generando materiales para facilitar la adaptación del alumnado con necesidades especiales. Otro aspecto a tener en cuenta en la utilización del aprendizaje experiencial como complemento a la enseñanza formal, es la conveniencia de encontrar un equilibrio adecuado en el grado de estructuración de las actividades, de manera que no se propongan tareas ni demasiado abiertas, ni excesivamente rígidas. Más aún, se debe ofrecer variedad en el tipo de actividades a realizar, de modo que sea posible adaptarnos a los distintos estilos de aprendizaje existentes en el grupo clase. En esta línea, algunos autores señalan la dificultad de conciliar, en el diseño y planificación de la salida, la evitación de riesgos, con la intención de ofrecer un cierto nivel de iniciativa y desafío a los estudiantes (Openshaw y Whittle, 1993). Hay investigaciones que señalan que las hojas de trabajo para el alumnado o la obligación de realizar posteriormente un informe sobre la excursión, no son medidas muy populares entre los discentes y frecuentemente, no aportan excesivos beneficios cognitivos. Por ello, es importante encontrar formas motivadoras de ayudarles a sacar el máximo partido formativo a la excursión, estimulando su curiosidad, sus ganas de aprender, de experimentar e investigar, y de llegar más allá, por sí mismos (Ballantyne y Packer, 2002). En este sentido, el papel del profesor para motivar y dirigir el interés es también un factor clave (Emmons, 1997). Algunos artículos científicos ofrecen recomendaciones concretas, en las que se tienen en cuenta algunos de los aspectos comentados anteriormente, con el propósito de establecer cómo preparar adecuadamente una salida y potenciar al máximo sus efectos cognitivos y afectivos (Orion y Hofstein, 1994). Orion y Hofstein enfatizan también, la importancia de hacer una buena evaluación y seguimiento del impacto que estas experiencias, tienen sobre el aprendizaje de los estudiantes. Llegados a este punto, sería conveniente mencionar algunos factores que se oponen, de alguna manera, a la

mayor utilización del aprendizaje experiencial en la escuela. Uno de esos factores es la falta de confianza del docente, sobre su capacidad para responder a los retos asociados a una salida. Esto se puede deber en parte, a su preocupación por no dominar suficientemente los contenidos que se van a trabajar con la salida didáctica, o aquellos que pudieran surgir sobre la marcha, o a su inseguridad respecto a los conocimientos requeridos para llevar a cabo este tipo de iniciativas, de forma eficaz. Otras veces, el rechazo de los profesores y profesoras a las salidas didácticas, se debe a la necesidad de asumir un cierto nivel de riesgo, afrontando la responsabilidad de garantizar la seguridad del alumnado, durante la excursión. También se alega a la falta de recursos o de apoyo institucional, para argumentar el escaso uso del aprendizaje experiencial por parte de los docentes. Otra de las razones esgrimidas para justificar la reticencia de algunos docentes frente a la integración del aprendizaje experiencial, tiene que ver con las exigencias del currículo y la escasez de tiempo disponible para hacer frente a dicho currículo. Estos aspectos se podrían afrontar promoviendo un cambio de mentalidad respecto a los objetivos educativos perseguidos, y sobre todo, respecto a las formas de evaluación implementadas. Frecuentemente, el profesor se ve presionado por la necesidad de preparar a sus estudiantes para la superación de exámenes, centrados en la memorización de conceptos o en la resolución de actividades tipo, coherentes con el enfoque predominante en el currículo rígido vigente. La búsqueda de aprendizajes profundos, significativos y duraderos en el tiempo, que garanticen la capacidad del individuo para transferir el conocimiento a nuevas situaciones y resolver problemas, exige no sólo la implementación de nuevas pedagogías, sino también, de nuevas formas de evaluar.

### **El mensaje audiovisual**

Como indica Morales en su publicación “La fusión audiovisual y su relación con la captación de la atención de los mensajes”, la estructura del mensaje audiovisual se define a partir de la sucesión organizada de imágenes y sonidos que reproducen perceptivamente unos contenidos dirigidos a la transmisión de información dotada de carga significativa. Sin embargo, los conceptos e instrumentos básicos que la definen y modelan no siempre se orientan hacia este propósito y son incapaces de captar la atención o mejorar la comprensión del mensaje en los sujetos destinatarios. El artículo reflexiona acerca de la pertinencia de algunos conceptos del lenguaje audiovisual y formula una nueva propuesta dirigida a canalizar el potencial comunicativo del mensaje a partir de la fusión perceptiva de la imagen y el sonido en la consecución de estos objetivos.

El fortalecimiento de las estructuras empresariales dedicadas a la industria audiovisual no es meramente casual sino que ha impulsado la formación de holdings y alianzas estratégicas para aumentar la competitividad y alcanzar el liderazgo internacional del sector. Este hecho ha representado para los productores un giro en la dinámica empresarial en dos aspectos. Primero, ha supuesto un importante ahorro en los gastos de inversión-renovación tecnológica. Esto pasa por afectar en el precio final de los servicios con relación a los costes habituales sugeridos por las grandes casas realizadoras o por los profesionales independientes acostumbrados a trabajar con tecnologías broadcast. En segundo lugar,

ha producido una readaptación de las estructuras de trabajo marcada por unos niveles de precio relacionados con los gastos y nuevos costes del equipamiento empleado. De este modo, el aumento de la oferta ha provocado una disminución en el coste de los servicios, un aumento sustancial de la competitividad y una necesaria fusión de roles profesionales para adecuarlos a una lógica que ahora necesita.

## **Influencia de la convergencia en las dinámicas de comunicación**

Desde la esfera del usuario, principalmente, el cambio tecnológico ha permitido el acceso al nuevo universo de la interactividad. Podemos escuchar el sonido o ver los subtítulos de un programa en diferentes idiomas y en tiempo real, suspender y retomar la reproducción, activar opciones de cambio de ángulo como un DVD interactivo, acceder a servicios exclusivos *Pay Per View*, estaciones de radio en calidad digital, entre otras prestaciones que resultan impensables en el contexto de la televisión analógica. A la par, se ha producido un incremento en el volumen de la oferta programática, debido a la diversificación e internacionalización de las empresas productoras en alianza estratégica con los operadores de cable y de televisión satelital. Actualmente, el campo de actuación de los contenidos no se adscribe únicamente a la televisión sino que los mismos productores rediseñan sus mensajes y los adaptan a nuevos formatos y para ser exhibidos por diferentes medios. Rompiendo definitivamente con el modelo de comunicación unidireccional tradicional, ahora el usuario selecciona el producto, lo consume en consonancia con sus espacios disponibles y si corresponde, envía un retorno o valoración de su experiencia a un centro de operaciones que procesa automáticamente la información y la reutiliza para reconducir los tratamientos o la forma estilística del mensaje, contribuyendo así a las bases de lo que podríamos denominar un proceso de comunicación con retorno inmediato.

## **El efecto en los perfiles y la forma de los discursos**

Solo dos décadas atrás, el reconocimiento profesional del realizador o montador pasaba por su buen criterio o control de las formas y estructuras audiovisuales, muy por encima del control de un equipo más simple y con capacidades limitadas. Ahora, con la digitalización, el perfil profesional del audiovisual da un vuelco y hace imponer un mayor dominio tecnológico, muchas veces por sobre las capacidades creativas y estéticas, porque la herramienta está asociada directamente con el logro de los objetivos comunicativos adscritos al mensaje. Este hecho, unido a la creciente oferta de aplicaciones informáticas de montaje de sonido y vídeo de uso libre o de bajo coste disponibles, facilita la utilización masiva de nuevo software y terminan por dar preferencia muchas veces a la operatividad, por encima del dominio de los aportes conceptuales y narratológicos.

Todas estas condiciones marcadas por el cambio tecnológico han resultado útiles y propicias para que los realizadores experimenten con nuevos estilos y tratamientos en su afán por romper permanentemente con unas estructuras, la lógica narrativa convencional y proyectar una creatividad innovadora a partir de la imagen y el sonido. La animación

multimedia y el uso de recursos y tratamientos gráficos digitales permiten fácilmente transformar las estructuras espaciales de la imagen en el tiempo, creando personajes y formas irreales con elevada verosimilitud. Los acercamientos y alejamientos generados por la imagen 3D, sin pérdida de resolución, rompen por completo con la visión clásica de la construcción de los discursos. La imagen del mismo personaje se corta creando saltos de imagen intencionales con el fin de mantener el hilo narrativo sin respetar el cambio de posición de los elementos al interior del encuadre, eliminando por completo el tradicional valor semántico del cambio de plano que hace pocas décadas todos los cineastas intentaban defender. Todo esto nos lleva a efectuar una revisión de los conceptos fundamentales para ver si continúan respondiendo eficazmente a estas dinámicas de comunicación.

### **Mensaje audiovisual y complejidad de la información**

Desde hace varias décadas diversos autores han formulado modelos donde los mensajes se abordan como conjuntos dotados de un volumen de información variable. Noel Burch, por ejemplo, habla de “repertorio de sistemas simples” y “dialécticas complejas” (Burch, 1998, p. 59). Giles Deleuze divide en “nivel del cuadro y nivel del plano movimiento” dos estructuras autónomas de construcción y de interacción con los mensajes (Deleuze, 1984, p. 27). Desde el campo de la psicología, Annie Lang define la complejidad del mensaje a partir de las demandas temporales de procesamiento para ejecutar de manera eficiente tres subprocesos consecutivos: codificación, almacenamiento y recuperación de la información (Lang, 1995). Los estudios empíricos que respaldan esta teoría sugieren la existencia de un posible vínculo entre las estructuras y patrones físicos del mensaje y su sentido significativo (Bolls & otros, 2001; Reeves & otros, 1999). En un contexto comunicativo específico esto puede representar, que si el emisor regula la activación significativa del mensaje podrá activar un nivel de atención en el receptor, necesario para seguir de forma correlacionada una cadena de localizaciones relevantes que le permitan descifrar el significado o sentido. La ejecución de este proceso constituye una fase previa a través de la cual el receptor logra decodificar y comprender un conjunto de rasgos relevantes del mensaje que lo conducen a descubrir su sentido. Este razonamiento es coherente con el planteamiento que defiende la adecuación de los discursos a las capacidades reales de percepción del individuo (Mitry, 2002, p. 474); entonces, sobre la base de una “coincidencia” entre emisor receptor, a través del mensaje, podrá decodificarse correctamente cualquier organización y, por tanto, extraerse de ella su significado exacto. No obstante, primeramente debemos encontrar el componente clave que nos conduzca al hallazgo de dicha coincidencia entre imagen y sonido.

### **Coherencia semántica**

La debilidad operativa de los conceptos de Secuencia, Escena, Plano y la necesidad de construir un procedimiento que sea eficiente, independientemente del contenido particular del mensaje, nos lleva a reformular el concepto operativo y su naturaleza, a partir de un atributo que nos permita identificar y diferenciar claramente los rasgos visuales y sonoros

de un segmento del mensaje en relación con otros conjuntos. Empleamos el concepto de *Coherencia Semántica*, entendida como una organización discursiva audiovisual relacionada ordenadamente y con sentido único y diferenciable. Así, tanto el flujo de la imagen como el del sonido configuran un Sistema Visual o Sonoro, respectivamente, delimitado a partir de su coherencia semántica y su relación/no relación con otros sistemas visuales y sonoros presentes en el conjunto de la narración audiovisual. Este concepto, permite unir en un solo conjunto los significados individuales que emanan del flujo visual y sonoro, de modo que la suma de ambos conlleve a un indicador coincidente que facilite su reconocimiento. Por tanto si aplicamos este concepto a la estructura del mensaje audiovisual tendremos que el Sistema Sonoro se define como:

Un sonido o conjunto de sonidos organizados según rasgos acústicamente reconocibles, diferenciables y objetivables a partir de atributos formales, relaciones internas y características perceptivas que se distribuyen en el tiempo y en el espacio, cuya organización sistemática integral posee una coherencia semántica de sentido único y diferencial a partir de su relación directa o indirecta con la imagen sincrónica correspondiente.

Luego de analizar tres grandes áreas; nuestros alumnos, los nativos digitales; la importancia del aprendizaje significativo junto a la enseñanza experiencial y el mensaje audiovisual que se puede construir hoy, junto con los recursos que nos entrega la tecnología, cada vez más cercana y accesible, nos damos cuenta que las tres áreas se interconectan en el ejercicio del Diseño Audiovisual Experimental. Al pertenecer nuestros alumnos a la generación de nativos digitales, pensamos que debemos acercarnos a ellos desde su perspectiva de vida, desde sus herramientas y habilidades si queremos lograr una motivación real en su trabajo, en como abordan el diseño y el trabajo en general, buscando nuevas herramientas que puedan conectar al docente con el alumnado de manera significativa y bien preparada para que el aprendizaje a través de la experiencia y experimentación llegue al nivel de reflexión del alumno y así poder entender la disciplina del Diseño Gráfico en todas sus dimensiones, y utilizar el medio Audiovisual como un recurso didáctico dentro de sus posibilidades de practicar el Diseño Gráfico, sin embargo, creemos que es una de las disciplinas asociadas al diseño que se acerca más a los intereses actuales de nuestros alumnos, lo que nos lleva a pensar que unir la experimentación con temas de su interés, como es lo audiovisual y los elementos que involucra su realización, nos asegura un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes.

## Bibliografía

- Ballantyne, R., Packer, J. (2002). *Nature based excursions: school students perceptions of learning in natural environments*, en *International research in geographical and environmental education*.
- Bolls & otros. (2001). *The effects of message valence and listener arousal on attention, memory, and facial muscular responses to radio advertisements*.

- Burch, N. (1998). *Praxis del cine Fundamentos*. Colección arte, serie cine. Madrid.
- Chisholm, C. U. (2009). The characterization of work-based learning by consideration of the theories of experiential learning, en *European Journal of Education*.
- Deleuze, G. (1984). *Estudios sobre cine*. Barcelona: Instituto de Investigaciones GFK.
- Dillon, J., Rickinson, M., Teamey, K., Morris, M., Young Choi, M., Benefield, P., Department for education and skills, Nottingham, UK. (2006). Learning outside the classroom manifiesto.
- Eaton, D. (2000). Cognitive and affective learning: evidence in outdoor education, en Dissertation abstracts International, Section A: Humanities and social sciences.
- Epstein, S. (1994). *Integration of the cognitive and the psychoanalytical unconscious*.
- García, F.; Portillo, J.; Romo, J.; Benito, M. (2007). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco / EuskalHerrikoUnibertsitatea (UPV/EHU). Desde: <http://spdece07.ehu.es/actas/Garcia.pdf>
- Itin, C. M. (1999). Reasserting the philosophy of experiential education as vehicle for change in the 21st. Century, en *Journal of experiential education*.
- Lang, A., (1995). The effects of emotional arousal and valence on television viewers, en *Journal of broadcasting and electronic media*.
- Moreira, M. A. (2010). *Aprendizaje significativo: Un concepto subyacente*. Instituto de Física, UFRGS, Campus 91501-970. Porto Alegre, RS, Brasil. Desde: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Morales, L. F. (2009). *La Fusión Audiovisual y su relación con la captación de la atención de los mensajes*. Desde: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n67/varia/lfmorales.html>
- Mitry, J., (2002). *Estética y psicología del cine*.
- Openshaw, P. H.; Whittle, S. J. (1993). Ecological field teaching: How can it be made more effective?, en *Journal of biological education*.
- Orion, N.; Hofstein, A. (1994). Factors that influence learning during a scientific field trip in a natural environment, en *Journal of research in science teaching*.
- Pozo, J. I. (1999). *Aprendices y Maestros: La nueva cultura del aprendizaje*.
- Reeves, B. & otros (1999). *The effects of screen size and message content on attention and arousal*.
- Romero Ariza, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de Antropología experimental n° 10*. Especial Educación 8: 89-102. Universidad de Jaen (España). Desde: <http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2010/edu1008pdf.pdf>
- Smith, M. K. (2001). David A Kolb on experiential learning, *The encyclopedia of informal education*. Desde: <http://infed.org/mobi/david-a-kolb-on-experiential-learning/>
- Uzzel, D. L.; Rutland, A.; Whistance, D. (1995). *Questioning values in environmental education*.

---

**Abstract:** This article proposes a reflection about experimental design focusing on the teaching-learning process.

**Key words:** experimental design - teaching - learning.

**Resumo:** Este artigo propõe uma reflexão sobre os diferentes aspectos que fazem ao design experimental pondo ênfase no processo de ensino- aprendizagem.

**Palavras chave:** design experimental - ensino - aprendizagem.

---





# El diseño en las representaciones audio - visuales de la etnia Mapuche

Eugenia Álvarez Saavedra \*

---

**Resumen:** El siguiente escrito aborda el tema del diseño gráfico y audiovisual en las representaciones de la etnia Mapuche correspondiente a la Región de la Araucanía Chile, temas audiovisuales que se han desarrollado a lo largo de la historia en la etnia.

El método se basa en un trabajo de campo con comuneros artesanos de etnia Mapuche apoyado en un marco teórico enfocado desde la antropología, el diseño y la historia de la “zona roja” determinada así por los constantes conflictos que debe sobrellevar el pueblo Mapuche dentro de Chile.

Se analizaron representaciones visuales, con respecto a la imagen en su totalidad, así como también al sonido presente en sus actividades. Espacios en donde los artesanos de la etnia se reúnen haciendo sinergia, cada uno con sus expresiones artísticas, como por ejemplo; artesanía en general, marroquinería, música, expresiones corporales, telares, madera, etc. Lo anteriormente explicitado es parte de un proyecto de investigación, en donde se realizarán grandes recopilaciones de material gráfico y audiovisual, hacia un análisis de formas e imagen.

**Palabras clave:** diseño audiovisual - etnia Mapuche - formas - imagen.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 51]

---

(\*) Doctor© en Diseño, Universidad de Palermo. Master en Diseño, Universidad de Palermo. Diplomado en Educación Superior. Docente Taller de Diseño, Instituto Profesional Santo Tomás - Temuco, Chile.

## Introducción

La región de La Araucanía tiene tres áreas que la caracterizan: la Cordillera de los Andes, que da forma a la Araucanía Andina y Lacustre; la Cordillera de la Costa, que acoge a la Araucanía Pacífico, y entre ambas, el Valle Central, que cobija a la ciudad de Temuco, capital de la región y por donde pasa la principal ruta del país.

Rodeada por los volcanes más activos de Chile: el Llaima y el Villarrica, además de muchos otros extintos o aún activos, como el Lanín o el Lonquimay.

El pueblo Mapuche es y ha sido siempre una de las etnias originarias más importantes del país, tanto por su peso social y demográfico como por su fuerte sentido de identidad cultural, que ha encontrado históricamente formas de resistencia y de adaptación frente al contacto fronterizo con españoles y chilenos.

Antes de la llegada de los españoles a lo que hoy es territorio chileno, los Mapuche vivían entre el río Copiapó y la isla de Chiloé: Huentelauquén (IV Región); Melipilla, Vitacura, (Región Metropolitana); Curicó, (VII Región); Temuco, Loncoche, Collipulli, (IX Región); Carelmapu, Panguipulli, (X Región); Futaleufú (XI Región).

El grupo que se ubicaba al norte del río Biobío se denominaba Picunche (Pikun “norte” y Che “gente”), fueron los que recibieron en primer lugar el ataque de la colonización, por lo que pronto desapareció. La mayor parte de la población radicada entre los ríos Biobío y Toltén, presentó una fuerte resistencia que logró mantenerse independiente hasta fines del siglo XIX, cuando el gobierno chileno sometió al pueblo a la llamada “Pacificación de la Araucanía”.

La etnia Mapuche debió resistir durante todo el siglo XIX a la presión de las nuevas repúblicas de Chile y Argentina, que a través de respectivas campañas militares ocuparon la región. La integración de la Araucanía al territorio chileno en 1882, provocó el derrumbe de toda una sociedad que había encontrado la manera de adaptarse a siglos de lucha y contacto fronterizo.

Los Mapuche fueron confinados en territorios delimitados por el Estado, cerrándose el tránsito entre Chile y las pampas argentinas y obligándolos de esta manera a convertirse en un pueblo campesino y a habitar tierras de mala calidad entre la zona costera y la precordillera andina. Se creó una estructura agraria fuertemente desigual, a la vez que se sumaron, durante la primera mitad del siglo XX, las exacciones y estafas a comunidades Mapuche, que vieron mermadas gran parte de sus tierras. En primer lugar, de su amplio territorio original de 10.000 hectáreas, solo les fueron adjudicadas 500.000 durante el proceso de radicación de las comunidades indígenas que impulsó la República de Chile, superficie que se fue reduciendo cada vez más con el paso del tiempo por dudosos procesos de venta, arriendo y traspasos a propietarios no Mapuche. Esta reducción de las propiedades del pueblo Mapuche fue acompañada por decretos que dividieron la mayoría de las comunidades, con la consecuente entrega de títulos de dominio individual a cada dueño, de la mano de la formación de grandes empresas forestales beneficiadas con el Decreto 701 de 1974 de fomento a la actividad forestal de las regiones Biobío y Araucanía, lo que correspondía a pleno territorio ancestral Mapuche. Las comunidades Mapuche pasaron de ser una sociedad cazadora - recolectora a una ganadera - comercial en el siglo XVIII, se transforman a un grupo agrícola campesino en el siglo XX, caracterizado por cultivos agrícolas para subsistir y pequeña ganadería.

El abuso de derechos humanos ha sido y se mantiene en escenarios actuales de nuestra sociedad Chilena.

El crecimiento demográfico y la contracción de las tierras comunales, dio inicio a una intensa corriente de migración campo-ciudad, lo que ha llevado a que hoy más de la mitad de los mapuche chilenos vivan en las ciudades.

Actualmente los Mapuche de zonas rurales, en la novena región de La Araucanía específicamente, son los que viven de un modo más tradicional; celebran ceremonias religiosas

como por ejemplo el Ngillatun o el We tripantu, practican el Machitun para curar a los enfermos y juegan el Palin.

El evento social más importante del pueblo Mapuche es el Ngillatun y tiene relación con la palabra Ngenechen (dios); consiste en una rogativa que tiene una variedad de formas de celebración y tradiciones, que se diferencian entre sí por las costumbres y la localidad en donde se celebra. Algunos de los componentes del nguillatún son el purrún (danza de la gente), el choique purrun (imitación baile del treile, ave rapaz de la región), el uso de los signos como colores, banderas, vestimentas, joyas, instrumentos musicales como el pitu-flka y la trutruka. Esta fiesta se celebra cada cuatro años, pero depende de las condiciones del clima, catástrofes naturales, etc.

En el caso del We tripantu, los mapuche celebran el inicio de un nuevo año cuando comienza el invierno, nueva salida del sol que además significa la renovación del espíritu de las personas como parte de la naturaleza. Las celebraciones se basan en preparaciones de comidas autóctonas para esperar el amanecer junto a una rogativa que consiste en sumergirse en un baño de río.

La mayoría de los comuneros mapuche se dedica a la agricultura, trabajar en maíz, trigo, hortalizas, cebada, crían animales como ovejas, cerdos, aves, entre otros. Estas prácticas son más bien reducidas ya que poseen sectores de campo bastante pequeños y la producción es solamente para consumo familiar y no con fines comerciales. La tierra para el pueblo mapuche es un tesoro que veneran y cuidan para uso personal.

En la costa las actividades se complementan tanto como en la recolección de cochayuyo y carbón, en la zona cordillerana predomina la recolección del piñón.

Paralelamente a los cambios sociales, geográficos y políticos que ha sufrido el pueblo Mapuche, existen indicios de trabajos realizados en artesanía, platería, telar, greda y madera nativa. Las investigaciones antropológicas han demostrado un acabado trabajo en artes plásticas del pueblo mapuche basado en la cosmovisión, el que se ha visto demorado, coartado y hasta eliminado en algunos casos por los innumerables conflictos sociales, políticos y religiosos.

En la actualidad ha nacido una ola de artesanos que rescatan símbolos básicos de la geometría Mapuche, innovando en diseños de indumentaria, productos y diseño gráfico.

## La Cosmovisión

El universo mapuche está orientado según los cuatro puntos cardinales, reconociéndose, por lo tanto, cuatro direcciones organizadas a partir del Este, lugar de la Cordillera de los Andes y región matriz de la presente concepción espacial. Consecuentemente, el ciclo solar diario parece ser decisivo en la elección de este punto de referencia, puesto que en el área andina el sol nace en la cordillera (Este) y se pone en el mar (Oeste).

Los mapuches conciben el cosmos como una serie de plataformas que aparecen superpuestas en el espacio. Dichas plataformas son todas de forma cuadrada y de igual tamaño. Fueron creadas en orden descendente en el tiempo de los orígenes, tomando como modelo la plataforma más alta, recinto de los dioses creadores. Consecuentemente, el mundo natural es una réplica del sobrenatural (Eliade, 1961).

El cosmos orientado según los cuatro puntos cardinales, fue también una creencia común en las altas civilizaciones mesoamericanas de los *Astecas* y *Mayas*, y asimismo, en algunas culturas aborígenes de Norteamérica, como los *Creek*, quienes conciben la tierra como un cuadrado plano. Y aún más, de acuerdo a Mircea Eliade, “el cuadrado construido, a partir del punto central es una *imago mundi*. La división del pueblo en cuatro sectores... corresponde a la división del Universo en cuatro horizontes”, hecho que se repite en diversas culturas y continentes (Driver, 1969).

De la concepción horizontal del cosmos mapuche derivan dos tipos de orden espacial: uno ético y otro ceremonial. A los puntos cardinales se les asigna un orden jerárquico guiado, respectivamente, por la *oposición del bien y mal* y por el *movimiento circular contrario a los punteros del reloj a partir del Este*, que impera en el ceremonial religioso y profano.

El morfo está presente desde la naturaleza en la etnia, lo cual demarca una línea de diseño dentro de sus creaciones, la plataforma terrestre en la idea basal de su quehacer, lo cual está influenciado por la extrema pobreza en que se debaten, unida a la dura lucha por la supervivencia y la subsistencia y ha reforzado esta concepción material y concreta del más allá como una respuesta desesperada frente a la injusticia social y económica que por mucho tiempo ha predominado en su hábitat. A la escasez, deprivación, desigualdad e injusticia en la distribución de bienes materiales existente en la plataforma terrestre, se opone la abundancia, satisfacción, igualdad y justicia imperante en las cuatro plataformas de la “tierra alta”. Esta oposición revela nuevamente la esencia dualista del pensamiento mapuche. La vida terrestre y la sobrenatural forman una pareja de oposiciones, una antítesis dual. Frente a la imposibilidad de mejorar su situación actual en el mundo terrestre –en el cual se ha consolidado un sistema injusto– ellos reaccionan buscando refugio en su cosmovisión como única solución existencial posible (Grebe, Pacheco & Segura, 1972).

La tierra posee carácter sagrado, y el mapuche se ubica en su centro. De esta idea se desprende un concepto etnocéntrico del cosmos y de la posición del mapuche en él. Ellos son los hombres destinados por los dioses a vivir en un territorio determinado.

Con respecto a lo anterior, algunas asociaciones derivan tanto de experiencias y conocimientos empírico-rationales como de creencias mágico-religiosas de los mapuches. Cada una se relaciona entre sí, y como se ha mencionado anteriormente, suceden fenómenos similares a distintos pueblos originarios de América, Centroamérica, incluso América del Norte.

También la Cosmovisión viene desde el inicio de la creación y está presente en todas las expresiones sociales, artísticas, religiosas, y políticas de la etnia Mapuche, que es el caso de estudio. Si bien los Mapuche se han comportado de una manera parecida a distintas civilizaciones en el mundo, tienen aspectos específicos que son relevantes en su quehacer inicial. Los mapuches reconocen tanto aquellos elementos, fuerzas y agentes naturales que se pueden controlar mediante su conocimiento y esfuerzo como aquellos que son imposibles de controlar por los hombres. Frente a estos últimos recurren a explicaciones ligadas a la magia o a la religión. En todo caso, estas dos especies de elementos están determinando las connotaciones simbólicas de los puntos cardinales.

La etnia Mapuche crea desde el concepto de la Cosmovisión, en base a la morfo, espacio, geografía, sonido, color y materialidad. Desde esta base conceptual el Mapuche fue indagando en como expresar sus pensamientos y emociones, a través de los materiales que

le presentaba la naturaleza. El cuero, madera, cerámica, greda, por mencionar algunos materiales, fueron parte inicial de la creación de los participantes de fiestas mágicas, en donde se expresaban los más profundos sentimientos del hombre, así como también de una forma hacia la comunicación.

El color refleja numerosos aspectos a comunicar, en los cuales algunas tonalidades destacan, por ejemplo el color rojo, negro y blanco. El *blanco* (*ayon*) y el *azul* –representado por sus tres gamas: violeta (*kallfü*), azul fuerte y celeste (*lifkán*)– representan a los cuatro colores naturales del cielo, las nubes y sus cambiantes tonalidades, de acuerdo a las condiciones climáticas y meteorológicas de las estaciones del año. El color negro (*kurü*) simboliza a la noche (*pun*), la oscuridad y las tinieblas; a la brujería, los espíritus del mal y la muerte. Por su parte, el rojo (*kelü*) se asocia comúnmente a la lucha o pelea (*kewal*), al belicismo o guerra (*aukán*) y a la sangre (*mollfüñ*). Consecuentemente, el rojo es color prohibido en el *millatún*, ritual que favorece la cohesión social y la fraternidad de los mapuches; y el negro compacto –utilizado como único color en la vestimenta– es considerado sospechoso por asociarse al brujo (*kalku*) o al mal espíritu (*wekufe*). Sin embargo, el rojo también posee connotaciones positivas al relacionarse con las flores del campo y, en especial, con el copihue mapuche (Grebe, Pacheco & Segura, 1972).

Finalmente los Mapuche, trabajaron sus ideas y expresiones desde la base conceptual de la Cosmovisión, en donde el sonido, imagen y materialidad fueron actores principales de la historia. Es por esto que la investigación se basa inicialmente sobre una indagación histórico- social de la etnia, desde un marco teórico antropológico - social, y hacia el diseño de imagen.

## Marco teórico

Teóricamente el trabajo de investigación está apoyado en indagaciones antropológicas, sociológicas, diseño gráfico, e historia de la Etnia. En su mayoría el material es argentino y no chileno, ya que en Argentina existe un innumerable trabajo de estudio sobre el tema. Estudios geográficos, sociales, culturales como por ejemplo ritos, eventos, fiestas locales, fuerzas del cosmos, juegos, religión, antepasados de relevancia ancestral, su organización social, la muerte, el trabajo de la tierra y su significado divino, el arte como expresión, es adonde gradualmente se encausará este trabajo de análisis de diseño y se buscará respuesta a las tendencias en las formas visuales que han desarrollado los artesanos de la etnia Mapuche en la región de La Araucanía, Chile.

En cuanto a la historia de la etnia Mapuche se abordarán textos y artículos científicos que apoyan y refuerzan la base introductoria sobre los antecedentes del estudio y contexto histórico, social y político. Por ejemplo el Centro de estudios y documentación Mapuche Liwen. Pueblo Mapuche. Estado y autonomía regional.

Autores tales como Eugenio Salas, Araucanía Mitológica, en donde menciona las tradiciones del pueblo Mapuche, a lo largo de su historia. Isabel Hernández, autonomía o ciudadanía incompleta. El pueblo Mapuche en Chile y Argentina. Carlos Zúñiga, Eliucura Chihuilaf, Nancy Yánez que abordan temas con respecto a la historia, conflicto y colonización de la etnia Mapuche.

Desde la antropología la investigación está apoyada por autores como Francisco Belec, con el texto *Antropología cultural aplicada al pueblo Mapuche*. Desiderio Catrquir y Arturo Hernández, *Patrimonio cultural Mapuche, sobre los derechos lingüísticos y patrimonio cultural de la región de La Araucanía en Chile*.

Alexia Peyser, *Desarrollo, cultura e identidad*. El caso del mapuche urbano en Chile, en donde se estudian las problemáticas de los indígenas dentro de las ciudades en Chile, específicamente Santiago y Temuco.

Gómez Galizzi, *Signos de la identidad indígena* y Alejandro Fiadone, *Análisis de Simbología Mapuche, en Argentina*.

Una de las alternativas de análisis que presenta el autor es un trabajo de recopilación gráfica de la simbología en Chile y Argentina, plasmado en un texto ilustrado. Apoyado de la historia, colonización, sociedad, cultura, creencias, entre otros rasgos identitarios de la etnia. (Soeffner, Hans. Koessler, Betha. Segato, Rita. Tamagno, Liliana y Briones, Claudia). Textos que apoyan el estudio antropológico de etnias, cultura, identidad, interculturalidad, colonización.

En las bases morfológicas del análisis de la simbología, textos tales como *Signos, símbolos, marcas, señales* de Frutiger, Adrian, en donde se especifica la construcción de la simbología con bases en diseño gráfico. *Sintaxis de la imagen* D. A. Dondis, *Fundamentos del diseño* y *Principios del diseño en color* de Wucius Wong. Heller, Eva y Koppers, Harald. *Nociones básicas de diseño, teoría del color* de Netdisseny. Castellón. España. *Neuropsicología del color, psicología teórica*, de Mercedes Bueno Garcís y Fátima López Tapia, de la Universidad de Granada. *Análisis morfológico: una propuesta metodológica para el diseño*. Córdoba C. y Bonilla, H. que se basan en textos que definen parámetros morfológicos para análisis de casos y plantean un método. Textos que definen teoría del diseño gráfico.

En el caso de la antropología sí existen investigaciones científicas sobre la cultura, sociedad, educación, medicina, psicología, en donde se abordan temáticas de abusos de los derechos humanos, territorialidad, aspectos genéticos de la raza Mapuche, psicología basada en sus costumbres, creencias y jerarquía en las comunidades.

Aspectos relevantes que se deben considerar para poder contextualizar el estudio.

El abordaje metodológico del trabajo es de carácter cualitativo, ya que el universo de estudio puede cambiar en espacio y número, dependiendo de los accesos, permisos y distribuciones que se presenten. La investigación es, en un inicio, exploratoria. Su objetivo es primero documentar, analizar y planificar el objeto de estudio. Luego revisar todo el relevamiento existente sobre el tema a analizar, para poder tener una amplia visión con respecto al universo o “recorte” de temáticas.

El diálogo con fuentes “clave” por previo dato de informantes, material audiovisual, ferias, exposiciones, grabaciones, son algunos de los recursos que se utilizarán para la recolección de información.

El muestreo discriminativo será una de las técnicas de relevamiento, para así discriminar y seleccionar el material de importancia, de esta forma se podrá maximizar la oportunidad de verificar el argumento necesario (Strauss y Corbín, 2002).

Por ejemplo el muestreo en cadena o bola de nieve podría ser otra técnica cualitativa, ya que tiene como objetivo la comprensión de realidades culturales, que por su condición se mantienen marginados o en el anonimato, fenómeno que se repite en el caso de estudio.

En esta opción se detecta un caso de estudio que por dato, contacto y diálogo nos podría llevar a otro similar o distinto y por consecuencia a otro.

La flexibilidad y sensibilidad son claves para el trabajo de recolección de información necesaria, a través de entrevistas formales, o simplemente grabaciones de conversaciones en contextos adecuados. La sensibilidad estratégica será definida por la adaptabilidad, elección de ambientes idóneos, y evitar la exclusión de distintos niveles de grupos objetivos.

El trabajo en terreno es fundamental para la investigación, reuniones, entrevistas, exposiciones, diálogos con comuneros Mapuche, artistas locales, artesanos que trabajan en diseño, (gráfico, indumentaria, productos, industrial) ya que poseen una gran cantidad de creaciones, en su mayoría a menor escala, y que se encuentran en zonas apartadas de la gran ciudad. (Pucón, Villarrica, Pitrufquén, Cho Chol, Curarrehue, Lonquimay, Caburga, Traiguén, Vilcún, Cajón, Puerto Saavedra, Budi, Freire, Cunco, Nueva Imperial, Curacautín, Conguillío, Perquenco, Lautaro, Victoria, Carahue, Gorbea, y Malalcahuello). Existen zonas cerradas de comunidades Mapuche en las que se dificulta el ingreso a “chilenos”. Son territorios protegidos y con una invitación de confianza se accede, así sucede también con las fiestas típicas Mapuche.

Finalmente gracias al trabajo de investigación que se lleva a cabo desde el año 2012 hasta la fecha, fue posible relevar información con respecto a la etnia Mapuche en la región de La Araucanía, Chile. El enfoque desde la perspectiva del diseño, fue asociado a la gráfica y el sonido como un todo dentro de la creación de la imagen, basado en un concepto central creativo. Todos aspectos y fundamentos del diseño gráfico, en términos de creatividad, nacimiento de ideas como por ejemplo la línea gráfica de una imagen general y la importancia que tiene la imagen dentro de una etnia, lo cual se puede apreciar en los trabajos de campo con artistas Mapuche de la zona.

## Antecedentes de la investigación

Existen muchos estudios sobre la antropología, psicología, sociología, geografía, incluso medicina del pueblo Mapuche en Chile, pero la investigación científica en diseño es nula. Se basa en expresiones artísticas carentes de conceptos iniciales, o simplemente como piezas de artesanía sin valor agregado que se refleja en el precario museo araucano de la ciudad de Temuco, como también en la inexistente ayuda económica a los pueblos emprendedores.

Como tantas otras culturas, la cultura Mapuche aparece hoy disgregada y replanteada en diversas comunidades actuales provocando la pérdida de los valores culturales.

La lectura de cada forma requiere tomar en cuenta cuatro características: forma, color, asociación con otros símbolos, soportes, materiales. Todas las formas interactúan entre sí, dentro de un universo limitado de figuras geométricas que se repiten en diferentes asociaciones y combinaciones. Cada forma refleja algo que ocupa lugar en el cosmos de la etnia Mapuche, valoración, jerarquía, entre otros.

Le recuperación de mitos, leyendas, la poesía, el teatro y la danza han sido altamente valorados y algunos artistas han obtenido reconocimientos mundiales a la calidad de sus creaciones.

Desde el momento en que la música o aquel conjunto de prácticas culturales que aquí se define como “lo musical” cumplen una función en la reproducción de la cultura, ya sea en sus aspectos simbólicos, como en aquellos típicos de una pragmatis social. Es evidente que existen fuertes motivaciones para la presencia de ciertas conformaciones de “lo musical” en lugar de otras, ciertas manifestaciones musicales hechas en una forma dada en vez de otras (Martínez Ulloa, 2002).

Los textos de la musicalidad Mapuche no se limitan a los sonidos como variaciones de alturas y tiempos, sino que contienen espacialidades específicas, dimensiones tímbricas y procesos de contracción-dilatación temporal que hacen particularmente complejo el proceso de transcripción de dichos textos. La proxemia, la kinesia y la antropología de Gregory Bateson son instrumentos disciplinarios válidos para comprender la polisemiotividad de los espacios musicales. La antropología permite aferrar en modo óptimo el pretexto musical, esto es, las motivaciones y funciones sociales del hacer música: los procesos de identificación, las modalidades de fruición de la manifestación musical y la semiótica permiten enfrentar la relación entre textos y contextos como procesos de significación y reproducción de competencias, como espacios de la reproducción cultural (Martínez Ulloa, 2002). En base a lo anterior es que se pretende asociar al sonido como una pieza mas dentro de la representación de la imagen como un todo, en donde todos los elementos desarrollan un papel relevante que se amoldan para dar vida a un cuadro general.

Por mencionar algunas actividades, anteriormente resaltadas, en rogativas se expresan todos los actores que desarrollan las expresiones, en los cuales el sonido se comporta como una pieza más de la imagen visual.

El sonido también se puede analizar desde la perspectiva de la imagen, como un diseño sonoro, en donde se desarrolla en base a un concepto inicial, un diseño gracias al sonido. Expresión que lleva hacia un objetivo de audio, para lo cual se debe trazar un objetivo inicial de concepto central creativo, elementos que van reunidos bajo una misma idea, junto a la gráfica.

A través de lo mencionado, se define al diseño sonoro como una producción de sonido, sobre la significación de estos, desde su referencialidad más directa hasta aquellos significados simbólicos construidos mediante procesos complejos por la cultura y el contexto. En donde se considera “lo audiovisual” como concepto, como construcción teórica en un sentido amplio y como abstracción por encima de su materialización en diversos soportes. También se menciona que el sonido en diseño aporta valor, por ejemplo “valor añadido”, en donde se acopla entre diseño gráfico, imagen visual y audio (Chalkho, 2014).

El diseño sonoro es un dominio en vías de construcción. Frente a la trayectoria e historicidad de otros diseños (arquitectónico, industrial, gráfico, etc.) su delimitación disciplinar es en la actualidad aún difusa. Parte de la complejidad para establecer su dominio, reside en que se pueden observar prácticas denominadas de diseño sonoro disgregadas en variadas disciplinas como la música, el cine, la publicidad entre otras. Los profesionales que las ejercen también provienen de otras disciplinas u oficios, como la música, la ingeniería acústica, las tecnicaturas de sonido y grabación o la realización audiovisual en general (Chalkho, 2014).

Finalmente es en este punto en donde el diseño de imagen se debe fusionar junto a las representaciones gráficas de la etnia, por mencionar algunos de los aspectos representa-



tivos de los Mapuche en la región de La Araucanía Chile. Colores, morfología, aromas, cocina, naturaleza, música y participantes, logran fusionarse en una sola imagen generalizada y cerrada hacia un evento. Y es aquí donde aparecen metodologías del diseño, que son pilares fundamentales a la hora de realizar un proyecto de imagen, la realización de un concepto central que direcciona y delimita la línea gráfica para un resultado final. El sonido y la imagen como un todo, como expresión de una etnia, en donde se expresan sentimientos, magia, amor, pasión, vida.

## Conclusiones

Resulta importante destacar que el trabajo audiovisual viene desde los inicios de los pueblos originarios, y es aquí en medio de las indagaciones y trabajo de campo, que se encuentran expresiones de la etnia Mapuche, en las celebraciones de ritos y rogativas.

El sonido es fundamental en la base de las creaciones del pueblo mapuche, ya sea desde una expresión hacia la comunicación, que se plasma en una pieza creativa. Los materiales se eligen con respecto a lo que se quiere comunicar.

También el color es un aspecto inicial y relevante dentro de las realizaciones, a partir de la artesanía, orfebrería, tallado en madera, por mencionar algunos ejemplos, en donde se escogen las tonalidades en base al concepto al que se quiere llegar como objetivo final.

La morfología se trabaja en relación al sonido, color y materialidad, todos los elementos realizan un solo objetivo, expresar los sentimientos más profundos de las comunidades Mapuche.

Los integrantes de la comunidad mapuche urbana no afirman entonces sólo el papel del individuo dentro la comunidad, como en el caso de las ceremonias en el ámbito rural, sino que la identidad del grupo como conjunto único, indivisible y opuesto al entorno criollo. La homogeneidad cultural desarrollada por las formas rituales no procede por dinanismos internos de la comunidad, como en un área rural, ya que tiende a establecer una identidad de tipo excluyente.

La comunicación es afirmación de identidad variable, como suma de trazos comunes a individuos diferentes, como el espacio de intersección de diferencias. Es el proceso infinito de intercambio de diferencias. La cultura, en términos generales, sólo se puede reproducir a condición de manifestarse a través de este proceso comunicativo.

Finalmente en las celebraciones es en donde se conjugan todos los elementos anteriormente mencionados, que generan una imagen generalizada con respecto a los elementos identitarios de una etnia tan importante como lo es la Mapuche. Gracias al trabajo de relevamiento en base a la tesis doctoral se pudieron rescatar y analizar rasgos que identifican a un grupo social.

“Se reúne toda una tribu en una pampa grande; allí bailan y hacen sonar todos sus instrumentos musicales, flautas, tambores, trutrukas. Luego escoge cada uno su rival para el palin; las parejas hacen sus apuestas y empiezan en seguida su lucha”  
(Coña, P., 1984)

## Bibliografía

- Albuérne, I.; Díaz, V. y Zárata (2008). *Diseños indígenas Argentinos*. Buenos Aires: Pearson Education.
- Barthes, R. (1986). *Retórica de la imagen*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Beuchot, M. (2004). *La Semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. Ciudad de México: Editorial Fondo de la cultura económica.
- Centro de estudios y documentación Mapuche. Liwen (1990). *Pueblo Mapuche. Estado y autonomía regional*. Santiago de Chile: El Grafo Ltda.
- Coña, P. (1984). *Testimonio de un cacique mapuche*. Transcriptor Wilhelm von Moesbach. Primera edición. Santiago: Ed. Pehueno.
- Chalkho, R. J. (2014). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (50), 127-252.
- Dondis, D. (2014). *Sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. México: Colección GG Diseño.
- Driver, H. (1969). *Indians of North America*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Eliade M. (1961). *Mitos, Sueños y Misterios*. Buenos Aires: Argentina.
- Fiadone, A. (2007). *Simbología Mapuche. El territorio Tehuelche*. Buenos Aires: Maizal Ediciones.
- Gedda, M. (2010). *Patrimonio de la Araucanía - Chile. Manual de interpretación y puesta en valor*. Ediciones sede regional Villarrica Pontificia Universidad Católica. Villarrica, Chile.
- Grebe, M. E., Pacheco, S., & Segura, J. (1972). *Cosmovisión mapuche. Cuadernos de la realidad nacional*, 14.
- Hernández, I. (2003). *Autonomía o ciudadanía incompleta. El pueblo Mapuche en Chile y Argentina*. Chile: Pehuén editores.
- Martínez Ulloa, J. (2002). La música indígena y la identidad: los espacios musicales de las comunidades de mapuche urbanos. *Revista musical chilena*, 56(198).
- Pérez, T.; Catriquir, D. y Hernández Sallés, A. (2007). *Patrimonio cultural Mapuche. Derechos Lingüísticos y patrimonio cultural Mapuche. Volumen I*. Temuco: Editorial UCTemuco.
- Peyser, A. (2003). *Desarrollo, Cultura e Identidad. El caso del mapuche urbano en Chile. Elementos y estrategias identitarias en el discurso indígena urbano*. Belgique: Diffusion universitaire CIACO.
- Salas, E. (1997) *Araucanía Mitológica. Tradiciones, ritos y pinturas*. Temuco: Imprenta Austral.
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades*. Siglo XXI.
- Vera, R.; Aylwin, J.; Coñuecar, A. y Chihuilaif, E. (1994). *El despertar del pueblo mapuche. Nuevos conflictos, viejas demandas*. Santiago de Chile: LOM Ediciones.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili. S.A.
- Wong, W. (1988). *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gili. S.A.
- Yáñez, N.; Soto, M.; Vera, F., Fajreldin, V. y Vega, C. (1994). *Pueblos indígenas olvidados y extintos*. Santiago de Chile: LOM Ediciones.
- Zúñiga, C. (2011). *Fragments de historia regional. La Araucanía del siglo XX*. Temuco: Ediciones Universidad de la Frontera.

Zúñiga, V. (2005). Internet. Signos visuales de las culturas indígenas de la zona sur y centro andina de Ecuador.

---

**Abstract:** The article exposes a research project with great recopulations of graphic and audiovisual materials in order to analyze images and shapes. The research approaches graphic and audiovisual design in the representations of the Mapuche ethnicity of the Araucania Chile Region focusing in the audiovisual topics that have been developed throughout the history of the ethnicity. The method is based on a research work with craftsman “comuneros” of the Mapuche ethnicity supported by a theoretical framework approached from anthropology, design and history of the “red zone” whose name is due to the permanent conflicts that Mapuche population has to deal with in this country. Within the framework of the research visual representations were analyzed from the point of view of image and sounds. In addition, the research explores the places where the craftsmen gathered to share their artistic expressions: crafts, leather goods, music, body expressions, looms, wood, etc.

**Key words:** audiovisual design - Mapuche ethnicity - shapes - image.

**Resumo:** O trabalho aborda o tema do design gráfico e audiovisual nas representações da etnia mapuche da Região da Araucania Chile, temas audiovisuais que se desenvolveram ao longo da história na etnia.

O método se baseia num trabalho de campo com *comuneros* artesãos de etnia Mapuche sustentado num marco teórico enfocado desde a antropologia, o design e a história da zona vermelha, determinada assim pelos conflitos que deve suportar o povo mapuche no Chile. Analisaram-se representações visuais, em relação à imagem; ao somido presente em suas atividades. Espaços onde os artesãos da etnia se reúnem fazendo sinergia, cada um com suas expressões artísticas, por exemplo, artesanato em geral, marroquinaria, música, expressões corporais, telares, madeira, etc.

Todo isto é parte de uma pesquisa na qual se recopilará material gráfico e audiovisual, para uma análise de formas e imagem.

**Palavras chave:** design audiovisual - etnia Mapuche - formas - imagem.

---



## **Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo**

Laura Bertolotto Navarrete \* y Katherine Hetz \*\*

---

**Resumen:** El presente artículo pretende reflexionar respecto al creciente rol estratégico del Diseño Gráfico en conjunto con lo Audiovisual y su contribución al desarrollo regional frente a la globalización como proceso de cambio continuo.

La relación entre diseño y medios de comunicación amplía ciertas concepciones propias del diseño, donde lo audiovisual, como producto final de la interacción de lo que se ve con lo que se escucha, complementa al diseño ampliando su rango de efectividad en el proceso comunicacional.

Este fenómeno ha llevado a estas disciplinas a ocupar un lugar preferente en la elaboración de políticas de desarrollo tanto económicas como regionales para promover desde los recursos territoriales, procesos de innovación sistémica (social, económica, educacional, etc.).

**Palabras clave:** Diseño gráfico - comunicación - educación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 61]

---

(\*) Doctor© en Administración. Magister en Gestión Educacional, Diplomado en Responsabilidad Social Empresarial. Diplomado en Docencia. Rectora Universidad Santo Tomás, Valdivia. Chile.

(\*\*) Doctor© en Administración. Magister en administración y negocios. Directora académica Universidad Santo Tomás - Valdivia, Chile.

### **Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo**

El presente artículo pretende reflexionar respecto al creciente rol estratégico del Diseño Gráfico en conjunto con lo Audiovisual.

La relación entre diseño y medios de comunicación amplía ciertas concepciones propias del diseño, donde lo audiovisual, como producto final de la interacción de lo que se ve con lo que se escucha, complementa al diseño ampliando su rango de efectividad en el proceso comunicacional. Y su contribución al desarrollo regional frente a la globalización como proceso de cambio continuo.

Este fenómeno ha llevado a estas disciplinas a ocupar un lugar preferente en la elaboración de políticas de desarrollo tanto económicas como regionales para promover desde los recursos territoriales, procesos de innovación sistémica social, económica, educacional, etc. Todo estudio relacionado al desarrollo regional debe tener en consideración, la relación existente entre un territorio “regional o local” con lo Global.

Por otro lado Boisier (1997 y 1998), indica que la región es un territorio organizado que contiene, en términos reales o en términos potenciales, los factores de su propio desarrollo. El entorno territorial es el factor clave del desarrollo, de esta forma, la calidad del territorio determina el desarrollo de las estructuras sociales en cada escala comunal, provincial, regional, etc. A ello Antonio Vázquez Barquero, agrega “El territorio es un agente de transformación y no un mero soporte de los recursos y de las actividades económicas” planteando que un nuevo entorno del desarrollo territorial es parte integrante de un nuevo y necesario paradigma y que la complejidad sistémica es en verdad un objetivo a lograr estratégicamente para permitir, una adecuada articulación entre el sistema local o regional y el medio externo contemporáneo, caracterizado, a lo menos en el núcleo, por una creciente complejidad. De esta forma Boisier, esboza que “el crecimiento económico de un territorio, en el contexto de un sistema más y más globalizado, tiende a ser más y más exógenamente determinado”. Esta afirmación va de la mano con la teoría emergente del desarrollo local, que sostiene que cada territorio tiene dinámicas propias, que dependen de las sinergias y del aprovechamiento de los recursos endógenos y de cómo los potencien en un escenario estratégico externo (Vázquez Barquero, 1999b). Esto lo refuerza Albuquerque (1995) al indicar que las políticas de desarrollo local difieren de las tradicionales al centrar la atención en la activación de los recursos propios (endógenos) de cada territorio.

La definición de lo local requiere la existencia de lo global, a lo que se contrapone, en una interrelación de carácter estructural y sistémico. (Arocena, 1995, pp. 19-21).

El desarrollo local es, un proceso de desarrollo y cambio estructural, que afecta a una comunidad definida como territorio, y que se concreta en una mejora del nivel de vida de sus habitantes (Vázquez Barquero, 1988). Pero ese proceso no es una simple inercia de las estructuras productivas, sino que requiere una implementación de políticas que la activen y, dichas políticas, incluyen aspectos que van más allá de lo estrictamente económico, para abarcar cuestiones sociales, culturales e identidad.

Por último, Sergio Boisier lo define de la siguiente manera:

El desarrollo regional consiste en un proceso de cambio estructural localizado (en un ámbito territorial denominado “región”) que se asocia a un permanente proceso de progreso de la propia región, de la comunidad o sociedad que habita en ella y de cada individuo miembro de tal comunidad y habitante de tal territorio.

## Globalización

Dos referencias básicas hacen pensar que vivimos en un mundo más global: la percepción de que en nuestra vida cotidiana convivimos con elementos culturales diferentes, proce-

dentes de países muy diversos; y que cada vez tenemos más información en tiempo real de lo que ocurre en otros lugares, Sotelo Navalpotro, (2002).

Di Pietro (2001) “señala que el desarrollo local es la respuesta de localidades y regiones a un desafío de carácter global”.

El estudio de las relaciones entre globalización –económica– y territorio hace parte de una más larga búsqueda por comprender las interacciones entre economía y región, ciudad o territorio. En términos generales podría afirmarse que el interés específico de esta aproximación es el entender las relaciones entre la globalización y el territorio.

En la actualidad, se debe pensar el concepto de territorio como señala M. Santos (1996), “producto social”. El territorio es el resultado de la creación e interacción de los actores sociales que habitan en él. No podemos hablar de territorios, desconectados, estáticos y neutros; sino más bien debemos reflexionar sobre su conectividad, interconexión con otros territorios que también están en constante cambio, renovación e intercambio de información.

## **Territorio y globalización**

Se debe pensar la relación entre ambos conceptos y la dependencia de uno con el otro, podemos citar a Massey (1995) cuando dice: “el territorio se construye a partir de la actividad social de agentes que operan en diversas escalas”.

Hay que tener en cuenta que la globalización es un proceso vinculado al territorio, como apunta Vázquez Barquero (2000):

No sólo porque afecta a naciones y países, sino, sobre todo, porque la dinámica económica y el ajuste productivo actuales dependen de las decisiones de inversión y de localización de los actores económicos y de los factores de atracción de cada territorio.

Por otra parte, la revalorización del territorio, según Boisier (2005), es una consecuencia de la reacción de los consumidores frente a la homogeneización de los bienes y servicios ofrecidos por la globalización y una respuesta de una parte de las empresas, las cuales mediante una estrategia de innovación permanente que les lleva a la denominada especialización flexible, tratan de acomodarse al cambio incesante, en vez de intentar controlarlo... Entonces el territorio es un concepto que adquiere nuevos contenidos en el contexto de la globalización, son relaciones sociales que desbordan las fronteras de la comunidad, de la nación y que se entrelazan con otros procesos que ocurren en el mundo. Para Vázquez-Barquero, (1988, p. 129): “Un proceso de crecimiento económico y de cambio estructural que conduce a una mejora en el nivel de vida de la población local”.

## **El papel de Diseño Gráfico en la globalización; Diseño como futuro.**

El diseño y su espacio futuro. Los dos conceptos “innovación” y “diseño” en parte se acompañan. Pero grandes diferencias no permiten entender los conceptos como sinónimos.

El diseño puede ser interpretado de una manera particular de acción innovadora cuidando de las preocupaciones de una comunidad, territorio.

Obviamente, el diseño sin el componente de la innovación es una contradicción; pero la actividad innovadora, que introduce algo nuevo en el mundo, algo que antes no existía, no es la causa suficiente para poder caracterizar el diseño en su plenitud. (<https://seminario141666.wordpress.com/>)

Puesto que el fenómeno que corrientemente llamamos la globalización es en realidad la globalización de lo local. Se produce que todo producto local: bienes, servicios, información, conocimiento, etc. entra a competir con idénticos productos de todo el mundo, ampliamente disponibles en el mercado mundial. Esto nos obliga a pensar que los productos compiten con otros productos nacionales y también con productos idénticos pero de factura internacional. Este es un fenómeno creciente...

El diseño gráfico juega el papel de la herramienta que proyecta a un producto local hacia mercados globales, entregándole una identidad propia, de origen; para que se diferencie de los otros, y logre competir con bienes sustitutos y/ complementarios.

Las transformaciones en el diseño han sido el producto de diferentes cambios económicos, sociales y culturales que se manifestaron en la evolución progresiva de sociedades “periféricas”, como las nuestras, basadas en una industria, centrada en la economía de la información y el conocimiento.

Por esto es que el diseño, sustentado hoy más que nunca en las tecnologías y en la ideología de las comunicaciones, juega un papel crecientemente importante en el desarrollo económico y social de un mundo cada vez más dividido, que necesita del diseño para presentar una realidad política y social que se ha vuelto infinita.

Vivimos en una sociedad saturada de datos, cada vez más informatizada, y menos informada. Es deber del diseñador visual pensar críticamente una sociedad influida por el poder de comunicación del sistema para intentar cuestionar los usos y funciones de las tecnologías a través de las cuales se producen y distribuyen los mensajes que se generan sea desde el ámbito público o privado.

El Diseño Visual y el Gráfico como tales, se definen recientemente en nuestros países y alcanzan en la actualidad un amplio desarrollo a pesar de no haber cumplido más de dos décadas. Uno de los orígenes ilustrados del concepto del diseño visual vino de Italia, de la Scuola Politecnica di Milano, donde Nino Di Salvatore, en conjunto con un equipo de investigadores, propusieron un tipo de educación centrada en los procesos perceptivos que pretendía considerar la imagen desde una perspectiva científica aludiendo a toda la herencia de los estudios de la forma, de la escuela de la Bauhaus sobre tendencias de diseño y creación audiovisual.

De acuerdo a Amos Rapoport, profundizar hoy en el diseño y las artes visuales exige realizar una distinción entre el universo perceptivo (de los estímulos visuales de las superficies) y el universo asociativo (de los símbolos que delimitan un entorno cultural).

El ser humano percibe la realidad desde dos perspectivas: la realidad de las cosas que se ven habitualmente, y la realidad de los elementos construidos con la finalidad de comunicar, reelaborados por parte del sujeto y transformados en conocimiento. Las dos realidades generan lo que Joan Costa llama: “un mundo cultural”. Si el “ver” implica un proceso de observación que puede ser pasivo, el “mirar” es una participación activa en la que se



combina una actitud de atención frente a lo observado y la función de percibir. Los ojos no sólo se rigen por las estimulaciones lumínicas sobre la retina, sino también por las motivaciones ideológicas y psicológicas que determinan lo que se ve. Estas motivaciones, que son los intereses de cada individuo, son la clave para la interpretación de los mensajes, para el desciframiento de los códigos y la implicación de los receptores. Pero es tal vez Antoni Muntadas quien va aún más allá con la crítica de estas concepciones cuando elabora aquel eslogan antológico, resultado de varias obras e intervenciones de pensamiento y praxis con los medios: “La percepción requiere compromiso”.

En el momento actual, es posible que la conversión a lo digital ofrezca al diseño y las artes visuales nuevas posibilidades. Los procesos de transmisión y manipulación de datos e imágenes permiten también una nueva concepción de la telemática que antes no era posible concebir desde lo experimental, y en cuyo análisis se adentra de manera incisiva (Claudia Giannetti, 1998).

Como enfatiza Philippe Dubois, hoy más que nunca, la construcción de la imagen y los procesos de diseño son tomados en cuenta por una sociedad contemporánea inundada de signos y símbolos audiovisuales que surgen del ordenador y de internet y los cuales se presentan con el discurso de la novedad, proponiendo una tabla rasa con respecto al pasado. Ràfols y Colomer (2012) muy interesados por el tema, exploran y conceptualizan sobre el diseño audiovisual en un libro que lleva el mismo nombre. En él aclaran la conexión que existe entre el diseño gráfico y el audiovisual y cómo se crea una disciplina a partir de estas dos culturas exponiéndolo como “el discurso del diseño en el audiovisual” (Colomer y Ràfols, 2010). Explican también que el diseño audiovisual pertenece al medio audiovisual porque es el marco donde se desarrolla ya que sigue sus parámetros, va de acuerdo a sus fines comunicativos, se encasilla en sus procesos de pre, pro y postproducción, se origina e integra cada una de sus manifestaciones.

Cómo la palabra audiovisual lo dice, el producto final comprende la interacción “Si en el audiovisual narrativo es la propia estructura del relato la que crea el ritmo, en nuestro caso la estructura se basa en la propia estructura del sonido y en el movimiento de las imágenes” (Colomer y Ràfols, 2010). Profundizando un poco acerca del aporte gráfico, la idea del diseño está asociada, según estos autores (2010, p. 38), al resultado de la relación armónica entre contenido y forma.

## **Conjugando el diseño y lo audiovisual**

Según el objetivo principal de ésta investigación, es necesario empezar a desarrollar el tema del diseño audiovisual desde sus raíces, como diría Colomer y Ràfols (2010) “en la cultura gráfica y en la cultura audiovisual”. Sin embargo, se hablará de ellas como disciplinas, no como culturas.

Desde lo audiovisual y desde el diseño gráfico “Lo que hace los efectos visuales desde su lado humilde es apoyar y ayudar a contar una historia”. (Alex Iturmendi)

Primero, hay que conocer el diseño audiovisual. Como bien se dijo anteriormente, esta forma de comunicarse conjuga las dos disciplinas: el diseño y el audiovisual. Se nutre de ambas en cuanto a estética, formas, lenguajes, ritmos, tecnologías, hibridación de recursos

y prácticas. Es importante, constatar que cómo dice Colomer y Ràfols (2010): “El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas de diseño. Nació en el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática”.

Precisamente esta última circunstancia es un factor determinante para el desarrollo de esta disciplina porque el que se unieran los hechos de desarrollo tecnológico en cuanto a la gráfica de alto nivel facilitando muchas de las pretensiones creativas y un alto consumo e influencia mediático de los medios de comunicación, especialmente la televisión y la multimedia; hace que se cree un ambiente propicio para el crecimiento de la disciplina en cuestión. Es indispensable además notar que su presencia en los medios es relevante y su vinculación va ligada con su desarrollo y posicionamiento ya que son estos mismos los que le exige seguir avanzando y los que le prestan su espacio para manifestarse y divulgarse.

Ràfols y Colomer (2012) manifiestan que “la consecuencia más importante es que para ser un producto rentable económicamente, o al menos asumible, generalmente sólo puede llevarse a término si es emitido en los medios de comunicaciones con audiencias masificadas”.

## El Diseño como disciplina estratégica

El paso de una economía industrial a una economía del conocimiento ha generado un cambio en los modelos productivos a los que la disciplina del diseño no ha sido ajena. No sólo han influido los cambios tecnológicos y sociales en la práctica del diseño (constantemente en evolución), sino que también estamos asistiendo a cambios importantes en los discursos, produciéndose una revalorización de las metodologías propias de la disciplina: el *design thinking*, la creatividad y la innovación, entre ellas. Al mismo tiempo, aparecen y se consolidan nuevas áreas de actuación que se sitúan en terrenos híbridos, en las que una aproximación desde la óptica del diseño se hace necesaria.

Los actores locales necesitan un ambiente institucional y organizacional que respalde y riente sus esfuerzos, energías y encuadre sus actuaciones. Las racionalidades económicas y sociales, se encuentran arraigadas en contextos culturales e institucionales y las opciones estratégicas que adoptan los actores y las sociedades locales dependen de la orientación de ese contexto (Tomassini, 2000).

Helmsing y Uribe-Echevarría (1981), conciben una estrategia como el centro de un conjunto de relaciones de distinta índole y, el comportamiento probable de ésta, como una consecuencia de la naturaleza de cada una de ellas. Si a ello se agrega que una estrategia es, también, un conjunto de decisiones que buscan maximizar el cambio en un sistema socioeconómico, minimizando al mismo tiempo la reacción adversa del propio sistema, el punto de partida para una propuesta de desarrollo regional queda definido.

En su utilización más tradicional, el diseño se ocupa de configurar cada uno de los que llamamos “vectores de visibilidad” de la empresa, esto es, aquellos soportes a través de los cuales se da a conocer en el mercado y que son, en síntesis: el producto, la comunicación y el espacio donde lleva a cabo sus actividades. En este contexto, el diseño es responsable de que todas las manifestaciones de la empresa sean coherentes con su proposición estratégica, para que se refuercen entre si y que de esta forma se optimicen los recursos invertidos y mejore su competitividad. Desde una concepción más avanzada, sin embargo, el diseño

no tiene categorías ni etiquetas, sino que es global: del mismo modo en que el producto trasciende lo físico para abarcar una oferta conjunta de bienes y servicios, el diseño trasciende el objeto y conquista territorios intangibles que antes le estaban vedados, como son la interacción, los servicios o la experiencia, todo aquello que envuelve, cualifica, diferencia y posiciona un producto avanzado.

La evolución del diseño hasta los territorios más inmateriales ha sido posible gracias a una metodología propia que se basa en la capacidad para manejarse en escenarios complejos, la habilidad para leer indicios y anticipar tendencias, la facilidad para visualizar conceptos y para comunicarlos de manera eficiente, y todo ello centrado en el usuario y adaptándose a la frontera de posibilidades de cada proyecto. Los expertos en gestión se han dado cuenta –con cierta sorpresa– de que éstas son las habilidades básicas que se requieren en la empresa para desenvolverse con solvencia en el complejo mercado de hoy y de esta forma, el diseño está empezando a capitalizar una nueva misión estratégica en el ámbito de la gestión a través de lo que se ha dado en llamar *design thinking* (o pensamiento de diseño) y que está siendo adoptado por las organizaciones punteras en todo el mundo.

El fin último del diseño es la mejora de los productos y procesos para una mayor satisfacción de las personas y una mejora del bienestar de la sociedad en general (Montaña y Moll, 2008).

Otro de los puntos de partida es la constatación del Diseño como una actividad proyectual que en los últimos años ha ido asumiendo un creciente papel estratégico, pasando de centrarse en la configuración formal a escala objetual –en un contexto en el que el bienestar se media en gran medida, por el acceso equitativo a bienes de consumo básicos– para acabar asumiendo responsabilidades que implican un universo más amplio del complejo sistema de producción y consumo, –artefactos, servicios, comunicaciones, creación de valor, prospección de escenarios de futuro, etc.–. Este fenómeno ha propiciado la elevación del Diseño a la categoría de “herramienta estratégica” (Manzini, 1999) para afrontar nuevos y viejos retos bajo paradigmas emergentes como el de la sostenibilidad. No obstante, no deja de resultar paradójica la atribución de tan exigentes cometidos a una disciplina relativamente joven, en constante redefinición y ampliación de sus límites conceptuales, metodológicos y profesionales. La realidad investigada demuestra que parece enriquecerse más en la medida que entra en contacto con otros campos del conocimiento, tal y como se desprende de las reflexiones respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo.

## Bibliografías

- Alburquerque, F. (2002). *Desarrollo económico territorial: guía para agentes*. Sevilla.
- Arasa, C.; A Andreu, J. M. (1999). *Desarrollo económico: teoría y política*. Madrid.
- Arocena, J. (1995). *El desarrollo local, un desafío contemporáneo*. Caracas: Nueva.
- Auge, M. (2008). *Los no lugares. Espacios del anonimato*.
- Barreiro, F. (2001). *Desarrollo desde el territorio. (A propósito del desarrollo local)*, IIG, Biblioteca de Ideas, Colección de Documentos, Barcelona.
- Benedetti, A. (2007). *Territorialidad y Fronteras en las relaciones sociales*. Bogotá.

- Boisier, S. (1991). *Política económica, organización social y desarrollo regional*.
- Boisier, S. (1993). “Desarrollo regional endógeno en Chile. ¿Utopía o necesidad?”, en *Ambiente y Desarrollo*, Vol. IX-2, CIPMA, Santiago de Chile.
- Boisier, S. (1997). “El vuelo de una cometa. Una metáfora para una teoría del desarrollo territorial”, en *Revista Eure*, N° 69, P.U.C/I.E.U, Santiago de Chile.
- Boisier, S. (1998). “Post-scriptum sobre desarrollo regional: modelos reales y modelos mentales”, en *Anales de Geografía de la Universidad Complutense*, N° 18, Madrid.
- Boisier, S. (1999). *El desarrollo territorial a partir de la construcción de capital*.
- Boisier, S. (2005). *¿Hay espacio para el desarrollo local en la globalización?*
- Braudel, F. (1986). *La dinámica del capitalismo*, Fondo de Cultura.
- Bustelo, P. (1998). *Teorías contemporáneas del desarrollo económico*. Madrid: Caribe de Planificación Económica y Social (ILPES). Santiago de Chile. Disponible en: Cascante Pérez, G. (1996). “Nuevas tendencias del desarrollo local”, en VV .AA Concello de Culleredo, pp. 167-174. *Cuadernos del ILPES* N° 29, 5ª edición, Santiago de Chile, 1991.
- Cuervo, L. M. (2004). *Globalización y territorio*. Instituto Latinoamericano y del Caribe de Planificación Económica y Social (ILPES). Santiago de Chile. Disponible en: <http://www.eclac.org/publicaciones/Ilpes/8/LCIPL2508P/sgp56.PDF>
- Cuervo, L. M. (2003). “Ciudad y complejidad: los rumbos”, p. 94-129, en *De la CEPAL*, 86: 48-62.
- E. Carrillo B., *Desarrollo local: manual de uso*. Madrid: ESI C-Federación Andaluza de Municipios y Provincias, pp. 93-107.
- Encuentros de Desarrollo Local y Empleo*. A Coruña: Diputación da Coruña-Fabio Giraldo (Ed), Ciudad y complejidad, Creación Humana, Fica y Ensayo y Error, <http://www.eclac.org/publicaciones/Ilpes/8/LCIPL2508P/sgp56.PDF>. Información. Santiago de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile. Instituto de Desarrollo Regional.
- Gianetti, C. (1998). *Ars Telemática - Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona: L'Angelot.
- Helmsing, B. y Uribe-Echevarría, F. (1981). La Planificación Regional en América Latina: ¿Teoría o Práctica. En: S. Boisier, F. Cepeda, J. Hilhorst, S. Rifka y F. Uribe-Echevarría (comps.) (1981). *Experiencias de Planificación Regional en América Latina. Una Teoría en busca de una Práctica*. Santiago de Chile: ILPES/SIAP.
- Montaña, J. y Moll, I. (2008). *Diseño e innovación. La gestión del diseño en la empresa*. Madrid: Fundación Cotec para la Innovación Tecnológica.
- Revista de la CEPAL, número 86, Santiago, páginas 47-62.
- Ráfols, R. y Colomer, A. (2012). *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Santiago de Chile: Instituto Latinoamericano y del Caribe de Planificación. Norton &Company.
- Sassen, S. (2007). *A Sociology of Globalization*. Nueva York-Londres: W.W.
- Silva Lira, I. (2003). Metodología para la elaboración de estrategias de desarrollo Sinérgico”, en *Estudios Sociales*, N°99, C.P.U., Santiago de Chile.
- Tomassini, L. (2000). El giro cultural de nuestro tiempo, en Kliksberg, Bernardo y Tomassini, Luciano: *Capital social y cultura: claves estratégicas para el desarrollo*, Banco Interamericano de Desarrollo, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Vázquez-Barquero, A. (1988). *Desarrollo local: una estrategia de creación de empleo*.

- Vázquez-Barquero, A. (2000). "Desarrollo local y territorio", en B. Pérez Ramírez y Vázquez-Barquero A. (1993), *Política económica local. La respuesta de las ciudades a los desafíos del ajuste productivo*. Madrid: Editorial Pirámide.
- Vázquez-Barquero, A. (1997). ¿Crecimiento endógeno o desarrollo endógeno?, en *Cuadernos del Claeh*, N° 78-79, Montevideo.
- Villasante, T. R. (2006). *Desbordes Creativos: estilos y estrategias para la transformación social*. Madrid: La Catarata.
- 

**Abstract:** The article aims to reflect about the increasing strategic role of Graphic Design and Audiovisual Design and their contribution to the regional development facing globalization as an ongoing changing process. The relationship between design and media as an output of the interaction between what is seen and what is heard complements design widening its effectiveness range in the communication process. This phenomena put this disciplines in a relevant place in the making of economical and regional development policies to promote systemic innovation processes (social, economical, educational, etc.) from territorial resources.

**Key words:** graphic design - communication - education.

**Resumo:** O artigo reflete sobre o rol estratégico do design gráfico junto ao audiovisual e sua contribuição ao desenvolvimento regional frente à globalização como processo de mudança contínua.

A relação entre design e mídias de comunicação amplia algumas concepções próprias do design onde o audiovisual, como produto final da interação do que se vê com o que se escuta, complementa ao design ampliando seu rango de efetividade no processo comunicacional. Este fenômeno levou a estas disciplinas a ocupar um lugar preferencial na elaboração de políticas de desenvolvimento, tanto econômicas como regionais para promover desde os recursos territoriais, processos de inovação sistêmica (social, econômica, educativa, etc.).

**Palavras chave:** design gráfico - comunicação - educação.

---



---

**Resumen:** Se trata de un ensayo sobre una de las mayores obras de la historieta internacional, un hito en el cómic independiente realizado fuera del mainstream industrial y quizá una de las series que más han influido formalmente en el medio: *Cerebus*.

**Palabras clave:** comic - historieta - *Cerebus* - Canadá.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 69]

---

(\*) Realizador audiovisual (CIEVYC). Se desempeña como docente en diversas instituciones. Integra el jurado de distintas convocatorias cinematográficas. Es docente de la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 2012.

## **Introducción**

El siguiente texto tiene como finalidad analizar *Cerebus, The Aardwark*, la historieta creada por Dave Sim, focalizando el estudio en dos aspectos: por un lado, las diversas influencias artísticas en la obra; y por otro, el impacto de su publicación en el mercado editorial independiente de historietas.

### **I. De cómo se relacionan en el inicio un cerdo hormiguero, Kafka y una sobredosis de LSD**

En una entrevista<sup>1</sup> realizada a Dave Sim en 2004 se le pregunto acerca del por qué había elegido a un cerdo hormiguero como protagonista de *Cerebus*. Sim respondió que la formulación de semejante interrogante le parecía absurda; según él, era como si a Kafka le hubieran preguntado por qué había elegido a una cucaracha como personaje de *La metamorfosis*.

*Cerebus* comenzó como una publicación bimestral en 1977. La intención de Sim era crear una parodia de la versión de *Conan* dibujada por Barry Windsor-Smith para la editorial Marvel Comics, con una clara influencia en sus guiones de *Howard The Duck* de Steve Gerber. De Barry Windsor-Smith tomó prestado la expansión dramática en la viñeta y la

elegancia del trazo en blanco y negro. De Gerber, el humor incómodo y la idea de no encasillar la historia en un solo género dramático, dotando al argumento de distintos niveles de emoción y comprensión. Esta primera etapa se caracteriza por una consolidación en el relato secuencial. En los primeros 11 números de *Cerebus* podemos ver a un Dave Sim de 21 años progresando en la calidad de sus dibujos, homenajeando en ciertas composiciones de página tanto a Neal Adams como a Will Eisner. En el guión, todo sirve de excusa para experimentar con el relato; fragmenta sueños, divide secuencias temporales en distintos momentos y utiliza múltiples puntos de vista. Todo continúa en esa dirección hasta 1979, cuando Sim es internado en un hospital después de una sobredosis de LSD. Durante su internación sufre alucinaciones y se le diagnostica esquizofrenia. Es en este periodo en donde Sim decide desarrollar la historia de *Cerebus* en un arco argumental de 300 números, imaginando el fin de la trama con la muerte del personaje en su vejez, solo y abandonado. En numerosas ocasiones Sim se refiere a ese momento de su vida como si se hubiera tenido una visión de *El Aleph*, el artilugio imaginado por Jorge Luis Borges. Más allá del carácter mítico que le infiere el autor, lo verdadero es que aquella internación es un punto de inflexión en el desarrollo de la historieta independiente. A partir de 1979, *Cerebus* deja de ser una mera parodia, para transformarse en otra cosa: la edición de *Cerebus* abandona el formato fanzine, pasa a ser mensual, y Dave Sim empieza a imaginar la construcción de una de las historietas más extensas y complejas del habla anglosajona, diseñando la saga de *Cerebus* a lo largo de 6.000 páginas y 15 arcos argumentales.

## II. De la manera en que la política de un Maquiavelo similar a Groucho Marx se ve revelada en una cucaracha

En 1981, a partir del número 26 de la serie, Dave Sim comienza la primera saga argumental de la obra, *Alta Sociedad*. Allí, *Cerebus* se convierte en una pieza más del engranaje de una historia crítica. Lentamente, la progresión del guión se aleja de la mera ironía, tomando como eje central la idea misma de la política y el poder. Para ello, transforma a Lord Julius, uno de los personajes más cínicos de la historia, en la viva personificación de Groucho Marx. Los diálogos que Sim pone en boca de Julius giran en comentarios absurdos y estilizados respecto a la elección de *Cerebus* como primer ministro de la ciudad-estado de Iest. Julius lo manipulará como una marioneta en beneficio de diferentes intereses y conglomerados económicos. En esta saga también se desarrolla otro personaje secundario que empieza a tomar más protagonismo: Artemio, la *Cucaracha Luna*, que no es más que una representación crítica de los pensamientos de Dave Sim respecto a la industria de los superhéroes en las historietas. La cucaracha Luna es un superhéroe desquiciado, casi patético, que de acuerdo al tono de cada saga, adquiere la personalidad de algún superhéroe clásico: puede transformarse en *Wolverine*, *Moon night*, *Capitán America* o *Sandman*. De esta manera, Sim también rinde homenaje a aquellos artistas que influenciaron su obra, como Neal Adams, Frank Miller, Bill Sienkiewicz. En este punto, la parodia, el humor y los homenajes a grandes autores de historieta se empiezan a fusionar en un tono específico. En la primera saga argumental de *Cerebus*, Sim logra consolidar un estilo propio.



...Y el humor es parte de la vida. También lo es la aventura, también lo es “algo de horror”, la política, los temas sociales y existenciales. Cada vida tiene abundancia de todas esas cosas, de manera que no entiendo por qué la mayoría de trabajos creativos eligen una categoría y se ciñen a ella... ALTA SOCIEDAD es un cómic de humor. También es una novela política. También es una parodia política. También es una novela de fantasía. También es una parodia de los superhéroes. También es un cómic funny animals. La gente no estaba acostumbrada a esto hace treinta años, y ahora están menos acostumbrados...<sup>2</sup>

### III. De los paisajes del nuevo mundo cuando el sol del oriente se vislumbra en el horizonte y de la manera en que la conciencia viaja a Plutón

A partir de las dos siguientes sagas argumentales, *Iglesia y Estado I y II*, los cambios realizados con anterioridad se asientan. El dibujo de Sim se desarrolla con más libertad al sumar al dibujante Gerard en la realización de los fondos de *Cerebus*. La estilización hiper realista es la principal cualidad del dibujo de Gerard. Esta estilización eleva la obra de Dave Sim a otro nivel.

Se podría decir que es en este momento en donde el dibujo y la narración gráfica se consolidan, logrando un estilo que Scott McCloud denomina efecto máscara (McCloud, 1995), es decir, la combinación gráfica de unos personajes grotescos en un entorno realista, como también sucede en el Manga<sup>3</sup>. Otra característica que acerca la obra de Sim al arte secuencial japonés es una mayor variedad de las transiciones entre viñetas (si se la compara con la mayoría de las historietas occidentales) con una presencia más sustancial de recreaciones de ambientes en donde se crean grandes elipsis de tiempo<sup>4</sup>. También, en ciertas secuencias de acción en arcos argumentales posteriores, Sim extiende el tiempo del relato progresivo al estilo del Manga más puro, llegando a prescindir inclusive del texto y del diálogo durante varias páginas, como en una secuencia del arco argumental de *Reads*, cuando *Cerebus* se lanza en una brutal pelea contra *Cirin*, la representante de los *Cirinistas*; un movimiento matriarcal y fascista que impone una dictadura en el reinado de *Estarcion*. Al respecto de esta relación la opinión de Sim sobre el Manga es interesante y peculiar:

(...) Los manga no son cómics y los cómics no son manga. El manga es manga y los cómics son cómics. Alguien me preguntó porqué CEREBUS no se publica en Japón. Bueno, es porque no es manga, es un cómic. (...) En parte por su andrógina. A menos que los chicos, las chicas, los hombres y las mujeres parezcan iguales salvo pequeñas diferencias, no va a parecer un manga. Parecerá un cómic. Si los hombres parecen de una forma y las mujeres de otra, entonces será más un cómic y no un manga. Son culturas y “maneras de ver las cosas” completamente distintas, creo<sup>5</sup>.

Pero limitar las influencias de *Cerebus* solo como manga es, quizás, un error. Los experimentos de Dave Sim con la narración son amplios y excede este escrito. En *Alta Sociedad*

y en *Iglesia y Estado I y II*, por ejemplo, las páginas pasan de tener una orientación vertical para girar y tornarse apaisadas. Las secuencias se dividen en una gran cantidad de viñetas o en varias *splash pages*, de forma que la transición de vertical a apaisado se hace en una serie de recuadros dentro de la página, mientras que en otros momentos es la página completa la que gira paulatinamente.

También es importante señalar que el estilo de narración de *Cerebus* varía según cada saga, otorgándole a la obra un cuerpo estético que resulta improbable de separar de la trama. En el arco argumental de *La historia de Jaka*, Sim narra la historia de la infancia y juventud de *Jaka Tavers*, el gran amor de *Cerebus*. Esta historia idílica y romántica, que se encuentra dentro de otra historia, no se relata con los medios tradicionales de la viñeta y la secuencia, sino con la forma de la novela ilustrada del siglo XIX, acumulando páginas completas o dobles páginas, donde una o dos columnas de texto acompañan a las ilustraciones que se caracterizan por un detallismo y un preciosismo extraordinario, gracias a los fondos realizados por Gerard.

En la saga de *Mentes*, Sim inventa una historia en donde *Cerebus* viaja al planeta Plutón volando a través del sistema solar mientras conversa con una voz que aparece en su interior. Al principio *Cerebus* piensa que se ha vuelto loco o que se ha encontrado con Dios, pero todo se aclarara cuando la voz se presenta como *Dave*, su creador. Este le comunica a *Cerebus* que es un personaje de una historia que ha cobrado vida propia a través de sus acciones y que si no cambia su actitud egoísta, lo único que obtendrá será la muerte y la soledad. De esta forma –mediante unas espectaculares viñetas del personaje atravesando el sistema solar, un agujero negro y un desolado Plutón– Dave Sim se incorpora a su propia trama como un personaje más, atreviéndose a instaurar una discusión sobre la autoconciencia *Hegeliiana*<sup>7</sup> pocas veces vista en la industria de las historietas.

También podemos encontrar un perfeccionamiento en la escritura de los diálogos y de las descripciones. Sim denota un elevado conocimiento del lenguaje, tomando prestado de la literatura lo necesario para perfeccionar su prosa. No sólo es capaz de reproducir casi todos los acentos del idioma Inglés –seguramente esto debe ser una complicación para la edición en español de *Cerebus* que se está llevando a cabo en España– sino que es capaz de reproducir a la perfección los estilos literarios de Oscar Wilde en la saga de *Melmoth*, de Scott Fitzgerald en *Going Home*, o de Ernest Hemingway en *Form and Void*, llegando a incorporar a los mismos escritores dentro de las sagas.

La poesía también se hace presente, observando una especial influencia del hermetismo italiano de comienzos del siglo XX. Los herméticos defendían una literatura como modelo de vida absoluta, como una revelación integral del ser humano. Buscaron hacer de la palabra un momento puro y absoluto en donde culminaran las tensiones existenciales, manifestando interés en los valores religiosos y místicos. Un ejemplo: a lo largo de los 300 números de *Cerebus* una extraña frase es repetida por diferentes personajes, incluso por el propio protagonista, como si fuera algo accidental: “*Something Fell*” (Algo se ha caído). Esta frase, en principio eventual, termina revelándonos un significado casi esotérico en el número 300, al final de la obra, en el momento de la muerte del personaje.

#### IV. De lo ocurrido y sucedido a un cerdo hormiguero en la lucha contra el matriarcado y de cómo la fe no mueve solamente montañas

Mientras prepara la saga de *Mothers and Daughters*, la trama de *Cerebus* cambia y la escritura de Sim se transforma. En el número 186 el autor de *Cerebus* comienza un largo texto literario de ficción, con resonancias de ensayo, en donde expresa sus ideas sobre la femineidad y la masculinidad, de manera independiente a la lectura de *Cerebus*. Distribuido en varias secciones de la historieta, *Viktor Davis*, quizás un alter ego de Dave Sim, expone una teoría sobre la naturaleza de los géneros. Describe a la femineidad como “un vacío femenino” centrado en la emoción, y a la masculinidad como “una luz masculina” centrada en la razón, afirmando que el feminismo es un obstáculo en la búsqueda del conocimiento del ser humano. Las diferentes disquisiciones sobre las mujeres y los hombres que giran alrededor de este texto, lograron enfurecer a cierta parte del público, que malinterpretó la obra de Dave Sim hasta la actualidad. Más controversia suscitó la manera en que manifestó su conversión religiosa (a mediados de los noventa, Dave Sim se declaró creyente ultraortodoxo Judeo, cristiano y musulmán, practicando el celibato y el ascetismo) en una de las últimas sagas de la serie, *Latter Days*. Allí, en una sección denominada “Persiguiendo a YHWH<sup>8</sup>”, el mismo Cerebus proporciona un análisis profundamente taxativo de la Torá. Es inevitable que cuando un autor constituye una obra que se edifica a lo largo de varios años, esa obra se transforme ideológica y artísticamente durante ese período. Los puntos de vistas políticamente incorrectos son discutibles en relación a su entorno social y a su época. Atentar contra *Cerebus* por la ideología o la religión de su autor, sería tan absurdo como no leer a Jack London porque pensaba que los afro americanos eran seres inferiores o como no recomendar la lectura de los cuentos de Borges porque era anti peronista. Si la conciencia es la propiedad del espíritu de reconocerse en sus atributos esenciales y la autoconciencia es un saber que se sabe historia (Ángel Faretta. 2006), podríamos indicar que el autor de *Cerebus* ha logrado incorporar diversas ideas filosóficas y literarias de una manera armónica y con cierto sentido del humor, sin olvidarse, quizás, que en definitiva, *Cerebus* es una historia protagonizada por un cerdo hormiguero.

#### V. Algunas conclusiones de la influencia de un mamífero placentario en el futuro de la manufactura independiente de Historietas

A partir de *Alta Sociedad* la empresa DC Comics empieza a negociar con Aardvark-Vanaheim la editorial de Dave Sim, por la publicación de *Cerebus*. En ese momento, la publicación mensual de *Cerebus* ha alcanzado un importante prestigio, llegando a vender 36.000 ejemplares por número, una cifra substancial para una historieta independiente, pero aún sigue siendo un número que podría aumentar si su distribución llevara el sello de una editorial importante en la portada.

Las negociaciones con DC Comics se prolongan durante años, ya que Dave Sim, un constante defensor de los derechos de autor, pretende un trato justo para ambas partes, por lo que realiza varias propuestas en donde la mayoría de las ganancias son para los autores: él mismo y Gerard. Aunque a mediados de los ochentas DC Comics estaba haciendo

avances importantes en este tema, aún no estaba preparada para propuestas económicas radicalmente independientes, con una obra que solo les iba a aportar reputación. De todos modos le hacen a Sim una oferta bastante importante: U\$D 100.000, el 10% de todo el *merchandising* generado y la libertad de que se siga publicando de manera independiente nuevos números de *Cerebus*. En medio de las negociaciones Sim publica la segunda parte de *Alta Sociedad* en un tomo recopilatorio, muy parecido a los actuales *Trade Paperbacks*, y lo empieza a distribuir directamente por correo, omitiendo a los distribuidores tradicionales. El resultado es un éxito de ventas: 6.000 ejemplares vendidos hacen ingresar a su editorial U\$D 150.000\$. Es en ese momento cuando el autor de *Cerebus* toma verdadera conciencia de lo risible que resulta la oferta de DC Comics y de que la publicación independiente puede convertirse en un negocio muy lucrativo, a lo que puede dedicarse toda su vida.

Este hecho fue uno de los puntos de inflexión más importantes en el mercado independiente norteamericano, ya que por un lado, le facilitó a la editorial de Dave Sim profundizar aún más su postura en defensa de los derechos de autor, y por otro le dio una estabilidad económica que le permitió rechazar la oferta de DC Comics, sirviendo como ejemplo a otras editoriales independientes que surgirían en Estados Unidos en el futuro. Una editorial como Image probablemente no podría haberse conformado si antes *Cerebus* no hubiera tenido el éxito que tuvo.

A partir de este impulso económico, y de ciertos obstáculos que las distribuidoras gráficas tradicionales empezaban a interponer a su editorial, en 1988 Dave Sim decide convocar a otros dibujantes y autores, como Kevin Eastman, Peter Laird, Scott McCloud, Eric Talbot, Mark Martin, Michael Zulli, Rick Veitch y otros, para escribir una declaración de derechos de autor en donde se proponían muchísimas ideas que hoy en día pueden sonar como elementales, pero que en su momento fueron precursoras. Allí se sostenía que el derecho de autor pertenece a los que creaban la obra; se defendía el derecho a poder editar una publicación donde y como sus autores quisieran; y se bregaba por el control creativo absoluto de todo el material.

Aunque esta declaración no logró que las distribuidoras dejaran de obstaculizar la comercialización de publicaciones independientes, sirvió para que las editoriales como DC Comics o Marvel Comics revisaran sus contratos con los autores. Pero no sólo eso: con el tiempo aquella proclama fue erigiéndose como una especie de ideario de donde emergieron las nuevas generaciones de dibujantes y autores de historietas que pronto se lanzarían al mercado con nuevos proyectos de editoriales independientes.

## Notas

1. Tasha Robinson, Marzo 31, 2004 - <http://www.avclub.com/articles/dave-sim,13861/>
2. Entrevista a Dave Sim por Alberto García Marcos. Entrecomics.
3. *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*, Pág. 51-52 y 63, de Scott McCloud. Ediciones B. Barcelona, 1995.
4. *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*, Pág. 86 a 92, de Scott McCloud. Ediciones B. Barcelona, 1995.

5. Entrevista a Dave Sim por Alberto García Marcos. Entrecomics.
6. Según Hegel la autoconciencia ha encontrado la cosa como sí misma y se ha encontrado a sí misma como cosa; es decir, para la autoconciencia la cosa es en sí la realidad objetiva.
7. Según Hegel la autoconciencia ha encontrado la cosa como sí misma y se ha encontrado a sí misma como cosa; es decir, para la autoconciencia la cosa es en sí la realidad objetiva.
8. Un juego de palabras entre “Yahvé” (en hebreo יהוה, YHWH) y la película de Kevin Smith “Persiguiendo a Amy”.

## Bibliografía

- Hegell, G. W. F. (2002). *Fenomenología del espíritu*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- McCloud, S. (1995). *El Arte Invisible*, B, Barcelona.

---

**Abstract:** The article presents an essay on Cerebus, one of the most relevant works of international comics. Cerebus is a milestone in the independent comic that was developed out of the industrial mainstream and that became perhaps one of the most influential series in the comics industry.

**Key words:** comic - Cerebus - Canadá.

**Resumo:** O ensaio trata sobre uma das maiores obras da historieta internacional, uma marca no comic independente feito fora do mainstream industrial e uma das séries que mais influiu formalmente no médio: Cerebus.

**Palavras chave:** comic - historieta - Cerebus - Canadá.

---



# La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film

Rosa Chalkho \*

---

**Resumen:** La música, aún la más absoluta y exenta de referencialidades, comienza a comunicar y a producir sentido cuando está involucrada como parte del diseño de una banda sonora una escena de un filme. La misma obra que en la sala de conciertos es considerada abstracta o absoluta, puesta a significar en un filme, se constituye en un signo dentro de una cadena significativa, un eslabón fundamental en la construcción general de sentido del filme. El trabajo intenta desnaturalizar este fenómeno y demostrar el funcionamiento de la música como signo en el cine.

**Palabras clave:** Música - Cine - Semiótica - Audiovisual - géneros musicales - significado musical.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 83]

---

(\*) Profesora de artes en Música (UNA). Magister en Diseño (Universidad de Palermo) Doctoranda de la Facultad de Ciencias Sociales (UBA). Docente de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Docente de grado y posgrado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

## 1. Sobre el significado en la música en el audiovisual

El supuesto más extendido sobre la función de la música en el cine considera como primordial al poder de lo musical para semantizar el relato, para investir de sentido a una escena y hasta para codificar los filmes mediante el sistema de géneros. Su eficacia queda demostrada con un ejercicio muy difundido entre los estudios sobre el cine, que consiste en musicalizar una misma secuencia con distintos géneros o músicas y de esta manera comprobar cómo el significado se ve modificado y hasta en algunos casos, se genera un sentido contrario a la escena original.

La secuencia del comienzo de *The Shining* (1980) de Stanley Kubrick es uno de los ejemplos más evidentes de esta tesis que sostiene la manera en que la música semantiza a las imágenes. Al quitar el sonido y observarla de manera silenciosa se advierte que no existe nada en las imágenes que anticipe alguna sensación ominosa o terrorífica. Simplemente se observan tomas aéreas de bellos paisajes de montaña y un auto circulando por una ruta en un día luminoso y diáfano. Las posibilidades acerca del género al que pertenece el filme

son múltiples en esta instancia silenciosa, desde una comedia o película familiar hasta una publicidad de agua mineral o nafta ecológica, pasando por una road movie: no hay nada en lo visual que invoque el terror hacia el cual Jack Torrance y su familia se encaminan. Ahora, al repetir la secuencia con la banda sonora, todo se transforma. Desde el primer sonido interpretamos que es una película de terror y todas las imágenes que hasta el momento parecían bellas y apacibles se tornan malignas y amenazadoras: los bosques, la nieve, las sombras y hasta el punto de vista cenital aéreo o el movimiento de cámara rasante sobre el lago adoptan un cambio de significado que predice la pesadilla. El sentido resultante no se constituye como una suma o promedio de fuerzas, la placidez de las imágenes no atempera la tortuosidad comunicada por el sonido sino que la música recubre y modifica a todos los signos en una dirección dominante.

De todas las posibilidades que las imágenes silenciosas abrían, tanto de género cinematográfico como narrativas, la música ancla el sentido total de la secuencia en uno de los tantos posibles, definiendo además desde el comienzo su condición de pertenencia al género de terror.

Este ejemplo es representativo de todo un orden, una tecnología, y una manera de operar y producir la música para el discurso audiovisual, que se consolida históricamente con el establecimiento del llamado “cine clásico” o lo que Noël Burch<sup>1</sup> denominó Modo de Representación Institucional y poco más tarde con el advenimiento del cine sonoro en la década de 1930. Es en esta época en la que se instala el sinfonismo Post Romántico como estilo cuasi universal para la música incidental, que aunque con variantes, sigue aun hoy constituyendo el estándar de la música cinematográfica industrial.

Este orden discursivo ubica a la música incidental (o extra-diegética en el decir de Michel Chion<sup>2</sup>) como el elemento dilecto para la creación del clima de una escena o de toda una película, convirtiéndose en factor privilegiado de la representación de sentimientos y emociones y como elemento partícipe necesario para la codificación del género.

La música de la secuencia mencionada anteriormente es una versión en sintetizadores compuesta para la película por Wendy Carlos del *Dies Irae*<sup>3</sup>, un canto gregoriano parte de la misa pro defuntis, mejor conocida como Réquiem del siglo XIII atribuido a Tomás Celano. Este canto llano fue utilizado en varias composiciones como la Sinfonía Fantástica de Berlioz, el Réquiem de Mozart, la Rapsodia sobre un tema de Paganini de Rachmaninov entre otros.

Ahora bien, ¿porqué esta música connota terror? ¿qué características sonoras y compositivas aluden a este significado?

Lo que este artículo postula es que no hay nada propio o inmanente en la música ni en los sonidos que en su esencia comporte significaciones, pero sin embargo, el sentido musical trabaja de manera efectiva, y no sólo en la música cinematográfica. La construcción de significados forma parte y ha sido edificada por el devenir de la trama cultural, que en un ida y vuelta entre el sentido y la interpretación se le fue atribuyendo históricamente a la música. Los significados de la música tal como los entendemos hoy nacen en la Modernidad y específicamente se experimentan con la denominada Teoría de los *affetti*<sup>4</sup>, que cristaliza posteriormente en el paradigma del significado musical como expresión de las emociones y los sentimientos, en un marco y contexto en el que estos significados contemplan un alto grado de polisemia y ambigüedad propio de los discursos artísticos.



Esta dimensión cultural e histórica del sentido musical permite enunciar un segundo postulado: los procesos de significación musical se han codificado aceleradamente desde los comienzos del siglo XX como consecuencia de la utilización de la música en el cine y su gran poder de influencia en la producción social del sentido.

Si el primer supuesto enunciado al comienzo como el más extendido en los estudios de música y audiovisual considera la primacía de la función semantizadora de la música, este texto intenta poner en evidencia los resultados de un proceso inverso al estudiar la manera en que la música se ha visto afectada por su maridaje con la imagen cinematográfica.

El bucle socio-semiótico entre producción y recepción ha construido un entramado de sentidos que permiten por un lado comprender por medio de la expresión y estilo musical el carácter de la escena, los personajes, el género, etc., y por otro lado, atribuir a la música conceptos, emociones, encasillamientos, sentimientos y pertenencias a géneros que surgen de la asociación cinematográfica y que funcionan fuera de la pantalla, en la recepción musical extra cinematográfica.

Un ejemplo paradigmático de esta idea es la utilización de la parte final de la Obertura de la ópera *Guillaume Tell* (1829) de Gioachino Rossini que musicaliza la apertura de la serie norteamericana *The Lone Ranger* (1949-1957)

Para la discursividad social, esta música esta tanto más asociada al programa televisivo que a la ópera de Rossini, remite rápidamente a cabalgatas y westerns. Emergen de este modo invariantes o clichés en los modos de recepción musical construidos por las pantallas, que funcionan tanto para música académica pre-existente como también en partituras originales para el cine.

Las re-significaciones de la música y su valor relativo y posicional se verifican en las gramáticas de la circulación ya que la misma obra tiene connotaciones variadas dependiendo de la mediatización: *Guillaume Tell* tiene un sentido en la sala de conciertos mientras que adopta variantes de sentido diferentes en un programa de televisión de la década del 50 y comporta nuevas reminiscencias en su uso puntual y representativo en una *cue* de la nueva versión cinematográfica de 2013. Evidentemente la recepción resulta afectada por estas variaciones en tanto que los públicos masivos no especializados asocian las músicas al formato audiovisual que las popularizó.

El compositor de música cinematográfica Philippe Sarde comenta a propósito de la adaptación de obras de Bach que realizó para la película *Une histoire simple* (Claude Sautet, 1978) lo siguiente:

(...) es muy difícil utilizar música clásica en el cine sin modificarla. En una escena, la gente escucha música, pero enseguida, esa música se convierte en música cinematográfica. Ésta deja de ser “música de Bach” en cuanto pasamos al primer plano de Romy Schneider (...)<sup>5</sup>

El problema para el estudio de una semántica de la música no sólo está relacionado con la inexistencia de significados extra-sonoros para las notas o sonidos musicales discretizados sino que además la semántica queda, al menos en occidente, prácticamente anulada cuando en el siglo XVIII se impone la idea de la música absoluta.

Aún aquellas producciones que juegan con lo argumental y narrativo en un nivel semántico como la música programática de románticos y postrománticos del siglo XIX y principios del XX mantienen el absolutismo de la composición orquestal. Es imposible reconstruir el programa o relato narrativo de la *Symphonie fantastique* de Hector Berlioz con sólo escuchar su partitura sinfónica (y sin leer el programa) o recomponer el poema de Friedrich Nietzsche *Also sprach Zarathustra* escuchando solamente la música que sobre él compone Richard Strauss.

Ahora bien, desde el punto de vista referencialista, *Also sprach Zarathustra*, por ejemplo es una pieza cargada de significaciones que se desprenden de ella y es el cine en gran medida quien genera este entramado de significados referenciales que cubren las obras. Es a partir de la inclusión su obertura en el filme *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) que esta pieza se impregna de nuevos significados como ciencia ficción, evolución, paso del tiempo, espacio sideral, naves espaciales, inteligencia artificial, inconmensurabilidad entre otros. Del poema de Nietzsche a la película de Kubrick a través de la música de Strauss se ha construido un entramado de sentidos y mediaciones cuyos orígenes pueden quedar extraviados para la recepción masiva, pero permiten intuir que estos sentidos tampoco quedarán cristalizadas, sino que serán objeto de presentes y futuros amasados y capas temporales.

## 2. La problemática del significado musical

Ahora bien, la cuestión central que subyace en este planteo es el problema del significado musical, cuya vigencia en los debates y estudios evidencian la complejidad y actualidad del tema.

Las posiciones sobre el sentido musical pueden ubicarse a grandes rasgos, en lo que Leonard Meyer en su libro *Emotion and Meaning in Music*<sup>6</sup> denominó absolutistas y referencialistas. La herencia musical occidental afianzó especialmente para la música de tradición académica la postura de la música absoluta (en el decir de Carl Dalhaus<sup>7</sup>), como aquella que descarta o minimiza cualquier referencia extramusical. Esta idea cristaliza con la consagración del sinfonismo del siglo XVIII.

Partiendo de la supuesta abstracción absoluta del hecho musical sería bastante tentador para los estudios de la música audiovisual sostener que los significados están aportados por el engranaje audiovisual como un efecto colateral de la experiencia musical devenida en industrialización del ocio, mientras la música mantiene su absolutismo en la sala de concierto. Sin embargo, un abordaje de los estudios musicales desde una perspectiva culturalista pone en cuestión la escisión maniquea de una supuesta pretensión abstracta de la música por un lado y una contaminación referencialista por el otro.

El enfoque asumido para este trabajo es considerar a los sentidos y connotaciones musicales como significados que son resultado de una construcción socio-cultural y que no emanan naturalmente de los sonidos. El sentido no reside en el plano de la inmanencia sino que está construido a partir de asociaciones que el devenir socio-semiótico ha codificado con mayor o menor fortaleza. Estas asociaciones son las que nos interesa estudiar, en un marco que sostiene como indispensable la consideración del contexto y el devenir histórico para las prácticas de musicalización audiovisual.

Meyer afirma este carácter relacional de la construcción del sentido musical al enunciar que “La asociación se produce por contigüidad, es decir, algún aspecto de los materiales musicales y de su organización queda ligado, a fuer de repetirse, a una imagen referencial”<sup>8</sup> (Meyer, 2001, p. 263). Las codificaciones en la música son procesos sociales y de arrastre histórico, y este amasado de los signos en capas temporales ha sufrido un proceso de aceleración durante el siglo XX con la utilización de la música, tanto preexistente como original, para musicalizar las películas.

En este punto cabe anticipar una conclusión: la música, que carece totalmente de analogías o mimesis con algún recorte de realidad y solamente es análoga a sí misma, revela que todos los significados de los cuales es portadora son arbitrarios; son construcciones que las culturas y sociedades edifican y transmiten históricamente con un grado tan alto de naturalización que en muchos casos encubre como personales e íntimas determinadas respuestas a músicas, que no son tan individuales, sino que responden al estereotipo social y a una codificación anterior. Cada género y cada música al sonar pone a trabajar todo un motor de significados culturales asociados y en mayor o menor medida la música se convierte en portavoz de esos sentido sociales.

Estos contextos culturales vinculados a los géneros musicales definen quizás una de las relaciones más fuertes entre música y significado: la de un género musical con sus públicos, modos de vida, de consumo, de clase, de geografía, etc. De este modo emergen las relaciones estrechas entre género musical y género cinematográfico, en asociaciones históricamente consolidadas como el film noir norteamericano de la década del '50 y el jazz, o las películas del llamado black sploitation de la década del '70 con el funk.

Cada género musical funciona en directa asociación con la cultura que lo ha engendrado, como lo expresa Keith Negus: “Haré hincapié en que los géneros operan como categorías sociales; en que el rap no puede separarse de la política de la raza negra, ni la salsa de lo latino, ni el country de la raza blanca y el enigma del Sur”<sup>9</sup>.

De esta manera opera el género musical asociado a la representación de un grupo, clase o comunidad, como en el comienzo de la brasilera *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002) y la frenética persecución de una gallina por las callejuelas de una favela a ritmo del samba, todo un símbolo de la música de Brasil de los sectores populares.

Ejemplos como *Thelma & Louise* (George Roy Hill, 1973) ambientada en el Chicago de los años veinte y musicalizada con los *ragtimes* de Scott Joplin; o *Manhattan* (Woody Allen, 1979) armonizando con un *jazz* neoyorquino y arreglos de obras de Gershwin; o *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996) y las canciones de pop y rock inglés en franca asociación con la música escuchada por los protagonistas pueden ser algunos de los tantos ejemplos de esta relación entre géneros.

### 3. Las codificaciones de la musicalización cinematográfica

En efecto, la música hace al sentido cinematográfico. Pero, ¿es este significado casual, propio de cada obra? ¿Los significados funcionan al interior de cada película cómo resultado de asociaciones intrínsecas y particulares? ¿O existen invariantes y reiteraciones que permiten advertir algún tipo de codificación en la manera en que la música enuncia?

Para Michel Chion<sup>10</sup> la codificación de la música para lo audiovisual tiene un anclaje previo al cine: su construcción vinculada a la narrativa comienza con el teatro, el ballet y la ópera. Es posible rastrear el árbol genealógico de un signo o rasgo musical en su herencia melodramática: en algunos casos estos rasgos se revelan más evidentes como por ejemplo, el valor del trino como elemento musical inestable para construir la sensación de desequilibrio. Su origen se remonta en la música occidental al periodo pre Barroco (en relación con la anteriormente mencionada Teoría de los *affetti*) primero relacionado con la afectación emocional y luego ya en el Barroco pleno como elemento estructural imprescindible para la construcción armónica de la cadencia. Su función era la de incrementar la tensión (reforzada con la apoyatura en disonancia de la nota superior) antes de resolver en la tónica. Trinos y trémolos funcionan como signos de tensión y su uso en la música cinematográfica ha sido y es copioso y recurrente. Baste mencionar los trinos en las cuerdas en la escena de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) en la que Scottie espera a Judy, que entra ya vestida como Madeleine. Los trinos como elemento característico de esta *cue* semantizan la escena construyendo la tensión del personaje que espera y expresando la incertidumbre de lo inminente. La tensión generada por los trinos resuelve musicalmente y narrativamente en un clima amoroso cuando aparece Judy/Madeleine interpretada por Kim Novak. Parafraseando a Michel Foucault este tipo de investigaciones constituyen una arqueología de los signos musicales, un rastillaje al pasado para reconstruir el devenir del sentido de músicas o signos musicales y dar cuenta de cómo fueron producidos y pensados en cada orden cultural.

María de Arcos dedica un apartado de su libro *Experimentalismo en la música cinematográfica*, al ocuparse del funcionamiento del cliché y de la estandarización de la música para cine y reafirma el posicionamiento histórico previo de estas convenciones musicales: “El catálogo de clichés empleados en música de cine, en especial los que persiguen una respuesta emocional en el espectador, provienen en realidad de convenciones largamente aceptadas en el lenguaje de la música autónoma occidental”<sup>11</sup>.

Es así que mientras algunas asociaciones se pierden en pasados inalcanzables, el cine y la música cinematográfica se constituyen en un observatorio dilecto para el estudio de la vida de los signos por al menos dos razones: la primera consiste en lo reciente y cercano que resulta la emergencia del fenómeno cinematográfico en comparación con la constitución de otros discursos (la misma música) y por lo tanto la posibilidad certera de estudiar de forma tangible sus transformaciones; y la segunda, explicada anteriormente, consiste en la solidificación de los códigos de la musicalización en pos de la inteligibilidad, al menos en la mayor parte de la producción cinematográfica industrial.

Uno de los recorridos visibles de asignación de sentido que el cine le otorgó a las músicas es el valor semántico investido a las nuevas músicas del siglo XX: la música dodecafónica, la llamada música experimental o la música electroacústica, entre otras.

Hacían falta nuevos sonidos para representar las temáticas extraordinarias y los instrumentos electrónicos como el Theremin o el Ondas Martenot calzan como anillo al dedo. De esta manera el cine se apropia de algunos de estos recursos sonoros para asociarlos a *aliens*, extraterrestres, fenómenos sobrenaturales o terroríficos. Un ejemplo que ilustra esta idea es la película *Forbidden Planet* (Fred M. Wilcox, 1956), primer largometraje con música íntegramente compuesta con medios electrónicos por el matrimonio Bebe y Louis Barron.

Esta asociación se produce también en el género de terror, donde esta nueva música o nuevos sonidos se posicionan como un elemento más de lo desconocido y por tanto como un nuevo dispositivo de producción del “miedo” en la narrativa, basándose en las raíces psicológicas del terror como el miedo a lo desconocido, como temor originario e inconsciente. Los sintetizadores, las disonancias y el atonalismo eran sonidos no escuchados hasta entonces, y se utilizaron para asociarlos a lo desconocido, lo misterioso o lo terrorífico. Nuevamente, el ejemplo de *The Shining* y las fantasmales voces agudas sintetizadas que Wendy Carlos diseña para la cue de los títulos se explica de esta manera.

Claro que la utilización a repetición en producción (como cualidad de la industria a repetir con leves variantes aquello que funciona) de estas características sonoro-musicales va constituyendo en la recepción de los públicos la conformación del cliché o el estereotipo. Son signos con un alto valor de codificación y en muchos casos con una baja valoración artística, ecuación a la que llega como conclusión Adorno ( ) en su crítica a las industrias de la cultura. Es en este ejemplo en el que se constata lo que se afirma al comienzo del artículo en términos de cómo la música resulta afectada por el cine: la utilización de los nuevos sonidos de vanguardias y postvanguardias del siglo XX para el Sci Fi y el terror construyó una fuerte asociación y la recepción social masiva al escuchar música contemporánea refiere que se trata de “música de terror” o “música de aliens”

Russell Lack<sup>12</sup> expresa que la música cinematográfica tiene un mensaje emocional altamente codificado, construido desde el uso de partituras pre-existentes para musicalizar el cine mudo que apela a algo que ya está internalizado en la escucha social para desencadenar una respuesta emocional adecuada en el momento apropiado. Para Lack estas convenciones han perdurado notablemente, cuestión que se verifica por ejemplo en la producción musical de John Williams, Alan Silvestre y hasta Hans Zimmer entre muchos. Pongamos por ejemplo la música de *Inception* (Christopher Nolan, 2010) con música de Zimmer: mientras que el film trata una idea futurista o vinculada a la ciencia ficción y el guión también presenta innovaciones asociadas a las narrativas no lineales (una historia, dentro de otra y dentro de otra construidas con sucesivas compresiones temporales) la música apela a las convenciones más seguras y efectivas. Teniendo en cuenta que Zimmer es un compositor que ha trabajado en sus comienzos con géneros de electrónica popular como el synthpopo la new wave, sus partituras permanecen en el ala más tradicional de la música cinematográfica.

En la escena de la lucha en los pasillos del hotel en un montaje alterno con el vehículo cayendo al río en el nivel de sueño anterior utiliza uno de los recursos más usados consistente en un diseño ascendente con trémolos en las cuerdas para remarcar la creciente tensión de la secuencia. ¿Por qué el diseño musical se mantendría conservador mientras los demás elementos cinematográficos juegan con la introducción de cambios? Inclusive el diseño sonoro en términos de effects, Foley effects y sonido ambiente introduce una gran cantidad de innovaciones y hasta experimentos, como llevar a límites insospechados la fidelidad del sonido con la imagen y por tanto poniendo a prueba la síntesis en la construcción de la credibilidad. La riqueza de la banda sonora “no musical” ha ido creciendo en los últimos años, a partir de la década del '90 y especialmente en el género de acción, Sci Fi y animación. Una de las posibles respuestas para explicar el conservadurismo de la composición musical es la solidez de la codificación para representar las emociones y climas de las películas.

En una escena sumamente compleja, en la que de manera alterna se muestran las escenas de un sueño dentro de otro con temporalidades distintas y además visualmente la cámara va girando según las variaciones del centro de gravedad de la escena, la música de manera inequívoca conduce la curva de tensión y clima de la escena.

El estereotipo musical no es simplemente una connotación negativa para el análisis filmico sino que es la evidencia del funcionamiento del código, y el gran aporte que realiza para el esclarecimiento y comprensión del discurso.

El compositor George Antheil, autor entre otras obras de la música para el *Ballet mécanique* de Fernand Léger expresa, a través del comentario de su experiencia como espectador, el poder del cine de consolidar significados para las músicas:

Hollywood music is very nearly a public communication, like radio. If you are a movie fan (and who isn't) you may sit in a movie theatre three times a week listening to the symphonic background scores which Hollywood composers concoct. What happens? Your musical tastes become moulded by these scores, heard without knowing it. You see love, and you hear it. Simultaneously. It makes sense. Music suddenly becomes a language for you, without your knowing it<sup>13</sup>.

No se podría explicar de manera más sencilla: la construcción de sentido se produce por la simple existencia de la asociación, y la asociación para el caso de las imágenes y los sonidos está en poder de la sincronía. Los sonidos e imágenes que suceden simultáneamente se comprenden perceptualmente como un mismo fenómeno. Una escena de amor convierte en amorosa a la música que la acompaña, a tal punto que esa música sola y en otro contexto arrastra esta impronta de sentido y es capaz a su vez de teñir con su bagaje de significados cualquier otra situación.

Una de los acuerdos más evidentes respecto a la música que el cine pacta y codifica desde sus comienzos es el de la *música de foso* o *música extradiegética*. Si bien esta modalidad tiene origen en la ópera, la narrativa cinematográfica va pretender algo que la ópera no es, en su gran mayoría este cine narrativo persigue un discurso verosímil, y una de las mayores digresiones aceptables a esta pretensión de realidad es la de la inclusión de la música de foso o extra-diegética. Esta música que no está en “ningún lado”, que no sucede dentro de la historia, que los personajes no escuchan pero que de manera casi ineludible va a crear esas atmósferas o climas más orientados a provocar la emoción en el espectador que a retratar la realidad.

No hay música en la vida real durante una persecución automovilística, o cuando el asesino está acechando a su víctima o cuando dos personajes se enamoran. Pero esta inclusión musical, lejos de parecer ridícula, absurda o una traición, tanto en los comienzos del cine como hasta nuestros días, es un elemento totalmente incorporado; al punto de producirse el efecto contrario: la sensación de extrañamiento aparece cuando ella no está, sobre todo en aquellas escenas en las que su inserción está casi reglamentada, como por ejemplo en finales y conclusiones.

Hasta aquí hemos tratado la codificación musical en un sentido amplio en la búsqueda de aquellas invariantes que conforman un código entendido por muchos y aplicado de

acuerdo a un sistema de géneros. Ahora bien, retomando las preguntas del comienzo del apartado, la codificación musical puede constituirse al interior de una película, a modo de un idiolecto que establece relaciones únicas pero que conserva una pertenencia codal con el sistema.

El *leitmotiv* es un motivo musical, una idea o tema tanto melódico, rítmico y armónico que en un contexto audiovisual narrativo está asociado de manera recurrente a un personaje o situación narrativa. Esta categoría no es un invento cinematográfico sino que surge de la mano del género operístico, y más precisamente de la ópera romántica y post romántica. Este motivo musical es propio de cada filme y su funcionamiento construye un significado entre esta música y su representado, válido para ese film y cuya pregnante asociación produce en el espectador la idea de anticipación e inminencia.

Cuando comienza a sonar la música característica de la presencia y ataque del tiburón en *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) el público “siente” premonitoriamente su presencia; y no es que esa música sea la música y mucho menos el sonido propio de un tiburón; simplemente a la segunda o tercera vez que esta asociación ocurre ya es suficiente para que estos dos hechos asociados (*leitmotiv* y tiburón) construyan una cadena significativa en la cual la música tiene por significados tiburón, peligro, acecho, muerte o ataque.

En la mayoría de las películas esta asociación caduca cuando llega al fin, pero en algunas, como el caso de *Tiburón*, *Psicosis*<sup>14</sup>, *Indiana Jones* o *Star Wars* los motivos musicales trascienden al filme y circulan produciendo sentido según el significado que tenían en la película de origen. Otro magistral ejemplo es el *leitmotiv* de la película *Scarface* (Howard Hawks, 1932), lo curioso en este ejemplo es que el *leitmotiv* es un aria silbada por el feroz e insensible asesino Tony Camonte interpretado por Paul Muni; efectivamente el silbido es el prólogo de cada asesinato. La variante en esta película es que el *leitmotiv* está a mitad de camino entre ser música y ser objeto sonoro. No es una música a la usanza de la época, ejecutada con una gran orquesta omnipresente, sino un simple silbido que hace el personaje. Vale cuestionar en este punto en que aspecto descansa la fortaleza o debilidad de la codificación musical: si lo fuerte del código está dado por la universalidad de su uso (en cualquier contexto silbar ese aria no tiene por significado un asesinato) o por la fortaleza que se crea en esa construcción en particular (todos los espectadores comprenden en esa película y sin lugar a dudas el significado del silbido). ¿Es más fuerte un código cuando más cantidad de espectadores lo hablan o decodifican? ¿O es fuerte por lo inequívoco de su significación, aunque sólo sea efectivo en una película?

Esta visión cambia en muchos sentidos la cuestión de la fortaleza codal, cuya variable ya no es solamente la cantidad de personas que comprenden el código, ni la universalización del código hacia toda la producción audiovisual y menos aún su inmanencia en la naturaleza tanto perceptiva visual o sonora. Una sola producción, una sola escena de una película puede articular un *argot* o dialecto sumamente poderoso y válido al seno de ella misma.

#### 4. Significado musical y parodia

La parodia se constituye y funciona humorísticamente sobre un discurso previo, es así que cuando, la música cinematográfica es parodiada, resulta en la confirmación más rotunda

de la existencia de signos y códigos. Una de las principales condiciones para que la parodia funcione es que la película original sea reconocida y, es entonces, cuando el humor actúa como en *High Anxiety* de Mel Brooks (1977) porque los filmes a los que hace referencia están canonizados, como *Vértigo*(1958) o *The Birds*(1963), entre otras citas homenaje a Alfred Hitchcock.

Brophy, el chofer que lleva al Dr. Thorndyke (Mel Brooks) del aeropuerto al instituto le insinúa que su antecesor no murió de muerte natural, al terminar la frase comienza a sonar una música inquietante, orquestada a lo Bernard Herrmann, pero curiosamente los dos personajes comienzan a mirar a su alrededor como buscando de donde proviene. Al instante siguiente, pasa un autobús con una orquesta dentro tocando esa música, mientras el Dr. Thorndyke respira aliviado. La música al revelarse como diegética ahuyenta la carga de mal presagio que tendría para los espectadores, el gag radica en que se escucha en la diégesis (los personajes la escuchan) lo que se suponía que es música de foso.

¿En donde radica la gracia de esta escena? Pues básicamente el humor emerge al trastocar una de las codificaciones más arraigadas del discurso audiovisual: la ubicación de la música como extradiegética. La evidencia de la arbitrariedad de la música incidental funcionando como signo emerge con fuerza provocando el gag humorístico.

Uno de los signos musicales parodiados en forma recurrente es la música de la escena del asesinato en la ducha del film *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock. Se trata del famoso motivo producido por *glissandos* en el sobreguado de una orquesta de cuerdas en un *ostinato* reiterativo y de ritmo regular. Un aspecto sumamente interesante es la parodia que involucra no solamente al hipotexto o película de origen, sino a todo el conjunto de convenciones y códigos que rigen al discurso audiovisual.

En el capítulo *The Springfield files* (Matt Groening, 1997) de *The Simpsons* Homero supuestamente perseguido por alienígenas abandona la carretera para introducirse en un bosque y en ese momento, a modo de inequívoca señal de alarma comienza a sonar el fragmento musical de *Psycho* antes mencionado. Pero abruptamente, la alarma se convierte en comedia cuando pasa un autobús llevando a los integrantes de la Filarmónica de Springfield tocando la música. ¿Qué sucedió en este fragmento? Se puede advertir una doble articulación que da sentido al gag, por un lado el ya mencionado símbolo musical de *Psycho*, y por el otro la parodia a *High Anxiety*, cuando de manera absurda aparece en la diégesis un autobús que toca la música que se suponía extra-diegética.

Esta construcción de significaciones por acumulación o interacción de estamentos significantes, en forma de bucles de ida y vuelta entre las gramáticas de producción, circulación y recepción encuentra en el humor y la parodia la mayor demostración de aquellos significados instituidos y consolidados.

## 5. Reflexiones finales

Una de las aproximaciones a modo de conclusión de esta presentación es la consideración de la vida de los signos musicales en perspectiva temporal: es decir, una arqueología de la construcción de los objetos y las prácticas que devela las “capas de sentido” y sus condiciones de producción incluyendo aquellos sentidos anteriores a lo cinematográfico.



Como ejemplo podemos mencionar que hay un rasgo preexistente la obertura de *Guillaume Tell* ya que es una “galop”, la asociación con la cabalgata existía antes como perteneciente a la danza y es nueva la relación con el western. Y son también evidentes las capas de sentido a través del ejemplo de *High Anxiety* y la resignificación por *The Simpson*. Acerca del valor relativo que asume la música en la construcción de sentido del film resulta propicio lo que Roy Pendergast afirma al respecto:

A related technique is the use of musical devices that are popularly associated with foreign lands and people; for example, using the pentatonic idiom to achieve an Oriental color. The “Chinese” music written for a studio film of the 1930s and '40 is not, of course, authentic Chinese music but rather represents our popular Occidental notions of what Chinese music is like. The Western listener simply does not understand the symbols of authentic Oriental music as he does those of Western music; therefore, Oriental music would have little dramatic effect for him”<sup>15</sup>

Que los públicos consideren como música china la música que Hollywood construyó y asoció a la cualidad de lo “chino” se revela como la comprobación de una mezcla de arbitrariedad basada en algún elemento preexistente (escala pentatónica) en las músicas y su significado.

Por otro lado, comprueba la manera en que el cine ha afectado a las escuchas en recepción la significación es construida desde el filme hacia la música. Especialmente para aquella música que *a priori* llega con un importante grado de abstracción y sin una carga histórica fuerte de referencialidad (como la música electroacústica) y que comienza a adoptar los significados asociados a su uso.

Otra observación que se desprende es que el proceso de construcción de significados para una música por parte del cine es cada vez más acelerado, baste con el éxito o repercusión de una idea musical asociada a una película o género cinematográfico para que una oleada de nuevos filmes en su línea narrativa utilicen este recurso y de allí en más comienza el arraigo de la significación producto de la reiteración de esa asociación.

Este tema no concluye aquí sino que se propone un enfoque para continuar investigando y abriendo nuevas preguntas acerca de investigaciones en un marco socio-semiótico de la música aplicada al discurso audiovisual.

## Notas

1. Burch, Noël. (1991). *El tragaluz del infinito (contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra. Signo e imagen.
2. Chion, Michel. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós
3. En latín: día de la ira.
4. La Teoría de los Affetti (Doctrine of the affections) nace en Italia en la transición del Renacimiento al Barroco y establece pautas como combinaciones de intervalos y ritmos

relacionados con la retórica de la palabra cantada mediante las cuales la música produce una emoción o afectación de los sentimientos directa en quien escucha.

5. Chion, Michel, *La música en el cine*. (Barcelona: Paidós, 1997), p. 255.
6. Meyer, Leonard B. *Emotion and Meaning in Music* (Chicago: The University Chicago Press, 1956), p. 263.
7. Dalhaus, Carl, *La idea de la música absoluta*. (Barcelona: Idea Books, 1999)
8. Meyer, Leonard B. *Emotion and Meaning in Music* (Chicago: The University Chicago Press, 1956), p. 263.
9. Negus, Keith. *Music Genres and Corporate Cultures* (London: Routledge, 1999) p. 30.
10. Chion, Michel. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. (Barcelona: Paidós, 1993)
11. de Arcos, María. *Experimentalismo en la música cinematográfica*. (Sevilla: Fondo de Cultura Económica de España. 2006), p. 71.
12. Lack, Russell, *Twenty four frames under. A buried History of Film Music*. (London: Quartet Books, 2002)
13. Thomas, Tony, *Music for the Movies* (New York, 1973) p. 17.
14. Si bien el motivo musical de la escena más tensionante de Psicosis, el asesinato en la ducha, no es exactamente un *leitmotiv*, la manera en que ha trascendido, circulado y convertido en símbolo, permite que se la coloque en esta categoría.
15. Prendergast, Roy. *Film Music a neglected art. A Critical Study of Music in Films* (New York, W.W. Norton & Company, 1992) p. 214.

## Referencias bibliográficas

- Adorno, T. W. y Einsler, H. (1981). *El cine y la música*. Madrid: Madrid Fundamentos.
- Burch, N. (1991). *El tragaluz del infinito (contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra. Signo e imagen.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Cooke, M. (2008). *A History of Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dalhaus, C. (1999). *La idea de la música absoluta*. Barcelona: Idea Books.
- de Arcos, M. (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Sevilla: Fondo de Cultura Económica de España.
- Foucault, M. (2002). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Lack, R. (2002). *Twenty four frames under. A buried History of Film Music*. London: Quartet Books.
- Meyer, L. B. (1956). *Emotion and Meaning in Music*. Chicago: The University Chicago Press.
- Negus, K. (1999). *Music Genres and Corporate Cultures*. London: Routledge.

Prendergast, R. (1992). *Film Music a neglected art. A Critical Study of Music in Films*. New York, W.W. Norton & Company.

Thomas, T. (1973). *Music for the Movies*. New York: A.S. Barnes.

---

**Abstract:** Music, even the most absolute and unreferenced one, begins to communicate and to produce sense when it is involved as a part of the design of a soundtrack or a film scene. Meanwhile the music performed in the concert room should be considered absolute or abstract, the meaning of the same music becomes a sign into a meaning chain, a fundamental link in the construction of the general meanings of the film. This article tries to make a demonstration of the role of music as a sign in cinema productions.

**Key words:** music - cinema - semiothics - audiovisual - musical genres - musical meanings.

**Resumo:** A música, ainda a mais absoluta e isenta de referencias, começa a comunicar e produzir sentido quando está envolvida como parte do design de uma trilha sonora de uma cena do filme. A mesma obra que na sala de concertos é considerada abstrata ou absoluta, posta num filme para dar significado, constitui um signo dentro de uma corrente significante, um elo fundamental na construção geral do sentido do filme. O trabalho intenta desnaturalizar este fenômeno e demonstrar o funcionamento da música como signo no cinema.

**Palavras chave:** música - cinema - semiótica - audiovisual - gêneros musicais - significado musical.

---



# Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano

Antonieta Clunes \*

---

**Resumen:** El presente ensayo consiste en una lectura de la relación entre arte y tecnología a partir de los antecedentes históricos y técnicos que generaron su desarrollo como asimismo desde distintas aristas.

**Palabras clave:** Arte - Tecnología - Cultura - Sociedad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 93]

---

(\*) Diseñadora y artista. Magíster en artes, mención artes mediales. U de Chile. Postítulo en fotografía. Docente en las áreas de Estética e historia Universidad de Antofagasta e Instituto Profesional Santo Tomás.

El presente ensayo consiste en una lectura de la relación entre arte y tecnología a partir de los antecedentes históricos y técnicos que generaron su desarrollo desde distintas aristas. Por un lado se plantea cómo las tecnologías implican cambios culturales, y luego, más específicamente, cómo el campo del arte abarcará este tema desde una perspectiva occidental como canon cultural. A partir de ello, surge la necesidad de indagar en manifestaciones que no han sido consideradas dentro de esta oficialidad, pero que, sin embargo, sucedieron de manera contemporánea e incluso con antelación en Latinoamérica y que, por distintas circunstancias, ya sea por desconocimiento o por hegemonía cultural, han sido dejadas fuera de la historia. Se analizará también las circunstancias políticas, culturales y económicas que terminan por validar estos sistemas. Todas estas reflexiones surgen a partir del desarrollo de una obra que he realizado a partir del año 2014, la cual intenta proponer ciertas respuestas a dichas problemáticas.

## Sociedad, cultura y tecnología

Es posible afirmar que uno de los aspectos que exponen la especificidad del ser humano como especie es la utilización de tecnologías, las cuales se definen como el conjunto de saberes y técnicas que le permiten modificar su entorno material, vale decir, el proceso combinado de intelecto y acción que le ayudan a encontrar soluciones a sus diversas necesidades. Desde los planteamientos de McLuhan, la tecnología puede ser entendida

asimismo como una extensión del cuerpo, esto es, como la capacidad humana de generar artificios y herramientas.

Una primera etapa de desarrollo técnico está dada por la dominación del fuego y la creación del lenguaje, y posteriormente la escritura, hasta alcanzar la agricultura que conlleva un conjunto de conocimientos y técnicas como la creación de calendarios, técnicas de cultivo y la organización de sociedades más sofisticadas. Por su nivel de complejidad, la agricultura se considera el paso a una segunda etapa en el desarrollo de la humanidad.

Si analizamos la historia desde una perspectiva material o técnica es fácil apreciar cómo la sociedad va cambiando en función de la creación de nuevas tecnologías. La colonización y posterior globalización se deben en gran medida a la creación del sextante y la brújula. La revolución copernicana, que inaugura el Renacimiento, no hubiese sido posible sin el desarrollo de la óptica que propició la creación de telescopios, tecnología fundamental para la generación de la teoría heliocéntrica, que implica un cambio de paradigma desde el teocentrismo al antropocentrismo. Asimismo, sin la imprenta de Gutenberg nunca se hubiesen expandido las ideas que llevarían posteriormente a la Ilustración.

Ahora bien, la máquina a vapor de James Watt marca el comienzo de una tercera etapa, dada por la instauración de la industrialización, que llega a su punto más alto en la época Victoriana, y que impone un sistema que implica un modo de producción y organización económica y social que servirá como modelo para toda la sociedad occidental, lo cual llevará a Europa a situarse como el nuevo imperio dentro del panorama mundial. Algunos de los cambios sociales que se producen son la migración campo-ciudad (que implica el alejamiento de la naturaleza para establecerse en centros urbanos industrializados), el surgimiento de nuevas clases sociales (burguesía y proletariado), entre otros.

Las fábricas se caracterizan por la automatización de los procesos de producción, o, como lo denomina Walter Benjamin, la reproductibilidad técnica. Esto quiere decir que los productos comienzan a elaborarse en serie a través de procesos automáticos previamente configurados, los cuales se complejizarán y se harán cada vez más sofisticados en relación a la optimización de los procesos productivos, sobre todo a partir de los descubrimientos e inventos de Edison y Tesla. Alan Turing, en el contexto de la segunda guerra mundial, crea el primer computador y, lo que nace con un objetivo bélico, va a ser el punto de partida de lo se denomina como la era digital. En este ámbito es posible nombrar a los satélites y la fibra óptica como otras contribuciones clave en la revolución digital.

Actualmente, el tiempo entre revoluciones tecnológicas va disminuyendo exponencialmente. Esto se debe al fácil acceso y transmisión de conocimiento que otorga la implementación de la World Wide Web, que permite que en distintos lugares se pueda acceder al conocimiento, y que la educación ya no sólo esté en manos de las instituciones. Por otro lado, los costes de adquisición de artefactos tecnológicos y herramientas digitales es más asequible en términos monetarios, hasta el punto en que hoy en día se incorporan automáticamente a la vida cotidiana, generando incluso una tecnofilia en los nativos digitales. No obstante lo anteriormente expuesto, la tecnología actual o digital, que es también llamada *High tech* o alta tecnología, continua siendo, como en los comienzos de la humanidad, una extensión de las articulaciones humanas, que continua modificando las maneras en las cuales se desarrolla el comportamiento humano.

## Arte y tecnología

En una de las ideas centrales de la tesis de McLuhan sobre los medios de comunicación, afirma que formamos nuestras herramientas y luego éstas nos forman. Dicho de otro modo, toda tecnología termina por modificar o constituir el modo en que vivimos, nos comunicamos, nos representamos, etc. lo cual influye en los procesos y cambios históricos. Al mismo tiempo, y como consecuencia de tal impacto, los artistas comienzan a utilizar dichas tecnologías como medios de expresión. Tales procesos hacen surgir nuevas estéticas, gracias a las nuevas posibilidades de creación y desarrollo artístico.

Uno de los cambios estéticos importantes surge a partir de la invención de la fotografía, la cual libera a la pintura de su función de registro, generando una crisis en la representación visual. Hasta ese momento, las academias enseñaban a las artistas, técnicas para generar volumen a partir de la degradación de las sombras, técnicas de perspectiva, y otras normas, bastante estrictas, de cómo debía ser una pintura. En la medida en que la fotografía es capaz de cumplir de mejor manera tal imperativo académico, el impresionismo surge como la búsqueda de un modo de representación que obedezca a la realidad en tanto tal, y no como el resultado de una imposición referencial. Esta búsqueda llega a su punto más empírico en Seurat, quien incluso asiste a conferencias científicas sobre la teoría del color, y a partir de eso genera sus cuadros.

Posterior a los Impresionistas hubieron búsquedas hacia un lenguaje abstracto –como Picasso, en *Las señoritas de Avignon*–, donde aún es posible encontrar figuras y referentes identificables o concretos, pero no es sino hasta Malevic, cuando la abstracción logra dejar atrás todo elemento referencial para encontrar un lenguaje propio, libre de lo figurativo, donde cada obra plantea sus propias reglas y modos de lectura. Desde este punto, la pintura comienza a mirarse a sí misma, lo cual concibe que se planteen una serie de teorías sobre la pintura y las posibilidades de expresión que generan sus postulados, los cuales surgen ahora desde la pintura misma, y ya no desde el mundo exterior. Como ejemplo de ello es posible citar a Kandinsky, quien en su libro *Punto y línea sobre el plano* plantea teorías sobre la percepción de las figuras geométricas y las sensaciones que transmiten. También realiza obras que buscan generar una relación sinestésica al representar el sonido por medio de la pintura.

Ahora bien, la tecnología no solamente obliga al arte a cambiar sus modos de representación, sino que también aportan nuevos medios de expresión. Por ejemplo, en música, la invención del Theremin implica la utilización de las nuevas tecnologías análogas en la producción musical, generando nuevos sonidos. En la Bauhaus, Moholy-Nagy, crea las primeras esculturas cinéticas, cuyo movimiento es generado electrónicamente. En los años sesenta, Tinguely, en su obra *Cyclograueur*, también utiliza recursos electrónicos, pero cuestiona el rol de artista como productor de obras al generar una máquina que crea imágenes de manera mecánica.

A partir de la masificación de los medios de comunicación, dichos cambios suceden cada vez más rápido generando una serie de mutaciones sociales. Durante este mismo periodo, en los años cincuenta, gracias al invento de Turing, surge la tecnología digital, que proporciona nuevas herramientas para el desarrollo artístico. En 1962, el ingeniero Michael Noll genera la primera imagen en computador, a partir de un algoritmo, sin una utilidad prác-

tica, la cual denomina como Gaussian Quadratic. En 1966, Ken Knowlton y Leon Harmon crean una imagen a partir de una foto escaneada, transformándola a código binario. La obra representa un desnudo, lo cual remite a un tema clásico de la historia del arte, planteando que el lenguaje digital es un nuevo medio de expresión, y que, por tanto, debe ser considerado como una plataforma válida para el desarrollo artístico.

En los años sesenta, se funda el E.A.T (Experiment in Art and Technology), una organización que se establece para desarrollar colaboraciones entre artistas e ingenieros. Esta organización es un referente importante en la relación arte-tecnología, ya que los artistas pudieron tener acceso a las últimas tecnologías, generando obras en conjunto con programadores e ingenieros. A partir de ello, surgieron nuevos inventos, los cuales, en principio, eran un requerimiento técnico para las obras artísticas, pero que posteriormente se convirtieron en tecnología de consumo, como el control remoto, algunos sensores, y las cámaras infrarrojas.

Un hito importante en la propagación de la estética digital, está dada por la creación del programa computacional MacPaint (1984), diseñado específicamente como plataforma para el desarrollo de imágenes digitales, y predecesor de todos los software actuales para editar y producir imágenes. Posteriormente, en los años noventa, internet, que viene desarrollándose desde los años cuarenta (Arpa Net, Enniac), se masifica, y será utilizado también en el ámbito artístico. En el NET.ART, la web se usa como medio para crear obras en tiempo real conectando espectadores alrededor del mundo. Actualmente se realizan acciones artísticas en mundos virtuales. Con respecto a las instalaciones, el uso de sensores ha permitido crear situaciones inmersivas que cambian el lugar del espectador, situándolo ahora como interactor, es decir, como parte esencial en el desarrollo de la obra. En algunos ámbitos más específicos como el Arte Genético, es posible crear nuevas especies de seres vivos, crear esculturas utilizando cromosomas como materialidad y una infinidad de posibilidades impensables hasta hace algunos años atrás. Todo lo anteriormente descrito, revela la estrecha relación que existe entre arte y tecnología, en una relación de mutua influencia, generando nuevas ideas y modos de expresión basadas en la comunión de ambas disciplinas.

## **La situación latinoamericana: Arte y tecnología en Latinoamérica**

Las maravillas de la era digital son tantas como sus contradicciones, por esto lo que se desarrollará en este apartado del texto, es un análisis desde una perspectiva latinoamericana, que plantea una manera distinta de afrontar la era digital y cuestionar si es posible generar una visión y maneras de creación propias.

Uno de los temas centrales de la problemática sobre la identidad latinoamericana, está constituida por los diversos grados de dependencia que sostiene con occidente. Desde los procesos de conquista hasta la instauración final del capitalismo tardío, la manera en la cual el artista latinoamericano intenta encontrar una particularidad identitaria está siempre determinada por los grados de influencia que sostiene con el resto del mundo, dificultando de esta manera el hallazgo de los rasgos esenciales que podrían llegar a constituir una identidad particular.



En torno a ello, han surgido diversas soluciones. Algunas de ellas pretenden igualar o cuando menos aproximarse a los estándares europeos y estadounidenses; otras intentan desligarse completamente de su influencia, apelando a una autenticidad ligada a la cultura precolonial e indigenista; asimismo existen propuestas que median entre estos extremos, recibiendo la influencia cultural extranjera, pero al mismo tiempo cuestionándola y buscando subvertirla a partir de un contenido propio.

Ahora bien, para intentar despejar esta problemática, es importante destacar la condición material que los procesos coloniales han dejado en el continente. La promesa del bienestar y progreso que suponía implementar estos sistemas no se cumple, sino más bien genera pobreza y desigualdad, debido a que la condición latinoamericana, es distinta a la de los países donde se concibieron estos sistemas de producción. Todo ello genera como consecuencia una brecha entre los estándares de vida extranjeros y los del continente.

Por otra parte las tecnologías y conocimientos que arriban a Latinoamérica están constante desfasados con respecto a los lugares donde se producen. Sin embargo, es posible destacar algunos casos de desarrollo tecnológico, en Latinoamérica, que no tienen como referente lo que estaba sucediendo en el resto del mundo. En 1971 durante el gobierno de Allende se crea el proyecto Synco o Cybersyn, que consiste en una red de máquinas de teletipo que tenían como objetivo transferir información desde las fábricas hacia un centro de cómputo en Santiago, de manera tal de facilitar la comunicación y el gestión de las fábricas chilenas. Para su funcionamiento utilizaba principios de cibernética en tiempo casi real. Cybernet fue una visionaria red de comunicaciones entre empresas y el gobierno, tal vez la primera de su género en el mundo. Sin embargo, nunca se llegó a implementar. Para su desarrollo se utilizaron 500 teletipos que estaban en desuso, lo cual sirve para dejar constancia de que es posible crear innovaciones tecnológicas que respondan o se adecúen a los recursos con los que se cuenta.

Durante el siglo XX el acceso al conocimiento era difícil y aún más en los ámbitos artísticos que exploraban la relación arte-tecnología, como los descritos anteriormente. No obstante, se podría nombrar, por ejemplo, el caso del *Abstractoscopio Cromático* o *Robot de la Pintura Abstracta* del ingeniero Carlos Martinoya y el cristalógrafo Nahum Jöel, quienes en la década de los sesenta exhiben este dispositivo que genera proyecciones a través de cristales birrefringentes, generando juegos cromáticos. El trabajo de Martinoya y Jöel tiene la importancia de manifestar una exploración entre arte y tecnología.

Otra de las personas que estaban explorando esta relación es Vicente Asuar, considerado uno de los precursores de la música electroacústica en Chile, quien en 1958 funda el primer laboratorio de música electrónica de América Latina en la facultad de Artes de la Universidad de Chile, donde compone *Variaciones Espectrales*, su primera obra electrónica. Posteriormente, en 1977, crea el Comdasuar, el primer ordenador chileno dedicado exclusivamente a interpretar música, con tecnología híbrida (análoga y digital). Bajo su propio testimonio, afirma que:

En 1973 para la realización del disco *El Computador Virtuoso*, tuvimos que construir algunos dispositivos que conectaran el computador con el sintetizador electrónico, y desarrollar un sistema que permitiese introducir al computador los datos de la partitura en la forma más sencilla, rápida y segu-

ra posible, para obtener de este los voltajes de comando al sintetizador y estructurar cada sonido según nuestros deseos. Esta es la primera experiencia hecha en Chile sobre la materia y el sistema que hemos creado es totalmente original sin que nos hayamos basado en ninguna experiencia anterior.

Esta tecnología lo instala como un visionario de la inteligencia artificial, ya que este dispositivo puede tomar decisiones independientemente del hombre.

Si bien los ejemplos anteriores manifiestan que en Latinoamérica hubo generación de tecnologías, resultan excepciones frente a la hegemonía cultural y estética del Euroamérica. Pareciera que cuando se persigue ese canon, que difiere de la realidad latinoamericana, se está destinado a ser la sombra de ellos, la copia o la versión pobre de lo mismo. Y aún peor, en ese afán de querer ser, se pierde de vista lo valioso que posee el continente.

El problema más grave que enfrenta Latinoamérica, no es la falta de posibilidades de crear tecnología, como se plantea comúnmente. El asunto va más allá de la falta de medios económicos, ya que la verdadera pobreza es perder identidad y es este el lado más oscuro de la globalización: *La homogeneización cultural* (Baeza, 2006), y por tanto estética y conceptual del mundo.

Una postura disidente puede ser asumir las condiciones que determinan a Latinoamérica: las carencias también definen y son parte de un estilo, reconocer aquello que identifica y diferencia como algo positivo para dejar de regirse por modelos estéticos que tienen un contexto absolutamente distinto, y construir a partir de una identidad propia.

Para fundamentar esta postura, es posible observar que existen otros artistas chilenos que no se han destacado en lo tecnológico, pero que sí han creado vanguardia en el ámbito intelectual, revolucionando con ideas y conceptos, donde una particular mirada mestiza fue lo que dio origen a un estilo propio. Por ejemplo, Vicente Huidobro, desarrolló el creacionismo a partir de un encuentro con un brujo mapuche. Nicanor Parra, recrea el Quijote en lenguaje coloquial y utilizando desechos y objetos encontrados para crear sus artefactos visuales. Alejandro Jodorowsky, plantea que la disciplina de la Psicomagia hunde sus raíces en el chamanismo (Psicomagia, 2005), el cual se mezcla con el psicoanálisis de Freud.

Actualmente los artistas de Low-Tech, ya sea por problemas de recursos o por ideología, trabajan con materiales encontrados y objetos cotidianos otorgando nuevos usos a desechos y a la alta tecnología de ayer, ahora obsoleta y la resignifican. Algunos ejemplos del movimiento son el proyecto LaMe, quienes trabajan colaborativamente desarrollando diversos dispositivos a partir del reciclaje tecnológico y el circuitbending. Chimalab es otro punto de referencia en el panorama de las artes electrónicas en Chile. El eje del trabajo son los circuitos, el hackeo de aparatos, el reciclaje de baja tecnología. Los aparatos se reparan y se transforman, nunca se tiran. Otro caso lo constituye la “Máquina de coser”, de Demian Schopf, expuesta en el marco de la Trienal de Chile. Esta obra, de aparente precariedad, representa en sí un ejemplo de arqueología medial, al reutilizar computadores antiguos quitando su carcasa y exponiendo de forma cruda sus componentes, abriendo la denominada “caja negra”, exponiendo los medios que antes permanecían ocultos.

A partir de estos ejemplos, se infiere que en Chile existe un movimiento donde, más importante que el desarrollo de tecnología, es la reflexión sobre ellas, vale decir, el análisis de temáticas como: la tele vigilancia, la comunicación, el consumo, etc. Tenemos una manera

de ver distinta a la de otros países Occidentales. Innovación no es sólo un dispositivo nuevo, también puede ser una idea, una manera de pensar, de ver, de apropiación, etc. Es posible crear vanguardia, formas estéticas y temáticas propias, si vemos nuestras circunstancias actuales, económicas y culturales, como un contexto que determina un estilo propio, reflejo intrínseco de nuestra sociedad y, por lo tanto, parte fundamental de nuestra identidad.

## **Experimentación con los medios y su aplicación como recurso audiovisual**

En un comienzo, la función de los ordenadores era realizar cálculos matemáticos. Los primeros gráficos y dibujos por ordenador fueron realizados por los ingenieros y programadores que tuvieron acceso a ellos (Bense, Noll, Knowton y Harmon, Moles), que Wolf Lieser considera:

La primera piedra para llevar a cabo un nuevo desarrollo en el arte contemporáneo, destinado a cambiar el concepto de la estética en la vida cotidiana y la cultura posterior al posmodernismo, al igual que lo había hecho la fotografía en el siglo XX. (Lieser, 2009)

A medida que el ordenador va evolucionando, y a la vez se vuelve más asequible, comenzará a ser utilizado con fines artísticos, para, progresivamente, ir instaurándose como una estética válida, llegando a convertirse en una herramienta común para el desarrollo del arte y el diseño.

Ahora bien, la producción de imágenes, en un solo día contemporáneo, supera el número de las acumuladas hasta el siglo XX. Ya no sólo los espacios públicos están atestados de publicidad, sino que esta continúa en los espacios privados, a través del ordenador, la televisión o los dispositivos móviles. La estética predominante de esta sobreproducción de imágenes es digital, entendida como aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo con un ordenador, que en el fondo no son sino códigos binarios, vale decir, series electrónicas de ceros y unos.

La producción de imágenes digitales pueden, como ya se ha visto, ser consideradas como un tipo de arte. El límite es difuso. Según Wolf Lieser, “la producción digital puede definirse como arte cuando conceptualmente se utilizan las posibilidades del ordenador o de internet con un resultado que no sería alcanzable por otros medios” (Lieser, 2009). Ahora bien, el exceso de la estética digital suplanta lo real por lo virtual. Lo análogo y lo manual se plantean, por ende, como un aspecto estético diferenciador.

Para esto lo que se propone es explicar un proyecto personal llamado *Fotocassette*<sup>1</sup>, expuesto en la Fundación Telefónica en el contexto del concurso Matilde Pérez de Arte y Tecnología, con el cual se busca replantear el uso de los medios, invitando al espectador a moverse en un espacio de especulación, en tanto que usa tecnología obsoleta de una manera totalmente distinta para la cual fueron creados, reinterpretando su mecánica. La obra consiste en un proyector que hace visual el sonido a partir de una cinta de cromo de cassette, con un segmento de una canción de Violeta Parra (la frase: “cambia todo en este mundo”), la cual es intervenida, y va desgastándose, perdiéndose y cambiando a medida

que gira constantemente a modo de loop, dando como resultado una imagen en movimiento de textura análoga que nunca es la misma, creando una nueva lectura a modo de archivo fragmentado. En palabras de Daniel Cruz:

En la obra se rasguña el proceso de lo verbal por medio de la intervención de una cinta de música folclórica para intentar ocultar la operación a través del traspaso de la luz. Una especie de inversión lingüística; lo que se debiera escuchar, se ve. (Cruz, 2014)

Otra obra, que nace a partir de la anterior, implica la unión entre este dispositivo y una forma de animación de invención propia, que está inspirada en el teatro de sombras, pero que cambia el fondo estático característico de las animaciones de la antigua China por un fondo dinámico, a través de la incorporación de un mecanismo que hace circular cilindros de papel con ilustraciones hechas en tinta (a modo de papiros, enrollando el papel de un cilindro a otro situado en el otro extremo), otorgando dinamismo al contexto de la animación.

Esta máquina híbrida, realizada con tecnología obsoleta como walkmans, cassettes y mecanismos de bicicletas, ha sido utilizada como recurso gráfico en la realización de material audiovisual y videoclips, ya que crea imágenes aleatorias con una textura análoga única y con calidades e intensidades de luz que varían de manera aleatoria (<https://vimeo.com/120363136>). Se trata de una reinterpretación de medios antiguos con un toque contemporáneo, un vuelco experimental que otorga una estética particular e irreproducible que se diferencia de la estética digital predominante utilizada en el ámbito audiovisual.

Estamos en un momento histórico donde no existen sistemas alternativos al presente. Es el momento de la hiper-modernidad sin oposición alguna, sin normativa o regulación y que tiene un estatus de global. El ordenador ha creado nuevos lenguajes estéticos, pero a poco tiempo de su aparición, ya se pierden o más bien se anulan por la sobreproducción que hay de este recurso. Este trabajo con tecnologías en desuso es tan sólo una propuesta. Es preciso buscar, en todo caso, modos alternativos de crear imágenes con una estética amparada en un agente diferenciador. Esta propuesta en particular pretende reflejar de manera honesta la relación obra-contexto, funcionando a la vez como crítica al consumismo, la obsolescencia y el extremo esteticismo al que aspiran algunas obras contemporáneas, demostrando que la carencia también promueve la creación y es parte de nuestra identidad.

## Notas

1. <http://foto-cassette.blogspot.com/>

## Bibliografía

Baeza, M. (2006). *Globalización y Homogeneización Cultural*. *Revista Sociedad Hoy*. Nº10: [9-24].

- Cruz, D. (2014). *Catálogo concurso Matilde Pérez. Fundación telefónica.*
- Ianni, O. (1996). *Teorías de la Globalización.* Madrid: Siglo XXI Editores.
- Liesser, W. (2009). *Arte digital.* H. F. Ullman.
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios.* Paidós.
- McLuhan, M. (1962). *La galaxia Gutemberg.* University of Toronto Press.
- McLuhan, M. (1967). *El medio es el mensaje.* Paidós.
- Tribe, M. y Jana, R. (2009). *Arte y nuevas tecnologías.* Barcelona: Tachen.
- 

**Abstract:** The essay approaches the relationship between art and technology not only from the historic and technical backgrounds that generates its development but from different other aspects.

**Key words:** art - technology - culture - society.

**Resumo:** O ensaio é uma leitura da relação entre arte e tecnologia a partir dos antecedentes históricos e técnicos que gestaram seu desenvolvimento desde diferentes aristas.

**Palavras chave:** arte - tecnologia - cultura - sociedade.

---



## Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento

Daniela V. Di Bella \*

---

**Resumen:** Este escrito aborda los aspectos que hacen a lo experimental en relación con los aspectos estéticos y sensoriales.

**Palabras clave:** Posmodernidad - Cultura - Imagen en movimiento - Experimental - Paracinema - Rematerialización - *New Media* - Estética - Sensorialidad - Óptico/Háptico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 111]

---

(\*) Arquitecta. Magister en Diseño. Phd en Educación Superior (nivel tesis). Responsable de Producción DCUP. Docente de Maestría y Doctorado en Diseño de la facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

### Paracinema una relación sensorial con el objeto estético

“Al respecto Deleuze afirma ...Ariadna se ha ahorcado... la obra de arte abandona el reino de la representación para hacerse experiencia (o experimento), empirismo trascendental o ciencia de lo sensible...” (Rachjman, 2004, p. 124)

Este artículo abre con una cita de Gilles Deleuze que hace referencia a un estado del arte, que supera el concepto de crítica, al de clínica de la buena salud de la obra de arte o... “quitarle a la estética su ropaje de tribunal y de juicio y hacer de ella un juego afirmativo de experimentación y novedad conceptual (...) una “voluntad de arte” que tiene “que ver siempre con la aparición de algo nuevo y singular” “...que supone una condición no trascendental sino experimental”. (Rachjman, 2005, p. 119)

La estética experimental y de vanguardia artística es y ha sido uno de los aspectos más exigentes y estimulantes de los estudios históricos y actuales acerca de la imagen en movimiento y medios de comunicación. Las razones se vinculan posiblemente con los usos expresivos que la contemporaneidad viene plasmando en sus realizaciones –desde el advenimiento de las medias tradicionales ahora digitales– las que desafían y desarticulan las nociones de la subjetividad, la expectación y el uso del soporte o *media*, lo que deriva en un tipo de creación amplificadora, que comparte miradas y cruces con otras disciplinas, como el arte, el diseño, la filosofía, la cultura, la sociología y la psicología entre otras. Lo que para algunos es la amplificación del campo, para otros como Akira Lippit son por el contrario exploraciones que estarían por fuera de los límites de lo que se entiende de

manera tradicional –algo así como una creación por fuera del espacio de trabajo–, dando entonces con una “*ex*” obra. Casi como si fuera un juego de palabras, la creación y producción de una obra experimental existe simultáneamente dentro y fuera del campo de las realizaciones y, al exponer tan al desnudo sus modos de producción, permite y posibilita las experimentaciones del juego con las fronteras y poéticas mediante el uso de todos los recursos alternativos (Akira Lippit, 2012). Sea de una u otra forma la experimentación con la imagen en movimiento opera por fuera de los marcos teóricos convencionales. Al respecto Clara Garavelli expresa que en las prácticas audiovisuales de producción nacional, desde la incorporación del video y las prácticas de *new media*, estas se relacionan con el ámbito de lo experimental en razón de un contexto de ausencia de legitimación específica, más aun cuando han dejado muy atrás la denominación de videoarte (Garavelli, 2015). De un modo más integrador aunque tradicional y vinculado al cine, Albert Viñas se aproxima a una definición de las prácticas experimentales de imagen en movimiento:

El cine experimental designa un conjunto complejo de prácticas fílmicas heterogéneas que utilizan el medio cinematográfico desde presupuestos artísticos, planteando cuestiones acerca de la naturaleza del propio dispositivo. El término cine experimental resulta ser un vocablo controvertido que identifica un amplio campo de creación de imágenes en movimiento, ubicado entre el espacio representado por la institución cinematográfica y el contexto del arte contemporáneo. La palabra experimental indica un espíritu explorador, un proceso de investigación y de interrogación de las posibilidades del medio, en tanto que herramienta útil para abordar concepciones artísticas. (Viñas, 2008, p. 7)

En definitiva este tipo de prácticas se identifican por un espíritu de contracorriente, que recibirá el nombre de experimental en donde destacan algunas categorías de índole clasificatoria como el poema fílmico, *underground cinema*, el cine independiente y el alternativo. Dada la relación histórica de pendularidad que ha mantenido el arte con el diseño, desde 1980 se viene asociando al Diseño como una *nueva forma de arte*, producto de la irrupción de los medios digitales y de la paulatina *estetización de la vida cotidiana o lo cotidiano de lo estético* favorecida por el desplazamiento de la belleza –atribuida inicialmente al arte– hacia los contextos de consumo masivo:

En el momento en que la estética deja de ser un atributo y una competencia del mundo representado para convertirse en algo propio del mundo construido, aspectos como la relación entre arte y técnica, o entre arte y ciencia, cambian totalmente de sentido. Incluso un concepto como el de imagen deja de tener una connotación negativa que la asimila a la lógica de las apariencias para convertirse en la expresión de una obra en constante evolución obtenida mediante una tecnología que ya no es reproductora o difusora, sino productiva por sí misma. (Calvera, 2005, pp. 1-30)



Según Gianni Vattimo, la historia y la cultura asignaron al arte –como única manifestación– una evidente función estética que se fue diluyendo “es más interesante ver un audiovisual o un spot publicitario que ir a una galería de arte” (Vattimo, 1985). En esta línea Jon Krasner enfatiza la dimensión protagónica que ha tenido la variable *tiempo*, como fuente de experimentación, impacto y expresión artística de las realizaciones desde fines de 1970, debido a la relación que se estableció entre la evolución del diseño gráfico y la tecnología digital. Puntualiza que esta pasó de ser una disciplina bidimensional a otra que incorpora los *media* de la comunicación en todas sus vertientes: película, animación, sonido, interactividad y diseño ambiental, dentro de un contexto que fusiona TV, internet y entornos inmersivos. Destaca que los *media* digitales han efectuado un abrupto salto cualitativo, dejando en *default* a la “era de la información” para pasar a la “era de la comunicación”, capitalizada por las exigencias de los mercados y la industria del entretenimiento. Los aspectos de la imagen en movimiento tienen hoy en el *Motion Graphics* o *Motion Design* la fusión de la exploración de todos los campos de lo audiovisual, diseño, comunicación, interacción, significación y arte. (Krasner, 2008, pp. 1-27)

Esperanza Collado Sánchez se toma de la definición de *paracinema* (creada por Ken Jacobs, 1970, EEUU), y argumenta que las expresiones audiovisuales como el cine y el video vienen migrando hacia formas del arte contemporáneo en un camino hacia la desmaterialización del medio. Collado explica que lo experimental de estas prácticas se sitúa por fuera de su dispositivo tradicional de creación, ejecución y recepción, y expresa que la imagen en movimiento se ha desplazado a las salas de exposición, favorecida por la tecnología digital, el resurgimiento de la teatralidad del arte, y una reconfiguración general de la representación visual. Descompone al audiovisual incluyendo al artista y al espectador para recomponerlos en una experiencia conceptual rematerializada

Pueden entenderse como propiedades inherentes al cine, el evento luminoso, el movimiento, el montaje, la modularidad espacio-temporal, la duración y el proceso... la historia de la desmaterialización del medio, contempla la producción de experiencias cinemáticas más allá de su aparato o soporte físico estándar. El modelo sugerido por los artistas conceptuales, que transferían la importancia de la obra a la idea en detrimento del objeto, daba la clave para comprender que ahora la idea de cine es la única maquinaria para producirlo... el material ahora es la experiencia. Pronto todo podría servir de pantalla, desde el cuerpo del artista a los cuerpos de los espectadores, y todo en calidad paracinemática, podía reemplazar al film porque se trataba de trasladar la movilidad cerebral en el tiempo a la movilidad del cuerpo en el espacio (Collado Sánchez, 2012, pp. 23-69)

## Breve retrospectiva del origen y motivo de la experimentación

A fines del SXIX el cambio de las condiciones sociales, económicas, culturales y del capitalismo inicial alimentó en los artistas la necesidad de abandonar la representación clásica hacia la expresión del espacio en términos geométricos, en un medio de liberación hacia

exploración de lo espontáneo, lo subconsciente y lo irracional. Se abandonaron las leyes de la belleza y la organización social en un intento de demoler la estética y los estándares de arte. Esta ruptura se manifestará en la música, poesía, escultura, pintura, diseño gráfico, y el cine experimental (Krasner, 2008, pp. 1-27). De esta manera a comienzos del 1900, las vanguardias fueron definiendo en poco tiempo una diversidad de modos de lectura y expresiones de la realidad, tendientes cada vez más hacia el subjetivismo, a cuya superposición, velocidad y recursos, la sociedad en general no lograba acomodarse, ni entender en profundidad. El arte del siglo XVIII producto de la imitación y resultado de la discursividad, relato de la historia y la mitología, la naturaleza y la destreza técnica del artista, fue reemplazado paulatinamente por otro que en un primer momento descompuso el color en múltiples partículas, luego en planos, distorsionó la composición perspectíca y el espacio, apoyó búsquedas estéticas de movimiento y sonido en las máquinas, transversalizó contenidos de una sociedad en creciente apertura a la industrialización, ingresó en la psiquis, los sueños y los datos del automatismo psíquico individual y el asociacionismo libre de ideas, se internó en la violencia expresiva del dolor de las posguerras en un camino que finalmente se encriptó en la abstracción. (Di Bella, 2008, p. 47)

A través de ellas se enmarcan y expresan una serie de búsquedas conceptuales que unidas al nuevo soporte inician un camino de experimentación perceptual y estética. El espíritu de gestación y desarrollo de las vanguardias fueron el alma que dieron la vida a los orígenes del *New Media Art*, un espacio del arte contemporáneo cuyos cruces de campo comparte, entre otras, las creaciones experimentales del cine, video y TV con la cultura material y estética de nuestro tiempo. El *New Media Art* se forjó a partir de los primeros descubrimientos ópticos y perceptuales “relacionados con la fotografía en movimiento de fines del siglo XIX como el zootropo (1834), el praxiscopio (1877), y el zoopraxiscopio (1879) de Edward Muybridge” (enc.slider.com, 2015). Dieter Daniels define que las bases de esta corriente se fundamentan en una relación de interacción íntima que la sociedad fue construyendo con las condiciones de la tecnología, junto con una idea de arte por fuera de sus límites tradicionales, aspectos que sobreviven hasta hoy en la cultura contemporánea “(...) en los albores del siglo 20, los cimientos se comenzaron a ampliar en un concepto transdisciplinario de arte, un concepto que abarca desde la poesía del futurismo a la composición de color de Delaunay”. (Daniels, 2015)

Según Daniels hay dos razones por las que muchos de los artistas de comienzos de siglo XX inician la utilización de los *media* como soporte de la obra: la primera es este cierto alejamiento expresivo del artista de lo que él denomina *sentido común popular*, un pasaje vertiginoso del objetivismo al subjetivismo, una cierta *elitización* de las ideas, recursos y lenguajes, frente al descubrimiento de los *media* que prometían un alto nivel de impacto y comunicatividad social; la segunda razón fue el nacimiento de un fuerte afán experimental motivado por los descubrimientos de la tecnología, el deseo de mostrar lo nunca visto o lo antes jamás desarrollado, una necesidad de generar asombro y fue sustentando el espíritu de la modernidad. Krasner describe que durante 1920, comenzó en EEUU la industria de las estrellas del cine y la publicidad producidas en masa por Hollywood, donde las películas de género y las de romances reafirmaron valores sociales, familiares y patrióticos, mientras que en Europa (Alemania, Francia y Dinamarca) los cineastas volcados a la animación experimentaban movidos únicamente por el impulso personal de

crear arte o *Cine puro* denominación de las primeras películas abstractas de animación legitimadas por la comunidad artística y que entendieron al film como medio expresivo. (Krasner, 2008, pp. 1-27)

Sin establecer márgenes estrictos, Daniels define algunas etapas asociadas al uso de los *media*, las dos primeras relacionadas con las llamadas primeras vanguardias o lo que se conoce por Futurismo, Constructivismo, Abstracción, Cubismo, Dadaísmo, entre otras: (1) la utópica hacia 1920 o la etapa de los precursores del arte de *media*, anterior a la segunda guerra mundial, en la que los artistas recurren a los *media* con la esperanza de generar un arte social, más comprensible y cercano a las masas populares; (2) otra hacia 1930 donde los artistas se pliegan a un uso político de los *media* y de los recursos de los comienzos de la propaganda. Daniels puntualiza aquí el paso de la voluntad emancipadora y revolucionaria inicialmente otorgada a los *media*, hacia otra donde las propiedades de comunicación e impacto fueron utilizadas deliberadamente con fines de implementación política e ideológica del sistema:

(...) Las esperanzas de una función emancipadora de los medios de comunicación se desvanecieron rápidamente por el uso de propaganda bajo el fascismo y el estalinismo en Alemania, Italia y la URSS. Aquí los artistas de la época pionera como Ruttmann, Vertov, Eisenstein y los futuristas italianos se dedicaron a la propaganda política. Los pioneros de 1920 que emigraron a los EE.UU. tenían muy poca oportunidad de continuar su trabajo experimental, pero como Brecht o Fischinger encontraron que todos los formatos de medios no estaban tan fuertemente comercializados.

(3) y una tercera desarrollada con posterioridad a la segunda guerra y concretamente hacia 1960 época de las también llamadas segundas vanguardias como el arte Pop, arte Povera, arte Conceptual, Minimalismo, Objetos específicos, Expresionismo abstracto entre otras, que junto al concepto de *mass media* fijará en los artistas, una cierta postura crítica, irónica y humorística, respecto al significado socio-político de los *media* y que sentará las bases espirituales de lo que hoy conocemos como *media art* o *new media art*, ideas que se basan en que todo arte que use los *media* debe ser promovido por una actitud *antimedia*. Daniels observa que la actitud, opinión y utilización de los *media* por parte de los artistas de las dos primeras etapas difiere muchísimo de los de la segunda posguerra (tercera etapa). En las dos primeras los artistas consideraban a los *media* como formas potenciales de arte, posición que paulatinamente fue cambiando hacia otra relacionada con la desilusión, o la sensación de una *causa perdida*, a medida que los *media* se vieron cada vez más incorporados e involucrados dentro de los objetivos del comercio, el consumo y la política. Este espíritu *inicialmente desilusionado*, se expresó a través de una marcada actitud “antimedia, para luego ser una crítica provocativa, humorística e irónica que perdura hasta hoy”. (Dieter Daniels en Di Bella, 2008, p. 47)

En una apretada síntesis fueron grandes pioneros de la experimentación de la época de las utopías (1910-30): Filippo Marinetti (1909, Italia) fundador y creador del manifiesto al Futurismo, movimiento literario que se extendió a las artes visuales, que promovía un arte basado en las propiedades de la máquina (energía, movimiento, electricidad, dinamismo,

velocidad, etc.). Marcel Duchamp durante su época futurista desarrolló una serie de investigaciones sobre el movimiento, su descomposición, plasmación geométrica, relación con la alquimia, y expresión de un arte *maquínico*, como parte del espíritu de los artistas del Cabaret Voltaire y padre del dadaísmo y el antiarte, crea *Anémic Cinéma* (1926) junto a Man Ray, un espiralado continuo de rotor relieves con mensajes sin argumento. Luigi Russolo (Futurismo 1913, Italia) crea el *Intonarumorio* máquinas de ruido y su manifiesto *The art of noise* centra la escucha musical en una dimensión experimental, rompe con las convenciones tradicionales de la música, propone un aumento de actividad e interactividad del escuchante, plantea la apertura hacia un pensamiento que integra la *máquina* y los conceptos de *móvil y disponible* en un todo con los acontecimientos de la vida cotidiana, inicia un sistema de notación musical que luego será utilizada por los compositores de música electrónica. Será influencia decisiva para Edgar Varèse o John Cage. Tristán Tzara (1918, Zurich, Alemania) creador del manifiesto al Dadaísmo, parte del grupo del Cabaret Voltaire fundado por Hugo Ball en 1916, propugnaba ideas antiartísticas, antiliterarias y antipoéticas. Walter Ruttmann (1927, Dadaísmo, y Expresionismo Alemán) precursor del cine experimental alemán, de ideología abstracta experimentó el espacio/tiempo y manipulación del film para lograr nuevos lenguajes expresivos. Una de sus películas *Berlín, Sinfonía de una ciudad* (1927) utiliza conceptos musicales unidos al desarrollo de un sistema propio de montaje que narra los ritmos de la creciente industrialización de Berlín; crea la "Música visual" con Hans Richter y Vikking Eggeling. Velimir Chlebnicov (1921, Futurismo en Rusia) poeta ruso, creador del manifiesto *The radio of future*, presenta la visión de un modelo utópico o *Radio-Eye* (*radio-ojo*) como posibilidad de formación de una comunidad mundial comunicada, un sueño de unión entre las culturas sin distinción de clases, distancias, ni diferencias político-ideológicas, anticipándose a las comunidades en red o comunidad global. Sergei Eisenstein padre del montaje, por sus estudios, experimentaciones y conceptualizaciones acerca de los recursos técnicos en relación con el lenguaje filmico, su significación, vínculo con la emoción y el poder de la imagen. Dziga Vertov (1925, Rusia) director de cine ruso, iniciador del documental y sus experimentaciones con el montaje filmico y de sonidos en sus *reels* de *Cine Pravda*. Vladimir Tatlin y Eliezer Lizzitsky (1922, Constructivismo en Rusia), promovieron un arte (arquitectura, plástica y escultura) unido fuertemente a los conceptos de la abstracción y la geometría, experimentación con materiales nuevos y las ideas de la Escuela Bauhaus. Fernand Léger (1924, Cubismo, Francia) considerado un pintor que vinculó la industria con el arte, comenzó a perseguir al cine y produjo la obra clásica sin guión *Ballet Mécanique*. Laszlo Moholy Nagy (1927, Bauhaus, Alemania) representante del artista polivalente: fotógrafo, cineasta, pintor, escultor, escritor y diseñador gráfico, destacó por el *Light Space Modulator*: escultura cinética con mecanismos y movimientos impulsados por motores eléctricos que desplegaba acciones en relación con una o varias fuentes luminosas y que arrojaba proyecciones de luces y sombras simultáneas. Daniels menciona que este dispositivo realizado a gran escala podría ser considerado como un anticipo de los primeros conceptos de inmersión. La apertura hacia el audiovisual onírico, plástico, subjetivo y sin coordenadas temporales con Salvador Dalí y Luis Buñuel (surrealismo, 1929) *Un perro andaluz*. Walter Benjamin (1936, Alemania) en su escrito, *La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica*, expresa la necesidad de generar una nueva expresividad que se distinga del sistema, analiza

y describe como las máquinas erigen el valor de una ideología que se va haciendo parte, encarna y altera negativamente la vida social, y advierte de la modificación que sufre la obra de arte cuando es reproducida o duplicada mecánicamente, la que define como una pérdida de *unicidad o del aura*.

Pertencen a la segunda (1930-60) y tercera etapa (desde 1960): Walter Benjamin quién define a esta etapa como la *ideologización de las utopías* y al Fascismo imperante, como un período de *estetización de la política* (Daniels, 2007). Italia será uno de los sitios en donde los mismos artistas involucrados inicialmente en las utopías futuristas de la primera etapa, se verán seducidos por los recursos y el impacto de la propaganda y pasarán a trabajar para un concepto de arte ligado al ejercicio político, al poder de un sistema y su implementación, en el que la tecnología estará seriamente involucrada. La televisión definirá su papel protagónico cuando en 1936 el Nacional Socialismo transmitió las olimpiadas de Berlín a través de veinticinco estudios de televisión, que juntamente con la radio dieron forma a la idea de la simultaneidad, masividad e impacto a las ideas de poder y progreso que implementaba el sistema. Bertold Brecht en su escrito *Radio as Communication Apparatus* (1932) asignaba a la radio un carácter revolucionario no como hasta ese momento se la veía, un *aparato de distribución*, sino como un *aparato de comunicación* cuya interacción estuviese destinada al progreso social a través de un uso didáctico del *media*. Oskar Fischinger (pintor, animador, Alemania) precursor de experimentos en la fusión de imagen y sonido como *Optical Poem* (1938), ayudó a desarrollar el futuro del videoclip. Alexander Alexeieff (Rusia, ilustrador y realizador de cine) y su esposa Claire Parker (EEUU, animadora e ingeniera) patentaron la técnica de animación *pin screen* (1930-40), que produjo una amplia gama de efectos dramáticos parecidos a grabados, obras creadas con esta técnica *Night on Bald Mountain* (1933) una adaptación de la pieza musical de Modest Mussorgsky y *The Nose* (1963), conocida como la secuencia de títulos de apertura de *The Trial* (1962) de Orson Welles. James Joyce hacia 1938 presenta una novela *Finnegans Wake* de características inusuales que anticipa el uso del lenguaje de construcción hipertextual a través de un tipo de narrativa que trabaja sobre la evocación del espacio del sueño y la lectura por asociación en distintos niveles, de una colección de intertextos, entre ellos fragmentos de información científica, pasajes de otros textos, dibujos, recortes de revistas y periódicos, canciones, juegos, bromas, mitos, leyendas que generan relaciones entre la ficción, los personajes y la realidad. Len Lye (Nueva Zelanda, artista y escritor) pionero en la técnica de pintura directa sobre película rasgando las imágenes en celuloide de 35 mm, y la creación de esculturas cinéticas, crea *Rainbow Dance* (1936), *Colour flight* (1938), *Colour Cry* (1952) basada en rayogramas, y *Free Radicals* (1958 / revisada en 1979 a la que le añadió un minuto de footage).

Siguiendo a Daniels, hacia 1950, después de la segunda guerra mundial, las intenciones de los artistas respecto al uso de los *media* como soporte de la obra vuelven a punto cero, y esta situación renueva las búsquedas en torno al tema y fija un nuevo comienzo en el uso de la radio, la TV y el film, hacia lo que actualmente se conoce como arte de *new media*, alrededor de tres estrategias básicas: *utópica* en manos de Lucio Fontana, otra *receptivo-analítica* visible en los trabajos de John Cage y una tercera *crítica* con Guy Debord. Fontana (1951, Italia, Espacialismo) planteará que la televisión debía convertirse en un instrumento en manos de los artistas y comienza a trabajar con la idea de un “concepto

espacial” a través de una serie de investigaciones y experimentos en torno a la luz: emisión lumínica, luz de neón, luz negra, pintura fluorescente, realiza instalaciones de neón y redacta el Manifiesto al Espacialismo en TV, en el que revive el espíritu de las utopías de los futuristas italianos. Tal como los futuristas consideraban al ritmo que provenía de las máquinas como la cualidad expresiva de su época, Fontana pensaba en la TV como un dispositivo a través del que se podía hacer un *broadcasting* de nuevas formas de arte. Los trabajos de Russolo en relación con el ruido, los *intonarumori* y el *Art of noise* será de influencia para los trabajos de músicos como John Cage y Edgard Varese. Cage (1950, Estados Unidos) trabajará en el *radio art* a través de la yuxtaposición de música con ruidos provenientes de emisiones de radio en una misma composición, y tematizará mediante el collage accidental sobre los efectos estéticos de la retransmisión y la percepción del sonido a través de la radio, su producción y consumo. Del mismo modo y siguiendo los desarrollos de Pierre Schaeffer, trabajará sus composiciones a partir de sonidos fuera de contexto y significado connotado en manipulaciones de registro absolutamente anticonvencional, abstracto y experimental, (música concreta, 1948) anticipo de las experimentaciones de música electrónica. Los parámetros de indeterminación musical definidos por Cage que centran al compositor como decidor de la pieza musical dejan por fuera al juicio de la audiencia del mismo modo que la integración del espacio como variable compositiva de Nam June Paik originaron nuevas formas expresivas hacia las instalaciones sonoras y música ambiental. Jan Švankmajer (Checoslovaquia, artista gráfico, escultor, diseñador y poeta) influyó en Tim Burton introdujo un enfoque oscuro, bizarro y grotesco, stop motion de muñecos y objetos, varias capas de animación con fuerte énfasis en la luz, la textura y movimiento de la cámara. Norman McLaren (Escocia, animador y director de cine) se unió al National Film Board de Canadá, admirador del cine de Eisenstein, pionero en la experimentación de pintar sobre celuloide incluso sobre sonido (sonido óptico), uso del pixilation, slowmotion y filme estereoscópico, algunos de sus obras son *Dots* (1940), *Pas de Deux* (1968), *Synchromy* (1971). Por más de cuarenta años produjo películas que le valieron en el mundo animado un reconocimiento. Frank y Caroline Mouris (animadores EEUU) con *Frank Cine* (1973) desarrolló la técnica de la animación collage en su película ganadora del Oscar. Harry Smith y Robert Breer (EEUU), con *Fuji* (1974), *Bang!* (1986) entre otras, se convirtieron en fuerzas en la animación experimental. Guy Debord (1968, Francia, Situacionismo) inicialmente adscribió al Letrismo (ideas anárquicas, 1950) cuyo manifiesto y film *Traité de baveet d'eternité* de Isidore Isou se proyectó en el Festival de Cannes 1951: dos horas de imagen y sonido de montaje disonante y experimentación filmica que el público rechazó con muy mala recepción de la crítica. Debord luego de ver el filme lanzará sus críticas contra los postulados de lo que denominó *La sociedad del espectáculo* (1967), dando origen al manifiesto situacionista, que se erige en contra del capitalismo como generador de una sociedad masivizada por lo industrial, destinada a la descomposición de la cultura, la alienación y la simulación. (Dieter Daniels en Di Bella, 2008, pp. 48-50; Krasner, 2008, pp. 1-27; Marimon, 2014)

Con posterioridad a 1960, las experimentaciones con imagen en movimiento (1970 y 1980) fueron identificadas principalmente con las realizadas en video, y desde 1990 con las prácticas culturales que utilizan tecnología digital como medio de creación, producción, almacenamiento y distribución, basadas en teóricos como Siegfried Kracauer, Marshall

Mc Luhan, Lev Manovich y sus ideas del cine, la radio y la televisión. Hacia 1963 Nam June Paik presenta trece televisores que exhibían una serie desordenada de latidos y rayas generadas de manera electrónica, sin incluir ninguna imagen real (Exposición *Música y Televisión Electrónica*, Galería Parnass, Wuppertal) que fijó los parámetros del videoarte: experimentación a partir de elementos mecánicos, cuestionamiento del rito televisivo y del espectador de TV. Considerado el padre del videoarte, se destacó por sus obras experimentales realizadas con emisiones televisivas, video esculturas, instalaciones y performances. Otras contribuciones provinieron de Wolf Vostell (grupo Fluxus) con sus *decollages* electrónicos.

Resulta importante recordar que Paik comparte junto con Jean Tinguely el padrinazgo del *Robotic Art*, un arte maquínico que traspone lo escultural de la máquina a la construcción del cuerpo, vinculando la sensorialidad con la cinética y la interacción con lo performativo. La idea de cuerpo atravesado o tecnológicamente intervenido –es desde entonces– uno de los aspectos más explorados por las nuevas articulaciones derivadas del mundo digital y la electrónica en relación con el cuerpo en el arte, las artes escénicas, el diseño de interfaces, los videojuegos y los entornos inmersivos (Di Bella, 2008, pp. 48-58). Lev Manovich define las bases de la experimentación digital audiovisual relacionadas con las características del soporte: (a) Sampling consistente en fragmentar el tiempo e inscribir el movimiento; (b) tratamiento del film en código; (c) juego con sonido/ruido análogo y digital; (d) films basados en automatismos o *random ready made* y (e) Cut and paste espacio temporales; ya que: “todos los objetos new media, ya sean creados directamente en la computadora o convertidos desde fuentes analógicas están compuestos de un código digital: son representaciones numéricas” donde imagen, sonido, texto “son susceptibles de manipulación algorítmica, es decir, se convierten en programables”. (Lev Manovich en Morata, 2007, pp. 1-12)

Frente a la deriva digital algunos realizadores experimentales prefirieron continuar con el medio cinematográfico como James Benning (EEUU, cine estructuralista), Rose Lowder (Francia), Robert Beavers (EEUU) entre otros; y muchos otros se abrieron paso a través de las indagaciones, exploraciones y cuestionamientos estéticos a los nuevos medios como Michael Snow y su filme *Wavelength* (Canadá 1966-1967) que marcó uno de los hitos del cine de vanguardia etiquetada como *película estructural*; Pat O’Neill (EEUU, 1974) con *Saugus Series* y otras realizaciones, se lo considera pionero de los efectos ópticos, exploró el cine expandido y las vertientes de la sinestesia; Malcolm Le Grice con *Berlin Horse* (película estructural, Alemania, 1970) explora según sus palabras:

Las paradojas de las relaciones entre el tiempo real que se vive cuando se realiza el film y el tiempo real que se vive cuando se proyecta el film, así como la forma en que la manipulación técnica de las imágenes y de las secuencias puede modularlo. (Macba, 2006)

Stan Vanderbeek (EEUU, realizador experimental) se convirtió en uno de los más deatados cineastas por experimentar con los gráficos de computadora y proyección múltiples; Robert Abel (EEUU, animador) pionero en gráficos y efectos visuales por computadora y trabajos de media interactiva, fue contratado por Disney para desarrollar la apertura se-

cuencia de *El Agujero Negro* (1979) y los gráficos de la película de Disney *Tron* (1982); John Whitney (EEUU, animador, compositor e inventor) fue un precursor de la animación por computadora en un equilibrio entre ciencia y estética lo que proporcionó vías de aceptación del medio digital como soporte artístico viable; Saul Bass (EEUU, Diseñador gráfico) que participó en la creación de créditos/aperturas de películas, crear el storyboard de la secuencia central de *Psicosis* de Alfred Hitchcock (1960) en la transmisión del lado oscuro de la psiquis; o Werner Nekes con *Diwan* (Alemania, 1973) que basándose en los estudios de Dziga Vertov, explora la percepción y la unidad mínima asimilable por el ojo humano: el *nike* (unidad mínima de información audiovisual que para Vertov era de alrededor de dos o tres fotogramas).

Luego de la década del 90 con la furia comercial trasladada a todos los campos del ejercicio profesional, entre ellas las emisoras televisivas, la industria del cine, entretenimiento y videojuegos, y el tratamiento marcario de la comunicación en todas sus formas, junto con el *branding* y la creación de identidad comercial de productos audiovisuales e interactivos, la experimentación encuentra en la transmedialidad, el diseño y el arte, los espacios legitimados y alternativos de su ejercicio.

*(Existen otros muchos artistas experimentales destacados que esta síntesis no alcanza a mencionar).*

(Marimon, 2014; Morata, 2007, pp. 1-12; Krasner, 2008, pp. 1-27)

## **Cultura multisensorial. Los sentidos en el foco de la experimentación.**

“El sentir ha vuelto a ser para nosotros un problema”. (Merleau Ponty, 1945, p. 73)

Según Michel Maffesoli la cultura contemporánea está signada por la presencia de Dionisio (Baco), dios terrenal, del vino, de la naturaleza, como una figura emblemática quién históricamente puede ser definido como el más oriental de los dioses griegos. Bajo este modelo describe a la sociedad actual regida por una serie de variables como el retorno a la naturaleza de origen femenina o la madre tierra, y con ella se instalan sus atributos de sensorialidad, percepción y tribalidad como reflejo de la disolución de la identidad y su fusión en la tribu o viscosidad social. Este estado se traduce en cierto tipo de éxtasis social que se identifica por un excesivo culto al cuerpo, hedonismo, atención a la teatralidad obsesiva de los hechos de la vida, importancia suprema de la moda, adjudicación de valor predominante a la juventud, mixturización de los modos de creación y producción de la imagen, costumbres y tendencias, en un período espiritual de relativización de los supuestos. (Maffesoli en Di Bella, 2011, pp. 124-127)

A partir del arte conceptual, surgido alrededor de 1960-70, se instaura la necesidad de equiparar al concepto con la materialidad de la obra, una resistencia al pensamiento dogmático de la modernidad que planteaba lo que era válido o no en el arte, frente a los condicionamientos de las instituciones del arte y el descubrimiento de la potencia de los procesos seriales, de repetición y de secuencia usados por los medios de comunicación entre ellos la publicidad, la fotografía y el cine. La idea de dispositivo –*máquina de hacer o que hace arte*– sostén del arte conceptual encontrará en el soporte digital uno de los caminos facilitadores y expresivos al manipular contenidos mensurables en información en un



formato ajeno a la expresividad tradicional del arte pero afín con los procesos mentales. (Di Bella, 2008, p. 44). Con la incorporación de la informática y posteriormente la electrónica al campo de la comunicación y del arte, en lo que se denominó inicialmente *computer art*, se generó una escisión de lo experimental de la historia del cine tradicional “(...) Durante 1960 la divergencia con la historia del cine vino de la mano de las experiencias en videoarte de Nam June Paik y Wolf Vostell, y las performances multimediales del grupo Fluxus(...)” (en.slider.com, 2015). Estas experimentaciones condujeron al *new media* o

(...) fusión progresiva de las vanguardias formalistas, plásticas y musicales, del siglo XX (el abstraccionismo pictórico en general, el atonalismo de Arnold Schoenberg, Alban Berg y Anton Webern, y el serialismo de Pierre Boulez, Karl Heinz Stockhausen, Luciano Berio Krzysztof Penderecki) con el experimentalismo tecnológico y social propio de artistas de la imagen como Moholy-Nagy, Nam June Paik (especialmente motivado por John Cage y Georges Maciunas) y Andy Warhol. Los primeros años del grupo inglés *Art & Language*, las estructuras de Sol Lewitt y buena parte del minimalismo norteamericano (Judd, Andre Bchner, Flavin, Michael Heizer, James Turrell), las inmersiones vídeo/cine/fotográficas de Douglas Gordon, o aún las pinturas de Blinky Palermo, son otras tantas referencias a tener en cuenta a la hora de describir la genealogía de este nuevo frente tecnológico y generativo de la cultura artística. (Cerveira-Pinto, 2004)

Algunas de las características de la obra experimental posmoderna, se basan en un desmontaje del rito contemplativo, pérdida de la sacralización de la obra, cuestionamiento del marco institucional de validación, la combinación de varios sistemas de producción, la construcción de una nueva complejidad perceptual, de técnica y conservación, transposición de lenguajes, puede ser arbitraria, juego de las fronteras entre espectador y el acontecimiento, de concepto espacial, efímera, reproducible, transmisible, ejecutable (sin aura), con debilitamiento de la noción de autoría, y reivindicación temática de las ideas de las minorías y exaltación e integración de la diferencia. (Di Bella, 2011, pp. 124-127). Rodrigo Alonso define que el imaginario temático experimental de producción nacional viene abordando

...desde estéticas muy diversas... un universo híbrido y fragmentario, incompleto e inaprensible... la identidad, la errancia, las contaminaciones estéticas, la mutación de los afectos y las relaciones personales, las nuevas estrategias políticas y económicas, la globalización, las modificaciones del espacio público. (Alonso, 2005)

La caída en la arbitrariedad para algunos tiene su origen en las interpretaciones que algunos artistas conceptuales hicieron de los *ready made* de Duchamp, que derivaron en la idea de un arte por el arte mismo. En la actualidad la arbitrariedad es una materia posible, necesaria u obligada de la cultura social, normativa, simbólica e ideológica contemporánea, esta cuota sostenida de anarquía alimenta casi todas las producciones artísticas,

dada la ruptura entre forma y contenido que suscitó el llamado fin del arte. Con la lógica que instala Duchamp, todas las actividades relacionadas con el arte y la expresividad, de una u otra forma quedan teñidas por su *gesto* dando paso al experimento como materia inductora y creativa. En síntesis con los medios digitales se abre la posibilidad interactivo-gestual y el tratamiento de la obra como una categoría de la información, que puede entenderse como un “dispositivo” dispuesto a generar y/o desplegar una instancia del arte, una instalación, intervención o simulacro lúdico, mediático e interactivo, situación que ha cambiado el concepto de la obra y su registro fenomenológico, la expande al universo de la transmisión y circulación masiva, y la extiende hacia el campo de la experimentación y la multiplicidad (Di Bella, 2008, pp. 40-45). Esta articulación de varios sistemas de producción que exploran nuevas relaciones del espacio/tiempo ficcional, narrativo y/o abstracto generan una experiencia que amplifica el rango perceptual hacia la sensorialidad, en una investigación de los límites de la imagen, o lo que Laura Marks define como la experimentación con “*la piel del film*”. Esta imagen se caracteriza por experimentar de manera explícita con la fragmentación, la dispersión, el montaje, no solo desde lo técnico, sino también desde lo cultural e intercultural, lo comercial y lo emergente, lo social y lo individual, lo psicológico y lo subjetivo, en una metodología de comunicación heterogénea que se ve alterada y desplazada por la antinarrativa y la ausencia de un discurso formal, hacia las alteraciones, los intertextos y reconstrucciones de un nuevo texto dirigido a una configuración de relaciones con el público cada vez más orientada hacia la autorreflexividad, la inmersión y la sensualidad (Marks, 2000). La imagen en movimiento se va volviendo compleja y perceptualmente háptica, superando la tradición histórica de la contemplación y las convenciones del arte que vinculaban al hecho estético solo con la visión y la audición. La imagen experimental surge de la indistinción de las fronteras entre el espectador, el relato y el acontecimiento hacia lo que Peter Weibel denominó sistema endofísico, o el estudio donde el observador es parte activa del sistema creado (Weibel, 2001, p. 23). En el mismo sentido, las nuevas formas de arte ahora denominadas por Nicolás Bourriaud *relacionales* involucran a la obra en conceptos sistémicos que hacen surgir un nuevo paradigma. Este define que todo aquello que no ingresa dentro de los canales del consumo, incluidas las relaciones interpersonales y sociales, está destinado a desaparecer. Así de este modo las autopistas de la comunicación, los medios electrónicos, los nuevos patrones sociales y simbólicos, las significaciones del mercado y valores derivados del comercio, entre otros serían los nuevos conceptos del juego de relaciones interactivas, sociales y relacionales que establecen los figurantes (consumidores) dentro del nuevo tablero de arte, inserto en las redes del consumo y del comercio “(...) La actividad artística constituye un juego donde las formas, las modalidades y las funciones evolucionan según las épocas y los contextos sociales, y no tiene una esencia inmutable”. (Bourriaud, 2012)

Peeters y Charlier, definen que la sociedad contemporánea se fue cargando de una nueva relación con los objetos en una época en la “que es posible otra relación con el mundo material, objetual, ya no sobre el modo de instrumentación o de alienación, sino sobre el modo de la frecuentación, del contacto o aún de la experiencia afectivo-corporal, incluso del juego (...)”; en este plano, la experimentación expresiva de la obra se verá argumentada por el espacio y el atravesamiento del cuerpo (Peeters y Charlier, 1999). Desde 1990 los estudios de media digitales han investigado de manera central la vinculación entre las per-

cepciones y la forma de recepción de los media, sobre todo en los que interviene la realidad virtual, y estos otorgan una preeminencia al uso del cuerpo, desplazando las concepciones visuales tradicionales, e integrando a la percepción visual con lo táctil, la sinestesia y las dimensiones propioceptivas en la construcción mediatizada de los objetos. Muchas de estas investigaciones acerca del acoplamiento de los sentidos relacionadas con lo digital, están vinculadas al estudio del cine y la imagen en movimiento, la influencia de la psicología de la percepción, la teoría literaria, la cultura y la crítica de arte de new media. (Fisher, 1997) Occidente posee una larga historia de estudio de la percepción sustentada en la teoría óptica de la visión. Fueron determinantes la tradición médica (Hipócrates y Galeno. Estudios anatómicos y fisiológicos), la física (Platón y Aristóteles / ciencias naturales, epistemología y psicología) y la matemática (Euclides y Ptolomeo / geometría que deriva la construcción perspectívica del espacio en el renacimiento). Hacia el renacimiento y siguiendo el pensamiento aristotélico, se otorgó a la visión material una relación con la construcción del conocimiento, ya que la vista permitía el acceso directo a las cosas que nos rodean y con las imágenes del pensamiento. (Benítez Prudencio, 2011, pp. 139-152)

La delimitación de la *sensación de lo bello* como inicio de la teoría *estética* (siglo XVIII) y el concepto de *arte como práctica* es lo que permitirá la *autonomía del arte*. Esta autonomía dará lugar a la definición de lo exclusivo y excluyente que definirán taxonomías y jerarquizaciones artísticas, entre ellas la de los sentidos. El otorgamiento de un valor exclusivamente estético a la sensación, quedó enmarcado bajo el criterio de las *Bellas Artes*, a través de las Artes Mayores (Arquitectura, Escultura, Pintura, Música, Teatro y Danza) aprehensibles por la vista y el oído (sentidos mayores o del arte), y las Artes Menores (Artesanía y expresiones populares), posibles de ser percibidas por el gusto, el olfato y el tacto (sentidos menores). Esta configuración naturalizó una distinción entre sentidos que orientaron las asociaciones y connotaciones hacia la polarización entre unos y otros: visible, blanco y bello *versus* oscuro, negro y feo (maligno), mediadas por los imaginarios culturales y étnicos. En consecuencia se viene presentando en las décadas recientes, producto de las movibilidades del paradigma posmoderno, el surgimiento y necesidad de abordar estudios transculturales e interculturales que permitan indagar sobre los caminos de desarticulación y descolonización de postulados y canonizaciones reductivas, segmentadas y/o limitantes. (Gómez de la Errechea Cohas, 2012)

Laura Marks sostiene que los temas de tratamiento experimental, que surgen en realizadores audiovisuales de contextos interculturales atravesados por visiones de distintas procedencias geográficas y contextuales, contienen atributos de sensorialidad y de corrimiento perceptual respecto de la concepción tradicional de la imagen en la que imperaba la visión como sentido dominante. Si bien no presta atención a la lectura de la diferencia *occidental vs. oriental*, valora la posibilidad de abarcar mediante la narrativa conceptual-formal-expresiva a sentidos no habituales como el tacto, el gusto y el olfato, como medio para despertar la memoria que contiene las codificaciones culturales sensoriales, cultivar el conocimiento y “*encontrarse con la cultura dentro del cuerpo*”, dando cauce a la exploración de las “limitaciones” sensoriales sobre todo a las que parten de los convencionalismos (*ver para creer*). Sostiene que la construcción histórica de la visión la convirtió en un sentido distanciador entre el cuerpo y el objeto ya que el ojo los abstrae como formas en el espacio y la percepción visual se manifiesta legible, completa y autosuficiente. Ba-

sándose en el pensamiento de Henri Bergson sostiene que el cuerpo posee una relación visceral y mimética con el mundo a través de las construcciones de la memoria emocional y cerebral, y que esta memoria es multisensorial. Estas definiciones de Marks conducen hacia las nociones de lo háptico donde los ojos asumen las formas del sentido táctil, y si bien la imagen háptica es menos completa, aporta la construcción de una subjetividad dinámica entre espectador y la imagen. Para asimilar la comprensión de lo háptico versus lo óptico, recurre a la pintura, explicando que la impresión de lo háptico podría ser bien la percepción de un objeto representado de modo impresionista mientras que sería óptica si estuviera representado de modo realista (Marks, 2002). El concepto de la percepción háptica se inicia con Alois Riegl en la segunda mitad del 1800, quién movido particularmente por su ocupación curatorial de telas ornamentales y texturas decorativas, se interesó por aquellas búsquedas perceptuales del arte que incorporaran en un primer plano a la aprehensión táctil o que la equipararan a la visión, generando la primera distinción entre percepción óptica (plana) y táctil (espacial). Walter Benjamín, teórico y pionero del arte cinemático, completa las indagaciones de Riegl, y genera un nuevo concepto que disuelve la distinción inicial, donde articula la percepción óptica (plana) y la háptica (espacial) con la noción de movimiento (tiempo). Giuliana Bruno explica que el nacimiento del cine significó una reformulación del concepto de espacialidad en el arte tradicional, donde la percepción háptica vino a completar la idea de imagen compleja cinematográfica al integrarse con el movimiento. (Bruno, 2002, pp. 247-279)

Resultan interesantes las reflexiones de Marks que llevan a comprender a los sentidos como parte de una *endocultura* propia dentro de cada cultura específica, lo que implica un entrenamiento selectivo de los sentidos, o previamente orientados por procesos de pertenencia e identidad que construyen una “configuración cultural sensorial específica” que nos aleja de la neutralidad sensorial. Al analizar la experimentación sensorial del cine oriental, expresa que existe un *abandono sensual* hacia la subjetividad del cuerpo que excluyen visión y audición, posiblemente por la necesidad de opacar el poder del intelecto y dar paso a una noción de respeto y capacidad del cuerpo para proveernos de conocimiento (integración cuerpo-mente), de allí que resulten exaltadas la respiración y las apelaciones olfativas y táctiles, cuya percepción puede resultar exhaustiva y agotadora en occidente. Como consecuencia, Marks define que la experiencia sensorial del cuerpo no puede separarse del conocimiento y que los factores estéticos influyen y afectan la percepción y la cognición, esta noción de estética sensorial integrada es una de las ideas más fuertes que construirían el concepto de lo háptico

Mientras que los privilegios de percepción óptica se apoyan sobre el poder de representación de la imagen, los privilegios de la percepción háptica se sostienen sobre la presencia material de la imagen. Configuraciones de otras formas de experiencia de los sentidos, sobre todo con el tacto y lo cinético, la visualidad háptica implica al cuerpo más que la visualidad óptica.

Marks fomenta la relación entre el espectador y la imagen, no desde lo instrumental (lo histórico maquínico) sino lo sensorio, y si bien destina sus investigaciones a la definición de la integración de la percepción, aclara que no tiene ninguna intención de oponer vi-

sualidad óptica con háptica, ni condenar a lo óptico “En la mayoría de los procesos de la visión, ambas están involucradas, sería muy difícil observar de cerca la piel de un amante con visión únicamente óptica, como de conducir un auto solamente con la visión háptica”. (Marks, 2002, p. 163)

La conjunción óptico/háptico implica una construcción espacial, siguiendo las ideas de Chrissielles la imagen en movimiento siempre ha transformado el espacio y este proceso de transformación ha sido un principio fundamental de las instalaciones de cine y vídeo desde las prácticas conceptuales de 1960. Estas han generalizado el uso de la proyección de vídeo unido al concepto de instalación espacial, según tres tipos (a) la muy experimentada fenomenológica-performativa (1968-1975), (b) escultórica, utilizada como recursos del cine de los 70 en Hollywood y (c) la convencional o cinematográfica. La fenomenológica, con representantes como Vito Acconci, Bruce Nauman, Donald Judd, Dan Flavin, entre otros, cobró y sigue cobrando aplicación, dado que está inspirada por la teoría de la Gestalt, el conductismo y las ideas acerca de la comprensión del comportamiento humano a través de la relación del individuo con la estructura y dinámica de su situación y entorno (*teoría de campo*, Kurt Lewin), y que se basó sobre todo en la exploración psicológica (control, poder, dominación) entendiendo a la TV como una máquina cibernética y teledinámica, a través de las acciones del espectador, artista o ambos en tiempo real, poniendo en duda los límites individuales del espacio, el espacio público/privado, experimentos de claustrofobia, saturación perceptual, mimesis, transmisión, videovigilancia, auto-imagen/espejo, introspección, extensión del yo, entre otras muchas. (Chrissie Iles, 2000, pp. 252-262)

Como cierre de este artículo, se puede advertir que las experimentaciones pioneras con la imagen en movimiento se han transformado y virado hacia la integración de los entornos virtuales e inmersivos, la interactividad y las comunicaciones por internet en los marcos del soporte. Los planteos espaciales de performance e instalación conceptual originales siguen constituyendo una gran influencia y desafío para las nuevas generaciones de artistas, creadores y realizadores. Los avances y versatilidad de los nuevos soportes, y su impacto sobre las cuestiones de concepto como de la aprehensión y construcción del cuerpo y sensorialidad en el espacio, siguen siendo el foco de las preocupaciones centrales, donde la imagen de video y de cine (análogas o digitales) ya no se expresan en sus formatos más puros sino intervenidas y fusionadas en sus formatos físicos, perceptivos y artísticos. El lugar de la expresividad de la imagen en movimiento ocupa un lugar preponderante donde las variables experimentales se cruzan en muchos sentidos con los cuestionamientos y limitantes epistemológicas de las prácticas, la estética y la historia, como construcciones sociales y culturales que están llamadas a su redefinición en los nuevos contextos posmodernos.

## Referencias Bibliográficas

- Akira Mizuta Lippit. (2012). *Ex-Cinema: From a Theory of Experimental Film and Video*. Berkeley: University of California Press.
- Alonso, R. (2006). *Arte, Ciencia y Tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Ensayos*. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires.

- Benítez Prudencio, JJ. (2011). Teorías de la percepción visual y aristotelismo entre los siglos XV y XVII: una aproximación. Albacete: Facultad de Educación. En *Ensayos* N° 26. Disponible en: <http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos>
- Bruno, G. (2002). *An Archive of Emotion Pictures*. New York: Verso, 2002. En *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*.
- Calvera, A. (2005). *Arte¿Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Cerveiro-Pinto, A. (2004). *Cognitivo, generativo y dinámico. El arte código y el museo como base de datos*. META.morfosis, Proyecto comisariado MEIAC.
- Collado Sánchez, E. (2012). *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Trama Editorial.
- Di Bella, D. (2015). La creación escénica como espacio de experimentación. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°XXIV Vol 24*. Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Di Bella, D. (2011). Territorios de aproximación entre diseño, tecnología y arte. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°XVI Vol 16*. Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Di Bella, D. (2008). Arte Tecnomedial: Programa curricular. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 25, 40-75. Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Daniels, D. (2015). Overview of Media Art. Alemania: Ministry of Research and Education (BMBF) comisionado por el Goethe-Institut y el Center for Art and Media Karlsruhe (ZKM). En: *Media Art Net*. (2015). Disponible en: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/forerunners/5/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/forerunners/5/)
- Daniels, D. (2004). <http://www.mediaarthistory.org/maharchive>
- Fisher, J. (1997). Relational sense: toward a haptic aesthetics. *Parachute* 87:4-11. Disponible en: <http://www.david-howes.com/senses/Fisher.htm>
- Garavelli, C. (2015). *Video experimental argentino contemporáneo. Una Cartografía Crítica*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Tres de Febrero.
- Gómez de la Errechea Cohas, M. (2012). Cartografía hegemónica de los sentidos: la libertad dominada. Brasil. En: *Concinnitas*. Vol02.
- Iles, C. *Film and video space*. Minneapolis: Universidad de Minnesota. Ed. Erika Suderburg. En: *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design. Applied History and Aesthetics*. EEUU: Elsevier.
- Macba. (2015). *Visionaryfilm.net. AvantGarde Cinema / Experimental Film*. Disponible en: <http://www.visionaryfilm.net/2006/09/cinemavisin-macba.html>
- Marimon, J. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. Barcelona: Ediciones Universidad de Barcelona.
- Marks, L. (2002). *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: Universidad de Minnessotta Press.
- Marks, L. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke UP.
- Marzona, D. (2005). *Arte conceptual*. Bonn, Alemania: Taschen.

- Mafessoli, M. (2001). *El instante eterno. El retorno de lo trágico en las sociedades postmodernas*. Buenos Aires: Paidós Editora.
- Morata, M. (2007). *Nuevas tecnologías en las artes: cine experimental en la época digital. Reflexiones y propuestas curatoriales*. España: Universidad de las Islas Baleares
- Peeters, H; Charlier, P. (1999) Introduction. Contribution à une théorie du dispositif. En: *Le Dispositif: Entre usage et concept*. Hermès, París.
- Rajchman, J. (2004). *Deleuze un mapa*. Ediciones Nueva Visión.
- Vattimo, G. (1986). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Weibel, P. (2001). El mundo como interfaz. *Revista Elementos: Ciencia y cultura*. N°40. Vol7. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Slider.com (2015). Diccionario en línea. En media art. Disponible en: [http://enc.slider.com/Enc/New\\_Media\\_art](http://enc.slider.com/Enc/New_Media_art)
- 

**Abstract:** This article approaches the aesthetic and sensitive aspects of the experimental.

**Key words:** postmodernity - culture - image in movement - experimental - paracinema - Rematerialization - new media - aesthetics - Sensoriality - Optical / Haptic.

**Resumo:** O escrito aborda os aspectos que fazem ao experimental em relação com os aspectos estéticos e sensoriais.

**Palavras chave:** pós-modernidade - cultura - imagem em movimento - experimental - paracinema - re-materialização - New Media - estética - sensorialidade.

---





---

**Resumen:** Este escrito aborda los aspectos que hacen a la experiencia emocional que los distintos diseños audiovisuales generan en base a diferentes estímulos.

**Palabras clave:** dispositivos - pantallas - emoción.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 122]

---

(\*) Diseñadora en comunicación visual. Doctora en Investigación en diseño, Universidad de Barcelona. Docente Taller de Imagen, Instituto Profesional Santo Tomás - Santiago de Chile.

## **Imágenes en movimiento en la vida cotidiana**

Hace poco más de diez años Kevin Roberts, de Saatchi & Saatchi, planteaba que el futuro estaba en las pantallas, la peculiaridad de la imagen en movimiento con sus estímulos sensoriales, el *sight, sound and motion*<sup>1</sup>, permitirían crear conexiones emocionales con las personas. Actualmente, en nuestro vivir cotidiano es evidente, y a veces invasiva, la irrupción de las pantallas en las ciudades; lo que nos obliga a detenernos un poco, para la observación e investigación de la experiencia que puedan tenerlas personas en su diario vivir –y convivir– con ellas.

La experiencia sensorial asociada a la visión y el sonido, así como a la apariencia de movimiento, es un estímulo que hipnotiza y suele predominar por encima de los otros aspectos sensoriales. Lo que antes era una situación eventual, dada solamente por la visita al cine, posteriormente sería cotidiana, por la televisión en la casa, y actualmente es de todo momento y en diversos espacios: con el teléfono, el computador personal, el reloj de pulsera, los monitores del metro, el coche, el iPad, etc. Desde el *gif* animado a la película en 3D (4D incluso). A través de estos dispositivos la corriente estimulante de imágenes en movimiento es arrolladora, nubla la percepción temporal, amplía la idea de comunicación, desarrolla la economía de pensamiento reflexivo, naturaliza el lenguaje como expresión de afectos, etc. Porque ya no sólo se puede ser un mero observador, también se puede interactuar.

El material audiovisual presente en la cotidianidad está dotado de signos que hemos ido apropiando culturalmente para comprender sus narrativas. Estos múltiples signos, en

cantidades incuantificables, deambulan en nuestra cultura de consumo en la que todo pareciera tener que ser difundido mediáticamente (Groys, 2008). Es tan grande que suelen confundirse las diversidades narrativas por el ruido general del exceso de información.

El estudio analítico de las narrativas contenidas en los productos audiovisuales (películas o animación)<sup>2</sup> permiten observar un “paisaje” a veces cultural otras psicológico, creado por determinados autores, o colectivos, que conforman identidad (como un “espejo”) de las diversas realidades culturales en las que se convive (Silva, 2012). Desde el momento en que la reproductibilidad de las imágenes en movimiento se hace masiva, se amplían las posibilidades analíticas y también críticas.

En la cultura del consumo, en la que nos organizamos para consumir y desechar, la lógica se repite para convivir con una constante producción de imágenes que se consumen y van a dar al rincón del olvido, o se pierden en el *timeline* de las denominadas redes sociales. Los signos en la imagen se arman y rearman para seducir desde la sensorialidad que provoca el ver el movimiento aparente desde un dispositivo luminoso.

Las narrativas que se ofrecen en el contenido de imágenes en movimiento se articulan en las pantallas como interfaces de experiencias sensoriales junto con otros aspectos; entre ellos, la pantalla misma como artefacto.

## Experiencia, diseño y emoción

Esta “presencia” del dispositivo que media y las imágenes en movimiento se conjugan con la persona y sus afectos. Desde el diseño, esta vinculación con los procesos emocionales presenta un escenario donde las diferentes concepciones de lo que es emocional, (ya sean las cualidades de lo dinámico, de una tendencia a, de una lógica atemporal y/o una pre-determinación cultural en la valoración afectiva) se torna relevantes para la cultura, así como para la interacción de las personas y los artefactos de uso cotidianos (además, emoción y movimiento son parientes etimológicos).

En la idea de un diseño para la experiencia, o como experiencia, el diseñador “no simplemente es un creador de objetos, sino un facilitador de experiencias, y esta idea de experiencia es la que debe ser punto de partida y enfoque del diseño”<sup>3</sup>.

En el ámbito del diseño vinculado a los afectos se persigue que esta vinculación permita la caracterización y personalización de artefacto (Norman, 2005), siendo esta caracterización y personalización un acercamiento a la persona que hace uso del objeto diseñado; es decir, la función de un artefacto además adquiere una dimensión proyectada en base a los procesos emocionales del usuario.

Cuando esta visión es orientada al consumo, la inclusión del concepto emocional debiera tener particular énfasis en la motivación positiva hacia el artefacto, renombrado como “producto con emoción”, *emotional product* (Jordan, 2002); siendo este producto diseñado para crear una ‘experiencia’ con él. En esta línea, Peter Desmet<sup>4</sup> plantea que dado que la función de la emoción es motivar la conducta adaptativa en respuesta a las circunstancias de una persona, implica que las condiciones desencadenadas pueden involucrar alguna evaluación de la significancia del evento para el bienestar de esa persona. Esta evaluación

es a menudo referida como una apreciación o valoración<sup>5</sup> no-intelectual ni automática sino más bien consciente y deliberada.

El diseño vincula a la emoción como esa cualidad vital del hombre, que se genera a través de la experiencia sensorial. Adank y Warrell<sup>6</sup> señalan que para el diseño de técnicas basadas en diseño para los sentidos, se han de tener en cuenta tres aspectos: la intimidad, la subjetividad y la temporalidad de la sensación.

Primero, en la intimidad, se tiene en cuenta la proximidad con la que se está frente al producto, artefacto. Por ejemplo, el teléfono móvil posee una cercanía mucho mayor que la luz del tránsito, por usar el mismo ejemplo que los autores, el teléfono involucra el tacto, la visión y el sonido, lo que enriquece significativamente la experiencia. A medida que la experiencia interactiva se mueve de lejos a cerca la experiencia sensorial aumenta, los diferentes estímulos involucran un rango mayor de sentidos. Con este incremento se puede hacer una evaluación más completa e íntima de la interacción del producto.

Segundo, la subjetividad de la sensación tiene que ver con la preferencia personal por un producto mediada por factores internos que tienen que ver con la cultura, la experiencia pasada y el grupo de pares.

Y, por último, el cómo a través del tiempo se da la sensación, nuestra evaluación inicial puede variar por consecuencia de la serie de experiencias sensoriales, lo que posibilita el que no se podamos, transcurrido un tiempo, notar los mismos estímulos porque ya nos acostumbramos a él.

Cuando el diseño, como actividad profesional, introduce y vincula las cualidades de lo emocional al proceso de diseño adquiere un compromiso que lo posibilita reconocer las dimensiones emocionales del entorno y de sus habitantes. Le hace partícipe de su compromiso profesional y responsabilidad social, como plantea Pelta:

Estamos rodeados de imágenes construidas por diseñadores y esas imágenes, evidentemente, tienen una influencia en los espectadores, porque originan y sostienen ideas sobre lo que es deseable y normal. Son expresiones culturales creadas para influir en nuestras aspiraciones y alimentar nuestros deseos<sup>7</sup>.

Por otro lado, cuando el diseñador, como profesional, hace evidente su preocupación por lo emocional, lo afectivo, permite abrir un espacio de empatía que entonces servirá para reconocer las emociones de otros, y también desde ahí las propias emociones.

Teniendo en cuenta que la cultura humana está fundada en el cambio donde, a decir de Groys: “Todos los procedimientos culturales son procedimientos de cambio y todos los valores culturales son sustituibles (...) no hay valores ‘eternos’, pues todos los valores, antes o después, son sustituibles”<sup>8</sup>.

Es desde este enfoque que la posibilidad de enrolarse en el papel de observador y auto-observador vendría a recuperar el compromiso de crear “soluciones” desde la forma, para la experiencia, entendiendo forma y experiencia como elementos que están en constante cambio, transformaciones que representan parte de cualidades emocionales del ser humano.

Desde esa responsabilidad el diseñador introduce y se halla inmerso en un ámbito que afecta sus decisiones y afecta las formas de su entorno a través de lo diseñado.

## Representación y experiencia

Se entiende que el individuo occidental existe como actor social en base a su elección de consumo, lo que deviene en una preocupación del diseño para producir objetos que están cada vez más orientados a las necesidades específicas y expectativas de los individuos. Ya que la cultura del consumo pudiera estar asociada a la crisis de identidad por la cual, como un *loop* en pantalla, una continua cadena de imágenes circula sin propósito aparente.

La investigación en diseño se puede orientar al estudio de la experiencia frente a las imágenes en movimiento que acompañan el devenir cotidiano de los usuarios, insertas en los diferentes dispositivos; actuando como un todo en el entorno de las personas, como individuos y como participantes del ritmo de una ciudad.

La investigación vinculada a aspectos humanos más “holísticos”, como puede ser la emoción, pretende colocar la “verdad” de la relación entre sujetos y objetos en la experiencia emocional, proponiendo soluciones de diseño que vayan dirigidas a las emociones de los usuarios. El acercamiento de manera orgánica del individuo auténtico y la vida comunitaria, emerge como una de las soluciones propuestas de la disciplina del diseño a los mencionados problemas de la cultura del consumo moderna.

Las modalidades sensoriales, junto a las relaciones cognitivas que se establecen con las emociones en nuestra vida diaria, se suman a las representaciones audiovisuales (aparición de movimiento), y las recreaciones de dispositivos con énfasis en las cualidades emocionales (aparición de lo vivo), de lo afectivo, generan (enriquecimiento de) experiencias, que van construyendo realidad y hábitos.

La cautela que se plantea en este tipo de investigación tiene que ver con las cualidades de lo real y lo aparente; en el circuito de lo emocional y lo racional, como la paridad en la que la actividad humana pareciera desarrollarse, se desdibujan a veces los signos en sus significados, las apariencias sustituyen a las realidades, la representación de lo vivo adquiere cualidad de vital.

## El ser subjetivo

La escisión dada por la racionalidad versus la emocionalidad se vincula con la concepción de una claridad conceptual dada por el orden sucesivo y la percepción universal de un concepto, y que se entiende como lo objetivo, aquello cuyo objeto es evidente, a la vista, perceptible. En cambio se sabe que las cualidades humanas, de un ser que vive en el lenguaje y cuyas emociones “*tiñen*” su mundo posible y, por tanto, la cultura en la que vive, lo conducen a comprender que lo subjetivo forma parte activa del pensamiento. Y en el diseño, el pensamiento creativo. (Ricard, 2000)

Entre estas dualidades se debate el diseño, pues lo objetivo como vecino de lo argumental, racional, comparte lugar con lo subjetivo, a decir de Buchanan:

El diseño es en parte racional y cognitivo, en parte irracional, emotivo, intuitivo y no cognitivo. Es racional en la medida que hay comprensión consciente de las leyes de la naturaleza; es irracional en la medida en que

las ciencias aún no hayan conseguido la revelación de las leyes de los fenómenos complejos. (...) Hay propiedades de los materiales y las formas que poseen atractivo estético y espiritual y que ninguna explicación científica parece posible explicar. Sin embargo, esto no es una confirmación de la existencia de un reino trascendental, ya que lo espiritual es considerado simplemente como un estado emocional *complejo de la mente*.<sup>9</sup>

La emoción, que determinaría lo subjetivo del pensamiento, que se adhiere a las modalidades sensoriales, de movimiento y afecto físico, determina cualidades al quehacer del diseño, y a su pensamiento dentro de la cultura.

La determinación racionalista, en la que se ha de reducir los elementos a expresiones mínimas, factibles de cuantificar o bien medir, de modo de poder incluir en la dinámica económica o comercial, ha llevado a acentuar la inclinación propia de la razón para el control de, no sólo el proceso, sino también de los objetos, los artefactos, cosas, que se perciben y viven las afecciones de las interacciones con las personas.

Desde otra vereda, y con una visión que ha pasado por las escuelas gestálticas, en las que se vuelve a unir aquello que por partes pierde sentido:

El dualismo moderno separa pensamiento (i.e. sujeto) y objetos, porque una cosa son las representaciones mentales internas y otra la mesa y la silla y la taza de café. Sin embargo, nadie piensa pensamientos sino que piensa cosas; y si se piensan cosas, eso no puede hacerse solamente con el cerebro, sino también con los ojos, los oídos, la piel, etc.; esto puede notarse cuando uno se distrae, y el pensamiento queda ocupado por la mesa y la silla y la taza de café que tiene enfrente. El pensamiento, en efecto, siempre está en continuidad con los objetos físicos e inmateriales que pululan por la sociedad y la cultura. Objetos y pensamientos constituyen una unidad: uno sin el otro son un par de tonterías<sup>10</sup>.

En esa unidad en la que objetos y pensamientos se conjugan, la idea racionalista resuelve separar las partes, para nombrarlas y para, de ese modo, hacerlas parte de una percepción dominada, invariable y atemporal.

En rigor, los nombres son los límites reconocidos de los objetos, y a pesar de la pretensión científicista de hacer lenguajes que limiten tajantemente los objetos, tales como el lenguaje matemático o las definiciones operacionales o la terminología técnica, la mayoría de los objetos comportan una cantidad de material que escapa a su nombre o a su representación, un quantum de indeterminación por lo cual, los límites se vuelven en realidad difuso. (...) Todo el matiz emocional de un discurso, por ejemplo, que no está contenido en el mensaje y no es verificable, sino que se hace presente en las pausas, los gestos, el tono, los silencios, en este halo, donde puede decirse que las imágenes son afectivas. La afectividad es una imagen no limitada por el nombre del objeto<sup>11</sup>.

La cultura occidental, mediante la fuerte influencia de la ciencia permite entender la ‘objetivación’ (Maturana, 1992) como un acto en el que se racionaliza algo para convertirlo en un objeto; esta acción –propia de la inteligencia humana– provoca el pensamiento de aislar la actividad misma de pensar como si estuviera ‘fuera’ del cuerpo y pudiera ‘estar desafectada’ de otra cosa que no sea el objeto mismo.

No obstante, la posibilidad del pensamiento resulta imposible de desarrollarse sin el sustrato emocional, la percepción de un objeto sucede en el pensamiento ‘afectado’ de todos los aspectos que involucran las emociones:

El ‘asombro y veneración’ que provoca el pensamiento afectado de emociones frente al objeto como afirma Sennet (Sennet, 2009), permite sostener que el proceso de creación y dominio del diseño, del pensamiento en la actividad proyectual, involucra necesariamente los aspectos denominados subjetivos, inasibles y afectados del ‘objeto’ pensado:

“Sentir es pertenecer a la cosa sentida; esto se ejemplifica bien en el caso de las evocaciones de recuerdos, que se evocan con el único fin de pertenecer a ellos”<sup>12</sup>.

## Nombrando la forma

La imagen en movimiento, así como el dispositivo que “exhibe” las imágenes son objetos de nuestra cotidianidad, que pueden ser vinculados a los aspectos emocionales de las personas desde el diseño, a través de la observación de las experiencias que en nuestra vida diaria tenemos con ellos.

La comprensión de las emociones pueden entenderse desde las representación de las formas (Fernández, 1994) a través una mirada relacionada a la *gestalten*. Es decir, la emoción estaría contenida en el movimiento mismo de la imagen, en la secuencia recreada en las formas, en las sugerencias de esas formas, en los giros lingüísticos, en los silencios, etc.

El diseño apela a la investigación de la experiencia emocional producida por los productos, un reconocimiento, y autoconocimiento que se articula en el lenguaje. Se debe nombrar aquello investigado, el hallazgo. El lenguaje se sitúa en la comunicación en un sustrato cognitivo, que podría diferenciarse de la emoción en la medida que las emociones operan en todo el estar humano, con la complejidad que ello conlleva.

La relación íntima entre lenguaje y emoción forma parte del proceso de razonamiento para la comunicación que va acompañado de la experiencia sensorial y la memoria emotiva. Solemos pensar en palabras y son éstas las que configuran cuerpos de significado para la relación humana y la comunicación cultural.

La visión holística del lenguaje, en el que se da una visión estructural de los fenómenos apela a una visión sincrónica en la que se maneja la relación de los elementos en su conjunto, configurándose una interrelación simultánea y pluridireccional de los elementos lingüísticos.

Este “vivir” en el lenguaje configura las dinámicas de significado en lo psicológico y, por ende, lo social; que presenta un problemática a la hora de objetivizar sus componentes para la observación (Maturana, 2004). Lakoff y Johnson<sup>13</sup> nos advierten de los mitos existentes en la configuración del uso del lenguaje en su estudio sobre las metáforas “de la vida cotidiana”. Plantean como el objetivismo se ha conformado como una idea de ser racional

y por su contraparte, el subjetivismo forma parte de lo irracional o el “dejarse llevar por las emociones”.

En una cultura que ha visto predominar las ideas de “ciencia, verdad, racionalidad, la precisión, la justicia y la imparcialidad”, también se ha sujeto al mito del subjetivismo asociado a “las emociones, la intuición, la imaginación, la humanidad, el arte y una verdad más elevada”. Esto provocaría temor a la metáfora, que es parte importante en la que se basa el lenguaje humano, por su imprecisión, al subjetivismo, que es un temor a lo que la emoción –y la imaginación– representan para la comprensión de las construcciones de significado.

La preocupación de los autores radica precisamente en que la metáfora uniría la razón y la imaginación, lo que denominan como “pensamiento metafórico” (comprendemos aquí ésta como la adquisición de imagen mediante los sentidos, quizás en un sentido más aristotélico y adjunto a la idea de memoria emotiva). Este pensamiento metafórico estaría indicando la racionalidad imaginativa del ser humano.

La adquisición de “verdad” (como parte de la incertidumbre que puede provocar el fenómeno perceptual visto desde la subjetividad), estaría siendo relativo al sistema conceptual de las personas, basado en las experiencias propias y las que se comparten con los demás dentro de una cultura. En esa prueba constante de “verdad”, objetivismo y subjetivismo no se ajustarían a la comprensión del mundo, mediante las interacciones con él:

El objetivismo se equivoca en el hecho de que entender, y la verdad en consecuencia, es algo necesariamente relativo a nuestro sistema conceptual absoluto o neutral. El objetivismo también olvida el hecho de que los sistemas conceptuales humanos son de naturaleza metafórica e implican una comprensión imaginativa de un tipo de cosas en términos de otro. El subjetivismo, por su parte, niega específicamente que nuestra comprensión, incluso nuestra comprensión más imaginativa se dé en términos de un sistema conceptual que está fundamentado en nuestro funcionamiento dentro de nuestro ambiente físico y cultural. También olvida el hecho de que la comprensión metafórica supone implicaciones metafóricas, que son una forma imaginativa de la racionalidad<sup>14</sup>.

No se puede excluir dentro de la “experiencia física directa” el hecho de que el ser humano tenga una configuración específica (lo que en cierto modo condiciona casi toda su producción). Es posible de reconocer una diferenciación entre la dinámica física y espacial, que interactúa con la emocional, pero de la que no sustraemos una estructura conceptual definida. Nombrar las emociones mediante la palabra no alcanza para objetivizar un componente psicobiológico tan difícil de asir (Fernández, 1994); desde esa perspectiva, la palabra diaria, aquella que se dice sin pensar, parte del lenguaje cotidiano está mucho más cercano a la afectividad.

En esta línea, el movimiento aparente, la multiplicidad e imágenes, su sincronía, ruido, etc., bien podrían estar “diciendo” de las cualidades emocionales de nuestra sociedad.

La imposibilidad de poder contener el significado de las emociones en el lenguaje, inevitablemente conduce a otras manifestaciones del género humano. Es por tanto la forma

una de las maneras de representar las emociones. Desde la forma aparece contenida una experiencia reflejo de nuestras experiencias vívidas, en las que la forma encarna aquella manifestación. La imagen en movimiento, recrea desde la forma lo más parecido a nuestra percepción de la realidad conocida. Lo vívido se mueve. No obstante, para los efectos de comunicar, y dado que el lenguaje no resulta del todo efectivo, la forma se traslada al lenguaje, en forma de metáfora. Desde esa perspectiva, el mundo se hace representable emocionalmente desde la forma y el tropo.

El diseño se plantea la búsqueda del equilibrio en la forma, de la relación de armonía entre las afecciones que percibe el ser humano y su entorno, resolviendo una interacción con base emocional, en la que el lenguaje de la metáfora es posible de representar la ‘forma’, la materialidad de la energía emocional.

En general, las formas tienen la facultad de hablar por las personas, no a través de las palabras, sino a través de la encarnación de las intenciones del que las crea y observa. Teniendo la habilidad ver de las cosas objetiva y subjetivamente al mismo tiempo, lo percibido en apariencia real y el receptor como ser emocional y racional.

## La apariencia de lo vívido

La concepción de emoción, como característica biológica fundamental del ser humano, se articula junto a los complejos procesos de vida y pensamiento; se proyecta (en el acto del ser humano como individuo) y refleja (en el acto del ser humano como ser social) en el ámbito de la cultura, y ‘aparece’ nombrando la cualidad ‘vital’ del hombre. Esta cualidad del ser humano emocional complementa la visión del ser racional, otorgándole características asociadas a la naturaleza, los ciclos vitales y el movimiento.

A riesgo de que no solo los productos son diseñados para demostrar gran apariencia emocional sino también el consumidor moderno esté poco a poco diseñado como un ser emocional, la relación afectiva de las personas con los objetos, y los contenidos audiovisuales de los objetos muestran cómo el ser humano ve proyectada su propia naturaleza, otorgando cualidades de lo vívido al movimiento aparente, transformando con ello su convivir urbano, su experiencia cotidiana y en la búsqueda de identidad.

Esta experiencia nutre al diseño de campo de investigación para ampliar el conocimiento de la cultura, las culturas; el reconocimiento de su propia responsabilidad frente a la creación de formas en el diseño en sus diferentes facetas. Como seres vivos conscientes, nos “movemos” en un entorno dinámico, las cualidades humanas se reflejan y proyectan en las representaciones de imágenes. Emoción y pensamiento que se presentan a través de las formas que podemos percibir y significar.

## Notas

1. ‘Visión, sonido y movimiento’ en su traducción al castellano.
2. Nos resulta interesante al análisis realizado a audiovisuales animados chilenos, en el que se da cuenta de cómo existe una narrativa que, en su mayor parte, se estructura de manera



- “conservadora y replicante de los cánones aristotélicos (...) centralista”, lo que da cuenta de la visión de identidad que éstos aportan a la cultura local de un territorio específico. En *Silva, Felipe*. (2012). *Revisión crítica de los audiovisuales animados chilenos*. Revista Comunicación, nº 10, vol. 1. Pp. 599-605.
3. Press, Mike; Cooper, Rachel. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili. P. 83.
4. Desmet, Pieter M.A.; van Erp, Jeroen; Karlsson, MariAnne. Ed. (2008). *Design & Emotion Moves*. Cambridge: Cambridge Scholar Publishing.
5. El autor lo denomina appraisal.
6. Adank, Rodney; Warell, Anders. (2008). “FiveSensesTesting”. Assessing and Predicting-SensoryExperience of ProductDesign. En Desmet, Pieter; van Erp (eds.), Jeroen; Karlsson, MariAnne. *Design&Emotion Moves*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing. Pp. 35-58.
7. Pelta, Raquel. (2014). *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. 7ª Ed. Barcelona: Paidós. P. 74.
8. Groys, Boris. (2008). *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios*. Valencia: Pre-Textos.
9. Buchanan, Richard; Margolin, Victor; eds. (1995). *Discovering design. Explorations in designstudies*. Chicago: The University of Chicago Press. P. 50.
10. Fernández Christlieb, Pablo. (1994). *Teorías de las emociones y teoría de la afectividad*. México: Iztapalapa 35. Extraordinario de 1994. Pp 89-112.
11. *Ibidem*.
12. Sennet, Richard. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama. P. 25.
13. Lakoff, George; Johnson, Mark. (1980). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
14. *Ibidem*. P. 237.

## Referencias bibliográficas

- Desmet, P. M. A.; van Erp, J. & Karlsson, M.A. Eds. (2008). *Design & Emotion Moves*. Cambridge: Cambridge Scholar Publishing.
- Buchanan, R.; Margolin, V.; eds. (1995). *Discovering design. Explorations in designstudies*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Fernández Christlieb, P. (1994). *Teorías de las emociones y teoría de la afectividad colectiva*. Revista Iztapalapa 35, N° Extraordinario de 1994, Pp. 89-112.
- Groys, B. (2008). *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios*. Valencia: Pre-Textos.
- Jordan, P. W. (2002). *Designing Pleasurable Products: An Introduction to the New Human Factors*. Londres: Taylor & Francis.
- Lakoff, G.; Johnson, M. (1980). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Maturana R., H. (1992). *La objetividad: Un argumento para obligar*. 3ª edición. Santiago: Lom.
- Maturana R., H.; Pörksen, B. (2004). *Del ser al hacer: Los orígenes de la biología del conocer*. 2ª edición. Santiago: Lom.
- Norman A., D. (2005). *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Buenos Aires: Paidós.
- Pelta, R. (2014). *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. 7ª Ed. Barcelona: Paidós.

- Press, M.; Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ricard, A. (2000). *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Barcelona: Ariel.
- Roberts, K. (2006). *Sisomo-El futuro en pantalla. Creación de conexiones emocionales con el mercado con 'sight, sound and motion'*. Barcelona: Urano.
- Sennet, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Silva M., F. (2012). *Revisión crítica de los audiovisuales animados chilenos*. Revista Comunicación, nº 10, vol. 1. Pp. 599-605.
- 

**Abstract:** This paper deals with aspects of the emotional experience that different audiovisual designs generate based on different stimuli.

**Key words:** devices - screens - emotion.

**Resumo:** Este escrito aborda os aspetos que fazem á experiênciã emocional que os diferentes designs audiovisuais geram baseados em diferentes estímulos.

**Palavras chave:** dispositivos - telas - emoção.

---

# Acerca del método de la observación y algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes

Ricardo Pérez Rivera \*

---

**Resumen:** El artículo expone el desarrollo de la construcción de una imagen en base a métodos de observación previos en los que se destacan características perceptuales.

**Palabras clave:** observación - percepción - diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 133]

---

(\*) Diseñador Gráfico, magister en Diseño mención Comunicación Visual. Jefe de Carrera Diseño Gráfico. Docente Área Taller de Observación, Instituto Profesional Santo Tomás, Santiago de Chile.

El desarrollo de la capacidad de “diseñar” se encuentra intrínsecamente vinculado a la inteligencia de “crear”, la creatividad en diseño se puede entender en dos planos fundamentales. Uno, el plano subjetivo en el cual cada sujeto fragua su experiencia sobre el mundo (sobre la base de patrones y estereotipos definidos por la historia subjetiva de su propia cultura) y va determinando su idea (conceptualización) y conciencia del mundo, el segundo plano es el objetivo al cual el sujeto accede única y exclusivamente a través de su cuerpo (una compleja red sensible), con el que capta los estímulos posibles en el marco de ciertos parámetros sensoriales que determinan la capacidad perceptual del sujeto.

La observación es un método que busca en principio ampliar la acción coordinada del proceso perceptual. Para ello explora el esclarecimiento y desarrollo de la “conciencia sensible”, es decir que el individuo tome conciencia del acto sensible y de sus consecuencias en la determinación de su idea del mundo, a través del acto mismo de percibir “el mundo”, que en el rigor de lo perceptual se encuentra construido de luz, forma y espacio. En esa visión podemos inferir que cualquier percepción es una particular e intrínseca relación entre la luz, la forma y el espacio las consecuencias interpretativas, sus significaciones y conceptualizaciones son ocurrencias posteriores en el plano subjetivo del individuo.

El método adiestra a poner entre paréntesis ambas etapas, de manera tal de adquirir una nueva conciencia más próxima al modo en que el mundo se estructura, configura y conforma para nuestra conciencia.

El desarrollo de la “inteligencia sensible” que busca el método, concluye un conocimiento sensible y lo hace catalogando y analizando perceptualmente la información que recoge de la luz, de la forma y del espacio, en un esfuerzo atencional que va conformando las

diferencias de las relaciones estructurales con que la luz, la forma y el espacio determinan la “realidad”. Con una práctica regular del método ganamos o más bien recuperamos para nuestra conciencia el orden natural de ella misma, iniciándose en la sensibilidad del cuerpo y su percepción, testigos únicos de nuestro contacto con el mundo y a partir de ello reordenar el entramado de interpretaciones, significaciones y simbolizaciones que pueblan nuestro pensamiento.

Este conocimiento que potencia y posibilita, ahora permite proponer creativamente re-creando o replanteando relaciones básicas y fundamentales como también complejas y trascendentales objetivadas en diseños dispuestos en los diversos ámbitos de la convivencia, la expresión, la comunicación y la representación cultural.

## De lo visible

Lo visible que las cosas poseen es lo que la observación captura, recupera, como poniendo entre paréntesis, las complejas relaciones que las cosas, hechos y fenómenos sostienen en la realidad objetiva, pero ahora, no en su totalidad sino aprehendiéndolas desde su visibilidad, al decir esto figuramos al observador situado contingentemente, y en esta contingencia se vincula a lo observado como una nueva relación, el ver, un ver que va atrapando, que va transmutando el mundo en un registro consciente y es justo eso, en principio, esa transmutación, esa transustanciación por la que accedemos a la observación y al conocimiento que nos genera.

En el acto de observar debemos comprender los complejos mecanismos por los cuales nuestra conciencia se va construyendo, los procesos por los cuales nuestra observación se hace pensamiento, entendiendo que nuestro pensar, incluso, es una representación del mundo y como tal debe suceder en una inteligencia, en un acoplamiento representativo, en principio electro químico para luego transmutarse en lenguaje.

Entonces lo primero a reflexionar es acerca de ¿cómo? La realidad percibida en imagen se hace lenguaje, esta conversión de la que no siempre se está consciente es fundamental para comprender, sobre todo, la naturaleza que la imagen posee y desde ahí sus funciones tanto en el desarrollo de la conciencia y su conocimiento como en las interacciones constantes y continuas que el sujeto debe ejercer cotidianamente, para mantener su mapa de mundo vigente y en éste poder figurar su propia individualidad.

El método como ejercicio no busca alejarse del estudio de “lo observado”. Por ello se conserva el acto contingente e inmediato de observar como el que gatilla la palabra, el nombre, la constatación, luego de reconocida la relación palabra/ fenómeno y sin perder esa vinculación se desgranar, por un lado la palabra en sus significaciones y por el otro el objeto, hecho o fenómeno en sus relaciones luz, forma, espacio. De ello podemos recomponer a través de una “observación” un pensamiento sensible que nos deja en el sentido de la obra, nos sitúa y revalida en el camino de crear.

Entonces la observación es un método para el estudio de las relaciones dadas en nuestra conciencia desde la objetividad a la palabra, el nombre, pero no como un proceso que transcurre desde lo objetivo y luego se subjetiva, siendo esa subjetivación el interés para nuestra conciencia, sino que enlaza y atesora esa vinculación, ese reinicio que nos mueve y

permite direccionar y reunir nuestro pensamiento a la materia y al objeto dándole sentido a la técnica, a la expresión, a la representación, a la obra.

El entorno inmediato percibido es el testimonio más fiel, que le podemos dar a nuestra conciencia de nuestra existencia y desde esa certeza aventurarnos a existir. Nuestra cultura es la resultante de una enmarañada trama de mapas individuales, históricamente contrastados entre sí y en sí, consensuados, generalizados, sintetizados hasta establecer una compleja estructura de abstracciones que nos guían, prestan sentido y sobre todo nos confirman nuestra existencia, nuestra identidad. A esta compleja estructura abstracta y subjetiva, de retorno, la hemos representado aquí en la objetividad de tal suerte de hacer visible y sensible esa manera de existir y ordenar la vida y también como a nuestra matriz subjetiva, la estamos continuamente restaurando y completando.

## Del ejercicio de la observación

La observación cuenta con una herramienta de registro y estudio, que es el croquis, el croquis no es un dibujo, el croquis es un apunte que registra con la línea y sus achurados, de un modo inmediato esa realidad que, con mi sensibilidad alerta, voy atrapando, voy desconectando hasta construir un fragmento de realidad visible, constituyéndola en un objeto, que tiene tanto de mi manera de ver como de las complejas relaciones lumínicas, morfológicas y espaciales que hacen visible la realidad y que yo busco desentrañar para comprender su asociación con el lenguaje. El tiempo lineal del registro (croquis), que imita y desdobra ese complejo de relaciones a través de la contingencia entre el ojo, la mano y la técnica vinculados en el trabajo arduo de copiar la realidad en líneas, de rehacer lo observado, es este acto entonces un acto de reflexión (objetivo/ subjetivo) que le da tiempo a la conciencia para comprender esos hechos en lo de sensible que poseen, prestándole al pensamiento tiempo sensible, para ir reconstituyendo y completando ese mapa de la visualidad con esa información que es inmediatamente reflexionada, otorgándonos conceptos e ideas, observaciones latentes para la organización de un conocimiento.

Cabe ejemplificar la diferencia con la fotografía dado que si la utilizáramos como medio para la observación, ella nos privaría de la oportunidad de desentrañar meticulosamente las relaciones objetivas para ir tejiéndolas al lenguaje.

Este ejercicio constante de una observación alerta y reflexiva, que vincula el ojo, la mano, la técnica, la realidad y el pensamiento, no puede sino desarrollar y fortalecer un pensamiento sensible que me lleve a la intención de re vincular en mi conciencia la realidad en dos sistemas representativos, uno, la percepción y el otro, el lenguaje.

La percepción es un sistema primario y original de nuestra naturaleza humana, por lo cual fundamento del lenguaje, que no nombra sino lo que la percepción recoge y le representa, entonces separar cuidadosamente el nombre de lo que nombra recuperando para la conciencia la originalidad del contacto sensible con el mundo, para analizar y comprender los secretos que lo hacen estímulo, objeto, hecho, fenómeno y realidad ante mi conciencia y su lenguaje. Esta es una etapa en la que debemos acompañar a nuestros estudiantes para ayudarlos a comprender lo que desdoblan.

El croquis, lo hemos dicho, no es un dibujo y no lo es porque va asociado al lenguaje. Lo utilizamos para nombrar y constatar este proceso de reducción sensible que le hacemos a nuestra comprensión del mundo, a la observación de lo que realmente le interesa, no es el nombre sino lo que nombra, justo aquello que está antes de la palabra y allí solo están la luz, la forma y el espacio. Entonces nos valemos del lenguaje para establecer un paralelo al apunte recogido en dibujo, quedando expuestos y vinculados, esta asociación en donde el dibujo recoge lo que observo y la palabra lo refiere, es a lo que llamamos la observación.

Ahora la observación posee etapas, mismas que el método asume, antes que todo comienza en una relación definida por la obviedad, propia de nuestro cotidiano donde la interacción con las cosas, los hechos y los fenómenos siempre es lateral a nuestra rutina, caracterizada fundamentalmente por el ensimismamiento provocado por la convicción de que el mundo está allí, porque siempre allí ha estado y allí tiene que estar, es esa consecuencia la que nos permite establecer una relación rutinaria con el mundo, que nos abstrae de la contingencia e inmediatez.

Es esta obviedad, la que la atención debe atravesar, ese estado de alerta de no caer en el encantamiento cotidiano propio del sentido común, entonces el primer paso ha de ser desprenderse del sentido común, ya que las interacciones que este establece con el mundo no están en las cosas, sino más bien están puestos en un modelo que le sobreponemos a la realidad a riesgo de hacerla desaparecer.

El observador repara en la cosa, en el hecho, en el fenómeno al que nombra y constata, luego de haber eludido el primer sentido, la relación se abre a nuevos sentidos más profundos y trascendentes.

## **La constatación**

Entonces al constatar, el observador repara en la cosa, en el hecho, en el fenómeno y lo nombra, comprueba aportando la identificación, una definición de límites a priori, cuestión que en el caso de una cosa no resulta ser un proceso complejo, un árbol, una silla, la percepción capta en una barrida las diferenciaciones, figura fondo, texto contexto, pero en el caso de otros “objetos” de mayor complejidad el proceso de la constatación muchas veces trae el nombre pero no recoge con claridad lo que nombra. Evidentemente a la observación le interesa ir a la cosa (a lo de visible que la cosa posee) no al nombre, este solo es una estación, una referencia que nos conecta con la idea de las cosas pero no con las cosas, entonces apoyado en esta referencia, conectarse al objeto y ahí definir sus límites, su estructura y sus características.

El croquis es una validación de que lo observado efectivamente se refiere a lo visible y no a un prejuicio o a un conocimiento de otro orden, pues si el dibujo lo recoge y la palabra lo nombra, lo refiere develando ese encadenamiento reflejo, pensamiento, imaginación, percepción y realidad es la recuperación de esa cadena, la que me da conciencia de lo observado.

## La observación verdadera

La segunda etapa es la observación propiamente tal, es decir cuando se logra a partir de la constatación romper la obviedad y recuperar la especificidad de lo observado, logrando desconectarlo de la idea general de mundo, que nuestro sentido común construye para otorgarnos una relación (aunque abstracta) integral con el mundo, una vez en suspenso con el mundo, el observador le da origen al mundo reiniciándolo a partir de lo observado, (ya no a partir de sí mismo).

Ejemplo: se le encarga al estudiante ir a observar el “orden” de un árbol, con el propósito de que profundice en el análisis de dicho fenómeno, dado que muestran una relativa familiaridad con el concepto y su significado, sin embargo tienen grandes dificultades para construirlo.

El estudiante observa el follaje y al no reconocer un “orden” lo denomina “caos”. Lo más probable es que denomine caos al no reconocimiento de un orden. Entonces el uso de los conceptos como unidades representativas de la realidad posee evidentemente sus límites. Es frecuente que el nombre que le damos a una cosa, a un hecho o a un fenómeno se estructure con otros conceptos para explicar no la cosa, el hecho o el fenómeno, sino, la significación o la explicación de la cosa, hecho o fenómeno, hasta entonces nuestros observadores permanecen en el lenguaje, ocultándose en nuevos conceptos que levemente tocan la realidad para devolverse en la comodidad de su generalidad y abstracción.

La observación requiere de la permanencia en la realidad y que el lenguaje sea doblegado para describirla en primera línea. Entonces ¿Cuál es el orden del follaje de ese árbol?, todo orden requiere de una referencia, un “lo que ordena”, entonces ¿que ordena el follaje de un árbol?, se aporta un ejemplo a los estudiantes: ¿Qué ordena la sala de una casa?, ¿qué sabe la dueña de casa que le da orden a esa sala? ¿Qué le permite decidir casi “matemáticamente” la posición de los muebles, el color de los muros y el tipo adornos y decoraciones? Ella sabe su voluntad de cobijar y organiza la sala para el recibimiento, toda la casa se ordena para acoger, pero particularmente la sala lo hace para acoger la reunión, todo en ella tiene la medida de la reunión, la distancia del diálogo, sin duda el primer orden lo da el cuerpo, pero en la casa y especialmente en la sala es la comodidad con la que se acoge el cuerpo. Ahora, ¿que ordena el follaje de ese árbol? Con esa pregunta el estudiante puede volver a observar.

En su breve croquis traía también otras constataciones, “sensación de confusión” (esta constatación más bien se dirige a él mismo, repara en el modo en que está sintiendo lo observado), lo que es una nueva vuelta a lo de caos, pero también dice “y movimiento” (ahora se dirige al objeto). Observa, probablemente, la dirección de las distintas ramas, pero para eso él tuvo que determinar un comienzo y un fin, ve que el árbol crece, la dirección es un primer orden, que tiene consecuencias en la forma y su manera de estar en el espacio, todo el árbol es una huella de esa dirección, de ese movimiento, va de abajo hacia arriba, asciende, pero lo hace de una particular manera, “fluida”, insinúa el estudiante, comienzan a asomarse algunas respuestas, ya no caos, ahora “un movimiento ascendente y fluido, que rodea, para evitar la interrupción y la saturación”. Esa frase ya posee la estructura de una observación, porque está generando paralelamente al objeto (al árbol) una estructura conceptual que lo imita y se mantiene sujeta a él, sin desprenderse a la generalidad

y abstracción propias del lenguaje. La observación mueve al imaginario a comprender, a develar el complejo relacional luz, forma y espacio que constituye lo observado.

El estudiante puede seguir profundizando su estudio e intentar, ahora desentrañar la “fluidez”, ¿qué es lo que nombra?, descubrirá que es relativa a la forma o mejor dicho es un tipo de relación entre la forma y el espacio, con eso aumentarán los antecedentes con los cuales, observación tras observación desentrañará el árbol.

## **Del fundamento**

Este cúmulo de observaciones, una despertada por la otra, lo pueden llevar a constituir un fundamento para lo cual el estudiante realiza láminas de síntesis que le permiten (al taller) comprender y definir el complejo de observaciones y desarrollar una “macro observación” definiendo un sentido común para las observaciones obtenidas en el estudio previo, ese fundamento devela ordenes que orientan la construcción de la obra y la vinculan a una cadena de sentido. Por ejemplo una imagen artificial, al construirla con un propósito comunicacional, se deben estudiar los objetos, hechos o fenómenos que se ordenarán en la construcción. Cada objeto “despegado” de la realidad trae consigo una nebulosa de connotaciones y cuando en el “escenario” de la imagen lo aproximo a otro objeto, casi como una respuesta sináptica se vincularán provocando una resultante connotativa, este resultado no puede ser gratuito si el fin es comunicar, la observación nos permite recoger desde él o los contextos del contenido a exponer, las luces, los materiales, la organización, puntos de vista, encuadres con los que podremos componer nuestra imagen. El fundamento me impulsa y guía a crear, no en el invento sino siguiendo la ruta trazada por el método, que no observa cualquier fenómeno, sino aquellos que considere pertinentes para la representación.

## **Acerca de la construcción de imágenes**

La idea de construcción de imágenes, se entiende desde la premisa que la imagen es un objeto sensible y como tal todos sus componentes estructurales lo son. Se pueden determinar entonces, para la imagen primera (la perceptual) tres materiales fundamentales, luz, forma y espacio.

Toda imagen está hecha de una particular relación entre estos materiales, cada imagen con la cual interactuamos a través de la percepción, está constituida de una compleja relación entre luz, forma y espacio... una imagen solo es distinta a otra, porque la relación entre la luz, la forma y el espacio son distintas entre ellas. Entonces todo constructor de imágenes ha de ser antes de todo un experto en la luz, en la forma y en el espacio y sobre todo en las relaciones que estos “materiales” sostienen entre sí para determinar las diversas representaciones de la realidad, si bien es cierto que cada uno de ellos son variables que nunca pierden su intrínseca relación, al variar uno, varía el otro y toda la realidad implica esa subyugación. El constructor deberá desconectar un fragmento de esa continuidad, solo la sensibilidad desarrollada como pensamiento a través de la observación le posibilitará realizar ese trabajo con el control y precisión que requiere.



Fragmentos de realidad, que ahora solo adquirirán sentido al interactuar con un sujeto que le preste una “reconexión” (interpretación) en un campo subjetivo, aun así ese tráfico solo se podrá realizar a través de la percepción. Por ello toda imagen construida debe materializarse y objetivarse, pues toda imagen es en el cuerpo, es éste quien la construye tanto para el caso natural (imagen perceptual) como para las imágenes artificiales.

La experiencia humana en el reconocimiento de las diversas manifestaciones de la realidad, tiene un extenso desarrollo, muchos de sus aspectos son producto de una transmisión a nivel genético, que toda especie posee, directamente vinculada a la sobrevivencia, que nos hace selectivos, regulando nuestras relaciones con la realidad, realidad entre comillas, pues deberíamos decir “nuestra realidad perceptual”. Esta regulación obviamente busca el reconocimiento de la diferencia entre lo favorable y lo desfavorable para el individuo y su sobrevivencia, y en ello va la oscuridad, la tranquilidad, la inquietud, muchas de estas interpretaciones que le damos a nuestra percepción de la realidad ya poseen una respuesta emocional, ahora cada cultura, cada familia y finalmente cada individuo crea y desarrolla un complejo interpretativo, por lo cual nuestra interpretación de “la realidad” en gran medida esta predeterminada por nuestra genética, nuestra cultura, nuestro entorno familiar y por nuestros propios e íntimos razonamientos.

Un experto en la imagen debe dedicar gran parte de su estudio a conocer y comprender estos repertorios interpretativos, dado que la interacción que un perceptor tiene con una imagen, será enfrentada y resuelta por esos mismos canales que el sujeto ha desarrollado, en sus interacciones inmediatas y contingentes con el continuum de su existencia. De hecho, cuando la imagen se hace objeto, es decir, está afuera con los otros objetos (una ilustración, una fotografía por ejemplo) y al prestarle atención reconocemos en ese objeto una serie de manchas, llenas, vacías, cuya organización posee semejanza (grado de iconicidad) con mis experiencias perceptuales (un paisaje, una persona, mi propia imagen, etc.), que yo entiendo como la realidad, pero esta imagen objeto es un artificio técnico o tecnológico, el cual también reconozco y acepto, ahora como una representación intencionada y manipulada de esa realidad.

Es este tipo de imágenes las que construimos nosotros los diseñadores, además de reproducir un aspecto específico y particular de la realidad, deben reconstituir el contexto visible, de manera que nuestro perceptor acceda a una realidad replanteada e intérprete una intención indicativa a manera de “mensaje” y de vínculo “transubjetivo”. La interpretación es un mecanismo propio de la naturaleza humana, inmediato y contingente que se despliega desde la realidad percibida, la que nuestro imaginario reconstituye y válida para nuestra conciencia, efectuándolos procesos representativos para la emoción y sus reflejos sensibles con el cuerpo o/y para la abstracción del lenguaje y su pensamiento.

En este ejercicio constructivo y experimental fundamentalmente interesa que el estudiante sea capaz de establecer controladas y fundamentadas interacciones entre la luz, la forma y el espacio de la misma manera en que el carpintero decide y controla clavos, madera y técnica, nuestro constructor decida por encuadres, puntos de vista, luces, atmósferas, coordinándolos de manera tal de hacer sensible y evidente su contenido.

## Audiovisual

Nuestra percepción es una exploración de la realidad o más bien de algunos aspectos de ella, el hecho de que nuestro cuerpo se encuentre inserto en la constancia y continuidad del mundo nos permite generar registros selectivos y efímeros los cuales son irreproducibles pues se desvanecen en el mismo acto, quedando solo algunos aspectos sintéticos en nuestra memoria de la cual también podrán desvanecerse con el tiempo.

Solo el constante y continuo retorno de la percepción a la realidad permite reinaugurar nuestra conciencia del mundo, más bien de pequeños aspectos de él con los cuales establecemos ahora “nuestro mundo”.

La capacidad inmediata, selectiva y efímera de registrar que posee nuestra percepción consigue mantener a nuestro cuerpo inserto en la “realidad” y con él a nuestra conciencia (la cual carga de significado e impone sentido a los objetos, hechos y fenómenos). Nuestro cuerpo es una coordinación de diversos “instrumentos” (órganos) que captan de un modo “holístico” su entorno centralizándolo en una sola “imagen”, debemos perder el hábito de solo conceptualizar “la imagen” como un registro técnico o tecnológico, como un artificio, una ilustración, una pintura, un video o una fotografía por ejemplo, sino recuperar el concepto para la imagen original con la cual nuestra conciencia ingresa al mundo, la imagen que nos da nuestro cuerpo (perceptual), esa imagen paradójica, efímera y constante, inmediata e inconmensurable a la que definimos como “realidad”, una imagen que nos contiene y constituye en la diferencia. Toda la “topografía” de la imagen aparece ante la percepción dado el catastro histórico que guarda nuestra conciencia y se constituye fundamentalmente en un complejo de diferencia organizada en un todo, la percepción despega una cosa de la otra, despega la figura del fondo conservado un asombroso equilibrio entre los límites que preservan la unidad. Una imagen que se articula entre diversos aspectos coordinados de un modo tal que se nos da como una armonía persistente, esta persistencia nos focaliza y permite aprehender con ese sentido de totalidad, integrando la diversidad de estados físicos con las que se nos manifiesta y nos acepta e integra como parte de ella, estamos y existimos en esa imagen inconmensurable y efímera.

El experimentar con la rutina que realiza nuestra percepción para darnos el mundo, es una conducta constante de nuestro cuerpo, como también así de nuestra conciencia. Por ello el estudio de la imagen que realizan los talleres de diseño implican la experiencia y la experimentación con los distintos parámetros que constituyen nuestra imagen del mundo, experimentar los límites y las diferencias, tanto de luz, de forma y espacio como también la unicidad persistente (Gestalt) que diferencia e integra “las cosas”, hechos y fenómenos con sus “nombres” (lenguaje) en los distintos dominios (objetivo y subjetivo), en las distintas dimensiones (relaciones de tiempo y espacio), con los distintos factores y distintos aspectos, todo este entramado complejo es intuitivo, examinado, descifrado, interpretado, adivinado, acertado continua y constantemente por nuestro cuerpo, pero también inadvertido, confundido, omitido, engañado, errado.

La experimentación esta en nuestra naturaleza, entonces debemos hacer método de nuestra observación, descubrir y trazar el camino de nuestro estudio que claro está no solo debe ocurrir en el ámbito racional, sino también en el sensible. Desarrollar una inteligen-

cia sensible que pueda, asociada a la inteligencia racional, crear un pensamiento creativo, un pensamiento de diseño.

Dominamos consiente e/o inconscientemente las consecuencias que tuvieron para nuestro pensamiento cultural el desarrollo de las técnicas y tecnologías del “registro”, desde los originales métodos análogos hasta las actuales cámaras fotográficas, de video, celulares y distintos dispositivos móviles. Una realidad que nunca se detenía para los registros naturales del cuerpo, comienza con esos descubrimientos a fragmentarse, detenerse y descontinuar de la naturalidad, convirtiéndose en “objetos” con su propio origen y connotación, que le presentan a nuestro conocimiento una “legitimidad” que compite, se articula y entrelaza con nuestra conciencia original del mundo. Estas imágenes artificiales se mimetizan infiltrando otros órdenes que se nos presentan a través de nuestra percepción directa y contingente, la que no diferencia entre la naturalidad y artificialidad de los objetos, solo nuestra conciencia podrá hacer esa discriminación, si ésta está en su idea y en su conocimiento, pues todas esas imágenes artificiales como los otros objetos están participando y obedeciendo, en principio, las leyes de la objetividad pero con el confidencial secreto de ser un portal condicionado y directo (una puerta secreta al espectáculo) a la subjetivación la que posee distintas y vertiginosas normas, las imágenes artificiales son objetos, pero objetos simulados que nos reinsertan en el subjetivo con un sentido manipulado, reiniciándonos con ideas ajenas, diferentes y exóticas pero pudiendo ser también inoportunas, inadecuadas e incorrectas.

La imagen artificial como medio posee características similares a los intercambios de lenguaje pero compromete de un modo directo nuestra estructura imaginaria y con ello nuestros procesos de abstracción.

Cierto es que hemos privilegiado la visualidad, nosotros los diseñadores gráficos asumimos ese dominio como el territorio en el que debemos desenvolvernos, luz, forma y espacio como materiales a representar y por herencia la representación estática a la manera de la ilustración, pintura y de la fotografía las que gradualmente fuimos reconociendo en nuestro terreno, ahora con la misma gradualidad experimentamos con el movimiento y el sonido, complejos nuevos materiales que debemos comprender, estudio que nos exige método, técnicas y tecnologías y por supuesto, una evolución de nuestro pensamiento.

Para los que profesamos la observación como método nos aportan un hermoso desafío para nuestra experimentación, el movimiento por su complejidad y el sonido por su extrañeza. ¿Cómo se observa el sonido?, éste, como la imagen perceptual es efímero, pero además invisible. La Gestalt nos ha enseñado que para la percepción todo estímulo posee su antagónico que le permite contrastarse y definirse, un primer paso necesario en la observación es definir los límites que posee el objeto, hecho o fenómeno que observo, ese límite lo trae la diferencia, el orden que se da entre luz, forma y espacio que particulariza el objeto, la luz se define con la oscuridad, el movimiento con la quietud, y el sonido con el silencio, se hace fascinante el hecho que el sonido a pesar de que su materialidad no es visible, se encuentra sorprendentemente atado a la materia visible y nuestra sensibilidad sabe de ese esencial vínculo, en rigor el sonido es producto de una relación entre los materiales y aun cuando no está presente la causa, la conciencia la adivina, la supone, la imagina o a la inversa, cuando ocasionalmente está presente la causa pero no el sonido también lo podemos suponer. Este vaticinio ocurre como parte de la naturaleza de nuestra percepción

sin que medie una reflexión o un estudio. La conciencia cotidiana entiende el espacio y la distancia cuando se oye el ladrido de un perro, el canto de pájaros, el viento en el follaje, si quiero capturar esa sensación, esa conciencia que el sonido nos da de la realidad con una fotografía, no es tarea fácil, hay que experimentar pues que el sonido completa la realidad, sabemos que como recurso comunicante completa la realidad y potencia la representación.

Toda la sorpresa y modificación que trae a nuestra conciencia y a nuestro “sentido común” la fotografía, sin duda no termina de ocurrir, es más se actualizan las sospechas e incertidumbre que nos causa con las nuevas generaciones que se aventuran “conscientemente” en esta técnica y en su tecnología, discontinuar en fragmentos congelados la realidad, sacarlos del orden para darles un artificioso nuevo origen, pero no habiendo ni siquiera archivado el asombro se nos vino el cine, hoy el video y toda la batería de recursos digitales a la siniestra disposición de cualquier “usuario”.

En general la realidad suena, el sonido está implícito intrínsecamente.

Lo experimental ya no es solo el estudio de selectos grupos, sino vivimos sumergidos en una experimentación masiva, amateur e inexperta que ya sobrepasa las posibilidades de archivo y análisis. “La obra” se ha democratizado y ello ha hecho mutar su sentido continua y constantemente en una espiral ya muy fuera del alcance de la academia y la institucionalidad, pues en esta vorágine experimental se fragua la revolución propia del cambio. Ahora espectadores, las calles, las redes sociales y los espacios virtuales se “toman” los museos, se anteponen, sobreponen y continúan después de ellos. Así los límites institucionales podrían terminar desapareciendo.

## Bibliografía

- Merleau-Ponty, M. (1975). *Fenomenología de la Percepción*. Barcelona: Península.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *El ojo y el espíritu*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Merleau-Ponty, M. (2002). *El mundo de la percepción*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bachelard, G. (1982). *La poética de la ensoñación*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Baudrillard, J. (1997). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama.
- Damasio, A. (2009). *En busca de Spinoza*. Barcelona: Crítica.

## Artículos

- Prettel B., O. y Obispo R., G. *Psicología de la percepción o de la forma*. En [www.gestalt-codeh.com](http://www.gestalt-codeh.com).
- Cruz C., A. (1959). *Improvisación del señor Alberto Cruz*. Primera Conferencia de Facultades Latinoamericanas de Arquitectura. Facultad de Arquitectura - Universidad Católica de Chile-Santiago. Doc. 27/12 noviembre 1959.

Rojas, S. (2014). “Ensayos / ¿Sobrevive la subjetividad a la muerte del index?” en *Atlas imaginarios visuales / Atlas*, Revista fotografía e imagen. <http://www.atlasiv.cl/atlas>

---

**Abstract:** The article proposes the development in the image built process based on previous observation methods that focus on perception issues.

**Key words:** observation - perception - design.

**Resumo:** O artigo expõe o desenvolvimento da construção de uma imagem baseada em métodos de observação prévios onde se destacam características perceptuais.

**Palavras chave:** observação - percepção - design.

---



# Subjetividad en la educación visual contemporánea: algunos componentes

Juan Manuel Pérez \*

---

**Resumen:** El artículo analiza la influencia de los distintos elementos de la imagen en el proceso de formación de subjetividades contemporáneas y hace principal hincapié en el señalamiento cómo esos elementos transforman, delimitan y atraviesan la alfabetización visual contemporánea en la búsqueda de subjetividades políticas, estéticas y tecnológicas.

**Palabras clave:** formación de subjetividades - iconósfera contemporánea - teckné - pedagogías de la enseñanza visual - memoria.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 141]

---

(\*) Profesor y Licenciado en Letras (UBA). Docente en diversas instituciones. Director de estudios de la escuela Motivarte. Miembro del colectivo f: imagen y palabra.

## Introducción: unas palabras sobre el análisis de la iconósfera

A la esfera plástica de imágenes sobre la que pesan los distintos mensajes ideológicos, culturales, morales, o publicitarios, entre otras pulsiones capitalistas contemporáneas, –y en medio de la cual nos movemos cotidianamente– la podemos denominar como *iconósfera*. Este trabajo analizará las distintas formas y los distintos elementos que la subjetividad contemporánea toma a través de la formación de la iconósfera como materia prima de la educación, de la visualidad y de la misma subjetividad.

Siguiendo el análisis que Roman Gubern (1996) propone con respecto al origen de este entorno *imaginístico* artificial, podemos ubicarlo durante el proceso de industrialización de las grandes ciudades, dependiendo siempre del avance de los saberes técnicos.

La iconósfera se habría constituido en las sociedades industrializadas, por lo tanto, tras un siglo que había asistido al invento de tecnologías y de modalidades expresivas de la imagen como la fotografía, la litografía, el cartel, el fotograbado, la narrativa dibujada de los comics, y el cine, medios que densificaron espectacularmente el capital icónico en los espacios privados y públicos de las sociedades urbanas. (p. 107)

Podemos pensar la iconósfera como la estructura plástica donde se asienta el capital icónico de una sociedad, determinado siempre por los modos de ver de cada período histórico y que establece conexiones e interacciones dinámicas tanto entre sus diferentes medios de comunicación como entre sus receptores.

Para visibilizar este campo de imágenes que atomiza la tríada de imaginarios social, político y cultural, es necesario el entrenamiento hermenéutico que distintos métodos y disciplinas de análisis del pensamiento contemporáneo otorgan. En esta dirección, la semiología, la semiótica social, la antropología de la imagen, el análisis de su discurso, la filosofía de la estética comprenden un sistema –aunque no siempre convergente ya que todos los casos recortan o modelan en el fenómeno de la imagen distintos objetos de estudio– que permite, en palabras de Alejandra Niedermaier, “una lectura paradigmática y sintagmática de la visualidad”. (2013, p. 2)

La puesta en práctica de una hermenéutica de la imagen sobre la red de la iconósfera contemporánea supone la decodificación de la experiencia visual como principal portadora del modo de “percibir, interpretar y pensar el mundo” (ibid, p. 39). Así, la densidad de la iconósfera nos habla de “su carácter turbador y fronterizo entre lo simbólico y lo real, lo conceptual y lo ontológico, lo mágico y lo existencial” (Gubern, 2004, p. 333). En este punto Niedermaier y Gubern hacen énfasis en el grado de existencialidad de la imagen y apuntan a la posibilidad mágica que la *techné* desarrolla en el formato de realidad virtual. Así lo simbólico y lo mágico se cruzan con lo existencial y lo virtual dentro de la misma esfera visual.

## La formación de subjetividades

De la misma manera que la atmósfera de imágenes de una sociedad modifica las relaciones entre las esferas culturales, también hace mella sobre el concepto de subjetividad y tiene una relación de ida y vuelta con la didáctica y la pedagogía de las artes. La imagen, sabemos, es uno de los principales componentes para la construcción de subjetividad en una sociedad y acciona tanto sobre lo inteligible como son el conglomerado de identidades culturales, como sobre lo sensible. Teniendo en cuenta la noción de corporalidad (otro factor decisivo al momento de construir subjetividades e imaginarios) “El cuerpo –afirma Niedermaier leyendo en el dispositivo corporal un nuevo entramado de ideas, pulsiones y tendencias culturales– condensa pensamientos, sueños, recuerdos, es decir, espesores de sentido” (2013, p. 37). En esa dirección la imagen construye identidades sobre las que el discurso visual publicitario actúa confrontando subjetividades con estereotipos y estigmatizaciones. En este sentido, Roman Gubern asocia a la imagen la posibilidad de intervenir y reflejar tanto en el mundo de lo natural como de lo cultural.

Las imágenes, cuando no constituyen espejos (incluso deformantes) de la sociedad que las ha creado, suelen construir espejos elocuentes de sus imaginarios, de sus deseos y sus aspiraciones, de sus sueños reprimidos o prohibidos. Y de ahí surgen los imaginarios heterodoxos, inconformistas, divergentes, clandestinos o subversivos. (2004, p. 324)



Las actividades estéticas dan cuenta en la actualidad de la evolución de los procesos productivos en su totalidad, de las contradicciones y tensiones que surgen de su práctica y de las subjetividades que se generan en estos nuevos contextos.

En un panorama más local y contemporáneo Graciela Frigerio desde el punteo de impresiones estéticas sobre distintas esferas educativas en su texto “Grülp” señala que estos elementos visuales que intervienen en la construcción de subjetividad no son lejanos a una política de la palabra. Su lectura liga la configuración de una subjetividad estética a la política educativa en cuanto que ambas son formadoras de subjetividades contemporáneas. Esto conlleva a que piense el panorama de la visualidad no como un decorado estético sino como un escenario de batalla donde se desarrollan mecanismos que conforman *lazos vinculares*. En palabras de Rancière “dotar de una palabra (en) común es el trabajo de la educación” (2012, p. 40). Formar parte de un colectivo o una comunidad como son un aula y su extensión, una entidad educativa, genera un tener parte/formar parte/ser parte (ibid, p. 41) que consiste, por medio del *lazo educativo*, de un gesto y un acto político de creación de subjetividades. Siguiendo ese criterio, ofrecer distintos enraizamientos es el más logrado apuntalamiento estético político que la educación otorga a los sujetos-alumnos.

### **La Techné como elemento transcultural en la formación de la subjetividad contemporánea**

En la actualidad la iconósfera que nos rodea está atravesada en cuanto a su *techné* por los fenómenos de la virtualidad y de las redes sociales que operan de manera directa sobre los distintos tipos de formación de subjetividades. Es útil entonces recordar los postulados de la escuela de Frankfurt al plantear que toda tecnología supone ya en sí misma una ideología. Determinados fines no están solamente en el uso sino, remarcan, ya están en la construcción de los aparatos portadores de la tecnología. La técnica sería un proyecto histórico social donde se proyectan las fuerzas dominantes y los propósitos para distintas esferas sociales (el arte, la literatura, la educación, la política, la religión, etc.) La virtualidad de la imagen y la instantaneidad de las redes sociales atraviesa el capital contemporáneo de la imagen y modifican directa e indirectamente las prácticas en cada una de esas esferas: en arte y educación generan una carrera de arte tecnológico, en literatura y educación una maestría de Tics, en literatura una nueva manera de producir o leer y de relacionarse con sus propios dispositivos tradicionales, en política idean candidatos vacíos de toda reflexión social y a la manera de un ávatar los modelan según las tendencias del mercado. La iconósfera junto con la *techné* de una sociedad, contruidos como modelos de la episteme de una época, accionan sobre la noción *poiesis*, sobre la conjunción de paradigmas, produciendo y atravesando nuevas subjetividades, generando nuevas junturas comunicacionales y, dando lugar a hibridaciones artísticas.

## La memoria como elemento de formación de subjetividad política

¿Puede la práctica de la fotografía familiar y la reflexión acerca de la imagen fotográfica del álbum familiar, sus intervenciones, sus reproducciones, sus aperturas, proporcionar material para la historia de una generación perdida? La pregunta es una paráfrasis del conocido texto de Pierre Bourdieu (2003) sobre la fotografía como una posible herramienta para el investigador, y pone de relieve el valor contemporáneo de las imágenes rescatadas del álbum familiar de la generación que fue diezmada durante la última dictadura argentina. Retomar esta pregunta ante el panorama ofrecido por la producción de Marcelo Brodsky, *1er, Año, 6ta División, 1967*, arroja dos o tres conclusiones no solamente sobre la labor fotográfica en tanto técnica y estética, sino también sobre el proceso de revinculación de un país con su propia memoria y, por consecuencia, con su propia identidad. Pero antes de su análisis, recordemos que John Berger argumenta en su libro *Mirar*, que:

Es posible que la fotografía sea la profecía de una memoria social y política todavía por alcanzar. Una memoria así acogería cualquier imagen del pasado, por trágica que fuera, en el seno de su propia continuidad. Se trascendería la distinción entre los usos privado y público de la fotografía. (2013, p. 72)

De este modo Berger permite asociar de manera poética la noción de memoria a la de fotografía. La fotografía entendida como una herramienta para que la memoria de los hombres se expanda o se desarrolle. El uso aplicado de esta herramienta que despliega la habilidad de la memoria sería trascender las esferas de lo privado y lo público y generar un gran álbum donde esté compendiado toda la humanidad. La fotografía se incorpora al uso de la memoria política y social de todos los hombres y lo que la fotografía puede hacer es restituirle el valor de experiencia a la vida de los hombres.

En Brodsky la producción de un documento que atomiza su propia experiencia escolar marca una generación que atravesó la última dictadura militar. Si “las imágenes nos construyen a nosotros: imponen modos de conducta, condicionan experiencias y puntos de vista e incluso tratan de modelar” (Niedermaier, 2013, p. 38). Las imágenes entonces están ligadas al propio devenir de la memoria colectiva de un país, a la memoria individual de una generación y a la memoria particular de un artista visual que encuentra en las fotos escolares una marca de las sangrientas políticas del gobierno dictatorial de ese período.

En este ejercicio de vasos comunicantes, la fotografía deja de ser una huella de lo real para ser una traza de lo real, para ser su posible transformación. La propia visualidad no es simplemente un entorno físico o perceptivo, sino que constituye un complejo sistema de interacciones entre el sujeto y las imágenes presentes en su espacio social.

La conformación de esta memoria a la que apunta Berger, cargada de significación política y cultural, no puede realizarse sino a partir de un uso alternativo de la fotografía, al que llamaremos, para remarcar su carácter híbrido, de performático y su esencia compleja: el artefacto de la imagen.

## La práctica docente como elemento de formación de subjetividad estética

Siguiendo al texto de Niedermaier “Cuando me asalta el miedo, creo una imagen” podemos establecer un proceso de imbricación entre la praxis creativa del productor artístico y la praxis selectiva del docente en tanto creador y curador de contenidos didácticos y disciplinarios de una asignatura. Como espigadores, en cuanto a las tramas intertextuales que tejen y a los recortes que realizan para consignar una currícula y organizar sus materiales, los docentes añan un punto de vista técnico, un punto de vista estético, un punto de vista ideológico y un punto de vista didáctico. En la materialidad de sus ideas, en la forma de extenderlas al alumnado, en la adaptación de los contenidos existe un tratamiento plástico donde se fragua un conocimiento con marcas de la experiencia personal tanto como de sus propias presunciones e investigaciones (p. 181). La doble cara de esto es que “si se considera a la enseñanza como una propuesta personal de intervención (...) la pedagogía de la imagen resulta un permanente constructo que debe ser revisado periódicamente” (p. 191) de la misma manera que una obra se modifica en el tiempo, los proyectos didácticos piden asimismo una revisión dinámica de sus propósitos y objetivos para ser adecuados a su entorno.

Sobre este tópico de la renovación, un joven Pierre Bourdieu escribía en su manifiesto sobre la educación universitaria (escrito junto con Jacques Derrida y otros personajes del Collège) que los currículums deberían ser lo suficientemente flexibles y actualizables como para organizar y permitir investigaciones por parte de los alumnos y los docentes, “abiertos, flexibles, revisables, los programas son un marco y no una horca: deben ser cada vez menos constrictivos a medida que nos elevamos en la jerarquía de los órdenes de la enseñanza”. (Bourdieu, 2014)

De esta forma como los lenguajes artísticos visuales se entrelazan y convierten al espectador en plausible autor (siguiendo las generalidades de la escuela de la Recepción), la esfera de la docencia engloba tanto al docente como al estudiante: “el conocimiento entre el docente y en el discente. Al involucrarlos, los incluye en la escena. Esa inclusión implica el involucramiento, el compromiso de los –docente, alumno-realizador visual”. (Niedermaier, 2015, p. 195)

En este sentido, la lógica del *espectador emancipado* ante las perspectivas del arte contemporáneo puede trasladarse a la del *alumno emancipado* ante las perspectivas de las nuevas pedagogías en donde colabora con el docente y con el proyecto de la materia generando a partir de disparadores pedagógicos nuevas narrativas o líneas de fuga.

## Lo sensible y lo inteligible como elementos de formación de subjetividad cultural

Frigerio admite que “si la transmisión –de sentido a través de las imágenes que generamos– sostiene una lectura de lo sensible y lo inteligible, entonces la transición no puede pensarse como una estética no independiente de una ética” (p. 39). Y esta visión se continúa con el fragmento de cita que Niedermaier elige de Agamben, dándole a la imagen un sentido de ubicuidad “La imagen fotográfica es siempre más que una imagen: es el lugar

de un descarte, de una laceración sublime entre lo sensible y lo inteligible, entre la copia y la realidad, entre el recuerdo y la esperanza”. (2014, p. 36)

Como si el mapa precediera al territorio, la conformación del universo de lo inteligible y de lo sensible está articulada por los distintos caminos de la visualidad contemporánea, así cada una de las esferas se repliega o se desenvuelve sobre las posibilidades teóricas y técnicas que a su propio entorno le corresponde. Frigerio incluye a Legendre cuando realiza el vínculo de imágenes/sociedad, pensando en una *fábrica de imágenes* como condición de posibilidad elemental para construir una subjetividad que permita fundar las distintas dimensiones de la convivencia humana, “para que haya sociedad es necesario que trabaje la fábrica de imágenes que nos permita construir, ver al otro como semejante y al sujeto como diferenciado, vivir entre otros, con otros, no es sino el efecto de una producción estética. (p. 41)

Como afirma Frigerio, entonces, la relación que se sucede entre las esferas de lo inteligible y lo sensible siempre ha interrogado al hombre, más que nada porque significa un escenario para la propia convivencia y para la propia visión de un mundo que cada grupo social construye a partir de sus condiciones técnicas. “La imagen analógica representaba, señalaba y mostraba el mundo mientras que la imagen híbrida digital, señala, muestra y representa el pensamiento”. (Niedermaier, p. 36)

En el panorama actual, la segmentación de saberes posibilita la conformación y la combinatoria de distintas prácticas transversales que atomicen lo cultural o lo teórico con lo práctico. Frigerio dice sobre esto que “la rigurosidad de los saberes posibilita la inteligencia de la combinatoria entre teoría, estética, producción y vida cotidiana –ya que– el arte es una manera de pensar, de dar a conocer, de compartir y de repartir”. (p. 38)

De tal forma, las imágenes proponen una visión del mundo y, como hemos leído, hasta del mundo virtual, sobrenatural e invisible.

## Bibliografía

- Berger, J. (2012). *Mirar*. Buenos Aires: De la Flor.
- Bourdieu, P. (2014). “9 principios para una reflexión sobre los contenidos de la enseñanza”, en *Capital cultural, escuela y espacio social*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (2003). *La fotografía, un arte intermedio*. Barcelona: GG.
- Gubern, R. (2004). *Patologías de la imagen*. Barcelona: Anagrama.
- \_\_\_\_\_. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.
- Frigerio, G. (2012). “Grülp” en *Educación: sobreimpresiones estéticas*. Buenos Aires, Del estante.
- Niedermaier, A. (2015). “Cuando me asalta el miedo, creo una imagen”, en Goyez Narvaez Julio Cesar y Niedermaier Alejandra (comp.) *Poéticas y Pedagogías de la imagen*, Cuaderno n°56, Universidad de Palermo.
- \_\_\_\_\_. (2013). “La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy”, en Niedermaier Alejandra y Polo Viviana (comp.) *Acerca de la subjetividad contemporánea*, Cuaderno n°43, Universidad de Palermo.

**Abstract:** The article analyzes the influence of the different elements of the image in the contemporary subjectivity construction process focusing in how those elements transform, delimitate and cross the contemporary visual literacy in the search of political, aesthetics and technological subjectivities.

**Key words:** subjectivity construction - iconsphere - contemporary - tekne - visual teaching pedagogy - memory.

**Resumo:** O artigo analisa a influencia dos diferentes elementos da imagem no processo de formação de subjetividades contemporâneas e faz ênfase na observação de como esses elementos transformam, definem e atravessam a alfabetização visual contemporânea na procura de subjetividades políticas, estéticas e tecnológicas.

**Palavras chave:** formação de subjetividades - iconosfera contemporânea - tekne - pedagogias do ensino visual - memória.

---



# Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios

Eduardo A. Russo \*

---

**Resumen:** El artículo propone una revisión y apropiación del concepto de intermedialidad, elaborado de forma colectiva en el marco de la reflexión sobre prácticas artísticas experimentales, el análisis y teoría del discurso, y la teoría de los medios audiovisuales. Conjugando distintas expresiones contemporáneas sobre lo intermedial, particularmente elaboradas en su vinculación con las teorías del cine y los new media, se examina su despliegue en los discursos y soportes, considerando la creación de imágenes en sus aspectos híbridos y migratorios como una actividad modulada tanto entre distintos medios como en el seno de cada estructura medial.

Para apreciar los aspectos heurísticos y prácticos de esta aproximación en su potencial didáctico en un ámbito en transformación y expansión, el artículo estudia como caso sintomático de dicha modalidad de creación a la figura y el mito de Frankenstein, a lo largo de su recorrido intermedial.

**Palabras clave:** Cine - Intermedialidad - Audiovisual - Enseñanza - Experimental.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 155]

---

(\*) Investigador, teórico y crítico de cine y artes audiovisuales. Dirige el Doctorado en Artes de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Es profesor de la Universidad de Palermo desde 1992.

## Introducción: ante la ansiedad del cambio

Uno de los factores cruciales a la hora de pensar desde los contenidos de una asignatura hasta un plan de estudios de una carrera universitaria orientada a la formación en el campo audiovisual contemporáneo, radica en la complejidad creciente de este ámbito. El espacio que nos ocupa se encuentra caracterizado por la convivencia de medios tradicionales y nuevos medios, la aparición de disponibilidades técnicas inéditas y altamente disruptivas, nuevos usos y prácticas a menudo imprevistos, la creciente porosidad entre instituciones y formas mediales que durante muchas décadas habían cultivado una identidad no exenta de orgullo por su autonomía, y fenómenos que desafían las actividades tradicionales, tanto en el polo de la producción como en la recepción.

El presente entorno es de difícil diagnóstico y muy poco apto para las profecías, ni siquiera a corto plazo, a pesar de que los discursos promocionales de los voceros del mercado no dejen de emitirlas bajo las consabidas premisas:

- a. En el terreno de los medios, el advenimiento de lo nuevo viene a desplazar y dejar obsoleto a lo viejo.
- b. Estamos inmersos en una carrera donde es imperioso estar al día. Debemos desestimar lo pasado, incluso reciente, por vetusto y concentrarnos en el presente que marca tendencias al futuro posible.

Si bien es cierto que la lógica del cambio rige al universo de los medios, entre ellos los audiovisuales, es importante advertir que aunque la aceleración de las transformaciones es un dato irrefutable del presente, no se trata de un punto que indique una diferencia cualitativa respecto de situaciones anteriores. De hecho, la sociedad y cultura masas nacientes de fines del siglo XIX, la sociedad mediada de los inicios del siglo XX y la ya hipermediada del fin de la centuria sostuvieron al cambio continuo, y aún a las crisis periódicas, como uno de sus motores fundamentales. La Inglaterra victoriana era vivida por sus contemporáneos, según innumerables testimonios, como víctima de una aceleración intolerable. El cambio acentuado solía provocar frecuentes episodios de ansiedad ante un presente que se desmarcaba del pasado inmediato y que prometía un futuro con mucho de impredecible. Lo único predecible, ya para entonces, es que ese futuro prometía cambios radicales en relación al tiempo presente. Una experiencia de perpetuo vértigo en los más diversos órdenes de la vida.

El fenómeno ha crecido fundamentalmente en lo cuantitativo. Lo que vivimos hoy es más intrincado y más veloz, pero no consiste en un dato radicalmente nuevo. Nos mueve en este artículo la premisa que formulase Siegfried Zielinski, uno de los fundadores de lo que da en llamarse arqueología de los medios. Un campo de estudios que traza conexiones entre episodios a veces distanciados históricamente, pero que permite advertir la persistencia y complejidad de nuestra relación con los medios. Esta arqueología, de modo inverso a lo que podría pensarse, manifiesta un constante interés en las nuevas condiciones mediales y técnicas, en sentido amplio, con las que vivimos en el mundo contemporáneo. Acaso sea algo extensa la siguiente cita, pero es conveniente hacerla comparecer en su desarrollo, dado su carácter metodológico, e incluso su tono de manifiesto:

De hecho, existe algo así como una actualidad de lo pasado. Sin embargo, si hemos de comprender la actualidad de la historia no solamente allí donde es correcto verla como carga y obligación, sino también allí donde vale la pena dejarla desplegarse como atracción especial, entonces necesitamos cambiar esa actitud que logra solo hallar lo viejo en lo nuevo. La historia vista en esta perspectiva es en el fondo una promesa de conservación, es la celebración del progreso constante bajo el signo de la humanidad. Ya todo estuvo alguna vez presente, sólo que en forma menos elaborada. Solo tienen que observar con mayor detenimiento. Los siglos son para pulir y



perfeccionar las grandes ideas arcaicas. Esta es una mala pedagogía. Es aburrida e inhibe el incansable y necesario trabajo de transformación.

La inversión, en el sentido de un desplazamiento intencional, requiere ser pensada y probada de manera experimental: no buscar lo viejo, lo ya existente desde siempre, en lo nuevo, sino descubrir cosas nuevas, sorprendentes, en lo viejo. (Zielinski, 2011, p. 4)

Proponemos, en el curso de este artículo, indagar algunos ángulos de un concepto que cuenta con un largo recorrido en el último medio siglo, que inició precisamente cuando los *classic media* y los *new media* comenzaron a reconfigurar el entorno mediático en un sentido global. Se trata del concepto de intermedialidad, cuyas implicancias, de ser atendidas, afectan no solamente el modo de pensar los medios y nuestra relación con ellos, sino las formas en que operamos en el ámbito y, por qué no, la misma estructura que dichos medios en transformación producen.

### ***Intermedialidad: genealogía parcial de un concepto múltiple***

No intentaremos aquí buscar un origen prístino y singular de un concepto que se ha caracterizado por una cualidad que apunta a lo contrario: ha surgido de manera más o menos contemporánea en distintos ámbitos. El término ha sido utilizado prolíficamente en el ámbito de los estudios literarios y teatrales, en distintas teorías de los medios masivos y los new media y en el pensamiento sobre el cine, entre otros campos. Debemos una de las apariciones tempranas de la intermedialidad a Dick Higgins, un artista múltiple que incursionó en la composición musical, la poesía y las artes gráficas. Higgins la pensó desde un espacio particular en el que instalaba su práctica, y la denominó *intermedia*.

Podría considerarse que realmente necesitaba esta perspectiva, impulsado por las diversas áreas de su actividad creativa. Higgins pertenecía al célebre colectivo Fluxus, cuya producción se ha caracterizado por ser difícilmente reductible al uso de un medio o a unos medios particulares. Por lo contrario, una intervención Fluxus por lo general cuestionaba y redefinía los límites de un medio establecido, circulaba de un medio a otro, no sólo transformando la obra, sino también operando en la metamorfosis de cada medio y los sistemas en los que podría desplegar su acción. Inscrito en el espíritu de las tardovanguardias de los años sesenta, el artista elaboró su "Statement on Intermedia" en 1966, sentando las bases de una forma de creación artística que intentaba no sustentarse en el ejercicio de un medio, sino atravesar varios de ellos y eventualmente crear nuevas formas en ese mismo movimiento. Señalaba el manifiesto:

Durante aproximadamente la última década, los artistas han cambiado sus medios para adaptarse a esta situación, al punto en que los medios se han quebrado en sus formas tradicionales, y se han convertido en meros puntos de referencia puristas. La idea ha emergido como si fuera por combustión espontánea a través del mundo entero, y esos puntos son arbitrarios y solamente útiles como herramientas críticas al señalar que tal o cual trabajo

es básicamente musical, pero también es poesía. Esto es el acercamiento intermedial: el enfatizar la relación dialéctica entre medios. Un compositor es un hombre muerto a menos que componga para todos los medios, y para su mundo. (Higgins, 1996, p. 728)

En un registro académico también resulta fundamental la acepción que otorga a lo intermedial un teórico de los medios como Jürgen Ernst Müller, quien ha desarrollado una concepción de lo intermedial como intento de superación de la conocida noción de intertextualidad debida, entre otros, a Julia Kristeva. Esta opción implica un descentramiento de la atención predominante en las categorías textuales, para orientarse a la consideración de las formas mediáticas, las materialidades y los juegos que operan en las operaciones semióticas complejas, que incumben al trabajo de varios medios en complementariedad con vistas a una producción que cobra entidad más allá de sus delimitaciones particulares, atravesándolas: intermedialidad es, para Müller, el estudio de la función de las interacciones mediáticas sobre la producción de sentido. Y precisa sobre su necesidad:

Para mí y para algunos de mis colegas, el punto de partida para esta nueva aproximación fue a necesidad de tomar en cuenta un hecho irrefutable: se ha convertido en algo simplemente inaceptable ver a los medios como mónadas aisladas. Las familiares teorías y las historias de los medios no son ya capaces de cumplir con las expectativas de la investigación. Se ha hecho necesario volver la atención hacia los fenómenos audiovisuales contemporáneos y sus relaciones mutuas, y estudiar sus complejas interacciones. (Müller, 2010, p. 8)

Obsérvense las líneas finales de la cita, donde lo audiovisual hace su entrada en escena como un elemento particularmente removedor de las fronteras entre medios, cuestionador de esas delimitaciones que la sociología y la teoría de la comunicación ha llamado tradicionalmente como “definición” de un medio: un lugar para cada uno y cada uno en su lugar. Compitiendo, negociando, eventualmente batallando entre sí, pero asentándose y evolucionando en un territorio asignado o, llegado el caso, invadiendo al vecino. Tiempo pasado de la teoría: acaso esa definición haya estado más fundada en las presunciones de los teóricos que en la realidad del devenir de los medios.

Ante las actuales transformaciones de las prácticas de pantalla, la enseñanza de las artes y el diseño audiovisual hoy se enfrenta a un desafío crucial. Distintos procesos de convergencia e hibridación mediática obligan a comprender cómo cada medio ha participado, durante todo su itinerario histórico, de un entramado en el que experiencias y contenidos fluyen de un territorio a otro. De ese modo, presuntas especificidades e identidades que durante mucho tiempo de pensaron como fuertemente definidas, se ven severamente cuestionadas. Por otra parte, la búsqueda o la transmisión de lenguajes altamente codificados o estabilizados se ve reemplazada por la necesidad de atender a formas, expresiones e imágenes que dan cuenta de un estado de tránsito.

Lejos de ser criaturas nacidas en estado de pureza, tecnologías, espectáculos y prácticas audiovisuales como las del cine, la televisión y los nuevos medios comparten cierta matriz

abierta a lo disímil, a zonas de conflicto interior, a la hibridación fundante. Son compuestos por fragmentos de cuerpos de distinta procedencia y animados por una energía tan extraña como efectiva. El concepto de intermedialidad, generado simultáneamente en el marco de las humanidades, las ciencias sociales y las prácticas artísticas deja dilucidar, incluso con las diferencias de sus acepciones y recorridos heterogéneos, algunos aspectos decisivos de esta situación y dar pautas de acción en el terreno de la didáctica audiovisual. Más que un concepto pasible de una definición breve y con aspiraciones de esclarecimiento definitivo, la intermedialidad involucra un movimiento investigativo que debe aceptar algunas incertidumbres en juego. Podrá argüirse que la conexión entre las ideas perfiladas en un plan estético-político por Higgins se extraen de un campo que no pertenece al mismo suelo epistemológico que los desarrollos académicos de un Muller, pero al considerar la amplitud y variedad del largo debate sobre este concepto, el heterogéneo entramado de su elaboración colectiva resulta un dato fundamental, más enriquecedor que una presunta afinidad o familiaridad de origen. En el desarrollo del concepto ya activo en los estudios audiovisuales, un reciente volumen que compila resultados parciales advierte sobre esta enmarañada configuración, destacando su potencial, radicado en su misma condición de concepto polimorfo:

(La intermedialidad es) una aproximación diferente, en el dominio de los estudios cinematográficos y culturales. Una aproximación que permite pensar la dinámica entre las prácticas significantes dentro de una nueva perspectiva y que, al mismo tiempo, invita a revisar la historia del cine y de otras artes, especialmente en relación a la exigencia de especificidad, con sus líneas de demarcación entre una práctica y otra, así como entre cada práctica y la vida. Una aproximación que propone, de entrada, nuevas cuestiones, y no, como frecuentemente es el caso, que otorga respuestas nuevas a cuestiones viejas. (Mariniello, 2000, p. 9)

Resulta imposible pretender en el limitado marco de nuestro artículo un panorama abarcativo de la complejidad que lo intermedial comporta desde su surgimiento heterogéneo y simultáneo en el marco de distintas disciplinas científicas y artísticas. Por sus mismas características de atención a lo intersticial, al cuestionamiento de fronteras preestablecidas, la puesta en consideración de lo intermedial ha desafiado no pocas compartimentaciones: así como resalta e indaga formaciones que se desenvuelven cuestionando las pretensiones de especificidad e identidad mediáticas que muchas veces operaron como verdaderos bastiones, también posee la facultad de corroer fronteras en cuando a disciplinas de conocimiento. En años recientes se ha intentado en varias oportunidades no tanto los intentos de definición taxativos como la apreciación de lo intermedial como un campo no exento de interrogantes y oscuridades. Destacamos entre estos balances y plataformas para su reconsideración en un ámbito rigurosamente actual la reciente e informada reseña elaborada por Agnes Petho (2010, pp. 39-72) sobre el alto impacto y las variadas discusiones que esta noción ha suscitado en el campo de los estudios audiovisuales y las teorías de los nuevos medios. En lo que a nuestro objetivo respecta, munidos de los referentes ya consignados que dan muestra de las diversidades y algunos de los matices cruciales en juego, es posible ya pro-

ceder a cierta operativización de este concepto en el abordaje de un caso específico. No se trata de exactamente de un caso particular, sino de uno cuyo protagonismo parece apuntar a cierto núcleo significativo del ámbito que nos ocupa. Originado en la literatura, en plena eclosión del movimiento Romántico y proveniente de la creación de una joven de menos de veinte años, se expandió rápidamente de un modo que podría calificarse como intermedial y se convertiría en una de las figuras más reconocibles e inquietantes de la imaginación de dos siglos enteros. Daría origen a un mito y a una iconografía particular, instalada tanto en una red medial crecientemente compleja como en el interior de cada uno de sus lectores y espectadores. Se trata, por cierto, de la figura y el mito de Frankenstein: más allá de sus tradicionales consideraciones como obra literaria, creación cinematográfica y responsable de un cúmulo de adaptaciones a la escena teatral que ya en los años ochenta del siglo pasado alcanzaban casi el centenar de versiones dramáticas diferentes, a lo largo de todo el mundo (Forry, 1982), examinaremos algunas de las complejas determinaciones intermediales que el temerario científico Dr. Frankenstein y su criatura han vivido, desde sus primeros pasos en el imaginario colectivo, hasta la actualidad. Elegimos este caso, por otra parte, haciendo lugar a la conocida intelección del teórico Noël Burch, quien en un influyente estudio sobre el cine de los comienzos y los acontecimientos que llevaron a la irrupción del fenómeno a lo largo del siglo XIX, no dudó en pensar al cine como un fenómeno íntimamente ligado a la figura del Dr. Frankenstein y su perturbadora creación. Para autor de *El tragaluz del infinito*, la genealogía del cine se inscribe en el gran sueño frankensteiniano del siglo XIX, esta es, una forma tecnológica de recreación de la vida orientada por la fantasía última: la supresión de la muerte (Burch, 1989, pp. 38-39). Resulta pertinente, así, seguir en los pasajes que siguen la enseñanza del longevo trayecto de este fantasma

## Frankenstein y su criatura: algunos avatares intermediales

Recorramos el itinerario histórico y mediático del creador y la criatura frankensteiniana en su decurso de dos siglos a través de distintos territorios mediales. En la segunda centuria su presencia audiovisual ha sido determinante en su inscripción dentro de un imaginario colectivo donde aún conserva intacto, a pesar de su longevidad, su poder de fascinación e inquietud. La perspectiva intermedial para abordar este recorrido ilumina aspectos inéditos del mito, a la vez que puede brindar elementos que contacten tradición e innovación en la imaginación en pantalla, reconocimiento de una matriz histórica y los potenciales de recreación presente para reimaginarlo en proyectos futuros.

La novela de Mary Shelley, *Frankenstein o el moderno Prometeo*, fue publicada en su primera versión en forma anónima hacia 1818. No fueron pocos los que no creyeron en la autoría de la joven escritora, prefiriendo pensarla como proveniente de la pluma de su marido, el poeta Percy Bysshe Shelley. El relato resultó tan fascinante como escabroso para los estándares de la época, y la novela pronto expandió su influjo: entre sus efectos se hallan tempranas adaptaciones a la escena. En 1823 se escribió la primera adaptación teatral de la novela. *Presumption: The Fate of Frankenstein*, obra dramática de Richard Brinsley Peake. Pronto fue un suceso y se interpretó exitosamente durante 37 semanas

seguidas, volviendo a cartel periódicamente hasta 1850. El comediante T. P. Cooke fue la criatura en *Presumption* y la encarnó 350 veces. Su interpretación instalaba al monstruo como una entidad medio adánica, medio luciferina, apoyada en su físico imponente que hacía empuqueñecer al Dr. Frankenstein. Cabe recordar que en el relato novelesco de Mary Shelley la calificación como monstruo cede permanentemente a la designación como el demonio, y en esas resonancias basó su composición. De piel azulada y privado del habla, sentaría las bases de una iconografía que pasaría al cine con la celeberrima composición de Boris Karloff. Pero no había en su presencia signos de monstruosidad física, sino una plenitud que apuntaba más bien a una vida artificial desmesurada, casi sobrehumana. En los grabados de la folletería publicitaria de la obra se lo ve imponiendo su tamaño y su presencia apolínea ante un amilanado Frankenstein.

En otra adaptación de 1826, escrita por Henry M. Milner, el monstruo fue interpretado por Richard John O. Smith. En la tarjeta promocional de la pieza, titulada sucintamente *Frankenstein*, se observa un aspecto humano, con rizos y vestimenta de clásicas reminiscencias, si bien con expresión exasperada, que podría calificarse como demoníaca. Estas presencias escénicas, de especial repercusión, parecen haber influenciado una muy sugestiva ilustración que abre la segunda edición de Frankenstein en 1831, que llevó a la imprenta la que ya era una tercera versión de la novela, con un nuevo prólogo de la autora. En dicha imagen ubicada en la portada interior del volumen, el creador se ve enfrentado a su criatura recién nacida de modo artificial y plenamente adulta. La posición recogida en el piso, no deja lugar a dudas, se trata del instante del nacimiento del monstruo. Sin ser deforme, su postura revela un descalabro interior: se trata del instante en que la criatura cobra conciencia de sí y su creador se aparta espantado ante el resultado de sus esfuerzos. El horror queda graficado por un esqueleto a sus pies. En lo que a la criatura respecta, la desnudez no deja apreciar signos de monstruosidad, y el horror radica en su expresión desesperada.

A mitad del siglo XIX, como bien lo ha remarcado Jean-Jacques Lecercle en *Frankenstein: mito y filosofía*, la figura frankensteiniana es evocada para mentar tanto el traspaso de límites del científico como la presencia de la criatura abominable. Especialmente esta última se convierte, para la imaginación conservadora, en imagen de toda presencia política no dominable y crecientemente inquietante por su capacidad destructiva, sus poderes fuera de control y posiblemente orientados por una oscura, incógnita malignidad constitutiva. En la imaginación *tory* de la época, desde el costado conservador se califica como monstruo de Frankenstein al proletariado, a las ciudades progresivamente hacinadas, a la amenaza revolucionaria (Lecercle, 2001). Un claro ejemplo de esta consideración la otorga un agresivo dibujo de Sir John Tenniel, el mismo que ilustrase los relatos de Alicia publicados por Lewis Carroll, publicado en la célebre revista *Punch*. En el número del 20 de mayo de 1882 se aprecia una caricatura que muestra el deambular de una horrenda figura, armada de un cuchillo sangrante. Se titula *The Irish Frankenstein*, el Frankenstein irlandés. Resulta interesante no solamente por la estrategia de concentrar en una imagen monstruosa y con finalidad propagandística un colectivo aborrecido y destinado al humor sangriento para deleite del inglés medio, sino porque el lugar protagónico que se le otorga al monstruo ilustrado. El epígrafe recurre a una cita textual de la novela de Shelley, donde refería al “funesto monstruo, manchado de sangre”. Pequeño y al fondo se ve a un atildado caballe-

ro que nada puede hacer para detener al asesino: se trata del político nacionalista irlandés Charles Stuart Parnell, y el monstruo condensa el aborrecido Movimiento Feniano, a quien se le atribuían los asesinatos de Phoenix Park, en Dublin, un doble crimen político cometido con cuchillo, que llevó a la muerte a dos personalidades ligadas al dominio británico. La relación de ambas figuras y el epígrafe ya muestran hasta qué punto se verifica el tránsito del nombre y la atención del hombre común desde el científico transgresor hacia la criatura. El Frankenstein irlandés del título parece referirse más al ser deforme que al alelado y empequeñecido líder político.

Al término de la centuria, intermedialidad mediante, literatura novelesca, teatro popular, gráfica publicitaria, periodismo, propaganda y humor político asentaron, en forma conjunta y con recurrencias de uno a otro medio, de uno a otro soporte, en discursos entre la ficción y la metáfora propicia en las crónicas sobre la realidad, en las letras, la imagen gráfica y la presencia escénica, una poderosa presencia y un inmediato reconocimiento a Frankenstein y lo frankensteiniano. Cabría agregar que la imagen se había impuesto al relato: era posible que el lector o el observador no conociera las peripecias de la novela de Mary Shelley o la trama de sus adaptaciones dramáticas, pero la figura de Frankenstein y su mundo, muy particularmente del monstruo innominado pero tan portador del apellido como su creador, ya se cernía sobre la imaginación de las masas.

A comienzos del siglo siguiente, el cine integró sus propias imágenes y relatos a la saga. La primera versión en pantalla fue producida por los estudios Edison y filmada en 1910 por J. Searle Dawley. La criatura fue en este cortometraje interpretada por Charles Ogle, quien compuso un ser grotesco, de articulaciones descoyuntadas y aspecto alucinado, cuyo peinado y vestuario remedaban un enorme y peligroso bufón que no obstante mantiene una inquietante relación de *doppelgänger* (el doble persecutorio y mortífero de la tradición romántica) con su creador. En una torsión llamativa, hasta el monstruo se horripilaba de su aspecto al ser enfrentado a un espejo.

Redescubierta recién en los años setenta, hoy posible acceder sin dificultad, al ser sus imágenes de dominio público, a esta primera incursión cinematográfica en el mundo frankensteiniano en plataformas como *YouTube*. Otras dos adaptaciones de la historia de Frankenstein a la pantalla se sucedieron en el cine mudo, ambas hasta hoy perdidas. La primera, de la que hasta hace pocos años no se conocían más que alguna información escrita sobre su producción y recepción, fue *Life Without Soul* (Joseph W. Smiley, 1915). Aunque no se conserva ni un fragmento de este film independiente de 70 minutos, cabe resaltar que recientemente al escaso bagaje de datos parafilmmicos preservados sobre esa película perdida se ha agregado una curiosa foto fija –presumiblemente del rodaje– que presenta al monstruo, evidentemente cercano a cierta iconografía proveniente del mito rousseauiano del “buen salvaje”. La criatura se encuentra en un paisaje agreste a orillas de un lago, posiblemente a punto de alimentarse con un pez que ella misma ha extraído del agua. Esa misma fotografía fue el punto de partida para ilustrar al monstruo en el único afiche que se conserva del estreno de ese largometraje, que en ningún momento menciona el nombre de Frankenstein en una típica maniobra para evitar el pago de derechos de autor. Si es un monstruo, esta vida sin alma seguramente lo sería por sus actos o su condición de maldita moral, porque a lo sumo se ve como un ser humano convencional, a lo sumo dotado de un físico corpulento, tal como lo sugería la novela y lo había desarrollado la tradición escénica.

Igual resolución adopta para la presentificación de la criatura la versión italiana, *Il mostro di Frankenstein* (Eugenio Testa, 1920) de la que se conserva considerable información de prensa y publicitaria, más algunas fotografías provenientes de la película perdida. Existen discrepancias sobre cómo aparecía el monstruo que aquí dominaba hasta el mismo título, pero la fuerza física era una constante, tanto como para convocar entre los intérpretes al célebre Luciano Albertini, más conocido como Sansone, que en este caso interpretando a un aguerrido barón se anima a enfrentarse físicamente a la criatura que encarnaba el actor especialista en villanos Umberto Guarracino.

No nos extenderemos mucho en la insoslayable *Frankenstein* (James Whale, 1931) dado que es de esos films que parecen pertenecer y ser familiares a cada espectador, incluso a quienes no se han sentado a seguir su historia. La figura de la criatura que encarnó Boris Karloff y que impregnó todo el resto de la vida de este multifacético actor inglés, se debe tanto a su talento como al insólito conjunto de prótesis y maquillaje diseñado por Jack Peirce, que obligaba a sesiones de largas horas preparatorias en el camarín para cada jornada de rodaje. El éxito de *Frankenstein* llevó a la larga presencia en pantalla, a través de numerosas secuelas que se prolongarían por varias décadas, incluyendo todo tipo de derivaciones y no pocas parodias. El aspecto del monstruo pronto accedería a todo tipo de réplicas incluyendo máscaras de Halloween y trascendería fronteras, para convertirse en una figura señera del selecto panteón de creaciones cinematográficas compartidas por las más diversas culturas y públicos. En esa serie de presencias, un punto destacado en lo que a intermedialidad respecta lo brinda *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935).

En un breve aunque brillante estudio sobre este curioso film, que parte de la tradición frankensteiniana para ingresar en un tan extravagante como seductor universo de insólitas referencias en concurso, Alberto Manguel ha destacado el entrecruzamiento intermedial que se produce no solamente en la progresiva y problemática humanización del monstruo, sino cómo el diseño de la novia del título manifiesta coordenadas iconográficas e implicancias formales que relacionan a la imaginación del film hollywoodense, un tanto inesperada, con algunas experiencias extremas en cuanto a los límites de la representación de lo femenino en experiencias de vanguardia como la fotografía de Man Ray o la obra plástica de Marcel Duchamp o Max Ernst. Cine, foto, pintura, collage, concurren a la presentificación de otra criatura inolvidable. (Manguel, 1997, pp. 55-62)

No pretendemos aquí prolongar la atención sobre los distintos avatares cinematográficos que siguen multiplicándose incesantemente hasta hoy. Remitimos al respecto a los muy informados volúmenes elaborados por la especialista Carolyn Joan S. Picart (2001, 2003). En su lugar agregaremos dos formas de proliferación de la historia y criatura en soportes y medios a menudo no considerados por pertenecer a ciertos sectores calificados desdeñosamente como subliteratura, como lo son las publicaciones sobre el mundo cinematográfico destinadas a fans, o el universo del comic, notablemente sensibles a la impronta frankensteiniana. Así, publicaciones como *Famous Monsters of Filmland*, iniciada en 1958 por el mítico autor y editor Forest J. Ackerman fue un modelo replicado por numerosas revistas para el *fandom* editadas en América, Europa y Oriente, propagando el influjo de Frankenstein y su monstruo, entre otras entidades escalofrantes para un público que muchas veces lo llevaba a iniciáticos encuentros en tiempos de la infancia, intercalado con la

visita a salas de cine o el encuentro en la pantalla electrónica donde los clásicos films del período sonoro encontraban reiterado y seguro lugar para su programación.

Paralelamente a la explotación de la imagen y *trivia* frankensteiniana en las publicaciones de fans, la industria del comic también se apropió especialmente del monstruo, convirtiéndolo por ejemplo en protagonista de sus propias aventuras como ocurre con la serie de Marvel Comics: *The Monster of Frankenstein*, a partir de su ingreso provocado por el escritor-editor Stan Lee, entrando y saliendo de innumerables historias durante los años cincuenta y sesenta.

En lo que al cine toca, fue *El joven Frankenstein* (Mel Brooks, 1974) con su mezcla de riguroso homenaje a los films de Whale y su tratamiento humorístico pleno de guiños al público avezado fue un verdadero hito en cuanto a lectura y ampliación del universo frankensteiniano, conectándose con un goce lúdico que ya estaba presente en *La novia de Frankenstein*. El fenómeno se extendería en escena cuando su versión de comedia musical titulada *Mel Brooks Musical Young Frankenstein* se prolongó en cartel durante 2007 y 2009. Sobre lo acontecido en los últimos años, sería extenuante una enumeración de las variaciones frankensteinianas en pantallas variadas, desde el universo del cine, la televisión y los videojuegos. Tan solo nos limitaremos a citar dos casos recientes que marcan no solo la vigencia sino la capacidad de recrear y relanzar hacia nuevas fronteras a las imágenes y las derivaciones narrativas del universo frankensteiniano. En la serie *Penny Dreadful* (John Logan, 2014 a la fecha) un joven Dr. Frankenstein y sus criaturas (dos masculinas y una femenina) adquieren tal relevancia que en un verdadero cóncave de monstruos victorianos no dejan de ganar espacio en cada temporada, mientras que desde la escena teatral, el cineasta escocés Danny Boyle ha dirigido a partir de la obra dramática de Nick Dear su versión de Frankenstein en una puesta de avanzada que ingresa en un espectacular territorio multimedia en cuanto a sus efectos visuales, por una parte, para ahondar en la psicología de un duelo de personajes llevados al extremo por su condición de dobles, por la otra (cabe destacar que enfatizando esta duplicidad sus dos actores protagónicos intercambian sus roles en distintos momentos de la pieza). Tanto por su dramaturgia como por su puesta en escena esta versión de *Frankenstein*, representada desde su *première* de 2011 en el National Royal Theatre londinense hasta hoy en diversas ciudades del planeta, reimagina y revitaliza una presencia intermedial que aún promete nuevos y poderosos avatares, tanto en distintas pantallas como en la pantalla interior de cada uno de sus espectadores.

## Transformaciones y migraciones en la experiencia audiovisual

En tiempos del cambio de milenio, el teórico cinematográfico François Albera consideraba que la noción de intermedialidad podría brindar una clave esencial para entender los cambios acelerados que estaba ya viviendo el medio, la institución y el arte cinematográfico. Cambios que desde entonces, como puede apreciarse, no se han detenido en una nueva era de estabilización sino que se han multiplicado vertiginosamente. Albera apreciaba en las pantallas contemporáneas ciertas configuraciones, bajo la forma de películas, que parecían no responder en su estructura y funciones a las tradicionales pautas de consistencia narrativa, incluso de su diegetización sólida y envolvente. ¿Qué clase de experiencias esta-



ban en juego allí donde no era la seducción de una historia ni la inmersión en un mundo ficcional lo que estaba en marcha, sino la participación en un devenir lúdico, de pliegues de posicionamiento dentro y fuera del film, de participación irónica o parcial y no obstante curiosamente efectiva? Algo del orden de la heterogeneidad, a veces percibida bajo el signo del pastiche y por eso mismo automáticamente adscripta a una presunta condición postmoderna, acechaba en esas películas del fin de siglo (para muchos, correlato de un necesario fin del cine tal como se lo había conocido durante su primera centuria). El investigador proponía estudiar este extraño fenómeno no bajo la luz de un acontecimiento completamente nuevo, sino como retorno y renovación de una vieja tradición intermedial que acompañó, aunque de una manera pulsátil, el despliegue del cine desde sus mismos inicios. (Albera, 2000, pp. 27-38)

Quince años después, el diagnóstico de Albera sigue siendo válido, y crece ante la proliferación de nuevos medios que integran hoy un sistema abierto, potenciando las clásicas posibilidades del cine y la televisión con medios digitales como las computadoras personales y las tecnologías multimedia de la movilidad (tablets, smartphones), en configuraciones *transmedia* que hacen de cada contacto sólo una parte, un fragmento de una experiencia en curso, que cobra su lugar y configuración, como indicaba Jürgen Müller, en el seno de interacciones (inter)mediáticas.

El acercamiento intermedial atiende la heterogeneidad constitutiva de cada medio así como las fronteras porosas entre los medios y sus estados de cambio. Este último punto resulta fundamental en un entorno donde la dinámica del cambio constante se evidencia como uno de sus atributos más sobresalientes.

Por otra parte, esta aproximación deja particularmente en evidencia las formaciones, migraciones y modos de presencia de imágenes y relatos en un entramado cultural que se hace presente en estado de proceso. Acaso las dificultades para otorgar un campo semántico estable a la noción de intermedialidad estén estrechamente relacionadas con su condición de *work in progress*, de idea a la que se accede en pleno desarrollo, y que se abre permanentemente a nuevos efectos de sentido en la medida en que muta el intrincado objeto al que hace referencia.

## **El abordaje intermedial y el aula como laboratorio**

En una propuesta didáctica inscripta en el ámbito de la formación audiovisual, la atención a los aspectos intermediales de la creación de imágenes obliga a trascender cierta asentada metodología centrada en el estudio de los lenguajes particulares de cada medio, a veces relacionada con algunas ontologías particulares, que llevan a una intelección limitada de las dimensiones y fuerzas en juego. Este somero repaso del itinerario y la formación heterogénea y a la vez sincrética del mito y la figura de Frankenstein y su criatura (producciones que no sería errado calificar, a su vez, como frankensteinianas) permite no sólo apreciar los extraños derroteros por los cuales esta presencia cobró forma y expandió su poder a lo largo de los más diversos medios. Lo hizo (y sigue haciéndolo) no solamente basada en las disponibilidades más legitimadas o las más poderosas en términos de industria cultural, sino en un entramado en el que lo central y lo presuntamente marginal, lo legitimado

como “alto” y lo muchas veces descartado como “bajo”, concurren en la elaboración de un tejido que aún manifiesta, luego de dos siglos de recorrido, un curioso potencial, como lo demuestran los avatares contemporáneos examinados.

En síntesis, atender a lo intermedial en una propuesta educativa audiovisual implica no responder a los requisitos de búsqueda de orígenes o peor aún, al rastreo de condiciones originales de pureza para luego dejar en evidencia la degradación propia de contaminaciones varias. En resumidas cuentas, la atención a la intermedialidad permite examinar la elaboración de imágenes y relatos generados *en* y *entre* medios, e incluso *off media*, mediante procesos que en última instancia cabe considerar como colaborativos, contruidos a la manera de un complejo *bricolage* por comunidades que participan de la construcción de una imagen compartida, cuya forma circula y en cierto modo les pertenece. De ese modo es posible encarar una enseñanza abierta a las actuales transformaciones de los medios, de las prácticas y por qué no, de las mismas imágenes creadas y compartidas por recursos diversos. Es así como se afirma como una opción altamente productiva para la apreciación e impulso de una creación audiovisual contemporánea abierta a la experimentación y la emergencia lo nuevo en un entorno medial mutante, que requiere no sólo la transmisión de saberes adquiridos sino abrir el juego a dinámicas de renovación permanente. En términos adecuadamente frankensteinianos, la incursión en los pliegues de lo intermedial inclina a convertir a la cada oportunidad de reflexión y a cada proyecto de producción audiovisual en verdaderos laboratorios operativos en el plano de la enseñanza, apelando a aquella relación dialéctica entre medios de la que hablaba el pionero Dick Higgins, donde lo previsible y programable deja lugar a la asunción de riesgos y a la bienvenida irrupción de lo inesperado.

## Referencias bibliográficas

- Albera, F. (2000). «Archéologie de l'intermédialité: SME/CD-ROM, l'apesanteur», *Cinémas: revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 10, n° 2-3, 2000, p. 27-38.
- Burch, N. (1989). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Higgins, D. (1996). “Statement on Intermedia”, en Kristine Stiles & Peter Howard Seiz, *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artist's Writings*. Los Angeles, UCLA Press pp. 728-729.
- Jones, S. (1994). *The Illustrated Frankenstein Movie Guide*. London: Titan Books.
- Lecerle, J.J. (2001). *Frankenstein: mito y filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Manguel, A. (1997). *Bride of Frankenstein*. London: British Film Institute.
- Mariniello, S. (2000). “Presentation”, en *Cinémas: revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 10, n° 2-3, p. 7-9 11.
- Müller, J. E. (2010). “Intermediality and Media Historiography in the Digital Era”, en *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 2, 15-38.
- Petho, A. (2010). “Intermediality in Film: an Historiography of Methodologies”. En *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 2, 39-72.
- Picart, C. J. S.; Smoot, F. & Blodget, J. (2001). *The Frankenstein Film Sourcebook*. London: Greenwood Publishing.

- Picart, C. J. S. (2003). *Remaking the Frankenstein Myth on Film*. Albany: SUNY Press.
- Zielinski, S. (2011). *Arqueología de los medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Bogotá: Universidad de los Andes.

## Recursos electrónicos

- Forry, S. E. (1987). "Dramatizations of Frankenstein, 1821-1986: A Comprehensive List" *English Language Notes*, 25:2, December, 63-79. En: Stuart Curran (ed.) *Frankenstein; or, the Modern Prometheus*, Pennsylvania Electronic Edition. University of Pennsylvania. Disponible en: <http://knarf.english.upenn.edu/Articles/forry2.html> (accedido el 13.03.2016)

---

**Abstract:** The article proposes a revision and appropriation of the concept of intermediality, elaborated collectively within the framework of the reflection on experimental artistic practices, discourse analysis and theory, and the theory of audiovisual media. Combining different contemporary expressions on the intermedia, particularly elaborated in its relation with the theories of the cinema and the new media, examines its unfolding in the discourses and supports, considering the creation of images in their hybrid and migratory aspects as an activity modulated both between different media as within each medial structure.

In order to appreciate the heuristic and practical aspects of this approximation in its didactic potential in an area in transformation and expansion, the article studies as a symptomatic case of this modality of creation the figure and the myth of Frankenstein, along its intermedial path.

**Key words:** cinema - intermediality - audiovisual - teaching - experimental.

**Resumo:** O artigo propõe uma revisão e apropriação do conceito de intermedialidade, elaborado de modo coletivo no marco da reflexão sobre práticas artísticas experimentais, a análise e teoria do discurso, e a teoria dos meios audiovisuais. Conjugando diferentes expressões contemporâneas sobre o intermedial, particularmente elaboradas em sua vinculação com as teorias do cinema e os new media, se examina seu desdobramento nos discursos e suportes, considerando a criação de imagens em seus aspectos híbridos e migratórios como uma atividade modulada tanto entre distintos meios como no seio de cada estrutura medial.

Para apreciar os aspectos heurísticos e práticos desta aproximação no seu potencial didático num âmbito em transformação e expansão, o artigo estuda como caso sintomático dessa modalidade de criação a figura e o mito de Frankenstein, ao longo do seu percurso intermedial.

**Palavras chave:** cinema - intermedialidade - audiovisual - ensino - experimental.

---



## Tendencias en el cine expandido contemporáneo

Gisela Massara\*, Camila Sabeckis\*\* y  
Eleonora Vallazza \*\*\*

---

**Resumen:** El término “cine expandido” fue popularizado por Gene Youngblood en su libro *Expanded cinema* (1970), en el cual el autor señala los cambios que la expansión tecnológica, incluido el cine, pueden producir en la percepción y la conciencia, y en el cine mismo. El presente ensayo tiene como finalidad indagar en las producciones artísticas que se han desarrollado en las últimas décadas en Europa y Latinoamérica, en un contexto en el cual el auge de los avances tecnológicos está cambiando de manera sustancial la manera de producir films y de visualizarlos, modificándose de esta forma la actitud del espectador frente a la obra.

**Palabras clave:** cine - expandido - experimental - vanguardia - video arte - avances tecnológicos - artes - films - espectador.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 171-172]

---

(\*) Doctoranda en Historia y Teoría de las Artes (UBA). Profesora y Licenciada en Artes, (UBA) Docente y crítica de arte. Desde el año 2009 se desarrolla como profesora en UADE y en la UP.

(\*\*) Licenciada y Profesora en Artes Combinadas (UBA), Crítica y docente, se especializa en tutorías de proyectos de graduación.

(\*\*\*) Especialista Superior en Gestión Cultural (Fundación Konex). Licenciada y Profesora en Artes UBA). Investigadora, crítica y docente en UADE y en la UP.

### Introducción

Desde el comienzo del Siglo XXI los avances en materia de ciencia y tecnología han sido considerablemente notables respecto de lo que fue el siglo anterior. El mundo en el que vivimos ha cambiado de manera vertiginosa en la última década, los avances en materia de comunicación han revolucionado la vida cotidiana y han cambiado de forma radical la industria del entretenimiento incluida la cinematográfica, modificándose substancialmente los procesos productivos al mismo tiempo que los nuevos dispositivos audiovisuales modifican los hábitos de los espectadores que ya no necesitan encerrarse en una sala oscura

con pantalla gigante para ver un film, sino que pueden hacerlo en dispositivos portátiles y en cualquier ámbito que lo deseen.

Desde sus primeros pasos, allá por 1895, y a lo largo de más de un siglo, el cine se ha ido renovando de la mano de los avances tecnológicos, intentando perfeccionar su arte y alcanzar cada vez una mayor impresión de realidad. El sonido, el color, las tres dimensiones y la pantalla panorámica, fueron algunos de los avances más destacados del siglo XX en el campo cinematográfico, los cuales permitieron que el cine siguiera avanzando en su intención de reproducir con mayor fidelidad la realidad y competir asimismo con los nuevos inventos como la TV, el cable, los reproductores de video, etc., que desde mitad de siglo pasado han amenazado la continuidad de la industria debido a la merma que a partir de estos inventos se produjo en la asistencia de público a las salas de exhibición.

En la época actual, pasada la primera década del siglo XXI, los avances tecnológicos siguen en auge y cada vez más amenazan la continuidad de la industria cinematográfica tal como fue concebida por los pioneros hace ya un siglo. Aunque es cierto que la estructura de la misma ya había ido cambiando a mitad de 1900 con la caída del sistema de estudios y el auge del cine de autor en los 60', nunca como en la actualidad la industria y el cine en sí mismo, concebido como una serie de imágenes en movimiento captadas por una máquina y proyectadas en una sala de exhibición a oscuras, han sufrido un embate que está cambiando radicalmente la manera en que se realiza una película y en que es visualizada por el espectador. La cámara tomavistas y el celuloide son hoy parte del pasado, y el reducto cerrado de la sala oscura donde el espectador se sentaba a contemplar un film es hoy sólo una posibilidad más entre otras opciones: televisores, computadoras, tablets, celulares, etc. Es en este contexto de grandes avances tecnológicos que resurge cada vez con más ímpetu la idea de un cine que vaya más allá de la pantalla, que expanda sus posibilidades de proyección, cambiando de forma radical la forma de percibir del espectador y que a su vez se combine con otras artes posibilitando una experiencia estética más abarcativa, que saque al público de su rol pasivo y le permita encarar una actitud activa frente a la obra que está contemplando.

Este planteo de un cine que expanda sus fronteras hibridándose con otras artes no es nuevo, tiene su origen en los años 60 en lo que se ha denominado cine expandido. El cineasta experimental norteamericano Stan Van Der Beek fue quien acuñó el término en 1966, para denominar aquellas producciones donde se multiplicaban las pantallas de proyección y se transformaba el lugar de exposición, fusionando el cine con otras artes, deconstruyendo el lenguaje cinematográfico, y en las cuales se buscaba exaltar la experiencia sensorial, ya que el espectador no tiene un punto fijo de visualización sino que se mueve por el interior de las imágenes proyectadas. El término fue popularizado por Gene Youngblood en su libro *Expanded cinema* (1970), en el cual el autor señala los cambios que la expansión tecnológica, incluido el cine, pueden producir en la percepción y la conciencia, y en el cine mismo, "el cine expandido no es una película en absoluto: tal como la vida, es un proceso de transformación, el viaje histórico en curso para manifestar su conciencia fuera de su mente, frente a sus ojos" (Youngblood 1970). Para el autor la expansión de las tecnologías produciría una revolución cultural permitiendo un acceso más democrático a los medios de comunicación y la liberación del espectador de los medios masivos, permitiéndole abrir su mente y conformar una sociedad más justa. Youngblood aborda de esta

manera el cine expandido como la expansión de la conciencia a través de la expansión de la tecnología.

El cine expandido entonces incluiría a aquellas producciones que transgreden los cánones del cine comercial y los postulados narrativos convencionales, buscando generar una experiencia movilizadora en el espectador, rompiendo generalmente con la linealidad del relato y articulando las imágenes de forma de producir en el público una vivencia enriquecedora. En este punto la definición se acerca al cine experimental, haciéndose difícil en muchos casos poder encasillar una obra dentro de alguno de los dos conceptos. El cine experimental se define generalmente por aquello a lo que no pertenece, por lo que lo diferencia del cine canónico, comercial: no es ficción, no es documental, no puede encasillarse dentro de un género o formato determinado. En contraposición con el cine industrial el cine experimental se caracteriza por su falta de linealidad narrativa: como su nombre lo indica experimenta con el material audiovisual en busca de un lenguaje propio, es un cine personal, en el cual el cineasta participa de todas las instancias creativas: guión, cámara, sonido, edición, etc. Es un cine que dialoga con otras ramas del arte –pintura, poesía, literatura, fotografía, teatro, danza, etc.– nutriéndose de estas, por eso en la actualidad forma parte de las exposiciones tradicionales de los museos. En este sentido, ya desde los años 60 han comenzado a surgir en distintas partes del mundo propuestas artísticas que es posible enmarcarlas dentro de esta caracterización de cine experimental, o expandido, obras que plantean una ruptura con el cine comercial y que desde un comienzo, al igual que este, han recurrido a las nuevas tecnologías para su desarrollo. Es por eso que en las últimas décadas este tipo de cine ha vivido un gran auge gracias a las nuevas posibilidades de producción y de exhibición que permiten los nuevos avances en materia de tecnología digital y audiovisual.

A diferencia de lo que sucede con el cine industrial/comercial, donde es posible aunar las obras de acuerdo al género, período histórico o nacionalidad, en el caso del cine experimental nos hallamos más cerca de lo que en cine se considera “cine de autor”, ya que las obras son absolutamente personales, y reflejan en gran medida la subjetividad del autor, sus sentimientos y su percepción del mundo que lo rodea. Lo que generalmente tienen en común los distintos artistas que se dedican al cine experimental ó expandido en la actualidad es el hecho de provenir de distintas disciplinas artísticas y de utilizar el video como un medio de expresión en el cual convergen diversas disciplinas artísticas como pintura, poesía, danza, literatura, etc. y donde las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental.

## **El cine expandido en Europa**

En el caso de Europa el panorama actual es muy amplio, es posible encontrar una gran variedad de propuestas que pueden englobarse dentro de este tipo de cine no comercial, que se funde con otras artes y ocupa un lugar importante dentro de la programación de algunos de los museos más importantes del continente. A continuación intentaremos trazar un panorama de lo más destacado de lo que se viene haciendo en materia de cine experimental/expandido en esta parte del mundo, a través de una selección de obras y artistas que se han destacado en el ámbito de este arte.

## Tacita Dean

Es una de las artistas más destacadas del cine experimental europeo de las últimas décadas. Nacida en Canterbury, Gran Bretaña en 1965, desde el año 2000 vive en Berlín. Dean estudió en la Falmouth School of Art de Cornwall y completó su formación en la Slade School of Fine Art de Londres, especializándose siempre en pintura. En la última década, Dean ha llevado las posibilidades de las películas más allá de las salas de cine y sus films se han mostrado en los museos y galerías más importantes de todo el mundo, donde se ha valido de la utilización de proyectores de 16 mm. A lo largo de su carrera como artista visual ha filmado más de cuarenta películas en formato 16 mm, entre ellas se destacan los retratos filmicos de los artistas Mario Merz, CyTwombly, Claes Oldenburg, del reconocido coreógrafo Merce Cunningham o del poeta y traductor Michael Hamburger. Trabaja fundamentalmente con material filmico, además de utilizar una gran variedad de medios, incluyendo dibujos (sobre papel, pizarra, magnéticos o de alabastro), fotografías y sonido. “Ciertamente, la obra de Tacita Dean congrega esos tres elementos fundamentales: el visible, el sonoro y el narrativo, sin que podamos concederle preeminencia a alguno de ellos en particular”. (Navarro, 2006)

Su obra ha sido premiada en varias oportunidades y ha sido expuesta internacionalmente en instituciones como el Schaulager, Basilea (2006), New Museum, Nueva York (2008), la Tate Modern, Londres (2011), el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, España (2010), y el Museo Hirshhorn y Jardín de Esculturas, Washington, DC (2001). Dean es una defensora acérrima del soporte filmico. Empezó filmando con una cámara Standard 8 continuó con una Super 8, y finalmente se quedó con la película de 16 mm que es la que usa en la actualidad. Sus películas se hallan en el extremo opuesto de la concepción del cine comercial o hollywoodense, se caracterizan por tener “tomas extremadamente largas que, más allá de perseguir una acción, lo que hacen es contemplar la auténtica apariencia del mundo sin adulterarla, un paseo por lo cotidiano en su propio tempo”. (Santana, 2013) Dean tiene un gran interés por documentar el paso del tiempo, en sus films explora la relación entre el tiempo, el espacio y el movimiento como testigos de los acontecimientos históricos y de la memoria colectiva o individual.

En 2011 con su obra *Film*, expuesta en la Sala de Turbinas de la Tate, Tacita Dean realizó una suerte de homenaje al formato filmico, manifestando con su trabajo su oposición a la desaparición de este material en manos del digital. En la oscuridad, como si estuviera en un cine, el espectador contempla una pantalla vertical en forma de película, con perforaciones en los lados incluidas, por la que durante 11 minutos verá circular todo tipo de imágenes: un sol brillante, el mar, un ojo, una chimenea industrial... se suceden en la pantalla reconstruyendo las creaciones que ha aportado el séptimo arte desde sus orígenes. “Dean pintó, modificó e intervino los fotogramas con el objetivo de generar una experiencia única al espectador, que era así testigo de un trabajo audiovisual monumental realizado de forma artesanal”(Santos, 2015). A propósito de *Film*, Tacita Dean afirma lo siguiente:

En celuloide se trabaja con una transición que no existe en lo digital (...) la tecnología que controla la luminosidad y el contraste en nuestros sistemas



digitales de grabación, no es aún capaz de captar matices que sí se registran en el sistema analógico. (...) El celuloide y lo digital son técnicas diferentes y producen cines diferentes. (2011)

### Jacques Perconte

Nacido en Grenoble, Francia en 1974, Jacques Perconte es uno de los artistas multimedia más destacados en Francia en las últimas décadas. Utiliza los nuevos medios digitales para realizar sus creaciones, y es considerado uno de los pioneros en Francia en lo que se conoce como internet art. Jacques hizo sus primeras obras con internet y video arte, en 1995 realizó sus primeras películas, y su primer obra en Internet en 1996. El sitio web technart.net es el núcleo de su trabajo, mostrando todas sus actividades (notas, artículos, presentaciones, etc.). Suele trabajar con otros artistas como Michel Herreria (pintor), Didier Arnaudet (poeta), Marc Em (músico) y Hugo Verlinde (cineasta), entre otros. Su obra explora el cuerpo, el paisaje y el color a través de soportes digitales, dándole al arte digital una nueva dimensión pictórica, sus paisajes realizados en formato digital son cómo pinturas en movimiento, Perconte utiliza la tecnología como un nuevo medio artístico que puede ser estéticamente tan rico como cualquier otro del arte clásico.

El trabajo de Perconte se desenvuelve en torno a la noción de cambio, de viaje, de movimiento, esto puede apreciarse, por ejemplo, en una serie de pequeños videos (ensayos) que se titulan París, “sans titre” (2008), en los que se combinan imagen en movimiento con distorsión temporal, el desfilar de las imágenes, su ritmo, la variación de los colores, de los trazos y de los puntos que las componen, otorgan musicalidad a sus imágenes aún cuando no poseen sonido, aún careciendo de éste, sus obras son capaces de producir un efecto musical al contemplarlas.

### Isabel Pérez del Pulgar

Videasta española que ha trabajado intensamente en sus obras el tema de la construcción de la subjetividad y la dualidad entre cuerpo y mente. Licenciada en Geografía e Historia del Arte en la Universidad de Granada, ha realizado también estudios sobre color, pintura y dibujo, artes gráficas y cursos sobre diseño y arte digital en la escuela de Artes de Granada. Trabajó durante varios años en las distintas disciplinas y técnicas plásticas, y luego se dedicó a la realización en video y la fotografía. Considera al vídeo un medio expresivo completo a partir del cual es posible indagar e investigar, dado que permite combinar el movimiento y el sonido con una visión pictórica. Sus trabajos no son concebidos individualmente sino como una continuidad y se dividen en series y en proyectos concretos. En *Ossum* (2014), video performance presentada en el Festival internacional de Video Arte de Madrid (IVAHM), la artista reflexiona sobre la dualidad existente entre el cuerpo y la mente y las contradicciones que se producen entre la conciencia del sujeto y la realidad externa que lo construye como elemento productivo y consumista:

El ser humano a lo largo de la historia se ha entendido como una realidad dual en lo que se refiere a mente-cuerpo (...). Conceptualmente en la obra se plantea la relación existente entre el cuerpo como elemento orgánico y sus diversas realidades. Realidades fracturadas a modo de espejos en los que se refleja la imagen subjetiva. Subjetividad dependiente de la percepción individual, de la propia naturaleza frágil y efímera de la estructura orgánica que arma el cuerpo, y la comunicación establecida de manera directa con la conciencia (...). El cuerpo sometido a tensiones contradictorias y enfrentadas, entre una realidad que lo construye como elemento productivo y consumista, y la propia conciencia y creencia de lo que se es como ser humano relacionado con el entorno. (Perez del Pulgar, 2015)

### **Abraham Hurtado**

Nació en el año 1972 en la ciudad de Murcia, España. Es licenciado en Artes Escénicas, coreógrafo, performer y artista visual. Trabajó con diversas compañías de teatro y danza, entre ellas La Fura dels Baus. Desde 2005 vive y trabaja en Berlín. En sus performances e instalaciones y videos Hurtado reflexiona sobre el estado del cuerpo a causa del sistema de vida moderno en el que se ve inmerso el individuo en las sociedades avanzadas, muchas de estas performances son grabadas y luego editadas convirtiéndose así en piezas de video que es posible visualizar en la web.

Dirige desde el año 2006 la plataforma AADK (Arquitectura Actual de la Cultura) conformada por un grupo de artistas residentes en Berlín que idean proyectos de diferentes disciplinas artísticas: performance, instalación, vídeo arte, música, literatura, etc. Han presentado sus trabajos en más de 25 ciudades europeas, en México y EE.UU. AADK tiene una sede en España en el Centro Negra (Murcia), en este a partir de la creación y la investigación desarrolla proyectos artísticos en el ámbito rural.

En 2009 Hurtado estrenó una instalación y performance denominada Die Korper Ohne Uns, El cuerpo sin nosotros, a partir cuyas grabaciones editó un video que actualmente puede verse en distintas páginas de internet, igual que muchas de sus performances e instalaciones:

La propuesta, sobre la pérdida, la alucinación, la fantasía y el cuerpo inerte entre el espacio vivo-muerto, marca la individualidad como estado, la identidad como pérdida, la comunicación como salida. La pieza está pensada para tres personas solitarias y dos esculturas-cuerpo. A través del encuentro en el mismo espacio se crearán situaciones coreográficas y visuales llegando, sólo al final de ese encuentro, a una historia de ficción construida desde el puro movimiento. El cuerpo como instrumento de transmisión emocional y el movimiento que genera lo convierten en el auténtico protagonista en una propuesta carente de teatralidad. (Dancebox, 2009)

Esta obra como la mayoría de las performances, instalaciones y videos del autor hace hincapié en el tema del cuerpo, la pérdida de la individualidad y la soledad del individuo en la sociedad de consumo actual y la necesidad de comunicarse para encontrar una salida a esta situación que lo frustra.

### Hito Steyerl

Nació en 1966 en Múnich, Alemania y se doctoró en Filosofía en la Universidad de Viena y como profesora de New Art Media en la Universidad de Berlín. Se dedica a la realización de cine y video documental de ensayo, media art y videoinstalación además de escribir ensayos críticos y dictar conferencias sobre temáticas como la militarización, la migración, la globalización cultural, el feminismo o la imagen política, entre otros, y se interesa especialmente por la forma en que las imágenes circulan y son difundidas sin control mediante las nuevas tecnologías digitales. Su trabajo se centra en la noción de que las tecnologías y la forma en que estas hacen circular las imágenes han tenido un alto impacto en la cultura, la economía y la subjetividad misma. Inge Stache, Curadora de programación cultural y de la Cinemateca del Instituto Goethe en Buenos Aires analiza la obra de la artista de la siguiente manera:

En su conjunto, los trabajos de Steyerl actualizan el análisis crítico del lenguaje de la imagen desde el punto de vista de una generación conectada a través de las redes digitales: retoman el lenguaje dominante de los medios masivos y, con humor refinado, lo desarmen a partir de sus propias contradicciones para, luego, complementarlo con reflexiones que impulsan al espectador a nuevas lecturas reveladoras. (2014)

El humor es un recurso habitual en sus videos, su intención es analizar como la manera en que hoy circulan las imágenes y el modo en que son consumidas determina la forma en que las personas se comunican.

### El cine expandido en Latinoamérica

Según Bernini, docente e investigador argentino, autor del prólogo de la edición de la Untref del paradigmático libro de Youngblood *Cine Expandido*, este concepto en realidad no se circunscribe al lenguaje cinematográfico, sino que apunta en última instancia a una expansión de la conciencia en la nueva era que, en su momento, el cine, en su forma experimental, permitió y que los nuevos medios tecnológicos (computadora, televisión y video) continúan y continuarán en un proceso indefinido e irreversible. Esa expansión de la conciencia humana a través de una democratización de las tecnologías de la comunicación debería sustentarse en una contracultura –un mundo cuyos significados, valores y definiciones de realidad sean exactamente contrarios a aquellos de la cultura dominante– y en un cambio de mentalidad que tenga la capacidad de derrumbar el control social.

El contexto sociopolítico de Latinoamérica en los '60, cuando comienza a gestarse el concepto de cine expandido y experimental, marcó y continúa haciéndolo, las distintas direcciones que tomaron los artistas visuales de la época. En relación al caso de Argentina, podemos encontrar varios casos paradigmáticos. Las autoras Alejandra Torres y Clara Garavelli en el ensayo *¿Qué es lo experimental del cine y video experimental argentino?* (IMAGOFAGIA n° 9 2014), parten de la ambigüedad del propio término "experimental", marcando cómo desde sus comienzos (por la década del '50 en EEUU) aquel cine denominado como tal no era más que un cine que no podía ser definido de otra forma, porque no era ficción ni documental. Sin embargo las autoras rescatan la importancia de investigar sobre el cine experimental partiendo de un concepto rescatado por uno de los autores y teóricos clásicos del cine, Jacques Aumont. El mismo, resalta la importancia del cine experimental (no narrativo), por las influencias permanentes que éste influye sobre el cine narrativo (Aumont, 1983, pp. 89-147). Muchas veces, como si no se tratara de cine, las investigaciones dedicadas al "cine argentino" se focalizan en el cine clásico, narrativo, industrial, hegemónico. Otra autora que ha investigado sobre el tema del cine experimental en Argentina es Brenda Salama. En su ensayo "El cine experimental: entre el experimento y la experiencia. Las películas de Sergio Subero, Sergio Brauer y Mario Bocchicchio" (IMAGOFAGIA n° 9, 2014) plantea la hipótesis de que el cine en su forma experimental en lugar de representar, produce, presenta, expande la realidad. Para fundamentarla toma el ejemplo de la obra de los realizadores argentinos Sergio Subero, Sergio Brauer y Mario Bocchicchio, quienes vinculan la experimentación cinematográfica con la experiencia del espectador. De esta forma se vincula con el concepto de cine expandido desarrollado por Youngblood en relación al cine experimental del EEUU. Siguiendo los planteos teóricos de ambos la investigación dialoga conceptualmente con esta hipótesis que relaciona al cine experimental con el concepto de cine expandido. El cine experimental debe ser entendido, ante todo, como un arte personal, en tanto que implica un modo singular de vincular el uso racional de la técnica (experimento) con las condiciones vitales que lo hacen posible (experiencia), cuyo fin último es la transformación de la visión, en sentido amplio, que tenemos de la realidad. (Salama 2014)

Otro antecedente que analiza el cine expandido en Argentina es el ensayo de Rodrigo Alonso "Fuera de las formas del cine: Experiencias de Cine Expandido en Argentina". Alonso parte de una conceptualización desarrollada por Youngblood al definir:

Denominaremos cine expandido, uno de los antecedentes más importantes de las instalaciones espaciales de imágenes que iban a popularizar las video instalaciones (...). Por un lado, algunos artistas exaltaron el aspecto sensorial de la relación entre la imagen y el espectador, generalmente influenciados por la recuperación de lo sensorial que siguió al movimiento hippie. En el extremo opuesto, artistas enrolados en la incipiente tendencia conceptual, destacaron el aspecto informativo de la imagen, su capacidad para constituirse en comentario sobre la realidad, y su estatuto de intermediario entre ésta y el espectador. (Alonso, 2001)

Partiendo de esta hipótesis de trabajo es cómo el autor desarrolla las dos vertientes que se dieron también en la cinematografía argentina: la vertiente sensorial y la conceptual. Nombra como pionera de la vertiente sensorial a Marta Minujín. Luego desarrolla la obra de Oscar Bony como uno de los pioneros de la vertiente conceptual y David Lamelas que la utiliza para analizar por igual el espacio de una galería de arte y el propio modelo narrativo cinematográfico en *Film Script* (Londres, 1972). Los principales referentes argentinos de la vertiente sensorial de la década del '70, en relación a la experimentación formal con el lenguaje cinematográfico son: Marie-Louise Alemann, Narcisa Hirsch, Claudio Caldini, Horacio Vallereggi, Jorge Honik, Silvestre Byrón, Juan Villola, y Adrián Tubio.

## **El cine expandido latinoamericano en la actualidad**

Para plantear un claro panorama sobre las diferentes tendencias dentro de la experimentación audiovisual latinoamericana, resulta interesante, analizar programaciones de algunos eventos como la BIM (Bial de Imagen en Movimiento), realizada recientemente en la ciudad de Bs. As. En la misma, el visitante podía encontrarse frente a algunos prestigiosos artistas provenientes del continente americano. En la edición 2014, por ejemplo, se programó un ciclo curado por José Carlos Mariátegui denominada "Video arte peruano del último quinquenio, una mirada desde las artes visuales". A finales de los años noventa, el video en el Perú no se consideraba aún parte de las artes visuales establecidas, se mantenía al margen. Aquella amplitud no solo se evidenciaba por la variedad y el grado de experimentación en los trabajos realizados, sino también por la formación multidisciplinar de las personas vinculadas a su producción, que en muchos casos no tenían estudios artísticos formales. En la segunda década del siglo XXI, el video peruano ha sido legitimado por galerías y crítica especializada.

Muchos de estos artistas producen video como parte de un repertorio mayor de formatos, como la fotografía, la instalación o la escultura. Enmarcar a estos creadores como artistas de video exclusivamente puede ser complicado ya que, en muchos casos, su obra audiovisual se complementa e influencia con otros medios y viceversa. Los artistas peruanos que formaron parte de esta programación fueron: Ricardo Yui proviene de la fotografía y ha venido experimentando con el video como una forma de documentar con mayor riqueza y detalle algunos procesos socioculturales urbanos que son parte de la realidad en la que vivimos. Por otro lado, Katherine Fiedler produce breves videos que juegan con el hiperrealismo fotográfico, que, como si fuesen argumentos de cuentos de hadas, incrementan la dosis de narrativa de sus historias. Maya Watanabe es una artista que ha venido produciendo consistentemente, desde hace casi una década, obra exclusivamente en video. Escenarios es su primer conjunto de obras con imágenes filmadas de forma panorámica en 360 grados. Mediante una técnica de animación artesanal, Marco Pando viene produciendo lienzos de novo a partir de conjuntos de películas de cine pegadas entre sí. Esto resulta en animaciones en las que los personajes dibujados pasan por situaciones fantásticas en el marco de problemáticas sociales que forman parte de nuestras alucinaciones cotidianas. Desde sus inicios como autor, David Zink Yi ha venido desarrollando obras en video y videoinstalación dentro de un imaginario de composición visual y sonora. El ritmo de sus

imágenes se relaciona de forma sustancial con el sonido y genera potentes composiciones audiovisuales. Ximena Garrido-Lecca es una artista multidisciplinaria y utiliza el video en sus proyectos de instalación complementando el proceso de investigación que demanda la producción de su obra. Sus videos se convierten así en un recurso etnográfico-visual de documentación. La selección concluye con la obra de Elena Damiani, quien viene trabajando alrededor de la persistencia de la memoria mediante la transformación de material encontrado.

Una recurrencia que se da en el ámbito de la experimentación audiovisual, desde sus comienzos en los '60 hasta la actualidad en Latinoamérica, es la cita constante a problemáticas sociales y políticas de cada contexto. En algunos casos esta alusión es más literal que en otras, pero en muchos artistas podemos observar una necesidad de ir más allá de una experimentación formal, para llevar la obra a un plano de confrontación y reflexión para el espectador.

Otro caso interesante, presente en la última programación de la BIM, fue el del grupo CRÁTER (Venezuela - España). Presentaron un programa doble de cine expandido en el que la imagen física se sustituye por la incandescencia. Las intermitencias lumínica y sonora provocadas por los distintos proyectores de 16 mm. y Super 8 llevan al espectador a un límite perceptivo. A partir de una propuesta formal y conceptual sobre los inicios del cine, Luis Macías y Adriana Vila intervienen la pantalla y el espacio otorgando protagonismo a los elementos básicos de la proyección cinematográfica. Al manipular el proyector y la obturación de la luz, se crean coreografías lumínicas que remiten al cine primitivo jugando con los sistemas de percepción e ilusión óptica e ironizando sobre los mecanismos de la visión estereoscópica.

Actualmente en la Ciudad de Bs. As., se da una muestra del video artista argentino Andrés Denegri, esta instalación denominada Clamor agrupa tres obras: Éramos esperados (2012), Éramos esperados (16mm) (2013) y Éramos esperados (35mm) (2015). El montaje de la misma consta de dos proyectores de cine enfrentados que disparan imágenes que son capturadas por una pantalla que se encuentra entre ambos. Una proyección es la filmación que el relato corriente presenta como la primera de la historia del cine: Obreros saliendo de la fábrica, de Louis Lumière; la otra hace referencia a la primera filmación en territorio nacional: "La bandera argentina", de Eugenio Py. Lo que diferencia a las tres obras es el soporte cinematográfico con el que está realizada cada una, los proyectores correspondientes, las estructuras con las que se sostienen estos proyectores y que conducen el paso de la película y, sobre todo, sus tamaños. Una gran escultura cinética, donde las imágenes proyectadas se integran al valor estético de las máquinas cinematográficas y de la misma película de cine que sale de ellas para recorrer la sala de un extremo al otro. Andrés Denegri, tiene una amplia trayectoria en la experimentación audiovisual, como también en el campo de la investigación y la docencia. El objetivo de esta instalación, es precisamente reflexionar sobre la evolución de los distintos soportes cinematográficos ampliando la experiencia perceptiva del espectador, que encuentra una multiplicidad de pantallas y formatos, como parte de una misma obra.

Otro caso interesante para reflexionar sobre las transformaciones que las nuevas tecnologías han generado en el campo audiovisual, es el denominado "Documental Expandido". El autor de una tesis doctoral, Gabriel Sucari Jabbar, ha desarrollado ampliamente este

nuevo género cuya conceptualización puede aplicarse a varias experiencias en la región latinoamericana. Define al mismo como resultado de un nuevo paradigma en el que la representación documental contemporánea amplía el cuadro bidimensional de la TV o el cine, a partir de las nuevas tecnologías, se genera una multiplicidad narrativa y permite al espectador un recorrido aleatorio por la información. El documental expandido “propone nuevas formas de representación que trasciende las características de un medio específico, este documental post media produce un modelo en donde se aúnan el cine, el video, la fotografía, el texto, la informática y la instalación”. (Scari Jabbaz, 2009)

Un caso que representa claramente este tipo de representación documental expandida es el WebDoc. El mismo consiste en un nuevo formato de periodismo que está empezando a aparecer, un género basado en el fotorreportaje, que incorpora a un contenido documental, imágenes, videos, audio y herramientas multimedia. Es una oferta de contenidos nativa de la Web, que busca conquistar a los usuarios de dispositivos móviles como los tablet y smartphone. Las historias son contadas a través de la combinación de diferentes medios, utilizando las herramientas y funciones específicas de la red.

Es un sistema interactivo documental, multiformato, concebido y enriquecido con recursos audiovisuales y producido para su difusión vía Internet. Se trata de una herramienta de productos multimedia que combina texto, foto, video, sonido y animación de manera interactiva, didáctica y educativa. Su función principal es difundir información y captar el interés de las personas que no tienen un hábito por la lectura y que se sienten a gusto con la Internet como fuente de información creíble, frente a las noticias de la televisión y la prensa en general.

En Brasil se generó, por ejemplo, un web doc sobre graffiteros de la ciudad de San Pablo, la url es <http://www.webdocgraffiti.com.br/>. Como su formato lo indica es una documental interactivo sobre el arte urbano en la capital paulista. Cada mes se sube un nuevo episodio abordando temas, estilos colectivos y artistas diferentes. El usuario puede visualizar cada episodio en el orden deseado y de forma aleatoria de acuerdo a sus intereses. Por otro lado se plantea el recorrido audiovisual por un gráfico que representa el mapa de la ciudad con las calles y barrios intervenidas por los artistas. Para cerrar el foco puesto en la interactividad del espectador, es que en cada episodio el mismo puede dejar sus comentarios y reflexiones que a su vez generan un diálogo directo con los artistas.

## Cine de exposición en la 29 Bienal de San Pablo

La 29 Bienal del año 2010 se presentó como un espacio de exhibición de varias propuestas audiovisuales. Algunas de ellas fueron concebidas por varios cineastas como Jean-Luc Godard, Steve McQueen, Chantal Akerman, Pedro Costa, entre otros. Varios son los escritos que reflexionan acerca del encuentro entre el arte contemporáneo (más específicamente su espacio de exhibición: museos, galerías) y el cine (en relación a la proyección y exhibición). Uno de los más importantes teóricos que abordó esta problemática fue Jean-Christophe Royoux (1999) a partir del concepto “Cine de exposición”. Cada vez es más frecuente que los museos incorporen prácticas audiovisuales dentro de su programación. Esta tendencia se ha incrementado a lo largo de estos últimos años. Los museos o galerías

se presentan como posibilidad de la conformación de espacios de proyección. Royoux (1999) afirma que el cine de exposición es la "... confluencia inédita de ambos campos, se trata en todo caso de concebir la sintaxis de un dispositivo espacial que funciona por sí mismo, o que se aventura, como verdadera máquina de democraticidad". El traslado de la exhibición fuera de la sala oscura clásica abre la posibilidad de reconfigurar el lenguaje de lo cinematográfico. Algunos de los ejes del cine en cuánto a relato y tiempo se han modificado en su relación con los espacios dentro del museo o galería. La condición del espectador como voyeurista, no activo físicamente, altamente identificado con lo que acontece en la pantalla va a transformarse en un nuevo espectador. La concepción y construcción del relato muchas veces va a estar asignada a la recepción y no a la producción del mismo. Es decir se establece un feedback entre el artista y el espectador, y es en este proceso donde se da lugar el relato. De acuerdo con Royoux,

La transposición de un modelo cinematográfico al contexto de las artes plásticas -proyección de diapositivas, secuencias de imágenes, instalaciones de vídeo- con una serie de efectos específicos –abandono de la autonomía de la imagen, temporalización de la representación–, y aunque hablemos de un cine no-narrativo o anti-narrativo –en el sentido que ha devenido habitual el término, como opuesto a eso que, a partir de 1973, se denominará story art o narrative art– ha permitido en tiempos recientes la emergencia de nuevas modalidades de relato. (1999)

Estas nuevas modalidades están directamente relacionadas con el espectador. Es el propio cuerpo del espectador el que armará con su recorrido, transitando los múltiples espacios en los que se nos ofrece la obra, los posibles relatos que surjan de las imágenes. La narración no es un a priori en muchas de las obras, sino que se conforma con el devenir temporal y espacial del propio espectador. Philippe Dubois reflexionó sobre el cine de exposición en términos de "migración de dispositivos" (2011) a la relación entre el arte contemporáneo y el cine. No se trata de proyectar una película, más allá que se use un proyector, sino que se quiebra con lo propio del cine, tal como lo conocíamos. Se pasa de una sala oscura que clausura el exterior, a un lugar con plena luz. "La sala oscura se presentaba como dispositivo de aislamiento, lugar cerrado, caverna, que establecía una relación bilateral" (Dubois, 2011). Es en este lugar donde están dadas las condiciones para que el espectador experimente una inmersión total con el espectáculo, conduciéndolo a una identificación con lo exhibido. Si bien la identificación se refiere a lo personal lo propio del cine es que es un hecho colectivo. La recepción está condicionada por lo colectivo. La inmersión en el cine está dada en el plano psíquico y no físico. El cine de exposición modifica la inmersión, la vuelve física. Aparece el cuerpo del espectador como eje fundamental de las obras. Harun Farocki (cineasta, República Checa) a partir de la video instalación *Serious Games III: immersion* [2009] expone esto "juegos" que fueron realizados para trabajarse como terapia para soldados que combatieron en la guerra de Irak. Realidad virtual y simulación computarizada conforman dentro del espacio posibles lecturas en la medida que el espectador decida que ver. Lo físico está dado por la libertad de avanzar por los espacios e intersticios que son parte de la obra. La sala permanece abierta y dispuesta a ser atra-



vesada, transitada. “Se deja la sala oscura para pasar al museo o galería. Es decir se pasa a otro dispositivo: el dispositivo museal” (Dubois, 2011). Al modificarse la exhibición y proyección de las obras nos dan algunos indicios de cierto agotamiento en las formas clásicas del cine. Específicamente en la recepción del mismo. ¿De qué manera el espectador contemporáneo inicia la búsqueda de otras formas de ver cine? Según Dominique Païni,

El museo ha sido una nueva vía para que el cine siguiera encontrando un público que ya no estaba dispuesto a aceptar el hecho de ir a ver películas de la misma forma que en el siglo XX. El público hoy ya no va a una sala de cine como iba antiguamente. El público ya no tiene ganas de ser cautivo, de estar capturado por el tiempo de una película. El cine hoy en día no puede conocer una sola forma de ser visto. (2010)

Este espectador conforma con sus recorridos nuevas lecturas en relación a la obra. La misma se presenta como lugar a ser explorado, alejándose de la mera contemplación. El espectador atraído por estímulos visuales y muchas veces sensoriales avanza en diversas direcciones para poder percibir la obra desde diferentes aristas. Estos nuevos lugares se han denominado como arquitecturas de recepción dentro de lo que se llamó “cine expandido”. Estos espacios son altamente performativos e interactivos. Amar Kanwar (cineasta, Nueva Delhi) presentó la video instalación *The Lightning Testimonies* [2007] la cual cuenta con ocho proyectores donde dirigen la imagen a pantallas inmateriales. Cada una explora diversas historias de mujeres que padecieron violencia de género. El montaje estará a cargo del espectador con los recorridos que se instauran a partir de la búsqueda de cada uno. En este recorrido Dubois observa una especie de montaje construido por el espectador. “El desplazamiento del espectador como narrativa, como montaje horizontal” (2011). En cada recorrido se hace presente una decisión por parte del espectador donde va configurando de sentido a la obra. No hay un a priori de la narración, se da en el acto mismo de la exploración de la obra, se da en el espacio. Se crea un montaje a partir de los desplazamientos del espectador, muy por el contrario a la postura contemplativa que acontecía en la sala oscura. La invitación a recorrer los espacios está relacionada con las diferentes pantallas y la cantidad de proyectores que se ubiquen en el espacio. Se puede observar una infinidad de combinaciones posibles en distintos tipos de pantallas, las hay: móviles, sólidas, invisibles (proyectadas en otro lugar), translúcidas, multipantallas. El cine de exposición quiebra la noción de tiempo. Dubois diferenció “un tiempo libre en relación a un tiempo impuesto” (2011) En la sala de cine se impone el tiempo de la proyección clásica, el espectador no decide sobre el tiempo de la misma sino muy por el contrario el tiempo se le impone. En el caso de la exposición, el espectador cuenta con un tiempo libre en el cual es él quien decide la temporalidad de la obra. Las salas en galerías y museos permiten el libre acceso y la permanencia en la misma está dada por las elecciones que haga el espectador de acuerdo a su interés.

## Conclusión

Para concluir sobre la evolución y tendencias del cine expandido en Latinoamérica, podemos reflexionar sobre un punto de partida en común con las experiencias contraculturales de la década del '60, que se dieron de forma simultánea en la región y en Estados Unidos y Europa. Tal vez, el punto en común de los experimentales audiovisuales latinoamericanos sea su permanente reflexión sobre el contexto socio político de cada país, algo que se generó en sus comienzos con el cine político como también en varios video artistas contemporáneos.

Por otro lado, el cine expandido, ha tenido un punto de inflexión en su desarrollo a partir de la irrupción de las nuevas tecnologías, que no solo transformaron la experiencia perceptiva del espectador sino también las estructuras narrativas tradicionales del cine documental y el cine de exposición, entre otros géneros.

## Bibliografía

- Alonso, R. (2001). *Fuera de las formas del cine: Experiencias de Cine Expandido en Argentina*, Presentado en: Segundas Jornadas Nacionales: El Cine y las Artes Audiovisuales. Enfoques Analíticos y Transdisciplinarios. EINCITED. Universidad de Buenos Aires. Archivo General de la Nación, Buenos Aires, 2001.
- Altman, A. (Diciembre de 2009). Hito Steyer - NeuerBerlinerKunstverein. *Frieze Magazine* Nro. 127. Disponible en: [http://www.frieze.com/issue/review/hito\\_steyerl](http://www.frieze.com/issue/review/hito_steyerl)
- Caja Negra editora (2015). *Los condenados de la pantalla, Hito Steyerl (2015)*. Recuperado el 22/08/2015 de <http://www.cajanegraeditora.com.ar/libros/los-condenados-de-la-pantalla-0->
- Civale C. (14 de Noviembre de 2014). La muerte del cine. *Página 12*, Suplemento Las 12. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-9300-2014-11-16.html>
- Dance Box. *The Körper OhneUns*. Recuperado el 10/08/2015 de: <http://dancebox.es/contiene/escenicas/2009/05/1818/>
- Dean, T. (2013). *La vanguardia Cultura. Salvar el celuloide*. <http://www.lavanguardia.com/cultura/20130828/54380779536/salvar-celuloide.html>
- Elder, M. D. (1932). The Myth of Progress (en inglés). *The British Journal of Medical Psychology*, 1932, Vol. XII, p. 1.
- Erre que Erre Danza (2015). *Hoogerman 2012*. Recuperado el 20/08/2015 de: <http://www.errequeerredanza.net/?p=1450&lang=es>
- Hessler S. (2014). *Lugar a dudas. La vitrina. KlaraLidén de Mith of progress (Moonwalk)* Recuperado el 17/08/2015 de: [http://www.lugaradudas.org/publicaciones/exhibiciones/2014\\_03\\_vitrina\\_klaraliden.pdf](http://www.lugaradudas.org/publicaciones/exhibiciones/2014_03_vitrina_klaraliden.pdf)
- Hurtado, A. (2013). *Instituto Cervantes. IgnitionLab*. Recuperado el 10/08/2015 de: [http://berlin.cervantes.es/FichasCultura/Ficha91269\\_57\\_1.htm](http://berlin.cervantes.es/FichasCultura/Ficha91269_57_1.htm)
- Jaques Perconte (2015). Recuperado el 10/08/2015 de <http://www.jacquesperconte.com>

- La Ferla, J. (2008) Cine expandido o el cine después del cine, *La Nación - ADN Cultura* - 16 de Febrero de 2008.
- Lech I. (2015) *VIDEOsPAIN, Intineranciastransvisuales*. Recuperado el 10/08/2015 de <http://issuu.com/publicacionesaacid/docs/videospain>
- Morey J. (2013). *Sneo Danza. La Red. Abraham Hurtado: Cuerpo, conciencia y reacción*. Recuperado el 12/08/2015 de: <http://sneodanzalared.es/profiles/blogs/abraham-hurtado-cuerpo-conciencia-reaccion>
- Navarro, M. (2006). *SalonKritik. Tacita Dean, esquivar la ficción*. Recuperado el 15/08/2015 de [http://salonkritik.net/06-07/2006/08/tacita\\_dean\\_esquivar\\_la\\_ficcio.php](http://salonkritik.net/06-07/2006/08/tacita_dean_esquivar_la_ficcio.php)
- Noble, K. (Enero-Febrero 2011). KlaraLidén - Serpentine Gallery. *Frieze Magazine* Nro. 136. Disponible en: <http://www.frieze.com/issue/review/klara-liden/> <http://Enreo-Feb 2011>
- Perez del Pulgar, I. (2015). *IVAHAM. Ossum*. Recuperado el 12/08/2015 de: <http://ivaham.com/ossum-isabel-perez-del-pulgar/>
- Paini, D. (2010, octubre). El cine expuesto (*Revista Lumiere*) [Video]. Recuperado de <https://vimeo.com/25887752>
- Espacio Fundación Telefónica (2011). *Clase magistral de Philippe Dubois: Arte contemporáneo: cine expuesto, móvil, transmitido*. Material no publicado. Recuperado el 13 de mayo de 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=Wp3SpvJVH8s>
- Royoux, J. C. (1999). Por un cine de exposición. Retomando algunos jalones históricos. *Acción Paralela #5*. Recuperado de: <http://www.acpar.org/numero5/royoux.htm>
- Salama, B. (2014). “El cine experimental: entre el experimento y la experiencia. Las películas de Sergio Subero, Sergio Brauer y Mario Bocchicchio”, *IFOMAGIA* n° 9. Recuperado de <file:///C:/Documents%20and%20Settings/Usuario/Mis%20documentos/Downloads/Dialnet-ElCineExperimentalEntreElExperimentoYLaExperiencia-4747105.pdf>
- Santos, J. (2015). *Arte y Crítica.org. Tacita Dean, el último rayo verde*. Recuperado el 15/08/2015 de: <http://www.arteycritica.org/tacita-dean-el-ultimo-rayo-verde/>
- Sena Caires (2009). *Arte digitais Blog. Jacques Perconte e a ilusão de continuidade*. Recuperado el 10/08/2015 de: [artes.ucp.pt/artesdigitais/?p=278](http://artes.ucp.pt/artesdigitais/?p=278)
- Soucheyre, G. (Noviembre 2014). *Bienal de la Imagen Movimiento. Recuerdos futuros*. Recuperado el 15/08/2015 de: <http://bim.com.ar/proyeccion-2014/?proyeccion=1815>
- Stache, I. (2014). *Goethe Institut. Hito Steyerl en Buenos Aires*. Recuperado el 15/08/2015 de: [http://www.goethe.de/ins/ar/es/bue/ver.cfm?fuseaction=events.detail&event\\_id=20439365](http://www.goethe.de/ins/ar/es/bue/ver.cfm?fuseaction=events.detail&event_id=20439365)
- Torres A., Garavelli C. (2014). ¿Qué es lo experimental del cine y video experimental argentino?, *IFOMAGIA* n°9. Recuperado de [http://www.asaeca.org/imagofagia/sitio/index.php?option=com\\_content&view=article&id=400%3Aique-es-lo-experimental-del-cine-y-video-experimental-argentino&catid=54%3Anumero-9&Itemid=169](http://www.asaeca.org/imagofagia/sitio/index.php?option=com_content&view=article&id=400%3Aique-es-lo-experimental-del-cine-y-video-experimental-argentino&catid=54%3Anumero-9&Itemid=169)
- Youngblood, G. (2012). *Cine Expandido*. Buenos Aires: Edunref.

---

**Abstract:** The term “*expanded cinema*” was popularized by Gene Youngblood in his book *Expanded Cinema* (1970) where the author points out the changes that technological expansion –including cinema– can produce in the perception, in the conscience and

in the cinema itself. This article aims to explore in the art productions that have been developed in the last decades in Europe and Latin America in a context where the raise of technological advances are changing in a substantial way both film production and film visualization producing a behavioral change in spectator attitude towards the film.

**Key words:** cinema - expanded - experimental - Vanguard - video art - technological advances - art - film - spectator.

**Resumo:** A expressão “*cinema expandido*” foi popularizada por Gene Youngblood no livro *Expanded Cinema* (1970), onde o autor expõe as mudanças que a expansão tecnológica, incluído o cinema, podem produzir na percepção e na consciência, e no mesmo cinema. Este ensaio tem como finalidade indagar nas produções artísticas que se desenvolveram nas últimas décadas na Europa e Latino-américa, num contexto onde o auge dos avanços tecnológicos está mudando substancialmente a maneira de produzir filmes e de visualiza-los, mudando assim a atitude do espectador frente á obra.

**Palavras chave:** cinema - expandido - experimental - vanguarda - vídeo arte - avanços tecnológicos - artes - filmes - espectador.

---

## 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 CAICYT-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 CAICYT-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 CAICYT-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 *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 detallan las ediciones históricas de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación:

#### **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación [ ISSN 1668-0227 ]**

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 5ª Edición. Ciclo 2014-2015]**. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 65, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los procesos emergentes en la enseñanza y la práctica del diseño. M. Veneziani:** Prólogo | **M. Veneziani:** Moda y comida: Una alianza que predice hechos económicos | **M. Buey Fernández:** Involúcrame y entenderé | **F. Bertuzzi y D. Escobar:** El espíritu emprendedor. Un acercamiento al diseño independiente de moda y las oportunidades de crecimiento comercial en el contexto actual argentino | **X. González Eliçabe:** Arte popular y diseño: los atributos de un nuevo lujo | **C. Eiriz:** Creación y operaciones de transformación. Aportes para una retórica del diseño | **P.M. Doría:** Desafío creativo cooperativo | **V. Fiorini:** Nuevos escenarios de las prácticas del diseño de indumentaria en Latinoamérica. Conceptos, metodologías

e innovación productiva en el marco de la contemporaneidad | **R. Aras:** Los nuevos aprendizajes del sujeto digital | **L. Mastantuono:** Tendencias hacia un cine medioambiental. Concientización de una producción y diseño sustentable | **D. Di Bella:** El cuerpo como territorio | **V. Stefanini:** La mirada propia. El autorretrato en la fotografía contemporánea | **S. Faerm:** Introducción | **A. Fry, R. Alexander, and S. Ladhib:** Los emprendimientos en Diseño en la economía post-recesión: Parson's E Lab, la Incubadora de Negocios de Diseño | **S. Faerm:** Desarrollando un nuevo valor en diseño; del "qué" al "cómo" | **A. Kurennaya:** Moda como práctica, Moda como proceso: los principios del lenguaje como marco para entender el proceso de diseño | **L. Beltran-Rubio:** Colombia for Export: Johanna Ortiz, Pepa Pombo y la recreación de la identidad cultural para el mercado global de la moda | **A. Fry, G. Goretti, S. Ladhib, E. Cianfanelli, and C. Overby:** "Artesanías de avanzada" integradas con el saber hacer; el papel del valor intangible y el rol central del artesano en el artesanato de alta gama del siglo 21 | **T. Werner and S. Faerm:** El uso de medios comerciales para involucrar e impactar de manera positiva en las comunidades. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 64, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación [Catálogo de Investigaciones. 1ª Edición. Ciclo 2007-2015]. Investigaciones (abstracts) organizadas por campos temáticos:** a. Empresas y marcas | b. Medios y estrategias de comunicación | c. Nuevas tecnologías | d. Nuevos profesionales | e. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes | f. Pedagogía del diseño y las comunicaciones | g. Historia y tendencia. **Selección de Investigaciones (completas):** **Patricia Dosio:** Detección y abordaje de problemas o tendencias actuales en el arte y el diseño | **Débora Belmes:** Nuevas herramientas de la comunicación. Un estudio acerca del amor, la amistad, la educación y el trabajo en jóvenes universitarios | **Eleonora Vallaza:** El Found Footage como práctica del video-arte argentino de la última década | **Andrés Olaizola:** Alfabetización académica en entornos digitales | **Marina Mendoza:** Hacia la construcción de una ciudadanía mediática. Reflexiones sobre la influencia de las políticas neoliberales en la configuración de la comunicación pública argentina | **Valeria Stefanini:** Los modos de representación del cuerpo en la fotografía de moda. Producciones fotográficas de la Revista Catalogue. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 63, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine documental.** **Fernando Mazás:** Prólogo | **Igor Dimitri Gonçalves:** Werner Herzog, documentales de viaje: *Fata Morgana, La Soufrière, A la espera de una catástrofe inevitable, Wodaabe, Pastores del sol, Jag Mandir* | **Nerea González:** La doble lectura de *Canciones para después de una guerra* explicada desde el marco teórico de las problemáticas del documental | **Lucía Levis Bilsky:** De artistas, consumidores y críticos: dinámicas del cambio, el gusto y la distinción en el campo artístico actual. Jean-Luc Godard y su *Adiós al Lenguaje* | **Claudia Martins:** Péter Forgács: imágenes de familia y la memoria del Holocausto | **Fernando Mazás:** *Edificio Master:* la tecnología audiovisual como escritura étnica | **Carlos Gustavo Motta:** La antropología visual | **Gonzalo Murúa Losada:** Por un cuarto cine, el webdoc en

la era de las narraciones digitales | **Antonio Romero Zurita:** El cine intelectual de Fernando Birri. Antecedentes a la conformación del Documental Militante en Argentina | **María A. Sifontes:** El acto performático como expresión del pensamiento en obras realizadas por artistas venezolanos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 62, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imágenes/ escrituras: trazos reversibles.** **Laura Ruiz y Marcos Zangrandi:** Presentación. El lazo imagen/escritura en los nexos de la cultura contemporánea. **1. Blogs/escrituras.** **Diego Vigna:** Lo narrado en imágenes (o las imágenes narradas). Ficciones, pruebas, trazos y fotografías en las publicaciones de los escritores en blogs | **Mariana Catalin:** Daniel Link y la televisión: ensayos entre la clase y la cualificación. **2. Cine/escrituras.** **Vanina Escalles:** El ensayo a la búsqueda de la imagen | **Diego A. Moreiras:** Dimensiones de una masacre en la escuela: traducción intersemiótica en *We need to talk about Kevin* | **Nicolás Suárez:** Pueblo, comunidad y mito en *Juan Moreira* de Leonardo Favio y en *Facundo. La sombra del Tigre* de Nicolás Sarquís | **Marcos Zangrandi:** Antín / Cortázar: cruces y destiempos entre la escritura y el cine. **3. Imágenes/escrituras.** **Álvaro Fernández Bravo:** Imágenes, trauma, memoria: miradas del pasado reciente en obras de Patricio Guzmán, Adriana Lestido y Gustavo Germano | **Laura Ruiz:** Bronce y sueños, los gitanos. Nomadismo, identidades por exclusión y otredad negativa en Jorge Nedich y Josef Koudelka | **Santiago Ruiz y Ximena Triquell:** Imágenes y palabras en la lucha por imposición de sentidos: la imagen como generadora de relatos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 61, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Lecturas y poéticas del arte latinoamericano: apropiaciones, rupturas y continuidades.** **María Gabriela Figueroa:** Prólogo | **Cecilia Iida:** El arte local en el contexto global | **Silvia Dolinko:** Lecturas sobre el grabado en la Argentina a mediados del siglo XX | **Ana Hib:** Repertorio de artistas mujeres en la historiografía canónica del arte argentino: un panorama de encuentros y desencuentros | **Cecilia Marina Slaby:** Mito y banalización: el arte precolombino en el arte actual. La obra de Rimer Cardillo y su apropiación de la iconografía prehispánica | **Lucía Acosta:** Jorge Prelorán: las voces que aún podemos escuchar | **Luz Horne:** Un paisaje nuevo de lo posible. Hacia una conceptualización de la “ficción documental” a partir de Fotografías, de Andrés Di Tella | **María Cristina Rossi:** Redes latinoamericanas de arte constructivo | **Florencia Garramuño:** Todos somos antropófagos. Sobrevivencias de una vocación internacionalista en la cultura brasileña | **Jazmín Adler:** Artes electrónicas en Argentina. En busca del eslabón perdido. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 60, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La experiencia fotográfica en diálogo con las experiencias del mundo.** **Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **François Soulages:** Geoestética de idas-vueltas (a modo de introducción) | **Eric Bonnet:** Partir y volver. Cuba, tierra natal de Wifredo Lam y Ana Mendieta | **María Aurelia Di Bernardino:** Lo que oculta una frontera: el para qué escindir la ciencia del arte | **Alejandro**



**Erbetta:** La experiencia migratoria como posibilidad de creación | **Raquel Fonseca:** En la frontera de las imágenes de una inmigración en doble sentido; ida y vuelta | **Denise Labraga:** Fronteras blandas. Posibilidades de representación del horror | **Alejandra Niedermaier:** La imagen síntoma: construcciones estéticas del yo | **Pedro San Ginés Aguilar:** Hijo de la migración | **Silvia Solas:** Fronteras artísticas: sentidos y sinsentidos de lo visual | **François Soulages:** Las fronteras & el ida-vuelta | **Joaquim Viana:** Las transformaciones diagramáticas: imágenes y fronteras efímeras. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 59, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine y Moda.** P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | M. Carlos: **Moda en cine: signos y simbolismos** | D. Ceccato: **Cortos de moda, un género en auge** | P. Doria: **Brillos y utopías** | V. Fiorini: **Moda, cuerpo y cine** | C. Garizoain: **De la pasarela al cine, del cine a la pasarela. El vestuario y la moda en el cine argentino hoy** | M. Orta: **Moda fantástica** | S. Roffe: **Vestuario de cine: El relator silencioso** | M. Veneziani: **Moda y cine: entre el relato y el ropaje** | L. Acar: **La seducción del cuerpo vestido en La fuente de las mujeres** | F. di Cola: **Moda y autenticidad histórica en el cine: nuevos ecos de la escuela viscontina** | E. Monteiro: **El amor, los cuerpos y las ropas en Michael Haneke** | D. Trindade: **Vestes del tiempo: telas, movimientos e intervalos en la película Lavoura Arcaica** | N. Villaça: **Almodóvar: Cineasta y diseñador** | F. Mazás: **El cine come metalenguaje. Haciendo visible el código de la moda** | **Cuerpo, Arte y Diseño.** P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | S. Cornejo y P. Estebecorena: **Cuerpo, imagen e identidad. Relación (im)perfecta** | D. Ceccato: **Cuerpos encriptadas: Entre el ser real e irreal** | L. Garabieta: **Cuerpo y tiempo** | G. Gómez del Río: **Nuevos soportes, nuevos cuerpos** | M. Matarrese: **Cestería pilagá: una aproximación desde la estética al cuerpo** | C. Puppò: **El arte de diseñar nuestro cuerpo** | S. Roffe: **Ingeniería y arquitectura de la Moda: El cuerpo rediseñado** | L. Ruiz: **Imágenes de la otredad. Arte, política y cuerpos residuales en Daniel Santoro** | V. Suárez: **Cuerpos: utopías de lo real** | S. Avelar: **El futuro de la moda: una discusión posible** | S. M. Costa, Esteban F. Tuesta & S. A. Costa: **Residuos agro-industriales utilizados como materias-primas en estudios de desarrollo de fibras textiles** | F. Dantas Mendes: **El Diseño como estrategia de Postponement en la MVM Manufactura del Vestuario de la Moda** | B. Ferreira Pires: **Cuerpo trazado. Contexturas orgánicas e inorgánicas** | C. R. García Vicentini: **El lugar de la creatividad en el desarrollo de productos de moda contemporáneos.** (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 58, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda en el siglo XX: una mirada desde las artes, los medios y la tecnología.** Matilde Carlos: **Prólogo** | Melisa Perez y Perez: **Las asociaciones entre el arte y la moda en el siglo XX** | Mónica Silvia Incorvaia: **La fotografía en la moda. Entre la seducción y el encanto** | Gladys Mercado: **Vestuario: entre el cine y la moda** | Gabriela Gómez del Río: **Fotolectos: cuando la imagen se vuelve espacio. Estudio de caso Para Ti Colecciones** | Valeria Tuozzo: **La moda en las sociedades modernas** | Esteban Maioli: **Moda, cuerpo e industria. Una revisión sobre**

**la industria de la moda, el uso generalizado de TICs y la Tercera Revolución Industrial Informacional** | **Las Pymes y el mundo de la comunicación y los negocios.** Patricia Iurcovich: **Prólogo** | Liliana Devoto: **La sustentabilidad en las pymes, ¿es posible?** | Sonia Grotz: **Cómo transformar un sueño en un proyecto** | María A. Rosa Dominici: **La importancia del coaching en las PYMES como factor estratégico de cambio** | Victoria Mejuto: **La creación de diseño y marca en las Pymes** | Diana Silveira: **Las pymes argentinas: realidades y perspectivas** | Christian Javier Klyver: **Las Redes Sociales y las PyMES. Una relación productiva** | Silvia Martinica: **El maltrato psicológico en la empresa** | Debora Shapira: **La sucesión en las PYMES, el factor gerenciamiento.** (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 57, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Pedagogías y poéticas de la imagen.** Julio César Goyes Narvárez y Alejandra Niedermaier: **Prólogo** | Vanessa Brasil Campos Rodríguez: **Una mirada al borde del precipicio. La fascinación por lo siniestro en el espectáculo de lo real (reality show)** | Mónica Ferreira Mayrink: **La escuela en escena: las películas como signos mediadores de la formación crítico-reflexiva de profesores** | Jesús González Requena: **De los textos yoicos a los textos simbólicos** | Julio César Goyes Narvárez: **Audiovisualidad y subjetividad. Del icono a la imagen filmica** | Alejandro Jaramillo Hoyos: **Poética de la imagen - imagen poética** | Leopoldo Lituma Agüero: **Imagen, memoria y Nación. La historia del Perú en sus imágenes primigenias** | Luis Martín Arias: **¿Qué queremos decir cuando decimos “imagen”? Una aproximación desde la teoría de las funciones del lenguaje** | Luis Eduardo Motta R.: **La imagen y su función didáctica en la educación artística** | Alejandra Niedermaier: **Cuando me asalta el miedo, creo una imagen** | Eduardo A. Russo: **Dinámicas de pantalla, prácticas post-espectatoriales y pedagogías de lo audiovisual** | Viviana Suarez: **Interferencias. Notas sobre el taller como territorio, la regla como posibilidad, la obra como médium** | Lorenzo Javier Torres Hortelano: **Aproximación a un modelo de representación virtual lúdico (MRVL). Virtual Self, narcisismo y ausencia de sentido.** (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 56, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 4ª Edición. Ciclo 2012-2013]. Tesis recomendada para su publicación: Mariluz Sarmiento: La relación entre la biónica y el diseño para los criterios de forma y función.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 55, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Reflexiones sobre la imagen: un grito interminable e infinito.** Jorge Couto: **Prólogo** | Joaquín Linne y Diego Basile: **Adolescentes y redes sociales online. El photo sharing como motor de la sociabilidad** | María José Bórquez: **El Photoshop en guerra: algo más que un retoque cosmético** | Virginia E. Zuleta: **Una apertura de Pina. Algunas reflexiones en torno al do-**

**cumental de Wim Wenders** | Lorena Steinberg: **El funcionamiento indicial de la imagen en el nuevo cine documental latinoamericano** | Fernando Mazás: **Apuntes sobre el rol del audiovisual en una genealogía materialista de la representación** | Florencia Larralde Armas: **Las fotos sacadas de la ESMA por Victor Basterra en el Museo de Arte y Memoria de La Plata: el lugar de la imagen en los trabajos de la memoria de la última dictadura militar argentina** | Tomás Frère Affanni: **La imagen y la música. Apuntes a partir de El artista** | Mariana Bavoleo: **El Fileteado Porteño: motivos decorativos en el margen de la comunicación publicitaria** | Mariela Acevedo: **Una reflexión sobre los aportes de la Epistemología Feminista al campo de los estudios comunicacionales** | Daniela Ceccato: **Los blogs de moda como creadores de modelos estéticos** | Natalia Garrido: **Imagen digital y sitios de redes sociales en internet: ¿más allá de espectacularización de la vida cotidiana?** | Eugenia Verónica Negreira: **El color en la imagen: una relación del pasado - presente y futuro** | Ayelén Zaretti: **Cuerpos publicitarios: cuerpos de diseño. Las imágenes del cuerpo en el discurso publicitario de la televisión. Un análisis discursivo** | Jorge Couto: **La “belleza” im-posible visual/digital de las tapas de las revistas. Aportes de la biopolítica para entender su u-topía.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 54, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Interpretando el pensamiento de diseño del siglo XXI.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. Tendencias opuestas** | Leandro Allochis: **La mirada lúcida. Desafíos en la producción y recepción de imágenes en la comunicación contemporánea** | Teresita Bonafina: **Lo austero. ¿Un estilo de vida o una tendencia en la moda?** | Florencia Bustingorry: **Moda y distinción social. Reflexiones en torno a los sentidos atribuidos a la moda** | Carlos Caram: **Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto** | Patricia M. Doria: **Poética, e inspiración en Diseño de Indumentaria** | Verónica Fiorini: **Tendencias de consumo, innovación e identidad en la moda: Transformaciones en la enseñanza del diseño latinoamericano** | Paola Gallarato: **Buscando el vacío. Reflexiones entre líneas sobre la forma del espacio** | Andrea Pol: **Brand 2020. El futuro de las marcas** | José E. Putruele y Marcia C. Veneziani: **Sustentabilidad, diseño y reciclaje** | Valeria Stefanini: **La puesta en escena. Arte y representación** | Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Nuevos mundos extremos** | David Carroll: **El innovador transgresor: ser un explorador de Google Glass** | Aaron Fry y Steven Faerm: **Consumismo en los Estados Unidos de la post-recesión: la influencia de lo “Barato y Chic” en la percepción sobre la desigualdad de ingresos** | Steven Faerm: **Construyendo las mejores prácticas en la enseñanza del diseño de moda: sentido, preparación e impacto** | Robert Kirkbride: **Aguas arriba/Aguas Abajo** | Jeffrey Lieber: **Aprender haciendo** | Karinna Nobbs y Gretchen Harnick: **Un estudio exploratorio sobre el servicio al cliente en la moda.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 53, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cincuenta años de soledad. Aspectos y reflexiones sobre el universo del video arte.** E. Vallazza:

**Prólogo** | S. Torrente Prieto: **La sutura de lo ausente. El espectador como actor en el videoarte** | G. Galuppo: **Frente al vacío cuerpos, espacios y gestos en el videoarte** | C. Sabeckis: **El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas** | J. P. Lattanzi: **La crisis de las grandes narrativas del arte en el audiovisual latinoamericano: apuntes sobre el cine experimental latinoamericano en las décadas de 1960 y 1970** | N. Sorrivias: **El videoarte como herramienta pedagógica** | M. Cantú: **Archivos y video: no lo hemos comprendido todo** | E. Vallazza: **El video arte y la ausencia de un campo cultural específico como respuesta a su hibridación artística** | D. Foresta: **Los comienzos del videoarte (entrevista)** | G. Ignoto: **Borrado** | J-P Fargier: **Grand Canal & Mon Ciel!** | R. Skryzak: **Las ensoñaciones de un videasta solitario** | G. Kortsarz: **El sol en mi cabeza** | **La identidad nacional. Representaciones culturales en Argentina y Serbia.** Z. Marzorati y B. Pantović: **Prólogo** | A. Mardikian: **Múltiples identidades narrativas en el espacio teatral** | D. Radojičić: **Identidad cultural. La película etnográfica en Serbia** | M. Pombo: **La fotografía argentina contemporánea. Una mirada hacia las comunidades indígenas** | T. Tal: **El Kruce de los Andes: memoria de San Martín y discurso político en Revolución (Ipiña, 2010)** | B. Pantović: **Serbia en imágenes: mensajes visuales de un país** | V. Trifunović y J. Diković: **La transformación post-socialista y la cultura popular: reflejo de la transición en series televisivas de Serbia** | S. Sasiain: **Espacios que educan: tres momentos en la historia de la educación en Argentina** | M. E. Stella: **A un cuarto de siglo, reflexiones sobre el Juicio a las Juntas Militares en Argentina** | A. Stagnaro: **Representaciones culturales e identitarias en cambio: habitus científico y políticas públicas en ciencia y tecnología en la Argentina** | A. Pavićević: **El Ángel Blanco. Desde Heraldito de la Resurrección hasta Portador de Fortuna. Comercialización del Arte Religioso en la Serbia post-comunista** | M. Stefanović Banović: **Ejemplos del uso de los símbolos cristianos en la vida cotidiana en Serbia** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 52, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño de arte Tecnológico.** Alejandra Niedermaier: **Prólogo.** Apartado: Acerca de FASE: Marcela Andino: **Diseño de políticas culturales** | Pelusa Borthwick: **Nuestra inserción en la cadena de producción nacional** | Patricia Moreira: **FASE La necesidad del encuentro** | Graciela Taquini: **Textos curatoriales de los últimos cinco años de FASE.** Apartado: Acerca de la esencia y el diseño del arte tecnológico. Rodrigo Alonso: **Introducción a las instalaciones interactivas** | Emiliano Causa: **Cuerpo, Movimiento y Algoritmo** | Rosa Chalhko: **Entre el álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales** | Alejandra Marinaro y Romina Flores: **Objetos de frontera y arte tecnológico** | Enrique Rivera Gallardo: **El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil** | Mariela Yeregui: **Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación** | Jorge Zuzulich: **¿Qué nos dice una obra de arte electrónico?** Este cuaderno acompaña a FASE 6.0/2014. **Tesis recomendada para su publicación.** Valeria de Montserrat Gil Cruz: **Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 51, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseños escénicos innovadores en puestas contemporáneas**. Catalina Julia Artesi: **Prólogo** | Andrea Pontoriero: **Vida líquida, teatro y narración en las propuestas escénicas de Mariano Pensotti** | Estela Castronuovo: **Lote 77 de Marcelo Mininno: el trabajoso oficio de narrar una identidad** | Catalina Julia Artesi: **Representaciones expandidas en puestas actuales** | Ezequiel Lozano: **La intermedialidad en el centro de las propuestas escénicas de Diego Casado Rubio** | Marcelo Velázquez: **Mediatización y diferencia. La búsqueda de la forma para una puesta en escena de Acreedores de Strindberg** | Distribución cultural. Yanina Leandra: **Prólogo** | Andrea Hanna: **El rol del productor en el teatro independiente. La producción es ejecutiva y algo más...** | Roberto Perinelli: **Teatro: de Independiente a Alternativo. Una síntesis del camino del Teatro Independiente argentino hacia la condición de alternativo y otras cuestiones inevitables** | Leila Barenboim: **Gestión Cultural 3.0** | Rosalía Celentano: **Ámbito público, ámbito privado, ámbito independiente, fronteras desplazadas en el teatro de la Ciudad de Buenos Aires** | Yoska Lazaro: **La resignificación del término "producto" en el ámbito cultural** | Tesis recomendada para su publicación: Rosa Judith Chalkho. **Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 50, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño en foco: modelos y reflexiones sobre el campo disciplinar y la enseñanza del diseño en América Latina**. María Elena Onofre: **Prólogo** | Sandra Navarrete: **Abstracción y expresión. Una reflexión de base filosófica sobre los procesos de diseño** | Octavio Mercado G: **Notas para un diseño negativo. Arte y política en el proceso de conformación del campo del Diseño Gráfico** | Denise Dantas: **Diseño centrado en el sujeto: una visión holística del diseño rumbo a la responsabilidad social** | Sandra Navarrete: **Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI** | Deyanira Bedolla Pereda y Aarón José Caballero Quiroz: **La imagen emotiva como lenguaje de la creatividad e innovación** | María González de Cosío y Nora A. Morales Zaragoza: **El pensamiento proyectual sistémico y su integración en el aula** | Luis Rodríguez Morales: **Hacia un diseño integral** | Gloria Angélica Martínez de la Peña: **La investigación y el diagnóstico de proyectos de diseño** | María Isabel Martínez Galindo y Nora A. Morales Zaragoza: **Imaginando otras formas de leer. La era de la sociedad imaginante** | Paula Visoná y Giulio Palmitessa: **Metodologías del diseño en la promoción de aprendizaje organizacional. El proyecto Melissa Academy** | Leandro Brizuela: **El diseño de packaging y su contribución al desarrollo de pequeños y medianos emprendimientos** | Dolores Delucchi: **El Diseño y su incidencia en la industria del juguete argentino** | Pablo Capurro: **Sin nadie en el medio. El papel de internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación** | Fabio Parode e Ione Bentz: **El desarrollo sustentable en Brasil: cultura, medio ambiente y diseño**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 49, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los enfoques multidisciplinares del sistema de la moda**. Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani:

**Introducción Universidad de Palermo. El enfoque multidisciplinario: un desafío pedagógico en la enseñanza de la moda y el diseño** | Leandro Allochis: **De New York a Buenos Aires y del Hip Hop a la Cumbia Villera. El protagonismo de la imagen en los procesos de transculturación** | Patricia Doria: **Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria. El desafío creativo (enseñanza del método)** | Ximena González Eliçabe: **Arte sartorial. De lo ritual a lo cotidiano** | Sofía Marré: **El asociativismo en las empresas de diseño de indumentaria de autor en Argentina** | Laureano Mon: **Los caminos de la innovación en la Argentina** | Marcía Veneziani: **Costumbres, dinero y códigos culturales: conceptos inseparables para la enseñanza del sistema de la moda** | Maximiliano Zito: **La ética del diseño sustentable**. Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Industria y Academia** | Lauren Downing Peters: **¿Moda o vestido? Aspectos Pedagógicos en la teoría de la moda** | Steven Faerm: **Del aula al salón de diseño: La experiencia transicional del graduado en diseño de indumentaria** | Aaron Fry, Steven Faerm y Reina Arakji: **Realizando el sueño del nuevo graduado: construyendo el éxito sostenible de negocios en pequeña escala** | Robert Kirkbride: **Velos y veladuras** | Melinda Wax: **Meditaciones sobre una simple puntada**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 48, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tejiendo identidades latinoamericanas**. Marcía Veneziani: **Prólogo** | Manuel Carballo: **Identidades: construcción y cambio** | Roberto Aras: **“Ortega, profeta del destino latinoamericano: la identidad como ‘autenticidad’”** | Marisa García: **Latinoamérica según Latinoamérica** | Leandro Allochis: **La fotografía invisible. Identidad y tapas de revistas femeninas en la Argentina** | Valeria Stefanini Zavallo: **Pararse derechita. El cuerpo y la pose en la fotografía de moda. Un análisis de producciones fotográficas de la revista *Catalogue*** | Marcía Veneziani: **Diseñar a partir de la identidad. Entre el molde y el espejo** | Paola de la Sotta Lazzzerini - Osvaldo Muñoz Peralta: **La intención de diseño. El caso del Artilugio Chilote** | Ximena González Eliçabe: **Arte textil y tradición en la Provincia de Catamarca, noroeste argentino** | Lida Eugenia Lora Gómez - Diana Carolina Aconcha Díaz: **FIBRARTE** | Marina Porrúa: **Claves de identidad del programa Identidades Productivas** | Marina Porrúa: **Diseño con identidad local. Territorio y cultura, como eje para el desarrollo y la sustentabilidad** | Georgina Colzani: **Entramado: moda y diseño en Latinoamérica** | Andrea Melenje Argote: **Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales** | Nicolás García Recoaro: **Las cholos y su mundo de polleras**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 47, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 3ª Edición. Ciclo 2010-2011]. Tesis recomendada para su publicación: Yina Lissete Santisteban Balaguera: La influencia de los materiales en el significado de la joya**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 46, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Transformaciones en la comunicación, el arte y la cultura a partir del desarrollo y consolidación de nuevas tecnologías.** T. Domenech: **Prólogo** | J. P. Lattanzi: **¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder?** | G. Massara: **Arte y nuevas tecnologías, lo experimental en el bioarte** | E. Vallazza: **Nuevas tecnologías, arte y activismo político** | C. Sabeckis: **El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica** | V. Levato: **Redes sociales, lenguaje y tecnología Facebook. The 4th Estate Media?** | M. Damoni: **Democracia y mass media... ¿mayor calidad de la información?** | N. Rivero: **La literatura en su época de reproductibilidad digital** | M. de la P. Garberoglio: **Literatura y nuevas tecnologías. Cambios en las nociones de lectura y escritura a partir de los weblogs** | T. Domenech: **Políticas culturales y nuevas tecnologías - Aportes interdisciplinarios en Diseño y Comunicación desde el marketing, los negocios y la administración.** S. G. González: **Prólogo** | A. Bur: **Marketing sustentable. Utilización del marketing sustentable en la industria textil y de la indumentaria** | A. Bur: **Moda, estilo y ciclo de vida de los productos de la industria textil** | S. Cabrera: **La fidelización del cliente en negocios de restauración** | S. Cabrera: **Marketing gastronómico. La experiencia de convertir el momento del consumo en un recuerdo memorable** | C. R. Cerezo: **De la Auditoría Contable a la Auditoría de las Comunicaciones** | D. Elstein: **La importancia de la motivación económica** | S. G. González: **La reputación como ventaja competitiva sostenible** | E. Lissi: **Primero la estrategia, luego el marketing. ¿Cómo conseguir recursos en las ONGs?** | E. Llamas: **La naturaleza estratégica del proceso de branding** | D. A. Ontiveros: **Retail marketing: el punto de venta, un medio poderoso** | A. Prats: **La importancia de la comunicación en el marketing interno.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 45, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda y Arte.** Marcia Veneziani: **Prólogo Universidad de Palermo** | Felisa Pinto: **Fusión Arte y Moda** | Diana Avellaneda: **De perfumes que brillan y joyas que huelen. Objetos de la moda y talismanes de la fe** | Diego Guerra y Marcelo Marino: **Historias de familia. Retrato, indumentaria y moda en la construcción de la identidad a través de la colección Carlos Fernández y Fernández del Museo Fernández Blanco, 1870-1915** | Roberto E. Aras: **Arte y moda: ¿fusión o encuentro? Reflexiones filosóficas** | Marcia Veneziani: **Moda y Arte en el diseño de autor argentino** | Laureano Mon: **Diseño en Argentina. "Hacia la construcción de nuevos paradigmas"** | Victoria Lescano: **Baño, De Loof y Romero, tres revolucionarios de la moda y el arte en Buenos Aires** | Valeria Stefanini Zavallo: **Para hablar de mí. La apropiación que el arte hace de la moda para abordar el problema de la identidad de género** | María Valeria Tuozzo y Paula López: **Moda y Arte. Campos en intersección** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **Prólogo Università di Bologna** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **El binomio arte y moda: etapas de un proceso histórico** | Simona Segre Reinach: **Renacimiento y naturalización del gusto. Una paradoja de la moda italiana** | Federica Muzzarelli: **La aventura de la fotografía como arte de la moda** | Elisa Tosi Brandi: **El arte en el proceso creativo de la moda: algunas consideraciones a partir de un caso de estudio** | Nicoletta Giusti: **Art works: organizar el trabajo creativo en la moda y en el arte** | Antonella Mascio: **La moda como forma de valorización de las series de televisión.**

(2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 44, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Acerca de la subjetividad contemporánea: evidencias y reflexiones.** Alejandra Niedermaier - Viviana Polo Flórez: **Prólogo** | Raúl Horacio Lamas: **La Phantasia estructurante del pensamiento y de la subjetividad** | Alejandra Niedermaier: **La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy** | Susana Pérez Tort: **Poéticas visuales mediadas por la tecnología. La necesaria opacidad** | Alberto Carlos Romero Moscoso: **Subjetividades inestables** | Norberto Salerno: **¿Qué tienen de nuevo las nuevas subjetividades?** | Magalí Turkenich - Patricia Flores: **Principales aportes de la perspectiva de género para el estudio social y reflexivo de la ciencia, la tecnología y la innovación** | Gustavo Adolfo Aragón Holguín: **Consideración de la escritura narrativa como indagación de sí mismo** | Cayetano José Cruz García: **Idear la forma. Capacitación creativa** | Daniela V. Di Bella: **Aspectos inquietantes de la era de la subjetividad: lo deseable y lo posible** | Paola Galvis Pedroza: **Del universo simbólico al arte como terapia. Un camino de descubrimientos** | Julio César Goyes Narváez: **El sujeto en la experiencia de lo real** | Sylvia Valdés: **Subjetividad, creatividad y acción colectiva** | Elizabeth Vejarano Soto: **La poética de la forma. Fronteras desdibujadas entre el cuerpo, la palabra y la cosa** | Eduardo Vigovsky: **Los aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario** | Julián Humberto Arias: **Desarrollo humano: un lugar epistémico** | Lucía Basterrechea: **Subjetividad en la didáctica de las carreras proyectuales. Grupos de aprendizaje; evaluación** | Tatiana Cuéllar Torres: **Cartografía del papel de los artefactos en la subjetividad infantil. Un caso sobre la implementación de artefactos en educación de la primera infancia** | Rosmery Dussán Aguirre: **El Diseño de experiencias significativas en entornos de aprendizaje** | Orfa Garzón Rayo: **Apuntes iniciales para pensar-se la subjetividad que se expresa en los procesos de docencia en la educación superior** | Alfredo Gutiérrez Borrero: **Rapsodia para los sujetos por sí-mismos. Hacia una sociedad de localización participante** | Viviana Polo Florez: **Habitancia y comunidades de sentido. Complejidad humana y educación. Consideraciones acerca del acto educativo en Diseño.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 43, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Perspectivas sobre moda, tendencias, comunicación, consumo, diseño, arte, ciencia y tecnología.** Marcia Veneziani: **Prólogo** | Laureano Mon: **Industrias Creativas de Diseño de Indumentaria de Autor. Diagnóstico y desafíos a 10 años del surgimiento del fenómeno en Argentina** | Marina Pérez Zelaschi: **Observatorio de tendencias** | Sofía Marré: **La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor** | Diana Avellaneda: **Telas con efectos mágicos: iconografía en las distintas culturas. Entre el arte, la moda y la comunicación** | Silvina Rival: **Tiempos modernos. Entre lo moderno y lo arcaico: el cine de Jia Zhang-ke y Hong Sang-soo** | Cristina Amalia López: **Moda, Diseño, Técnica y Arte reunidos en el concepto del buen vestir. La esencia del oficio y el lenguaje de las formas estéticas del arte sartorial y su aporte a la cultura y el consumo del diseño** | Patricia Doria: **Conside-**



**raciones sobre moda, estilo y tendencias** | Gustavo A. Valdés de León: **Filosofía desde el placard. Modernidad, moda e ideología** | Mario Quintili: **Nanociencia y Nanotecnología... un mundo pequeño** | Diana Pagano: **Las tecnologías de la felicidad privada. Una problemática tan vieja como la modernidad** | Elena Onofre: **Al compás de la revolución Interactiva. Un mundo de conexiones** | Roberto Aras: **Principios para una ética de la ficción televisiva** | Valeria Stefanini Zavallo: **El uso del cuerpo en las revistas de moda** | Andrea Pol: **La marca: un signo de identificación visual y auditivo sinérgico.** (2012). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 42, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte, Diseño y medias tecnológicas.** Rosa Chalkho: **Hacia una proyectualidad crítica. [Prólogo]** | Florencia Battiti: **El arte ante las paradojas de la representación** | Mariano Dagatti: **El voyeurismo virtual. Aportes a un estudio de la intimidad** | Claudio Eiriz: **El oído tiene razones que la física no conoce. (De la falla técnica a la ruptura ontológica)** | María Cecilia Guerra Lage: **Redes imaginarias y ciudades globales. El caso del stencil en Buenos Aires (2000-2007)** | Mónica Jacobo: **Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina** | Jorge Kleiman: **Automatismo & Imago. Aportes a la Investigación de la Imagen Inconsciente en las Artes Plásticas** | Gustavo Kortsarz: **La duchampización del arte** | María Ledesma: **Enunciación de la letra. Un ejercicio entre Occidente y Oriente** | José Llano: **La notación del intérprete. La construcción de un paisaje cultural a modo de huella material sobre Valparaíso** | Carmelo Saitta: **La banda sonora, su unidad de sentido** | Sylvia Valdés: **Poéticas de la imagen digital.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 41, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas al sur de Latinoamérica II. Una mirada regional de los nuevos escenarios y desafíos de la comunicación.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Claudia Gil Cubillos: **Presentación** | Fernando Caniza: **Lo público y lo privado en las Relaciones Públicas. Cómo pensar la identidad y pertenencia del alumno en estos ámbitos para comprender mejor su desempeño académico y su inserción profesional** | Gustavo Cóppola: **Gestión del Riesgo Comunicacional. Puesta en práctica** | María Aparecida Ferrari: **Comunicación y Cultura: análisis de la realidad de las Relaciones Públicas en organizaciones chilenas y brasileñas** | Constanza Hormazábal: **Reputación y manejo de Crisis: Caso empresas de telefonía móvil, luego del 27F en Chile** | Patricia Iurcovich: **La Pequeña y Mediana empresa y la función de la comunicación** | Carina Mazzola: **Repensar la comunicación en las organizaciones. Del pensamiento en línea hacia una mirada sobre la complejidad de las prácticas comunicacionales** | André Menanteau: **Transparencia y comunicación financiera** | Edison Otero: **Tecnología y organizaciones: de la comprensión a la intervención** | Gabriela Pagani: **¿Se puede ser una empresa socialmente responsable sin comunicar?** | Julio Reyes: **Las Cuatro Dimensiones de la Comunicación Interna.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 40, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Alquimia de lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación.** Alejandra Niedermaier: **Prólogo | Eje: La alfabetización de las distintas disciplinas.** Beatriz Robles. Bernardo Suárez. Claudio Eiriz. Gustavo A. Valdés de León. Mara Steiner. Hugo Salas. Fernando Luis Rolando Badell. María Torre. Daniel Tubío | **Eje: Vasos comunicantes.** Norberto Salerno. Viviana Suárez. Laura Gutman. Graciela Taquini. Alejandra Niedermaier | **Eje: Nuevos modos de circulación, nuevos modos de comunicación.** Débora Belmes. Verónica Devalle. Mercedes Pombo. Eduardo Russo. Verónica Joly. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 39, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 2ª Edición. Ciclo 2008-2009]. Tesis recomendada para su publicación: Paola Andrea Castillo Beltrán: Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 38, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño de Interiores en la Historia.** Roberto Céspedes: **El Diseño de Interiores en la Historia.** Andrea Peresan Martínez: **Antigüedad.** Alberto Martín Isidoro: **Bizancio.** Alejandra Palermo: **Alta Edad Media: Románico.** Alicia Dios: **Baja Edad Media: Gótico.** Ana Cravino: **Renacimiento, Manierismo, Barroco.** Clelia Mirna Domoñi: **Iberoamericano Colonial.** Gabriela Garófalo: **Siglo XIX.** Mercedes Pombo: **Siglo XX. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación.** Mauricio León Rincón: **El relato de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 37, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Picas** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Fernando Arango: **Comunicaciones corporativas.** Damián Martínez Lahitou: **Brand PR: comunicaciones de marca.** Manuel Montaner Rodríguez: **La gestión de las PR a través de Twitter.** Orlando Daniel Di Pino: **Avanza la tecnología, que se salve el contenido!** Lucas Lanza y Natalia Fidel: **Política 2.0 y la comunicación en tiempos modernos.** Daniel Néstor Yasky: **Los públicos de las comunicaciones financieras. Investor relations & financial communications.** Andrea Paula Lojo: **Los públicos internos en la construcción de la imagen corporativa.** Gustavo Adrián Pedace: **Las Relaciones Públicas y la mentira: ¿inseparables?** Gabriel Pablo Stortini: **La ética en las Relaciones Públicas.** Gerardo Sanguine: **Las prácticas profesio-**

**nales en la carrera de Relaciones Públicas.** Paola Lattuada: **Comunicación Sustentable: la posibilidad de construir sentido con otros.** Adriana Lauro: **RSE - Comunicación para el Desarrollo Sostenible en una empresa de servicio básico y social: Caso Aysa.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La utilización de clásicos en la puesta en escena.** Catalina Artesi: **Tensión entre los ejes de lo clásico y lo contemporáneo en dos versiones escénicas de directores argentinos.** Andrés Olaizola: **La Celestina en la versión de Daniel Suárez Marzal: apuntes sobre su puesta en escena.** María Laura Pereyra: **Antígona, desde el teatro clásico al Derecho Puro - Perspectivas de la enseñanza a través del método del case study.** María Laura Ríos: **Manifiesto de Niños, o la escenificación de la violencia.** Mariano Saba: **Pelayo y el gran teatro del canon: los condicionamientos críticos de Unamuno dramaturgo según su recepción en América Latina. Propuestas de abordaje frente a las problemáticas de la diversidad. Nuevas estrategias en educación superior, desarrollo turístico y comunicación.** Florencia Bustingorry: **Sin barreras lingüísticas en el aula. La universidad argentina como escenario del multiculturalismo.** Diego Navarro: **Turismo: portal de la diversidad cultural. El turismo receptivo como espacio para el encuentro multicultural.** Virginia Pineau: **La Educación Superior como un espacio de construcción del Patrimonio Cultural. Una forma de entender la diversidad.** Irene Scaletzky: **La construcción del espacio académico: ciencia y diversidad. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación.** Yaffa Nahir I. Gómez Barrera: **La Cultura del Diseño, estrategia para la generación de valor e innovación en la PyMe del Área Metropolitana del Centro Occidente, Colombia.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica.** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica.** Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®.** María Isabel Muñoz Antonin: **Reputación corporativa: Trustmark y activo de comportamientos adquisitivos futuros.** Bernardo García: **Tendencias y desafíos de las marcas globales. Nuevas expectativas sobre el rol del comunicador corporativo.** Claudia Gil Cubillos: **Comunicadores corporativos: desafíos de una formación profesional por competencias en la era global.** Marcelino Garay Madariaga: **Comunicación y liderazgo: sin comunicación no hay líder.** Jairo Ortiz Gonzales: **El rol del comunicador en la era digital.** Alberto Arébalos: **Las nuevas relaciones con los medios. En un mundo de comunicaciones directas, ¿es necesario hacer media relations?** Enrique Correa Ríos: **Comunicación y lobby.** Guillermo Holzmann: **Comunicación política y calidad democrática en Latinoamérica.** Paola Lattuada: **RSE y RRPP: ¿un mismo ADN?** Equipo de Comunicaciones Corporativas de MasterCard para la región de Latinoamérica y el Caribe: **RSE - Caso líder en consumo inteligente.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **txts.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2004-2007]. Tesis recomendada para su publicación: Nancy Viviana Reinhardt: Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: El paisaje como referente de diseño. Jimena Martignoni: **El paisaje como referente de diseño.** Carlos Coccia: **Escenografía. Teatro. Paisaje.** Cristina Felsenhardt: **Arquitectura. Paisaje.** Graciela Novoa: **Historia. Marcas a través del tiempo. Paisaje.** Andrea Saltzman: **Cuerpo. Vestido. Paisaje.** Sandra Siviero: **Antropología. Pueblos. Paisaje.** Felipe Uribe de Bedout: **Mobiliario Urbano. Espacio Público. Ciudad - Paisaje.** Paisaje Urbe. Patricia Noemí Casco y Edgardo M. Ruiz: **Introducción Paisaje Urbe. Manifiesto: Red Argentina del Paisaje.** Lorena C. Allemanni: **Acciones sobre el principal recurso turístico de Villa Gesell “la playa”.** Gabriela Benito: **Paisaje como recurso ambiental.** Gabriel Burgueño: **El paisaje natural en el diseño de espacios verdes.** Patricia Noemí Casco: **Paisaje compartido. Paisaje como recurso.** Fabio Márquez: **Diseño participativo de espacios verdes públicos.** Sebastián Miguel: **Proyecto social en áreas marginales de la ciudad.** Eduardo Otaviani: **El espacio público, sostén de las relaciones sociales.** Blanca Rotundo y María Isabel Pérez Molina: **El hombre como hacedor del paisaje.** Edgardo M. Ruiz: **Patrimonio, historia y diseño de los jardines del Palacio San José.** Fabio A. Solari y Laura Cazorla: **Valoración de la calidad y fragilidad visual del paisaje.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Typo.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas 2009. Radiografía: proyecciones y desafíos.** Paola Lattuada: **Introducción.** Fernando Arango: **La medición de la reputación corporativa.** Alberto Arébalos: **Yendo donde están las audiencias. Internet: el nuevo aliado de las relaciones públicas.** Alessandro Barbosa Lima y Federico Rey Lennon: **La Web 2.0: el nuevo espacio público.** Lorenzo A. Blanco: **entrevista.** Lorenzo A. Blanco: **¿Nuevas empresas... nuevas tendencias... nuevas relaciones públicas...?** Carlos Castro Zuñeda: **La opinión pública como el gran grupo de interés de las relaciones públicas.** Marisa Cuervo: **El desafío de la comunicación interna en las organizaciones.** Diego Dillenberger: **Comunicación política.** Graciela Fernández Ivern: **Consejo Profesional de Relaciones Públicas de la República Argentina. Carta**

**abierta en el 50° aniversario.** Juan Iramain: **La sustentabilidad corporativa como objetivo estratégico de las relaciones públicas.** Patricia Iurcovich: **Las pymes y la función de la comunicación.** Gabriela T. Kurincic: **Convergencia de medios en Argentina.** Paola Lattuada: **RSE: Responsabilidad Social Empresaria. La tríada RSE.** Aldo Leporatti: **Issues Management. La comunicación de proyectos de inversión ambientalmente sensibles.** Elisabeth Lewis Jones: **El beneficio público de las relaciones públicas. Un escenario en el que todos ganan.** Hernán Maurette: **La comunicación con el gobierno.** Allan McCrea Steele: **Los nuevos caminos de la comunicación: las experiencias multisensoriales.** Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®.** Roberto Starke: **Lobby, lobistas y bicicletas.** Hernán Stella: **La comunicación de crisis.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sandro Benedetto: **Borges y la música.** Alberto Farina: **El cine en Borges.** Alejandra Niedermaier: **Algunas consideraciones sobre la fotografía a través de la cosmovisión de Jorge Luis Borges.** Graciela Taquini: **Transborges.** Nora Tristezza: **El arte de Borges.** Florencia Bustingorry y Valeria Mugica: **La fotografía como soporte de la memoria.** Andrea Chame: **Fotografía: los creadores de verdad o de ficción.** Mónica Incorvaia: **Fotografía y Realidad.** Viviana Suárez: **Imágenes opacas. La realidad a través de la máquina surrealista o el desplazamiento de la visión clara.** Daniel Tubío: **Innovación, imagen y realidad: ¿Sólo una cuestión de tecnologías?** Augusto Zanela: **La tecnología se sepulta a sí misma.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Catalina Julia Artesi: **¿Un Gardel venezolano? “El día que me quieras” de José Ignacio Cabrujas.** Marcelo Bianchi Bustos: **Latinoamérica: la tierra de Rulfo y de García Márquez. Reflexiones en torno a algunas cuestiones para pensar la identidad.** Silvia Gago: **Los límites del arte.** María José Herrera: **Arte Precolombino Andino.** Alejandra Viviana Maddonni: **Ricardo Carpani: arte, gráfica y militancia política.** Alicia Poderti: **La inserción de Latinoamérica en el mundo globalizado.** Andrea Pontoriero: **La identidad como proceso de construcción. Reapropiaciones de textualidades isabelinas a la luz de la farsa porteña.** Gustavo Valdés de León: **Latinoamérica en la trama del diseño. Entre la utopía y la realidad.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Guillermo Desimone. **Sobreviviendo a la interferencia.** Daniela V. Di Bella. **Arte Tecnomedial: Programa curricular.** Leonardo Maldonado. **La aparición de la estrella en el cine clásico norteamericano. Su incidencia formal en la instancia enunciativa del film hollywoodense.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Judith Chalkho: **Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas.** Norberto Cambiasso: **El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.** Máximo Eseverri: **La batalla por la forma.** Belén Gache: **Literatura y máquinas.** Iliana Hernández García: **Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.** Fernando Luis Rolando: **Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.** Eduardo A. Russo: **La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).** Graciela Taquini: **Ver del video.** Daniel Varela: **Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sebastián Gil Miranda. **Entre la ética y la estética en la sociedad de consumo. La responsabilidad profesional en Diseño y Comunicación.** Fabián Iriarte. **Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible.** Dante Palma. **La inconmensurabilidad en la era de la comunicación. Reflexiones acerca del relativismo cultural y las comunidades cerradas.** Viviana Suárez. **El diseñador imaginario [La creatividad en las disciplinas de diseño].** Gustavo A. Valdés de León. **Diseño experimental: una utopía posible.** Marcos Zangrandi. **Eslóganes televisivos: emergentes tautistas.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Diseño y Comunicación. Investigación de posgrado y hermenéutica.** Daniela Chiappe. **Medios de comunicación e-commerce. Análisis del contrato de lectura.** Mariela D'Angelo. **El signo icónico como elemento tipificador en la infografía.** Noemí Galanternik. **La intervención del Diseño en la representación de la información cultural: Análisis de la gráfica de los suplementos culturales de los diarios.** María Eva Koziner. **Diseño de Indumentaria argentino. Darnos a conocer al mundo.** Julieta Sepich. **La pasión mediática y mediaticizada.** Julieta Sepich. **La producción televisiva. Retos del diseñador audiovisual.** Marcelo Adrián Torres. **Identidad y el patrimonio cultural. El caso de los sitios arqueológicos de la provincia de La Rioja.** Marcela Verónica Zena. **Representación de la cultura en el diario impreso: Análisis comunicacional.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Oscar Echevarría. **Proyecto Maestría en Diseño.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Chalkho. **Arte y tecnología.** Francisco Ali-Brouchoud. **Música: Arte.** Rodrigo Alonso. **Arte, ciencia y**

**tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina.** Daniela Di Bella. **El tercer dominio.** Jorge Haro. **La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]** Jorge La Ferla. **Las artes mediáticas interactivas corroen el alma.** Juan Reyes. **Perpendicularidad entre arte sonoro y música.** Jorge Sad. **Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.** Catálogo 1993-2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Cine latinoamericano.** Leandro Africano. **Funcionalidad actual del séptimo arte.** Julián Daniel Gutiérrez Albilla. **Los olvidados de Luis Buñuel.** Geoffrey Kantaris. **Visiones de la violencia en el cine urbano latinoamericano.** Joanna Page. **Memoria y experimentación en el cine argentino contemporáneo.** Erica Segre. **Nacionalismo cultural y Buñuel en México.** Marina Sheppard. **Cine y resistencia.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Guía de Artículos y Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. 1993-2004.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Alicia Bancho. **Los lugares posibles de la creatividad.** Débora Irina Belmes. **El desafío de pensar. Creación - recreación.** Rosa Judith Chalkho. **Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales.** Héctor Ferrari. **Historietar.** Fabián Iriarte. **High concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos filmicos.** Graciela Pacualletto. **Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles.** Sylvia Valdés. **Funciones formales y discurso creativo.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Adriana Amado Suárez. **Internet, o la lógica de la seducción.** María Elsa Bettendorff. **El tercero del juego. La imaginación creadora como nexo entre el pensar y el hacer.** Sergio Caletti. **Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve disgresión acerca de los problemas del método y la creación.** Alicia Entel. **De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin.** Susana Finquelievich. **De la tarta de**

**manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información.** Claudia López Neglia. **De las incertezas al tiempo subjetivo.** Eduardo A Russo. **La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein.** Gustavo Valdés. **Bauhaus: crítica al saber sacralizado.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]: Noemí Galanternik. **Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía.** Marcela Zena. **Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuaderno: Ensayos. José Guillermo Torres Arroyo. **El paisaje, objeto de diseño.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, junio.

> Cuaderno: Recopilación Documental. **Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación. Publicidad.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, abril.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, diciembre

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, septiembre.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula: **Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, agosto.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Adriana Amado Suárez. **Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico.** Diana Berschadsky. **Terminología en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones.** Blanco, Lorenzo. **Las Relaciones Públicas y su proyección institucional.** Thais Calderón y María Alejandra Cristofani. **Investigación documental de marcas nacionales.** Jorge



Falcone. **De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica.** Claudia López Neglia. **El trabajo de la creación.** Graciela Pascualetto. **Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, mayo.

> Cuaderno: Relevamiento Documental. María Laura Spina. **Arte digital: Guía bibliográfica.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, junio.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Fernando Rolando. **Arte Digital e interactividad.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, mayo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Débora Irina Belmes. **Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.** Sergio Guidalevich. **Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.** Osvaldo Nupieri. **El grupo como recurso pedagógico.** Gustavo Valdés de León. **Miseria de la teoría.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, mayo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación.** Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, julio.

> Cuaderno: Papers de Maestría. Cira Szklowin. **Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, julio.

> Cuaderno: Material para el aprendizaje. Orlando Aprile. **El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Lorenzo Blanco. **Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas.** Silvia Bordoy. **Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.** (2000) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, septiembre.

---

## Síntesis de las instrucciones para autores

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]  
Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.  
[www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc)

Los autores interesados deberán enviar un abstract de 200 palabras en español, inglés y portugués que incluirá 10 palabras clave. La extensión del ensayo no debe superar las 8000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo.

Presentación en papel y soporte digital. La presentación deberá estar acompañada de una breve nota con el título del trabajo, aceptando la evaluación del mismo por el Comité de Arbitraje y un Curriculum Vitae.

### Artículos

- Formato: textos en Word que no presenten ni sangrías ni efectos de texto o formato especiales.
- Autores: los artículos podrán tener uno o más autores.
- Extensión: entre 25.000 y 40.000 caracteres (sin espacio).
- Títulos y subtítulos: en negrita y en Mayúscula y minúscula.
- Fuente: Times New Roman. Estilo de la fuente: normal. Tamaño: 12 pt. Interlineado: sencillo.
- Tamaño de la página: A4.
- Normas: se debe tomar en cuenta las normas básicas de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA.
- Bibliografía y notas: en la sección final del artículo.
- Fotografías, cuadros o figuras: deben ser presentados en formato tif a 300 dpi en escala de grises. Importante: tener en cuenta que la imagen debe ir acompañando el texto a modo ilustrativo y dentro del artículo hacer referencia a la misma.

### Importante:

La serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación sostiene la exigencia de originalidad de los artículos de carácter científico que publica.

Es sistema de evaluación de los artículos se realiza en dos partes. En una primera instancia, el Comité Editorial evalúa la pertinencia de la temática del trabajo, para ser publicada en la revista. La segunda instancia corresponde a la evaluación del trabajo por especialistas. Se usa la modalidad de arbitraje doble ciego, permitiendo a la revista mantener la confidencialidad del proceso de evaluación.

Para la evaluación se solicita a los árbitros revisar los criterios de originalidad, pertinencia, actualidad, aportes, y rigurosidad científica. Será el Comité Editorial quien comunica a los autores los resultados de la misma.

### Consultas

En caso de necesitar información adicional escribir a [publicacionesdc@palermo.edu](mailto:publicacionesdc@palermo.edu) o ingresar a [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php)

---





**Facultad de Diseño y Comunicación**

Mario Bravo 1050 . Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
C1175 ABT . Argentina . [www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc)