

# MUTACIONES MEDIÁTICAS

DE LOS MEDIOS MASIVOS  
A LOS MEDIOS EXPANDIDOS

MARTIN GROISMAN  
COMPILADOR

**ME** MEDIOS  
EXPRESIVOS  
CATEDRAGROISMAN

# MUTACIONES MEDIÁTICAS

DE LOS MEDIOS MASIVOS  
A LOS MEDIOS EXPANDIDOS

MARTIN GROISMAN  
COMPILADOR

Groisman, Martín Pablo

Mutaciones mediáticas : de los medios masivos a los medios expandidos / Martín Pablo Groisman ; compilado por Martín Pablo Groisman. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Martín Pablo Groisman, 2020.  
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-86-4979-5

1. Medios Audiovisuales. I. Título.  
CDD 791.4



# PRÓLOGO

## MUTACIONES MEDIÁTICAS DE LOS MEDIOS MASIVOS A LOS MEDIOS EXPANDIDOS.

Una mutación es un cambio en la secuencia de la organización del ADN de un ser vivo, que produce una variación en sus características físicas. Las mutaciones son esenciales para todo organismo y garantizan la existencia de la especie a largo plazo. Sin mutación no habría cambio, y sin cambio la vida no podría evolucionar.

Antes se pensaba que las mutaciones dirigían la evolución, pero en la actualidad se cree que la principal fuerza rectora de la evolución es la selección natural, no las mutaciones. No obstante, sin mutaciones las especies no evolucionarían. La selección natural actúa para incrementar la frecuencia de las mutaciones ventajosas, que es como se produce el cambio evolutivo, ya que esos organismos con mutaciones ventajosas tienen más posibilidades de sobrevivir, reproducirse y transmitir las mutaciones a su descendencia.

Al igual que los seres vivos, el sistema mediático evoluciona al compás de los avances en el campo tecnológico, los cambios sociales y los diferentes acontecimientos políticos y culturales de la sociedad. La historia nos demuestra que el surgimiento de nuevos Medios nunca supone la eliminación de los anteriores, sino su adaptación y recombinación a nuevos modos de funcionamiento.

Este libro es el resultado del trabajo de docencia e investigación que desde el año 2003 llevamos adelante en la materia Medios Expresivos 1 y 2 de la carrera de Diseño Grafico FADU-UBA. En el año 2007 publicamos nuestra primer obra colectiva, que se llamó "Apuntes Pixelados", incluyendo textos originales producidos por los docentes de la cátedra.

En esta ocasión, volvemos a repetir la experiencia de una publicación grupal, donde incluimos un conjunto de textos que hemos ido publicando en la web de la cátedra [mediosgroisman.com.ar](http://mediosgroisman.com.ar) (que resultó ganadora de la 1ª Mención en la categoría "Blog Educativo" de los Premio UBA 2018 a la divulgación de contenidos educativos en medios periodísticos nacionales) durante los últimos 3 años.

El eje común a todos los textos es una reflexión sobre la producción de imágenes técnicas -siguiendo la definición de Willem Flusser- analizadas en diferentes contextos, soportes y formatos: partiendo de la fotografía y siguiendo por el cine y la historieta hasta arribar a los medios interactivos.

Los medios interactivos y las redes sociales se presentan hoy como un espacio de convergencia que admite múltiples configuraciones y constituyen el campo propicio para la experimentación y el cruce de diferentes lenguajes: La realidad virtual y aumentada, los relatos transmedia, las instalaciones interactivas, los videos 360, los videojuegos y todas las formas en que el audiovisual encuentra un modo de expansión.

El gran desafío que se presenta en este contexto es que tanto en el campo biológico como en el ecosistema de medios de información, las mutaciones pueden ser diseñadas y programadas. La mutación ya no es producto de una recombinación azarosa de cadenas de ADN sino que ahora comienza a ser determinada por un conjunto de decisiones ordenadas por un algoritmo, lo cual implica profundas consecuencias en el concepto de "selección natural" y afecta todos los ordenes del campo simbólico y material.

*Martin Groisman · Mayo 2020*





# ÍNDICE

## FOTOGRAFÍA

- 08 La composición fotográfica  
*por Juan Ignacio Roldán Nieva*
- 28 Fotografía experimental  
*por Rocío Osorio*
- 36 La luz como elemento narrativo  
*por Romina Castro*
- 44 Composición, tema: La grilla  
*por Leandro Cerliani*

## HISTORIETA

- 52 Relato y estructura narrativa  
*por Tamara Chorny*
- 58 ¡Santos taquiones, Batman!:  
sobre el tiempo en la historieta  
*por Alexis Francisco*
- 66 Más allá de la historieta  
*por Manuela Ventura*

## ANIMACIÓN

- 74 Storyboard: cómo llevar a cabo un plan  
*por Pablo Strozza*
- 80 El montaje como construcción de sentido  
*por Ale Papa*
- 88 El sonido en una pieza audiovisual  
*por Luciano Andújar*

## AUDIOVISUAL EXPANDIDO

- 94 Habitar territorios  
*por Adrián Cattalini*
- 104 Ver el tiempo  
*por Inés Calveiro*
- 114 La temporalidad audiovisual.  
Lo abierto y lo cerrado en el movimiento  
*por Lara Arellano*
- 120 Imágenes rebeldes  
*por Micaela Schiaffino*
- 134 La realidad como puesta en escena  
*por Micaela Schiaffino*
- 146 Lo virtual en lo real.  
La ficción en las redes sociales.  
*por Cecilia Hoyos Hattori*
- 154 La estética Big Data: arte con datos  
*por Cecilia Hoyos Hattori*
- 164 Diseños inconclusos: el poder del espectador  
*por Yanina Canosa*
- 172 Post truth is the new fake  
*por Martín Groisman*



# LA COMPOSICIÓN FOTOGRAFICA

POR JUAN IGNACIO ROLDÁN NIEVA

**H**oy nos toca hablar un poco de lo que se suele denominar como “Composición Fotográfica”. Este concepto, más allá de lo que a simple lectura parece obvio, encierra sin embargo, unas de las variables técnicas más importantes y determinantes en la fotografía junto con la iluminación, la escena y el encuadre.

En definitiva, la composición no es otra cosa que saber cómo ubicar correctamente los elementos u objetos pertenecientes a la toma dentro de nuestro encuadre previamente determinado, favoreciendo así, en esta organización formal, el diferencial entre una toma increíble o una toma mediocre, es decir, sin mayor relevancia al ojo ni a la percepción de la imagen.

Aquellos que hayan asistido a la teórica sobre fotografía, seguramente han visto que el acto fotográfico usualmente no es azaroso, sino que en ese instante, convergen muchísimas deci-



siones conscientes que pueden llegar a producir una fotografía realmente memorable.

Para poder abordar estas decisiones correctamente, en este artículo veremos aquellas reglas de composición que la fotografía hereda directamente de las artes pictóricas y escultóricas de composición previas al siglo XIX, como así también la Teoría de la Percepción elaborada por la Escuela de la Gestalt y sus famosas Leyes que profundizará desde principio del siglo XX la percepción del ojo humano tal y como comprendemos la imagen bidimensional en la actualidad.

## ¿QUÉ SERÍA ENTONCES LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA?

La definición quizá más completa a la que en un principio podremos arribar (y que será la que utilizaremos de ahora en adelante) es la que describe la composición como la “Formación de un todo o un conjunto unificado, uniendo con cierto orden una serie de elementos.” a lo que al tema fotográfico podríamos sumar: para acentuar las partes que componen una imagen, para sustentar y enfatizar el mensaje que se pretende transmitir en una toma fotográfica.

*“Formación de un todo o un conjunto unificado, uniendo con cierto orden una serie de elementos para acentuar las partes que componen una imagen, para sustentar y enfatizar el mensaje que se pretende transmitir en una toma fotográfica.”*

De esta forma, ya podemos comenzar a entretener de qué se trata todo esto. No sólo estamos hablando de objetos y orden, sino también de cosas específicas de la intencionalidad de la imagen: de retórica y de todos los elementos que sustentan el cuadro fotográfico, de lo que debe estar o no estar, de equilibrio y desequilibrio, de color, forma, de tamaño, posiciones y texturas.

Así, la fuerza real de la imagen fotográfica radica en la creación de la misma, es decir, en su composición. Componer es igual a crear y decidir qué ingresa en el cuadro es igual de importante que decidir aquello que se deja por fuera de este mismo cuadro.

## UNA BREVE INTRODUCCIÓN A LA PERCEPCIÓN VISUAL

*[...]Hemos visto que, verosímilmente, el código de connotación no es ni “natural” ni “artificial”, sino histórico, o si se prefiere “cultural”. En él los signos son gestos, actitudes, expresiones, colores o efectos, provistos de ciertos sentidos en virtud del uso de una cierta sociedad: la relación entre el significante y el significado, es decir la significación, es, si no inmotivada, al menos enteramente histórica. Por consiguiente, no puede decirse que el hombre moderno proyecte en la lectura de la fotografía sentimientos y valores caracterológicos o “eternos”, es decir infra o trans-históricos, más que si se precisa con toda claridad que la significación es siempre elaborada por una sociedad y una historia definidas; la significación es, en suma, el movimiento dialéctico que resuelve la contradicción entre el hombre cultural y el hombre natural.[...]*

*Roland Barthes – El mensaje fotográfico. Pág. 62.*

En la percepción visual intervienen, a grandes rasgos, dos conjuntos de procesos interpretativos de la imagen. Por un lado se encuentra la capacidad exclusivamente fisiológica-biológica que posee el cerebro para interpretar estímulos provenientes del ojo.

Es un proceso constante que realizamos miles de veces por día en donde el cerebro selecciona y discrimina información según su grado de relevancia. En este análisis se encuentran la luz, los volúmenes, la profundidad, el contraste y la interpretación de las distancias; que posibilita por ejemplo, que no nos caigamos por un barranco con facilidad sin que hayamos comprendido previamente su peligrosidad.

Por otro lado, además de este proceso fisio-biológico que acabamos de desarrollar, podemos hablar de la otra gran vía interpretativa: La psicológica-cognitiva.

En este otro gran conjunto intervienen por ejemplo, la interpretación de los colores, el reconocimiento de los objetos, los patrones y los signos; el entendimiento de un contexto que está asociado exclusivamente, como dice Barthes, con la “cultura”.



Como podremos deducir de la cita, la percepción de la imagen se encuentra subordinada a la construcción que la sociedad comprende como cultura y que individualmente replicamos mediante nuestra historia, nuestros recuerdos, intereses, educación, motivaciones personales, comprensión histórica, etc. Cuando observamos una imagen, no sólo leemos esa imagen, la interpretamos con un “filtro” que se encuentra directamente atravesado por la cultura a la que pertenecemos, asociado a nuestras sensaciones y a nuestras vivencias personales. Se trata de una construcción subjetiva de comprensión.

Esta última vía de percepción comenzó un amplio desarrollo luego de que surgieran las primeras escuelas de psicología de la mano de Wilhelm Wundt y de Sigmund Freud a finales del SXIX, posibilitando el surgimiento de un estudio formal en la percepción visual que sentó las bases hasta la actualidad, finalizando en parte, con la antigua forma pictórica de composición y creación de imágenes regida por la composición lógico-matemática tradicional.

Entre el primer y segundo decenio del SXX, la Escuela de psicología de la Gestalt (palabra que significa configuración o estructura en alemán) se centra exclusivamente en el estudio y la comprensión de los fenómenos que intervienen en la percepción de las imágenes, a partir de uno de los medios más dinámicos y revolucionarios que estaban surgiendo: el cinematógrafo.

El Fenómeno Phi (una ilusión óptica convencional de movimiento como las que vemos en las redes) y el fenómeno de la Persistencia Retiniana (la interpretación del movimiento en una sucesión de cuadros estáticos) fueron los que impulsaron las investigaciones posteriores.

## LA PERCEPCIÓN GESTÁLTICA

La sucesión de varias imágenes estáticas entendidas como un movimiento único, es uno de los conceptos en los que se apoyará la Gestalt para explicar la mayoría de sus principios: el todo será mucho más que la suma de sus partes.

En el campo de la imagen fotográfica, si bien cada una de los elementos compositivos individuales de la imagen tiene su significado propio, en conjunto este mismo significado puede cam-

biar y así generar en la percepción, un salto de comprensión e interés muchísimo más significativo.

### • PRINCIPIO DE SUJETO Y DE FIGURA-FONDO

Tanto el Principio de Sujeto como el Principio de Figura-fondo están íntimamente emparentados y son de los principales conceptos a tener en cuenta. Quizá parezca algo evidente y hasta obvio, pero a la hora de componer, muchas veces podemos no tomarlos en cuenta.

El Principio de Sujeto o de Centro de Interés (como se le suele llamar coloquialmente en fotografía) consiste en saber qué es lo que vamos a fotografiar y en base a eso, delimitar correctamente nuestro sujeto/objeto. Usualmente, el cerebro tiende a agrupar los elementos como un todo y resulta necesario definir lo que resulta de interés para el cuadro. Las técnicas fotográficas que podremos utilizar para favorecer esta situación pueden ser el desenfoque o Bokeh y de misma forma, una correcta delimitación entre la figura a fotografiar y el fondo de la misma.



Delimitación de contraste entre fondo y figura.  
PH: Robert Mapplethorpe



● **PRINCIPIO DE CONCISIÓN O SIMPLICIDAD**

Las formas geométricas simples son las que percibimos con mayor facilidad, entre ellas encontramos el círculo, el cuadrado y el triángulo. La comprensión de lo fotografiado resulta impactante por la fácil lectura dentro del proceso perceptivo, reduciendo ambigüedades y evitando la polisemia.



Utilización de formas simples.  
PH: Aleksey Menshikova

● **PRINCIPIO DE PROXIMIDAD**

Este principio se genera por la repetición secuencial de elementos en base a la distancia que los separa. El cerebro comienza a agrupar los elementos cercanos favoreciendo que se vean como una unidad, independientemente del tamaño y espacio que ocupen.

Independientemente de su forma, las ventanas se verán como una sola.  
PH: Jaime Viñas



● **PRINCIPIO DE SEMEJANZA**

Este agrupamiento es similar al anterior, pero en vez de la repetición de distancias, se da por la semejanza formal entre los elementos que componen el conjunto. La semejanza entre las unidades del grupo se dará por características formales como el tamaño o el color. Este ejemplo, contiene ambas.

Más allá de sus características formales, los elementos se interpretarán como un conjunto. PH: Peechaya Burroughs





### ● PRINCIPIO DE CONTINUIDAD

Es lo que informalmente en fotografía se denomina como Ritmo y se encuentra ligado al concepto del Principio de Continuidad desde la regularidad de la reiteración. Los elementos que posean una dirección o un patrón que se repita, se simplificarán agrupándose también, en conjunto.



Aún si se los elementos se encuentran separados, se interpretan debido a su repetición. PH: Robert Doisneau

### ● PRINCIPIO DE SIMETRÍA

La simetría es otra de las simplificaciones cognitivas de la percepción. Los elementos simétricos se comprenderán como uno solo, siempre y cuando esa simetría sea regular, estable y sobre todo, simple.

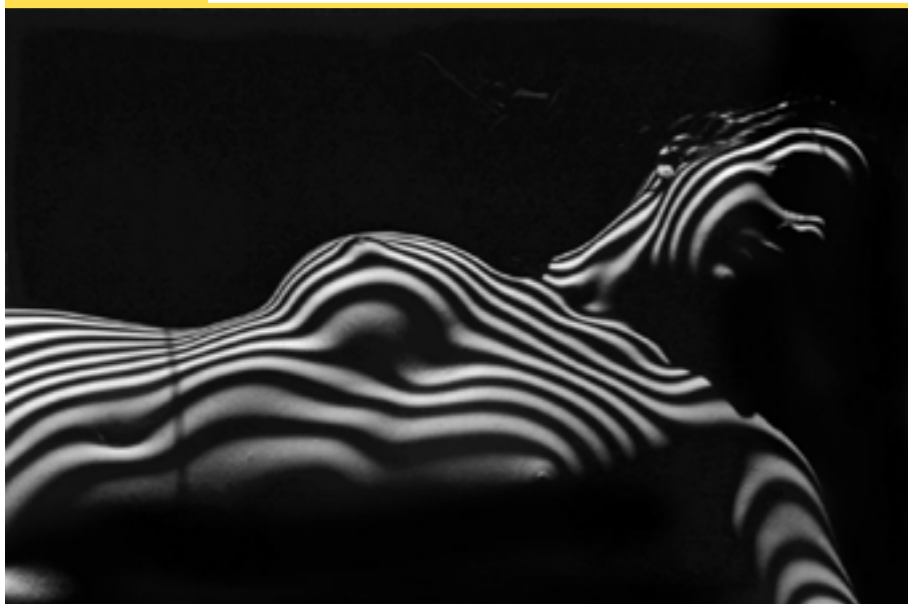
Doble interpretación  
simétrica en representación  
y su reflejo  
PH: Manuel Alvarez Bravo



Aún reconociendo que existe espacio negativo, podemos “cerrar” el contorno de la figura.  
PH: Lucien Clergue

#### ● PRINCIPIO DE CIERRE

Por último, pero quizá uno de los más significativos, es el Principio de Cierre, la percepción tiende a complementar lo que resta de imagen, generando nuevamente, la interpretación de la totalidad del conjunto de elementos.



### REGLAS DE COMPOSICIÓN HEREDADAS DE LA COMPOSICIÓN PICTÓRICA.

Cómo pudimos ver en la teórica de fotografía, muchos de los ejemplos de la Escuela de la Gestalt comparten una estrecha relación con la composición pictórica y esto no es casualidad teniendo en cuenta que el desarrollo de la representación pictórica posee un progreso que se puede contabilizar en miles de años.

La tradición occidental de representación a partir del Renacimiento en el SXVI y SXVII, enarbolará el racionalismo matemático y la geometría en la representación de los elementos, como así también la definitiva interpretación de la perspectiva como elemento de composición predominante.

Posteriormente, de la mano del movimiento pictórico Barroco de los siglos XVII y XVIII, el arte de representación realista

alcanzará uno de los puntos más evolucionados y complejos: las formas comienzan a definirse principalmente por el color, el movimiento, la luz y las perspectivas; complementando y amplificando el desarrollo del estilo clasicista occidental.

Aquella tradición en la representación es la que heredamos de las escuelas europeas y que aún hoy en día empleamos para concebir el mundo. Utilizamos reglas que junto a las anteriores, sustentan la composición no solo de la fotografía, si no también, de la mayoría las artes gráficas, desde libros afiches o revistas, hasta el desarrollo de medios de representación más actuales como las pantallas y las interfaces gráficas de usuario.

Contemplar, entender y naturalizar conceptos como el de la perspectiva, la profundidad, el color, el contraste o el manejo de la luz, aún desde la referencia de los grandes pintores, nos puede ayudar muchísimo en la realización de composiciones contundentes e interesantes.

#### ● REGLA DE LOS TERCIOS

La regla de los tercios es posiblemente la regla más utilizada a la hora de componer. El ejercicio de la regla implica dividir mentalmente la imagen en 3 partes iguales, colocando en un cuadro dos líneas imaginarias equidistantes, tanto verticales como horizontales. La intersección de las líneas producirán cuatro puntos denominados Puntos Fuertes o Principales de Interés en la imagen. Los elementos que se encuentren mínimamente alejados del centro del cuadro, resultan más placenteros y más naturales para el ojo, que aquellos en donde el objeto o sujeto figura justo en el medio, dividiendo simétricamente la imagen.

Cabe destacar que las proporciones utilizadas en esta regla no son azarosas: cada Punto de Interés es una simplificación del punto de finalización de la Proporción Áurea, una de las formas clásicas y más importantes de composición.



Susan Sontag ocupa el tercio superior-inferior derecho y no el centro del cuadro. PH: Annie Leibovitz



Uno de los errores más comunes en las composiciones, es la relación de esta regla con respecto al horizonte. El horizonte debería estar casi siempre sostenido por alguna de las dos líneas horizontales. El casi siempre se debe a que debemos acatar esta regla siempre y cuando el horizonte sea uno de los elementos predominantes de nuestra composición.

Horizonte ocupando la línea de tercio inferior. PH: Alik Griffin



## • COMPOSICIÓN MEDIANTE LÍNEAS Y FLUJO

Las líneas son uno de los elementos compositivos más eficaces. Principalmente se hace utilización de ellas cuando es necesario dirigir la mirada del lector de la fotografía, transmitiendo recorridos, direccionalidad y energía. Las rectas aportan rigidez, mientras que las curvas suelen provocar sensación de dinamismo.

El flujo por otro lado, es el recorrido de desplazamiento del ojo de una parte de la fotografía a otra. En este caso es facilitada por nuestra lectura natural (de izquierda a derecha) y por la sensación de divergencia hacia la esquina inferior derecha. El flujo también, puede estar construido mediante líneas horizontales, verticales, diagonales, convergentes o divergentes. El ejemplo más claro es el de las líneas de perspectiva simple, que fugan a un punto común.



En este caso las líneas diagonales favorecen una interesante lectura de izquierda a derecha. PH: Alexander Rodchenko



### ● ELEMENTOS DE REPETICIÓN

Ya vimos que cuando los elementos que se encuentran repetidos, el cerebro los suele agrupar como uno solo, principalmente en los principios de continuidad y semejanza. Esta regla resulta similar, aunque ésta apunta al entendimiento de un patrón o textura casi constante. La verdadera potencia de este tipo de composición, sin embargo, surge cuando la repetición formal se encuentra con una contradicción.

PH: Fundamentalista  
de Ciudad



### ● CONTRASTE

Este recurso de composición nos resulta útil para diferenciar espacios diferentes de color, sujeto-objeto o figura-fondo mediante su delimitación. La diferencia puede ser entre blanco y negro para definir la diferencia entre luminosidad entre las partes más claras y más oscuras de nuestra foto (claroscuro), o mediante la demarcación de colores complementarios.



Contraste de colores  
entre paleta cálida y fría  
PH: Dmitri Popov

### ● ESPACIO NEGATIVO

El recurso del espacio negativo es poco utilizado pero es muy eficaz cuando se aprovecha eficazmente. Consiste en favorecer la percepción de un espacio amplio, dejando aire en gran parte del cuadro. Esto nos obliga a alejarnos del elemento central de la imagen. Este recurso, además de simular un espacio vacío también permite transmitir información adicional de soledad, aislamiento o tranquilidad.



PH: Magdalena Roeseler



### • ENMARCADO NATURAL

El recurso de enmarcado natural o del cuadro dentro del cuadro consiste en reutilizar elementos constituyentes del encuadre original, para reencuadrar nuevamente el objeto-sujeto. Cualquier elemento que “encierre” el centro de interés nos permitirá enmarcar la foto nuevamente, dirigiendo la atención hacia el elemento deseado. El resultado de esta operación genera una enorme potencia en la imagen porque acentúa los rasgos, recorridos y contrastes de la imagen original.



PH: Rui Veiga

### • DE NÚMERO IMPAR

Esta regla se encuentra en oposición a la de simetría. Como ya vimos, los elementos que se perciben simétricos se entienden como una unidad. Análogamente al fotografiar elementos contiguos que no poseen las mismas características formales exactas, se interpretan como dos diferentes y generan una sensación estática. Para evitar esto, podemos utilizar agrupamientos de número impar; idealmente, de tres o cinco elementos.



PH: Sally Mann



### • DE LECTURA EN S

Las lectura en forma de S es una de las composiciones recurrentes en la fotografía. Se caracteriza por transmitir movimiento y dinamismo, ayudando a conducir la mirada al igual que las líneas rectas. Resulta un elemento visual muy potente que produce interés de lectura obligatorio en la toma.

PH: Teck Boon Lim



### BREVE CONCLUSIÓN

En definitiva, componer una fotografía requiere de varias decisiones previas a la toma de la imagen final. Sin embargo, interpretar y haber seguido correctamente estas reglas no siempre asegura un resultado satisfactorio, sino que cubre parcialmente la base para el aprendizaje de uno de los varios aspectos técnicos de la fotografía.

Lo importante es realizar un aprendizaje consciente en conocer y reconocer el momento en el que estas situaciones se presentan, porque mediante la observación y el recuerdo podremos encontrarlas cada vez, con más facilidad. Crear la imagen significará pensar la imagen con anterioridad.



# FOTOGRAFÍA EXPERIMENTAL

POR ROCÍO OSORIO

¿Qué define a una fotografía?  
¿Existe una sola manera de  
fotografiar?

**S**i intentamos responder a estas preguntas podemos pensar, en principio, en todas las fotografías analógicas y digitales que nos rodean. Pero, teniendo en cuenta el peso que tiene la fotografía en el diseño y en la comunicación visual y sobre todo en los medios de comunicación podríamos intentar incursionar en las variables de representación gráfica que nos propone y en cómo podemos aprovechar estos recursos para reforzar distintos conceptos e ideas a comunicar. Si fotografiar es dibujar algo con luz y poder fijar esa imagen: ¿de qué otras maneras se puede hacer una fotografía? A partir de este planteo, vamos a ver algunas de las tantas técnicas analógicas que existen para poder entender el alcance y el abanico de posibilidades que nos permite la fotografía a nivel comunicacional y estético, pasando por distintos formatos, soportes, colores y escalas.



## CIANOTIPIA

En 1843, la británica **Anna Atkins** realizó una serie llamada *British Algae* (*Fotografías de las algas británicas: impresiones cianotipos*) utilizando el proceso de la cianotipia. Este procedimiento fue inventado por el astrónomo inglés **Sir John Herschel** pero fue ella quien lo utilizó por primera vez. Por esto se la considera la primera mujer fotógrafa. La cianotipia fue usada con fines científicos, arquitectónicos o para fotografiar fórmulas matemáticas. Ahora se usa con fines artísticos o experimentales. El proceso consta del uso de dos compuestos químicos que se utilizan para recubrir algún soporte como el papel. Un negativo (que puede ser el mismo objeto) se coloca sobre el material sensible y se lo expone a la luz ultravioleta como la luz del sol. De esta manera, lo que es tocado por la luz reacciona, transformándose en un material que no se va con el agua, de color azul-cian y dando como resultado una imagen positiva.



Página del libro *British Algae*  
(*Fotografías de las algas británicas: impresiones cianotipos*)

## ANTOTIPIA

¿Se imaginan hacer una foto usando la clorofila de las plantas? Si las fotos se fijan por una emulsión sensible a la luz, la clorofila puede ser uno de esos elementos. Este método que nos puede parecer novedoso se llama antotipia y se remonta a los orígenes de la fotografía. Su proceso es similar al de la cianotipia, utilizando negativos, pero lo que varía son los pigmentos vegetales que se usan como emulsión en los soportes. Una variable de este proceso es la fotografía sobre plantas, la cual utiliza la sensibilidad de la clorofila del mismo vegetal para imprimir las imágenes. Así el formato y la escala de la foto responden directamente al propósito por el vegetal con las propiedades sensibles.



La fotografía sobre vegetales utiliza la misma clorofila para imprimir imágenes.  
Fotografías del uruguayo Federico Ruiz Sanwwwweban





## EXPERIMENTOS CON CÁMARA OSCURA

Se le llama cámara oscura a un espacio cerrado con un pequeño orificio en uno de sus lados, por el cual entra la luz solar y proyecta una imagen invertida de lo que hay en el exterior. Este método es conocido como el principio de las cámaras y en sus inicios era utilizado para la pintura y la astronomía. Los dispositivos fotográficos actuales funcionan con esta lógica y de hecho nosotros también vemos de manera invertida, pero nuestro cerebro gira las imágenes. Este mecanismo de la cámara oscura es retomado por artistas como el cubano **Aberlado Morell** para generar superposiciones en espacios oscuros y lograr nuevas imágenes fotográficas de ese escenario.



El Gran Canal, Abelardo Morell.

A través de la luz que entra por el orificio hecho en una pared se proyecta de manera invertida la ciudad en el interior de la habitación.

## CÁMARAS ESTENOPEICAS

La primera fotografía fijada data del año 1826 en Francia por **Nicéphore Niépce**. Una de las maneras más antiguas de fijar una imagen es la de la cámara estenopeica. Ésta funciona de la misma manera que la cámara oscura pero se le suma un elemento sensible que fija la imagen invertida proyectada. A diferencia de las cámaras que conocemos, la cámara estenopeica no tiene lente, la luz sólo entra por un pequeño orificio o estenopo y se imprime en el material sensible. El resultante es un negativo que luego se pasa a positivo. En esta técnica, las fotos tienen directa relación con el formato y escala del dispositivo. Es decir que la imagen será proporcional a éste. Puede usarse desde una caja o lata pequeña hasta un camión. Este último es el caso del fotógrafo **Shaun Irving**, quien transformó una camioneta en una cámara estenopeica realizando en sus viajes fotos originales de gran escala.

**Shaun Irving** en sus viajes capturando fotos con su camión, convertido en una cámara estenopeica.



Luego de este paneo por distintas maneras de utilizar los **soportes, las escalas, los colores y los formatos** en la fotografía podemos detectar estos elementos como variables para comunicar un mensaje. Nos podemos dar cuenta que no dice lo mismo ni genera la misma sensación una imagen enorme sobre un cuarto oscuro que lo que puede comunicar una foto a un solo color sobre un trozo de papel. Pensar en estas variables vale para cualquier área del diseño. Tener en cuenta los aspectos estéticos para comunicar y reforzar ideas o conceptos es de gran ayuda para lograr la eficacia de un mensaje. En relación a las técnicas vistas, tomemos como ejemplo la siguiente situación:

Si quisiéramos hablar de la *conciencia sobre el medio ambiente* y nuestro *concepto* o toma de partido fuera **“nuestra huella sobre el planeta”** y usáramos una planta como soporte para imprimir una imagen sobre esa idea, estaríamos reforzando el mensaje mucho más que si lo hiciéramos sobre cualquier papel.

¿Y si aparte de eso le sumáramos la elección de una *escala* determinada? ¿Cuánto cambiaría el mensaje si imprimimos sobre una planta o si decidimos imprimir nuestra foto sobre el césped de una cancha de fútbol entera? Quizá, usando una pequeña planta estaríamos dando el mensaje equivocado. Minimizaríamos el tema, puesto que parecería que nuestros efectos sobre la naturaleza son imperceptibles. Pero usando una escala mucho mayor como una cancha de fútbol o una extensión grande de bosque, nuestro mensaje sobre las dimensiones de lo que podemos generar sobre la tierra tendría un impacto mucho más fuerte.

Son estas elecciones las que forman parte del diseño de un mensaje visual y las que permiten que lo que queremos decir se verifique en el resultado final.

Es importante poder analizar de qué manera se puede comunicar una idea para lograr respuestas más adecuadas a lo que queremos contar. Se trata de pensar qué *decisiones* tomamos sobre las distintas *variables* y qué propuesta estética usaremos en beneficio del tema y concepto elegido.

Lo interesante y el desafío está en ser conscientes de que las respuestas a cómo comunicar una idea gráficamente se encuentran en el mismo concepto. **Contenido y forma, concepto y propuesta estética** se nutren y trabajan de manera recíproca formando una totalidad.

Entonces, ahora que hicimos este pequeño recorrido fotográfico nos podemos volver a preguntar:  
¿Cuántas maneras de fotografiar existen y cuál decidimos usar para cada idea?



# LA LUZ COMO ELEMENTO NARRATIVO

POR ROMINA CASTRO

La fotografía es luz y la luz es la materia prima con la que trabajamos en el set y creamos imágenes. Sin ella solo contamos con la oscuridad. La luz no solo dibuja los objetos tal como la raíz de la palabra fotografía lo indica (deriva de los vocablos de origen griego: phos (luz) y grafis (escritura), lo cual significa escribir o dibujar con luz) sino que también los llena de sentido.

Bajo la intención del fotógrafo, la luz es una herramienta que da vida y carácter a los elementos de la puesta en escena. Será en las fotografías de estudio donde el fotógrafo tenga mayor control sobre los factores técnicos tales como la iluminación, de esta manera la fotografía será preparada y pensada.

Según como direccionemos la iluminación, qué fuente elijamos y, sobre todo, qué punto de vista adoptemos, la luz podrá imprimir presencia a un personaje, endurecer sus rasgos o di-



fuminarlos. Creará atmósferas, texturas, volúmenes y hasta una estética característica que conformará nuestro universo visual. La estética que logremos, o “clima”, es parte de lo que llamamos puesta en escena.

La puesta en escena consiste en la creación de un universo visual cuyos elementos son coherentes entre sí y le dan credibilidad a la imagen que estemos construyendo ante la cámara. Es la escenificación de un concepto que se va a transmitir.

De esta manera la luz adquiere una función narrativa y expresiva.

**Gregory Crewdson, fotógrafo, hace referencia a esto en una entrevista:**

*“... Para mí, la luz se convierte en un elemento central para contar una historia. Si se observan mis fotografías, la luz define la historia de un modo u otro. Esto se ha vuelto cada vez más importante: El uso de la luz como significado en el núcleo.”<sup>(1)</sup>*

Untitled (Ophelia),  
2000/01, Gregory Crewdson



La luz es parte fundamental de la puesta, así como también lo es la escenografía, la vestimenta de nuestros personajes, los objetos que los rodean y cada elemento puesto frente a la cámara del fotógrafo. Todos se interrelacionan entre sí y le dan forma a un concepto, sensación o idea que se quiera transmitir. Cada uno de los elementos colocados en el encuadre están cargados de un significado y responden a una elección a conciencia del fotógrafo.

Observando la fotografía de Gregory Crewdson, “Ophelia”, podemos apreciar que cada elemento mantiene una coherencia estética y propia del universo visual creado por el autor. La luz constituye la protagonista de la escena, dándole una atmósfera desoladora. Casi surrealista, de luces tenues con tintes melancólicos y un aura de soledad, este trabajo remite en algún punto a David Lynch, gran influencia del artista.

Esta conclusión se infiere del estilo que caracteriza a esta imagen construida a través de varios elementos puestos en relación, entre ellos la luz.

*“...La puesta en escena es narración y significación a través de una determinada forma de representación”<sup>(2)</sup>*

En el caso de Crewdson, puede utilizar hasta 20 o 30 luces extras para lograr los climas planteados o inclusive contratar grúas para adicionar focos. Trabaja a escala gigantesca y en grandes formatos, concibe la foto como si fuese un fotograma de cine.

*“Una de las cosas que amo de la fotografía, a diferencia del cine u otra forma de narración, es que el espectador siempre incorpora su propia historia, ya que al final la imagen siempre está sin resolver” (Gregory Crewdson).<sup>(3)</sup>*

De esta manera, el imaginario construido se pone en relación con el espectador, quien es el encargado de decodificarlo.



A través del estímulo lumínico generamos sensaciones en quien decodifica la foto y reforzamos el mensaje a transmitir. Para eso el fotógrafo puede valerse de una fuente natural lumínica o de varias artificiales.



Fotos de producción de la serie "Beneath the Roses", Gregory Crewdson, 2003



Untitled from the series 'Twilight', 2001. 2. Production Still Untitled (The Father #1), Gregory Crewdson.

Se puede observar en esta serie de fotos como la luz genera un clima donde la atmósfera ya cuenta qué podría estar pasando en el encuadre. A pesar de que no se ve ningún personaje, el espectador intuye quién podría estar viviendo en estas locaciones o que misteriosos acontecimientos suceden. Mediante la iluminación guiamos el ojo del espectador dentro del encuadre elegido. Podemos realzar objetos u ocultarlos dependiendo de la dirección que le asignemos a la luz.

Dentro de estas direcciones podemos mencionar:

### LUZ CENTRAL

Es aquella que ilumina la parte superior del personaje creando zonas claras en las partes altas y sombras por debajo del cuello y la nariz, dejando casi imperceptible los ojos.



Sebastião Salgado, Niños del éxodo.



## LUZ LATERAL

Crea sombras resaltando los volúmenes y texturas de las personas u objetos a fotografiar.

Philip Lorca Dicorcia,  
Serie Hustlers.



## CONTRALUZ

Es cuando la fuente lumínica está detrás de lo que fotografiamos. Oculta información visual y recorta las figuras contra el fondo.

Sebastião Salgado,  
Otras Américas.



## LUZ CONTRAPICADA

Es aquella que ilumina de abajo hacia arriba creando sombras duras y antinaturales.



Virna Haffer,  
Model a la Chinese, 1930.

De esta manera, la luz se configura en fotografía como un personaje más. La misma debe ser pensada, intencionada, dirigida y cargada de sentido ya que es un valor añadido a la imagen, cargando a la misma de expresión.

*“...la utilización de la luz es algo realmente importante para mí. Creo esas situaciones cotidianas, e intento usar la luz, junto al color y las formas, como un código narrativo que descubre la historia. También proporciona cierta posibilidad de transformación de lo ordinario, lo que da a las imágenes cierto sentido de teatralidad” Gregory Crewdson.*

### NOTAS

1. [elpais.com/diario/2006/04/22/babelia/1145660767\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2006/04/22/babelia/1145660767_850215.html)
2. Una Puesta en Otra Escena - Eduardo Russo
3. [https://elpais.com/diario/2006/04/22/babelia/1145660767\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2006/04/22/babelia/1145660767_850215.html)



# COMPOSICIÓN, TEMA: LA GRILLA

POR LEANDRO CERLIANI

“La composición es la subordinación interior funcional de los elementos aislados y la construcción, al objetivo pictórico total”

Vassili Kandinsky,  
Punto y Línea sobre el Plano (1926)

**N**uestro trabajo fotográfico implica algunas complejidades que exceden el ámbito de la producción de imágenes y se relacionan directamente con su disposición en el espacio: cuestiones de escala (variedad de tamaños), de “montaje” (el sentido que se genera al colocar una imagen al lado de la otra) y de estructura.

Las fotografías no van a estar ubicadas azarosamente sobre un plano sino que van a conformar una composición de elementos ordenados. Ese orden va a determinar varias cosas: recorrido visual, puntos de tensión y accesos visuales para la lectura. Y es justamente en este punto, donde hay que diseñar como se va a leer el trabajo como totalidad, cuando tenemos que valerlos de la grilla o retícula como elemento ordenador.

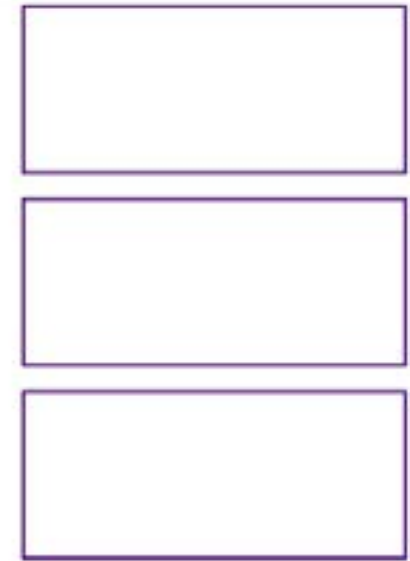


## GRILLA: ESQUELETO Y ELEMENTO DE COMUNICACIÓN

Tomando los conceptos de Josef Müller-Brockmann, maestro de la grilla tipográfica, podemos decir que la grilla es “la subdivisión de un espacio bidimensional o una superficie tridimensional en campos o espacios a modo de reja”. Es el andamiaje invisible (o “no-gráfico”) que sostiene una puesta en página. En nuestro caso, el alto de esos campos no va a estar determinado por el número de líneas de un texto sino que dependerá del tamaño mínimo de nuestras imágenes. La separación vertical y horizontal entre los campos también es un valor constante y que, al verse modificado podría alterar, para bien o para mal, la forma en que es leído un trabajo: recuerden que según la Ley de Proximidad los elementos más cercanos tienden a verse agrupados.



**Müller-Brockmann.**  
Grilla tipográfica (izq.) y afiche “Menos Ruido” con su correspondiente grilla constructiva (der.)



Como este trabajo no es tipográfico ya habrán notado que nuestra retícula es un poco más permisiva que la de Müller-Brockmann ya que, en la mayoría de los casos, no habrá un módulo rector (en general, las imágenes no fueron trabajadas proporcionalmente), pero sí habrá estructura que contenga y ordene las imágenes. La grilla tipográfica nos sirve de ejemplo justamente por su función ordenadora: cual imagen se leerá primero, cual se leerá después. El diseño de jerarquías visuales está íntimamente ligada a ella. El lugar donde estará ubicado el plano general lejano del barrio, donde ubicar una pequeña serie de repeticiones de objetos cotidianos, entre cuales fotos colocar esa textura de óxido que tanto costó encontrar.

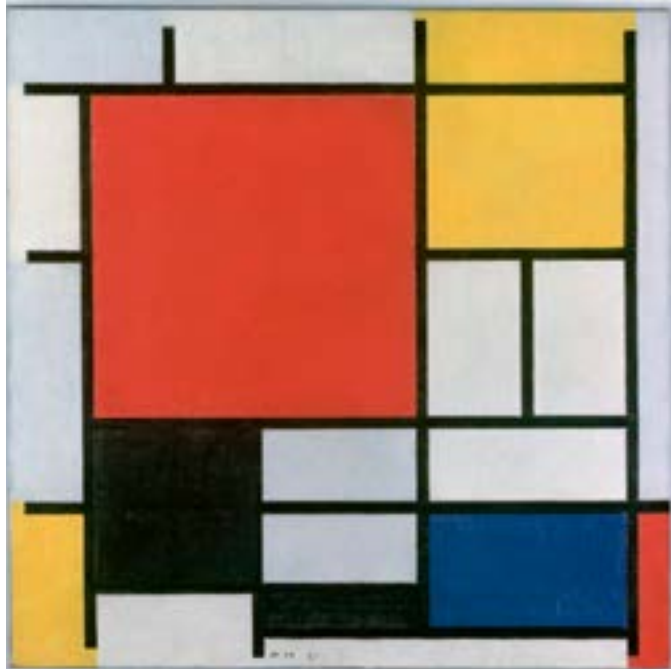
Si bien el tamaño de módulo se mantiene, la diferencia de tamaño en las calles nos llevan a percibir 3 filas de 3 viñetas cada una, generando un ritmo de lectura particular (Altavista, Fernando Calvi. Revista Fierro #14)





La grilla va a determinar la morfología de su sistema visual y esa totalidad también cuenta, comunica, transmite información y sensaciones. Piet Mondrian, pintor miembro de DeStijl y fundador del neoplasticismo, vislumbró el valor de la grilla y su belleza matemática, su forma de representación no figurativa era el canal adecuado para indagar en la esencia del arte y su relación con la vida misma.

**Piet Mondrian.**  
Composition with Large  
Red Plane, Yellow, Black,  
Gray and Blue (1921)



## EFFECTOS COLATERALES

Cada foto va a ser vista / leída de manera individual pero también en relación a las que la preceden y la anteceden, incluso a las que la rodean. Para ser conscientes de este fenómeno por el cual una imagen puede ver alterado su sentido por otras, “tomemos prestado” del lenguaje cinematográfico el experimento de montaje realizado por Lev Kuleshov a partir del cual el cineasta ruso estableció, allá por la segunda década del Siglo xx, que una misma toma puede interpretarse de manera diferente en función de la toma siguiente. Esa alteración en el sentido de una toma que se da en la mente del observador, en las condiciones antes descriptas, se conoce como el Efecto Kuleshov.



**Efecto Kuleshov.**  
El gesto del personaje puede interpretarse como “hambre”, “tristeza” o “deseo” en función de la siguiente imagen.



## VOLVER AL PRINCIPIO

Retomando la cita que encabeza el artículo, la totalidad de cada trabajo constituye una composición y va a ser vista como tal. Además, la disposición de las imágenes en un espacio diseñado (léase, “la grilla”) va a establecer no solo jerarquías y niveles de lectura sino también un recorrido visual. De ese ordenamiento también nacerán múltiples sentidos por la manera en que una imagen se relaciona con sus vecinas más próximas: la determinación de esos sentidos también es trabajo del diseñador.



TP de Fotografía (1er cuat. 2017)  
Ayala Insfrán · Mercuri · Gentile

---

### BIBLIOGRAFÍA

1. *Sistemas de Retículas*. Un manual para diseñadores gráficos, Josef Müller-Brockmann. Ed. GG.
2. *Punto y Línea sobre el Plano*. Vassili Kandinsky.



# RELATO Y ESTRUCTURA NARRATIVA

POR TAMARA CHORNY

¿Cómo contar una historia?  
¿Cómo presentar y ordenar los elementos en el tiempo?  
¿Cómo generar tensión?

**S**ea en literatura, teatro, cine o cómic (e incluso en videojuegos o juegos de rol), hay una serie de estructuras y pautas que podemos seguir para generar un relato claro, fácil de decodificar, y que despierte interés en el lector/espectador/jugador.

## ¿QUÉ ES NARRAR?

Narrar es “Contar, referir lo sucedido...”<sup>(1)</sup>, es relatar una serie de acontecimientos que se sucedieron en el tiempo de acuerdo a un orden lógico de causa-consecuencia. Este encadenamiento lineal de causas y efectos va a implicar cambios en los personajes y es lo que va a hacer que avance la trama.



## ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN

Tomando como base la narración literaria, podemos definir para el relato de nuestro cómic los siguientes elementos:

- **Argumento:** cuenta básicamente de qué trata la historia. Es una breve descripción (no confundir con la “trama”, que es el desarrollo -mucho más extenso- del argumento).

- **Personajes:** quiénes son y cómo son. ¿Hay personajes principales y secundarios? Visualmente habrá que diferenciar a todos los personajes del relato para que sean fáciles de identificar (al respecto, tener en cuenta el uso de personajes estandarizados en los cómics).

- **Acciones:** definir las acciones que van a realizar cada uno de los personajes.

- **Tiempo:** ¿Cuándo transcurre la historia? ¿Es un relato de época? ¿Cuál es la cronología de los acontecimientos? ¿Es una secuencia de tan sólo unos minutos? ¿Horas? ¿Días? ¿Años? (Tener en cuenta el papel fundamental que juega la elipsis en cuanto a recurso narrativo para manejar el tiempo).

- **Espacio:** lugar/es donde transcurren los hechos. Acá nos referimos al espacio del relato; luego habrá que pensar cómo va a ser la representación de ese espacio en la “puesta en página”.

- **Narrador:** ¿Desde qué punto de vista se va a contar la historia? ¿Del de uno de los personajes principales o del de una figura externa a los hechos? La adopción de un narrador y punto de vista se va a ver reflejada en, por un lado, la parte verbal (que se expresa en los textos en off y en los globos), y por el otro en el punto de vista “de la cámara”. ¿Es ajeno a la acción? ¿O la cámara es subjetiva? Si el punto de vista corresponde a uno de los personajes, ¿Cómo es ese personaje? Desde sus cualidades físicas (que van a determinar la altura de la cámara -por estatura, edad, etc.) hasta sus sensaciones (¿Cómo se siente? ¿Cómo se traduce su postura en su forma de ver el mundo? Por ejemplo, ¿Se siente superior -cámara picada- o inferior -cámara contrapicada-?).

## ESTRUCTURA NARRATIVA

Una vez que tenemos el argumento y el desglose de los elementos de la narración, podemos pensar en la estructura que va a tener el relato. La estructura narrativa contiene el orden espacio-temporal en el que se narran los acontecimientos. La “*estructura narrativa clásica o estructura de tres actos*” fue estudiada ya en la Antigua Grecia por Aristóteles y es el paradigma que se acoge a la narrativa del cine clásico de Hollywood. Se compone básicamente por tres grandes momentos: **planteamiento, desarrollo y conclusión** (o introducción, nudo y desenlace). A lo largo de los años, el ser humano se fue familiarizando con este tipo de estructuras asimilándolas, por lo cual este sistema sirve para narrar una historia de forma clara y ordenada, logrando mantener la atención del espectador de principio a fin.

### • INTRODUCCIÓN

Presentación de los personajes, del contexto (tiempo y espacio donde se suceden los hechos), y del acontecimiento que provoca que se altere la “normalidad” en la que viven.

### • NUDO

El eje de la trama: cómo se suceden los hechos desde que esa normalidad se ve alterada hasta que el problema está por resolverse (a favor o en contra). Va aumentando la intensidad dramática hasta llegar al clímax.

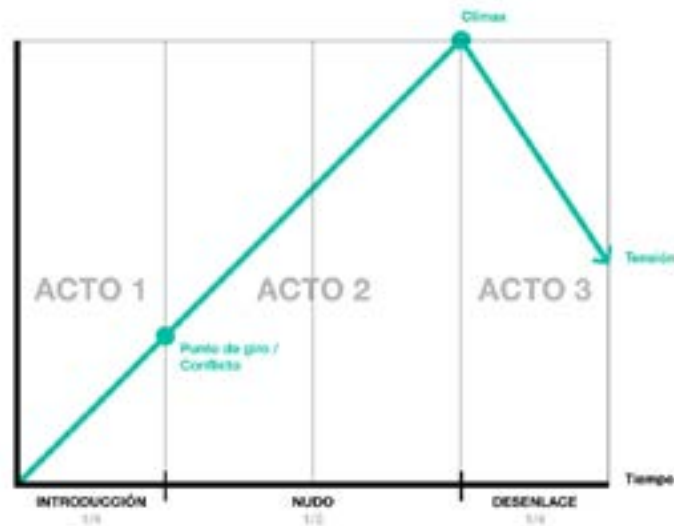
### • DESENLACE

Resolución del conflicto y cuál es el nuevo estado de los personajes después de las vivencias que atravesaron.

Es importante destacar que el conflicto se mide en intensidad dramática en cuanto a la tensión que aporta al relato, y que no necesariamente tiene que ser una situación de vida o muerte, o un hecho violento.



Curva dramática:  
tensión a lo largo del relato; pico máximo en el clímax.  
Extensión aproximada:  
Acto 1: 1/4 de la obra  
Acto 2: 1/2 de la obra  
Acto 3: 1/4 de la obra.



En cine, se suele utilizar el “Paradigma de Syd Field”, quien tomó la estructura de tres actos como base para su desarrollo. Su estructura permite armar guiones mucho más complejos, con varios puntos de giro, conflictos y sub-conflictos (como podemos encontrar en las películas mainstream que vemos en los cines habitualmente).



Esquemática del paradigma de Syd Field: su estructura macro es similar al planteo de Aristóteles.

Veamos un ejemplo de análisis de estructura narrativa clásica, en el caso de “El Hobbit”:

• **Introducción:** presentación del personaje principal (Bilbo), del lugar (La Comarca). Primer punto de giro: Los 13 Enanos y Gandalf le piden ayuda para recuperar su tesoro.

• **Nudo:** “peripecias”<sup>(2)</sup> del grupo, serie de eventos y problemas que les van surgiendo a lo largo del recorrido hasta llegar a la Montaña Solitaria (donde está el tesoro). Clímax: la batalla entre Bilbo, compañía y aliados versus los orcos (“protagonista vs. antagonista”).

• **Desenlace:** Los enanos recuperan sus riquezas. Bilbo vuelve a casa (antes cobarde, ahora valiente).

Después de este pantallazo sobre cómo contar un relato lineal (en el cual se narra en el orden en el que sucedieron los acontecimientos), habrá que ver hasta qué punto y de qué formas esa linealidad puede quebrarse sin perjudicar la claridad del relato, saliendo de las estructuras a las que estamos acostumbrados a decodificar las historias. Quizás nos pueda ayudar tener en cuenta que nuestra forma de pensar y nuestra realidad son mucho más complejas, y se corresponden más a estructuras no lineales de pensamiento que al razonamiento lógico de causa-efecto.

#### NOTAS

1. Definición de la Real Academia Española.
2. Definición de la Real Academia Española: “En el drama o en cualquier otra composición análoga, cambio repentino de situación debido a un accidente imprevisto que altera el estado de las cosas”.



# ¡SANTOS TAQUIONES, BATMAN!

(SOBRE EL TIEMPO EN HISTORIETA)

POR ALEXIS FRANCISCO

El tiempo es sin duda alguna  
el gran protagonista silencioso  
de toda historieta.

No, Capitan Tiempo, no me  
refiero a vos.

**V**enimos de trabajar en fotografía, donde el tiempo no es un elemento al que le prestemos mayor atención. Es decir, nos interesa el instante capturado, pero no usamos el tiempo para coser esos instantes, hacerlos dialogar, darle sentido al todo, articularlo. Uno podría pensar que esto se debe a que el soporte de la fotografía, la imagen quieta (ya sea en papel o en pixels), no es el ideal para representar el tiempo. Y sin embargo, ahí llega la historieta, en su soporte estático para hacer del tiempo su elemento fundamental y destruir esta suposición.

Incluso en historietas de un solo cuadro se puede percibir el paso del tiempo. ¿Cuál es entonces la diferencia entre una historieta de un solo cuadro y una fotografía? Tendremos que buscar esta diferencia en el código de cada uno de estos medios, ya que



si la diferencia no está en lo que percibimos, debería estar en los mecanismos que ponemos en juego para percibirlo. ¿Cómo leemos una historieta, cómo leemos una foto? Recordemos que la fotografía crea esta ilusión de realidad, de mensaje sin código que nos compele a entenderla más como una “prueba” que como una creación. Mientras que la foto basa su existencia en esta ilusión de realidad, la historieta parte de la premisa opuesta: que el universo del que forma parte es falso.

Es decir, si mirásemos la misma foto, en una nota de la sección “policiales” del diario, y en la sección de historietas del final, en la primera nos preguntaríamos probablemente qué está pasando en la foto, pero si la misma, exactamente la misma imagen, fuese una viñeta, nos permitimos la licencia de reconstruirla, de crearle un pasado y un futuro, de ver el tiempo en desencuadre.

La magia del tiempo en la historieta es que la mayoría de las veces no está explicitado. Es decir, salvo ocasiones precisas donde el comic necesita de un anclaje más específico, que puede ser una viñeta en «off», una hoja de calendario, un reloj despertador, el comic logra que decodifiquemos el tiempo sin la ayuda de rastros lingüísticos que aporten la información de su estado puntual. Esto significa por supuesto que el tiempo, en la historieta, está codificado.

Ahora bien, y parafraseando a Barthes, esta codificación no tiene la simplicidad del alfabeto, del código vial o de los uniformes militares. Cuando desciframos el paso del tiempo en una historieta, no contamos con un catálogo unívoco de signos, al estilo de «una viñeta más larga significa más tiempo», o «el cambio de color indica que anochece». Es decir, todo esto puede ser cierto, pero no siempre. Cada historieta, incluso cada página, desarrolla su propia convención, y aún así, el código es común a toda la historieta.

De manera que hay que reformular nuestra afirmación anterior: no solo el tiempo está codificado en la historieta, si no que el tiempo es parte del código de la historieta. Respira con ella, es uno de sus órganos vitales, pero solo uno, que se apoya en todos los demás y solo en conjunto con ellos funciona (¿les suena «sistema»?).



Página de «El año próximo en Bobigny», de Ignacio Minaverri. Odile se aleja de Didouche. Notemos cómo podemos reconstruir el ritmo temporal de su caminata, que es irregular: camina decepcionada, se detiene a pensar, continúa. De alguna manera, con muy poca información, podemos reconstruir los espacios temporales contenidos en cada viñeta, y los que están entre ellas, a pesar de que todas son iguales en tamaño y en tipo de plano.



Y no hay que olvidar que el tiempo ofrece desde ya una variedad de “signos” para su codificación en un medio. Desde la simple correlación de causa consecuencia (sabemos que un fósforo encendido es algo que sucede inmediatamente después de raspar dicho fósforo contra la caja), la duración de acciones que conocemos lo suficiente para estimar cuánto demoran en completarse (sabemos que un fósforo tarda un instante en encenderse desde que es raspado, y unos segundos, quizá un minuto, en consumirse completamente), elementos de la naturaleza (el color del día a medida que pasan las horas, las estaciones).



También de «El año próximo en Bobigny», la naturaleza de las acciones que contemplamos en la página nos da una idea aproximada de cuánto pueden tardar. Pero no es solo eso, si no todo una puesta en página que acompaña. Notemos especialmente cómo, en la segunda mitad de la página, hay tres viñetas que componen una gran imagen en la que no hay movimiento alguno, y sin embargo entendemos que el tiempo contenido en ellas es bastante largo.

El código de la historieta aprovecha todas estas convenciones. No le pertenecen, pero se nutre de ellas, y las potencia con elementos que sí le pertenecen, como el tamaño y forma de las viñetas, puesta en página, onomatopeyas, etc. Las reformula, y con ellas construye su propio código de tiempo.



En esta página de «Cieloalto», de Agrimbau – Pietro, notamos cómo la dirección de las viñetas acompaña la velocidad de la moto, cambiando nuestra percepción temporal en cada grupo de viñetas (las últimas tres suceden de manera mucho más lenta). Desde luego, esto se apoya en cosas que ya sabemos por nuestra experiencia, y en nuestra comprensión del código de la historieta.





El límite de la historieta es su código, pero dentro de ese límite puede vulnerar otros límites que la realidad sí tiene y ella no: una historieta puede tranquilamente colocar a un mismo personaje en varios lugares en una misma viñeta, y el lector que conoce el código de la historieta entendería inmediatamente que ese personaje estuvo en todos ellos, moviéndose erráticamente: no se le ocurriría pensar que había varios personajes iguales en el mismo lugar en el mismo momento.



Viñetas de «One punch man», de One. La velocidad del personaje está representada multiplicándolo en la escena.

Esta codificación abierta, puede ser (y es) aprovechable también para “hacer trampa”. Es decir, llevar el medio a su límite. ¿Qué pasa cuando no sabemos cuánto tiempo transcurrió de una viñeta a otra, pero esta vez es porque la historia intencionalmente quiere que perdamos la noción del tiempo? ¿Qué pasa cuando pensamos que sabemos cuánto tiempo pasó, pero una viñeta inesperada nos sorprende y revela que en realidad no teníamos idea?

¿Qué pasa cuando los recuerdos y las premoniciones comparten un espacio, y el tiempo es pasado, presente y futuro a la vez?



«Cielalto» es una magistral obra de Agrimbau y Pietro en la que el tiempo y el espacio son la misma cosa: un universo en que algunas personas no envejecen con el tiempo, si no cuando van a ciertos lugares. Es particularmente interesante cómo percibimos el tiempo cuando sabemos que no lo hay: en esta escena el personaje transita años, quizá siglos. La irrelevancia del paso del tiempo está representada de manera tal que entendemos su paso aplastante, aunque no modifique gran cosa: apenas la ropa de Javier Dosaires.

Todas estas cosas son posibles en un medio cuyo soporte para representar el tiempo y el espacio es el mismo, y las combinatorias son infinitas.

Pero esta destreza solo es posible una vez que uno haya mastereado (sí, invento palabras) el uso del tiempo tal y como la historieta lo propone. Cuando intentamos transgredir una regla sin comprenderla completamente, el resultado es burdo. Así que primero lo primero: a dominar el tiempo.



# MÁS ALLÁ DE LA HISTORIETA

POR MANUELA VENTURA

¿Cómo pasar de una historieta a una historieta expandida? El desafío de unir dos conceptos, siempre implica una primera aproximación a cada uno de ellos por separado.

La Real Academia Española define a la historieta como una *“Serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc; con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro”*. Sin duda nos encontramos ante una definición relativamente “clásica” y acotada en relación al vasto mundo de la historieta, y que solo nos habla de soportes impresos. Si hacemos lo mismo con la palabra expansión encontramos lo siguiente *“Dilatar algo o hacer que aumente de tamaño. Difundir o propagar algo, como una noticia o una idea”*. Ahora bien, ¿como los hacemos interactuar?

Sabemos que el mundo contemporáneo avanza cada vez más hacia la hibridación, distintos lenguajes y medios se yuxtaponen logrando nuevas formas de representar. En este punto es inte-



resante revisar algunos conceptos de Arlindo Machado, (investigador y escritor brasileño). En un artículo llamado “La convergencia y divergencia de los medios” explica como en la práctica es muy difícil delimitar el campo comprendido por un medio de comunicación o una forma de cultura, ya que sus bordes son imprecisos y se funden con otros campos. Propone representar cada medio como un círculo cuyo centro representa su especificidad, aquello que lo distingue como tal y que permite diferenciarlo de otros. A medida que nos aproximamos a los bordes del círculo, la diferenciación de los medios es menos evidente, las prácticas y las tecnologías se vuelven compartidas.

En el campo de la comunicación y las artes, la idea de expansión viene germinando hace varias décadas, invitando a un proceso de entrecruzamiento, donde pareciera que las distintas disciplinas (arte, fotografía, cine, video, televisión, etc.) empiezan a fundirse. Se empieza hablar de medios expandidos, que se hibridan, importan técnicas y herramientas de otras especialidades y conforman áreas nuevas, antes impensadas. También se habla de sinestesia, que implica la asimilación de sensaciones de diferentes sentidos en un mismo acto perceptivo.

Podemos hacer un paralelismo entre lo que describe el autor y lo que entendemos por historieta expandida. **¿Que pasa cuando los elementos que componen la historieta empiezan a interactuar en un tiempo y, sobre todo, en un espacio distinto al de la página?** Resignificar el sistema tradicional de la historieta y olvidarnos de la página impresa tal como la conocemos, implica enfrentarse con una **infinidad de variables en pos de diseñar una experiencia de lectura.** Tiempo y espacio se muestran manipulables en función de lo que quiero narrar. ¿Y qué pasa con el rol del espectador?, ¿Cómo logramos interpelarlo, involucrarlo y hacerlo partícipe en nuestras historias?

En este punto, nos vemos obligados a investigar otras disciplinas, que ya se han visto enfrentadas a la **resignificación del espacio** y a la **experimentación narrativa**. El mundo del arte ha producido infinidad de instalaciones (analógicas y digitales), que invitan a los espectadores a involucrarse e interactuar con la obra. Jugando con las escalas, los tamaños, los puntos de vista y el movimiento.



Oskar Schlemmer, Bauhaus, exploración vanguardista del espacio, el diseño, el tiempo, la danza y el cuerpo humano.



Nam June Paik, padre del videoarte, explora el lenguaje técnico y estético de los nuevos artefactos.



Anish Kapoor, desarrolla dispositivos con espejos que generan imágenes distorsionadas del cuerpo humano.



Erwin Wurm, invita a los espectadores a ser parte de sus obras e interactuar de forma distinta con objetos cotidianos.



Desde el diseño, también se han explorado formas de representar la tridimensión y de construir espacios para que el usuario/espectador interfiera. Nos acercamos a la noción de **puesta en escena**, del **diseño de todos los significantes que van a intervenir en la obra**. Algo que sabemos los diseñadores gráficos es que todo elemento de una pieza comunicacional connota. Partiendo entonces de la base de que nada de lo que compone dicha pieza está porque sí, todo resulta justificable por un fin determinado.

Olafur Eliasson, atardecer en la Tate Gallery. Enfrenta al público a nuevas formas de percepción, jugando con la luz y la temperatura.



Pip & Pop, paisajes inmersivos, el espectador puede tocarlos, olerlos y recorrerlos.



Kenn Munk, poster con piezas para desarmar y construir osos polares de papel, para una conferencia sobre el cambio climático.



Julien Vallée,  
construcciones en papel  
para animación y poster.



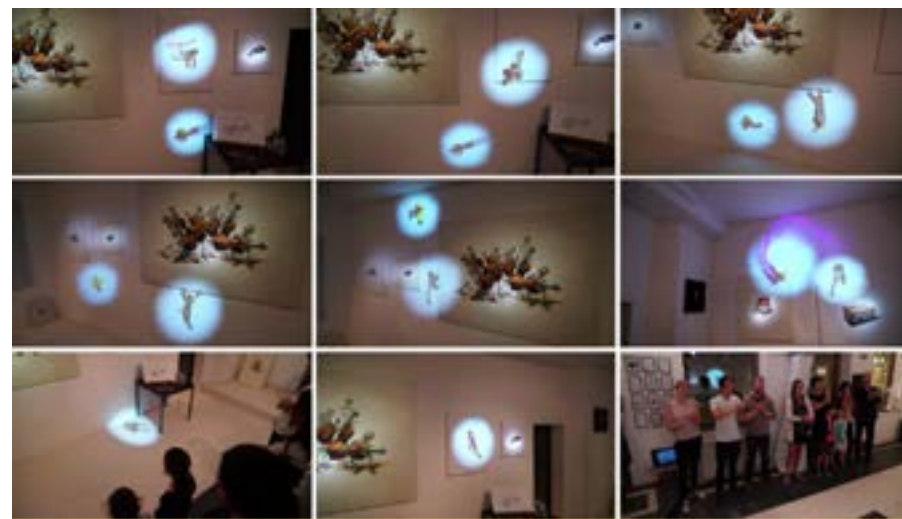
Christian Montenegro,  
diseño de juegos. Una pista  
que se construye a partir  
de las distintas piezas del  
rompecabezas.



Christian Montenegro,  
diseño de juegos. Ruleta y  
personajes para armar.



Hattie Newman, libro  
objeto con escenas que  
emergen en pop ups.



Filip Sterckx, mapping  
de personajes ilustrados  
interactuando con las obras  
de arte en una galería.

Es interesante pensar que la expansión va a venir asociada a recursos provenientes de distintas disciplinas (como el arte plástico, las artes escénicas, la música, etc.), pero que al yuxtaponerse, la historieta no debe perder su especificidad, aquello que la hace reconocible. A su vez debemos proyectar la **expansión en función de un concepto visual y narrativo, una experiencia de lectura que solo sea posible para nuestra historia**. El recurso técnico debe combinarse con el relato, en caso contrario nos encontramos ante la presencia de agregados decorativos, de pirotecnia visual injustificada.

En conclusión, estamos frente al desafío de **salirnos de las leyes de la historieta tradicional**, para ir más allá de los límites de la página y pensar en nuevas posibilidades y soportes. De arriesgarnos a esbozar nuevos caminos posibles para el destino de la historieta.



# STORYBOARD: COMO LLEVAR A CABO UN PLAN

POR PABLO STROZZA

“Hay que planificar  
las películas”

Alfred Hitchcock, de El cine según Hitchcock  
de Francois Truffaut

**R**ealizar una película es poner en práctica un método y ejecutarlo a la perfección. Esto implica cumplir reglas ineludibles que van desde lo técnico hasta lo físico, con escalas en lo humano, entre tantísimos factores a tener en cuenta. En este caso haremos hincapié en uno de esos pasos, previos a la filmación en sí: el storyboard.

La primera definición de storyboard que aparece en cualquier lugar es la de guión gráfico. O sea: una serie de dibujos perfectos desde lo técnico o bocetos más amateurs que se complementan con el guión escrito y con el guión técnico para mostrar o pre visualizar cómo se deben filmar esas acciones que en su conjunto terminarán siendo la película en sí. Esa suerte de comic sirve de esquema para la producción del filme y se muestra en viñetas que contienen cada una de las escenas y que van orde-



nadas en función de la secuencia temporal de los hechos que se narran. Y muchas veces, al tratarse de un lenguaje informal, deben agregarse comentarios aclaratorios para cualquiera de los implicados en la acción (por ejemplo el movimiento que realiza un personaje o un elemento animado, las entradas y salidas de cuadro de un personaje o un elemento animado y, fundamentalmente, los movimientos de la cámara).

¿Qué se gana, entonces, con la realización de un buen storyboard en diálogo cercano con el resto de los guiones? Algo fundamental: la optimización del tiempo en función al plan de rodaje, que abarca no sólo todos los factores que pueden incidir en la filmación (desde el clima al vestuario, por citar sólo dos ítems) sino que también contiene un detalle para nada menor: el presupuesto económico.

De ahí a que, dada esa importancia y cercanía entre el director y el realizador del story, muchas veces los primeros se adjudiquen una importancia igual o mayor a la de los segundos. El ejemplo más elocuente al respecto se dio con una de las escenas más famosas de la historia del cine: el asesinato en la bañera en *Psicosis* de Alfred Hitchcock. Saul Bass, el diseñador que supo trabajar codo a codo con el inglés, afirmó en numerosas oportunidades haber sido él quien dirigió la toma, algo que fue desmentido tanto por Janet Leigh (la protagonista) como por el propio Hitchcock en su libro de conversaciones con Francois Truffaut, donde señaló que Bass trabajó en los créditos de la apertura y que sugirió ideas para el asesinato de Arbogast, que finalmente fueron rechazadas debido a una ausencia de Bass en el rodaje por enfermedad.



**Psycho**  
Storyboard de Saul Bass

En cuanto a la toma de la bañera, cuenta el propio Hitchcock: “El rodaje duró siete días y tuvimos que utilizar setenta posiciones de cámara para obtener cuarenta y cinco segundos de película. Para esa escena me habían fabricado torso artificial con sangre que debía brotar bajo la presión del cuchillo, pero no me serví de él. Preferí usar una muchacha, una modelo desnuda, que sirviera de doble de Janet Leigh. De esta no se ven más que las manos, los hombros y la cabeza. Todo el resto está hecho con la modelo. Naturalmente, el cuchillo no toca jamás el cuerpo, todo está hecho en el montaje. No se ve jamás ninguna parte tabú del cuerpo de la mujer, pues filmamos al ralentí ciertos planos para evitar recoger en la imagen los senos. Los planos rodados





**Psicosis**  
Alfred Hitchcock

al ralentí no fueron acelerados después, pues su inserción en el montaje da la impresión de velocidad normal”.

Planificación, causa, efecto y victoria final. O, como también dijo Hitchcock, “Cuando se escribe una película es indispensable separar claramente los elementos de diálogo y los elementos visuales y, siempre que sea posible, conceder preferencia a lo visual sobre el diálogo. Sea cual sea la elección final con relación a la acción que se desarrolla, debe ser la que con mayor eficacia mantenga el interés del público. En resumen, se puede decir que el rectángulo de la pantalla debe estar cargado de emoción”. Comparen el storyboard y la escena, y saquen sus propias conclusiones.





# EL MONTAJE COMO CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

POR ALE PAPA

**E**n el último trabajo de Medios Expresivos I confluyen de manera integradora los conceptos trabajados en las unidades previas, **Fotografía** e **Historieta**. Este formato híbrido que hemos llamado **Mosaico Web Animado**, abarca cuestiones de composición, encuadres, puntos de vista; así como cuestiones de técnica gráfica, secuencia, construcción de personaje y puesta en página. Lógicamente también forman parte conceptos de la última unidad, **Cine de Animación**: puesta en escena, raccord, decoupage, montaje.

En este formato la narración se construye a partir de la yuxtaposición de las diferentes animaciones. Tomando conceptos de historieta, el resultado es una puesta en página de viñetas animadas, donde cada una construye un mini relato que se encadenan entre sí para dar sentido a la totalidad y conformar una historia



El sentido de un film se construye en la interacción de las diversas variables de sus elementos constitutivos. Guion, Puesta en escena y Montaje son los trípodes en los que se apoya el film. (Russo, 2000:185).

Me interesa hacer referencia aquí a la operación de montaje y de cómo esta funciona en la construcción de una historia. Originalmente la tarea de montaje consistía en el empalme del material fílmico que resultaba del rodaje. La unión de los diferentes planos en escenas, y a su vez la unión de estas escenas con otras constituyen una totalidad y son las que terminan de dar forma y sentido al film.

Eisenstein habla del montaje como *“esa propiedad consistía en que dos trozos de película de cualquier clase, colocados juntos, se combinan inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva cualidad, que surge de la yuxtaposición”* (Eisenstein, 1974:16)

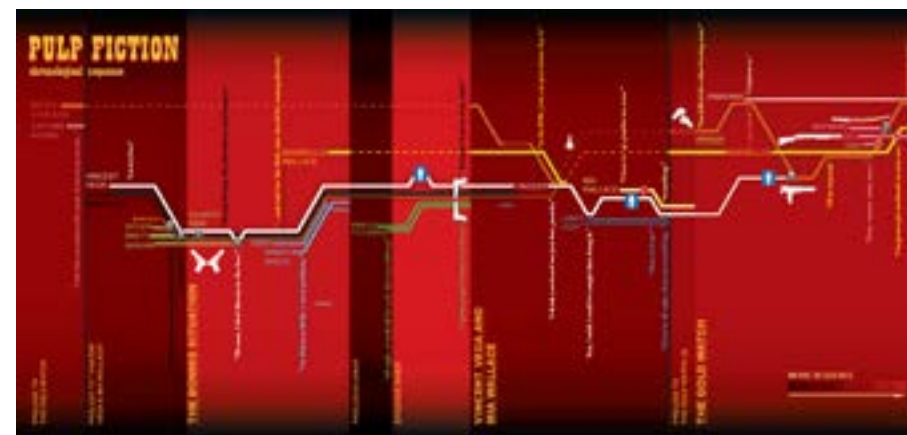
Si hablamos de yuxtaposición de imágenes, es ineludible mencionar unos de los principios básicos del montaje, el Efecto Kuleshov, explicado anteriormente por Leandro Cerliani en su artículo. Dos imágenes diferentes, en principio sin una relación aparente, terminan de conformar un nuevo sentido en su yuxtaposición.

Podemos relacionar esta idea con uno de los procedimientos de connotación que desarrolla Barthes, la noción de Sintaxis. (Barthes, 1986:22). Asimismo, esta idea de imágenes que comienzan a funcionar en conjunto para generar un sentido también podemos encontrarla en uno de los elementos constitutivos de la historieta, la Puesta en Página (Dematei, 2000:223).

Esta yuxtaposición de imágenes implica un rol activo en el espectador, quien es el que decodifica estas construcciones y termina dando sentido a lo que está viendo. El montaje entonces va mucho más allá que el de ser reducido a una operación técnica, de empalme de imágenes, sino que es parte fundamental en la construcción del sentido de un film.

Pensar el montaje desde la génesis de un film constituye una herramienta fundamental en la construcción del relato. Películas como El día de la Marmota / Groundhog day (1993), Pulp Fiction (1994), Corre Lola Corre / Lola Rennt (1998), Memento (2000), Primer (2004), Origen / Inception (2010); por citar algunos ejemplos de diferentes guionistas y directores, nos ofrecen historias a partir de un relato fragmentado. Desarticulan la estructura narrativa tradicional de la que habla Tamara Chorny en su artículo, y construyen el relato de a partir del montaje. Cuando esta forma de contar no lineal, de forma anacrónica y fragmentada empieza a tener que ver con la historia que se cuenta, se empieza a construir sentido desde el montaje.

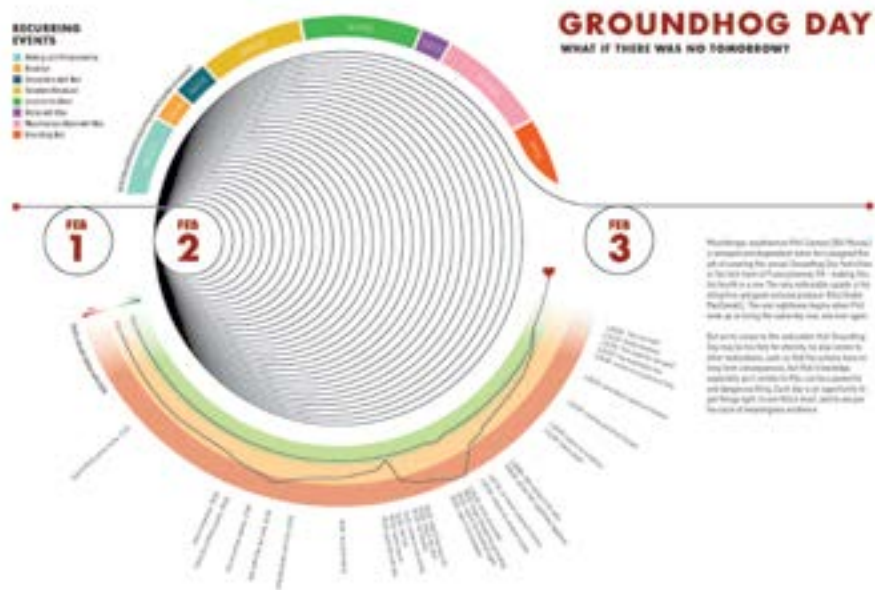
La estructura narrativa de este tipo de películas terminan construyendo un trama compleja que necesita el auxilio de representaciones infográficas y complejos gráficos de información para poder visualizarlas en su totalidad.



Infografía de Pulp Fiction por deahs.



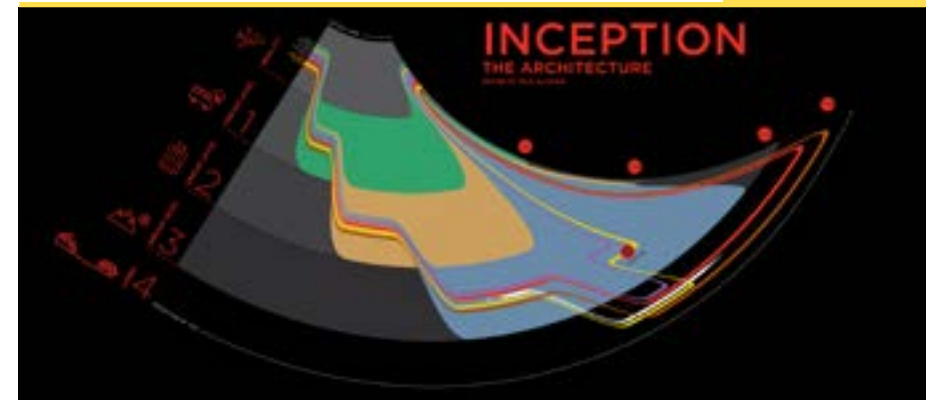
En El día de la Marmota / Groundhog day (1993), que algunos recordarán con el título Hechizo del Tiempo, el personaje está encerrado en un loop (bucle) temporal y vive todos los días el mismo día. A medida que avanza el relato, el protagonista vuelve siempre al punto inicial: despierta todos los días con la melodía de Sonny & Cher, I got you Babe, mientras la cámara se posa en el radioreloj clavado a las 6 de la mañana. Todos los días. La pregunta de cuántas vidas y cuantos días o años habitó Bill Murray en el loop son cuestión de controversia en internet, dejo a ustedes la tarea de encontrar la respuesta.



Infografía de Groundhog Day por Madison Townend (Whitlock)

En cambio en Origen / Inception (2010), el relato se construye con la lógica de las Mamushkas. Las diferentes líneas narrativas están inmersas una dentro de otra. Se auto contienen e interactúan: hay un relato dentro de otro relato, dentro de otro relato, hasta llegar a 4 niveles de profundidad que terminan colisionando para llegar al final, como se puede observar en la infografía.

Infografía de Inception por Rick Slusher

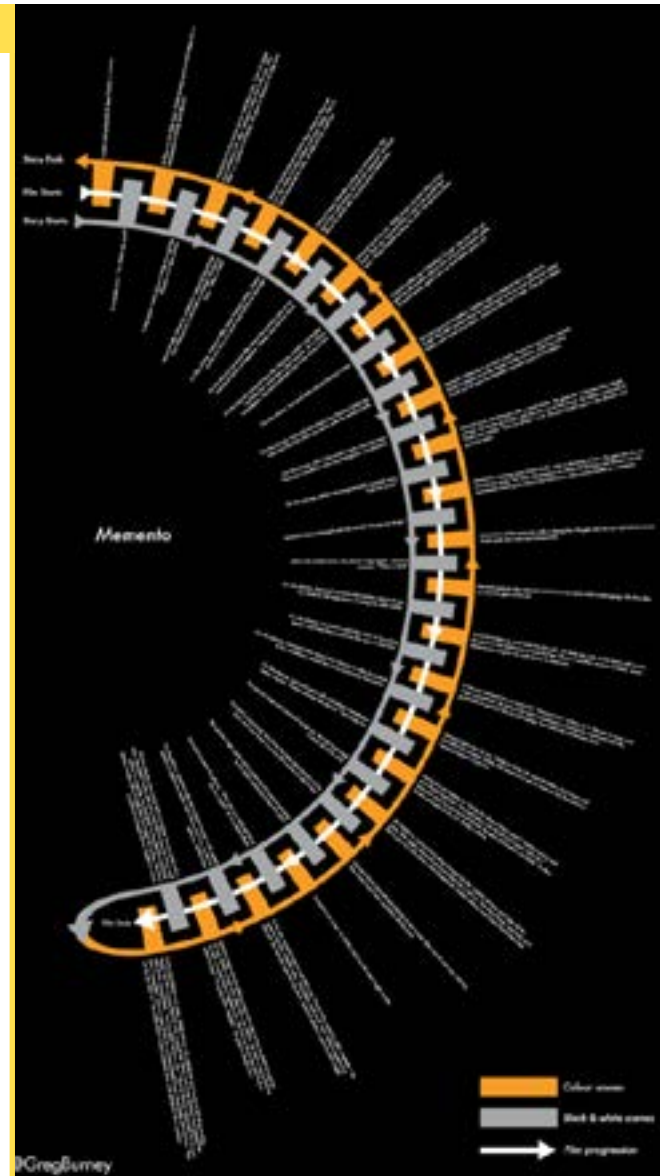


Memento (2000), Dir. Christopher Nolan



El caso que considero paradigmático en estos relatos fragmentados es el de *Memento* (2000) Esta es la historia de un personaje con problemas de memoria a corto plazo. El relato aquí se construye a partir del montaje, se nos muestra un relato

Memento Scene Timeline  
por Designer Greg Burney



fragmentado que nos pone en una situación de incertidumbre. El personaje no recuerda cosas, el relato resulta inconexo para el espectador, y de alguna manera experimentamos lo mismo que experimenta el personaje. El no recuerda y no entiende las situaciones que vive; nosotros como espectadores recibimos fragmentos desordenados que de alguna manera nos ponen en su misma situación.

Es en casos como este donde el montaje es protagonista y está directamente relacionado con lo que se está contando. Lo que pasa en la historia es reforzado por el montaje, y este es fundamental en la construcción de sentido.

Cuando creamos imágenes, lo que hacemos es construir sentido. El sentido de un film se construye en esa amalgama entre imagen, texto y sonido. El sentido final, lo que entendemos es el resultado de esa construcción. Y el montaje puede ser una herramienta fundamental a la hora de contar historias.

#### BIBLIOGRAFÍA

1. Barthes, Rolando, *El mensaje fotográfico, En Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona, Paidós, 1986.
2. Russo, Eduardo, *Cine: una puesta en otra escena, El medio es el diseño*, Jorge La Ferla y Martín Groisman, Buenos Aires, Eudeba/Libros del Rojas, 3ª ed., 2000.
3. Dematei, Marcelo, *La forma contenida: Lenguaje, El medio es el diseño*, Jorge La Ferla y Martín Groisman, Buenos Aires, Eudeba/Libros del Rojas, 3ª ed., 2000.
4. Eisenstein, Sergito, *El sentido del cine*.



# EL SONIDO EN UNA PIEZA AUDIOVISUAL

POR LUCIANO ANDÚJAR

“No vemos lo mismo  
cuando oímos, ni oímos  
lo mismo cuando vemos”

Michael Chion

**C**uando nos encontramos en el desarrollo de una pieza audiovisual son varios los elementos que debemos controlar. Por un lado tenemos el diseño de la imagen y puesta en escena, que controla la luz, el color, composición de la imagen, el escenario, vestuario, la distancia focal del plano, el ángulo de visión de la cámara, el movimiento de la cámara, etc. Y por otro lado tenemos el diseño sonoro que tiene la tarea de controlar la voz, los efectos de sonido y la música.

Si comparamos ambos, pareciera que diseñar el sonido fuera un trabajo de menor relevancia. Aunque en realidad nos encontramos frente a un elemento que se complementa, interrelaciona y transforma con la imagen.



El sonido y la imagen trabajan en conjunto generando una ilusión audiovisual. Cada uno por separado se convertirían en entidades incompletas pero juntos logran un mayor impacto en la recepción del mensaje.

Además de generar un clima y predisponer al espectador, las imágenes se van enriqueciendo con el sonido. A esto es lo que Michael Chion en su libro “La Audiovisión” lo denomina “valor añadido”.

## FUNCIÓN DEL SONIDO

En la construcción de una pieza audiovisual, el sonido cumple varias funciones:

### · DEFINE UN ESPACIO

Determina la distancia, la dirección del movimiento, la posición, la apertura y la dimensión. Un sonido fuerte indica la proximidad del oyente. La voz de una persona que está lejana no suena fuerte como la de una voz que está al lado. Un trueno con volumen bajo indica que tormenta está lejos; si el siguiente trueno suena más fuerte, indica que la tormenta se acerca.

### · UBICA UN LUGAR Y CREA UN AMBIENTE

El sonido puede indicar cuál es el lugar donde se esté desarrollando la escena. Por ejemplo: el graznido de las gaviotas nos sitúan en el océano y el sonido de las bocinas de autos y frenos nos sitúan en el tráfico de una ciudad.

### · ENFATIZA E INTENSIFICA UNA ACCIÓN

Si estamos viendo una escena de persecución policial a la que le sumamos el sonido de aviones, sirenas, gritos y choques de autos, hará que esa imagen tome mayores dimensiones de las que la imagen muestra realmente.

### · MARCA EL RITMO

Los sonidos o los silencios, ayudan a marcar el ritmo de una escena. Por ejemplo: La conversación de dos detectives, hablando a un ritmo normal en una comisaría de policía, tendrá más adrenalina si le sumamos elementos sonoros como pasos rápidos, timbres de

teléfonos, papeles que vuelan y el alboroto general de las voces.

### · SIMBOLIZA EL SIGNIFICADO

Si estamos frente a una escena de un funeral, el sonido de las campanas cumple el efecto de simbolizar lo que la imagen nos está contando.

### · UNIFICA LA TRANSICIÓN ENTRE DOS ESCENAS

Los sonidos ayudan en la transición y continuidad entre las escenas, ecualizándolas con un efecto de superposición, de anticipación o de corte.

La superposición, sucede cuando el sonido usado al final de una escena continúa en la siguiente sin ninguna pausa ni corte. Por ejemplo, se escucha el sonido de los aplausos del público al mostrarse a un atleta atravesando la recta final y en la escena siguiente se lo ve recibiendo su trofeo.

### · EFECTO DE ANTICIPACIÓN

Se da cuando el sonido que presenta una escena se escucha antes de que comience la misma.

## RELACIÓN SONIDO/IMAGEN

Existen dos maneras en que la imagen y el sonido conviven: la primera se denomina **DIEGÉTICA**, la cual se refiere a todo sonido que está ocurriendo en la escena y que los personajes oyen y la segunda **EXTRADIEGÉTICA**, que abarca todos los sonidos que los personajes no oyen (música incidental, narraciones en off.)



Kill Bill,  
Quentin Tarantino



## ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO

El diseño sonoro aborda 3 elementos:

### • SONIDO VOCAL

Si bien la interpretación de una locución es responsabilidad del director y del intérprete, es importante para todos los involucrados en la producción sonora conocer las distintas formas en que la locución (tanto verbal como no verbal) afectan al significado. La locución tiene dos funciones: la narración y el diálogo. Ésta transmite el sentido a través del énfasis, la inflexión y la disposición de ánimo auditiva.

### • EFECTOS DE SONIDO

Se consideran efectos de sonido a cualquier sonido que no sea una voz o música. Tienen la tarea de desarrollar dos funciones generales: de contexto y narrativas.

El sonido de contexto lo emite una fuente sonora y se replica tal como es. Tiene relación directa con la acción principal de la escena. Por ejemplo, si se dispara una pistola, galopa un caballo o explota un auto, ese será el sonido que se escuche. Tendrá una estructura y perspectiva natural o normal. En otras palabras, el sonido de contexto es como la narración directa.

El sonido narrativo añade más a una escena de lo que aparenta y de esta forma desarrolla una función informativa. Remarca los aspectos sonoros de una escena. Son aquellos que no tienen una relación directa con la acción principal pero son los encargados de crear una determinada atmósfera y poner en contexto al espectador. Por ejemplo: Si vemos la escena de una pareja caminando por un bosque, el sonido de contexto serían los pasos de los personajes entre las plantas. Algunos sonidos descriptivos narrativos podrían ser: el canto de los pájaros, el aullido de un lobo, el crujir de las ramas de los árboles o el viento agitando el follaje de las plantas.

### • MÚSICA

En el diseño sonoro, a la música se la puede dividir en dos grupos según su relación con la imagen: empática o anempática. Ambas tienen el mismo objetivo: crear una emoción específica sobre la situación mostrada.

La música **empática** busca expresar directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento.



Psicosis  
Alfred Hitchcock

Por el contrario, la música **anempática** busca indiferencia ante la situación que se está mostrando aunque su fin último es intensificarla. En general se buscan sonidos frívolos e ingenuos ante situaciones de mucha tensión, logrando reforzar la emoción individual de los personajes y del espectador en la medida misma en que fingen ignorarla.



La Naranja Mecánica,  
Stanley Kubrick

Luego de este breve recorrido sobre el tema queda claro que el sonido es otro elemento importante de construcción de sentido en una pieza audiovisual. Al momento de pensar y diseñar debemos otorgarle tanto a la imagen como al sonido la misma relevancia y entender que funcionan en conjunto buscando lograr un sentido final.



# HABITAR TERRITORIOS

POR ADRIÁN CATTALINI

**H**abitar territorios es ocupar un espacio. Es encontrar la unión de sentido o significado con un lugar determinado, cuya definición será validada por sus propios habitantes.

Cada artista define diferentes modos de relacionarse con el espacio, que proponen diversas operaciones retóricas: trazados, señalamientos, delimitaciones, apropiaciones, jerarquizaciones. Por medio de estas operaciones un artista habita su espacio, su propio territorio.

Las operaciones retóricas generan diversas formas geográficas, cuyas dinámicas están definidas por las cualidades específicas que las configuran.

Desde este aspecto geográfico se puede decir que algunas de las cualidades que definen estas dinámicas son: el acceso, el límite, el abismo y la superficie.





En su propio territorio, cada artista genera una manera de establecer su dominio existencial. Por medio de esta apropiación del espacio, el artista despliega su imaginario y da cuenta de su propia y singular cosmovisión. En la representación de este imaginario singular, convergen diversos lenguajes: visuales, sonoros y corporales.

Frente a estas acciones estableceremos dos ideas: 1) Que el espacio de representación siempre será habitado, y 2) que la proyección de ese espacio será el resultado de una decisión.

Entonces podemos potenciar toda nuestra práctica involucrando nuevas problemáticas en conjunto: ¿Qué estoy haciendo? ¿Para quién? ¿Dónde? ¿Cómo lo voy a hacer?

Al recorrer el espacio entramos en contacto con él. Al recorrer el espacio instalado nos encontramos con un resultado diferente. Este recorrido no es sólo un aspecto físico, también nos involucramos con un aspecto simbólico.

Los elementos propiamente espaciales y el conjunto de sus formas caracterizan un territorio. Según los grados de flexibilidad, permeabilidad, rigidez o impermeabilidad de estas líneas que configuran al espacio, obtendremos distintos tipos de límites o contornos:

- El *horizonte*, línea lejana que propone un espacio abierto e inalcanzable.
- El *acceso* o el *Umbral*, línea que uno debe atravesar para ingresar a un lugar. Un espacio de pasaje hacia algo distinto, que sugiere un cambio o una transformación.
- El *límite*, línea que nos presenta distintos niveles de dificultad para atravesarla. Nos propone un espacio cerrado o abierto. Separa aquello que es distinto. En términos geográficos esta sería nuestra frontera.
- El *abismo*, línea que nos separa de un lugar profundo y peligroso. Un lugar inmenso, incomprensible.
- El *confín*, línea real o imaginaria que marca los límites del terreno. Es el punto más lejano al que se alcanza con la vista.
- La *superficie*, un estado donde casi todas las líneas mencionadas organizan el territorio, lo que puede relacionarse también con su composición, es decir, las relaciones espaciales más o me-

nos regulares entre los aspectos que involucran las dimensiones que esta ocupa.

Estos son los elementos que organizan el espacio, con ellos se encontrará el espectador en primer lugar. Este es el aspecto de nuestra disposición espacial. “Se trata de regular la distancia entre un sujeto espectador y un espacio organizado por el juego de los valores plásticos”. Aumont (1992: 143) menciona esta idea en relación con la gama de los valores plásticos ligado al conjunto de las formas visuales. En el análisis de determinadas instalaciones podemos ver los distintos valores que la caracterizan desde un aspecto representativo, tanto la composición de la imagen como la del espacio. Al considerar esta idea podemos decir que el espectador no percibe solamente un espacio representado, también percibe un espacio instalado con ciertos valores plásticos, involucrando la superficie territorial como si fuera una imagen en sí misma.

(Olafur Eliasson / Riverbed)



El artista danés-irlandés Olafur Eliasson en su obra *Riverbed* (2014) desdibuja el *límite* entre el mundo natural y el artificial. En la *superficie* espacial el espectador percibe la representación de un espacio exterior instalado en el interior de un museo. De este modo la obra cuestiona el significado y la experiencia del propio museo. Tiene en cuenta todas las complejidades implícitas en la composición espacial y su relación con el espectador, por lo que transforma el rol del museo y propone una participación visual y corporal. Al explorar este proceso de habitar un determinado territorio, el artista direcciona la atención del espectador hacia la obra misma y por lo tanto el espectador es a su vez parte de ella. Su propuesta evoca cierto sentimiento de libertad en el comportamiento tradicional de los espectadores en los museos. El *límite* se manifiesta en el espacio por medio un paisaje vacío. Paredes blancas que direccionan la subjetividad del espectador hacia la libertad de reflexión, la experiencia y el sentido de la obra.



*Water Pendulum* (2010) es otra obra de Olafur Eliasson, en la que el espacio se presenta de modo distinto de la anterior, se trata una sala completamente oscura. Una luz intermitente nos permite ver los diversos estados del movimiento del agua que es expulsada desde una manguera. La presión del agua influye sobre el movimiento de la manguera logrando un movimiento discontinuo. En esta obra, la luz es el principal elemento organizador del espacio. La ausencia de luz nos sitúa en la línea del *abismo*, donde no podemos definir cuál es la profundidad del espacio y sus límites. Queda eliminado el contorno del espacio, se favorece la ocupación y el protagonismo del movimiento del agua. No hay un marco definido que separe el objeto dentro del espacio de la representación.



El artista suizo Zimoun, en su obra *60 Medical Infusión Sets* (2013), deja en evidencia cual es el *límite* y lo hace mediante la organización de los objetos en la *superficie*. En la *superficie* observamos cómo una serie de objetos industriales funcionan en conjunto combinadas con el sonido rítmico. Este conjunto se multiplica en el espacio y la repetición de estos objetos señalan cual es el recorrido. Desde cualquier punto de ubicación en el espacio percibimos el caos por medio de la experiencia sonora. La obra consiste en un juego de goteo sobre una placa de metal caliente. Al entrar en contacto con el metal el agua se transforma en vapor, momento marcado por un sonido crujiente. En un periodo las láminas se oxidan, y actúan como si fueran lienzos que documentan la transformación química del material.

En comparación con otras obras de Zimoun, podemos percibir una desaceleración del tiempo: los intervalos silenciosos actúan como fuertes contrapuntos de la vaporización. Cada vaporización dirige nuestra mirada a la respectiva chapa, generando una conciencia espacial específica de la matriz dentro de la instalación.



El artista venezolano Carlos Cruz Diez, en su obra *Cromosaturación* (1999) nos presenta un territorio completamente definido y controlado por el color.

El artista considera que el color es un elemento importante en su obra y la forma es sólo un vehículo del color. El estímulo visual es inducido por el color para dejar en segundo plano la forma. Por medio de este aspecto plástico configura el espacio. Los *límites* de la forma son definidos por los diferentes colores. El acceso de un cubículo a otro hace que un objeto cambie progresivamente de color con el desplazamiento del espectador. De esta manera el color se presenta también como una situación efímera. Carlos Cruz Diez propone una experiencia para el espectador dándole la posibilidad de recorrer estos espacios y por medio de esta obra cuestiona la noción de soporte estable -como sucedía en la pintura- para encarar el color en la inmaterialidad de la luz.

Con estos ejemplos podemos comprender de qué manera el lenguaje visual aporta su especificidad en la construcción del espacio. Cabe destacar que las obras mencionadas abordan esta problemática desde la subjetividad artística.

En particular, en relación con el diseño gráfico, es fundamental repensar el conjunto de formas espaciales, plantear la posibilidad de proyectar estas formas, con el fin de recorrer el espacio mediante experiencias comunes. Como diseñadores siempre organizamos y significamos el espacio. Podemos pensar de qué manera el espacio se vincula con el campo visual según las líneas que la configuran:

- La **superficie** de la imagen y su organización, en relación con la composición *los límites, el acceso y el abismo*.
- La **gama de los valores**, ligada a la mayor o menor luminosidad de la superficie y el contraste global que hace nacer esta gama.
- La **gama de los colores** y sus relaciones de contraste.
- Los **elementos gráficos simples**, especialmente importantes para los trazados, señalamientos, delimitaciones, apropiaciones, jerarquizaciones.
- La **materia de la imagen** misma en cuanto da lugar a la percepción, por ejemplo, el tipo de proyección, o el formato de pantalla.



---

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Aumont, J. (1992) “El papel del dispositivo” en *La Imagen*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Molinari, E. (2015) “Aproximación cultural y social al espacio. Territorio, pliegue y espesor” en *El Pliegue* [apunte entregado por el autor en el Seminario de Taller Experimental, dictado en 2015, en la Universidad de las Artes.]

#### REFERENCIAS ARTÍSTICAS:

- Cruz Diez, C. (1999). *Chromosaturation* [Instalación], en la exposición “Carlos Cruz Diez. The Embodied Experience of Color”. Miami, Estados Unidos, obtenido de <http://www.cruz-diez.com/es/work/chromosaturation/2010-to-date/>.
- Eliasson, O. (2010). *Water Pendulum* [Instalación], obtenido de <https://youtu.be/3t8FzuXyXU8>
- Eliasson, O. (2014). *Riverbed* [Instalación], obtenido de [https://youtu.be/7Y\\_ut31u4eg](https://youtu.be/7Y_ut31u4eg)
- Zimoun (2013). *Medical infusion sets, water, fire, wire, metal sheets*. [Instalación], Meetfactory Prague, Czech Republic, obtenido de <https://vimeo.com/65476440>.



# VER EL TIEMPO

POR INÉS CALVEIRO

**T**odo diseñador o artista a la hora de diseñar un proyecto, una obra o una experiencia debe articular el espacio y el tiempo. Ahora bien, ¿cómo articular algo tan inmaterial como es el tiempo? Que (¿no?) se lo pueda ver, oír, oler o tocar no significa que no se lo pueda pensar, proyectar o diseñar. Incluso hay algo de lo inmaterial, lo abstracto, lo invisible y hasta lo inaccesible del tiempo que lo hacen muy atractivo y desafiante para quien diseña una experiencia.

Si vamos un poco hacia atrás en la historia de la representación, encontramos que con la ruptura de la perspectiva clásica lineal aparece también una búsqueda de ruptura en la linealidad temporal. Se busca visibilizar el tiempo y empieza a aparecer el concepto de simultaneidad.

En el cubismo, podemos encontrar que su mayor exponente,



Pablo Picasso, busca desligarse de la figura tradicional con volumen y claroscuro para explorar distintos planos y figuras geométricas. Así plantea múltiples perspectivas, sin enfocarse en un punto específico de la imagen. *Las señoritas de Aviñón* (1907) es un ejemplo de cómo construye a partir de la deconstrucción de la figura. Espacialmente, rompe con la visión renacentista de perspectiva lineal, ya que deja de lado la profundidad y enfatiza las distintas visiones de una misma figura fraccionada en partes. Si bien al ser una pintura y como tal, una obra estática, se representa cierto dinamismo a través del uso de diagonales.



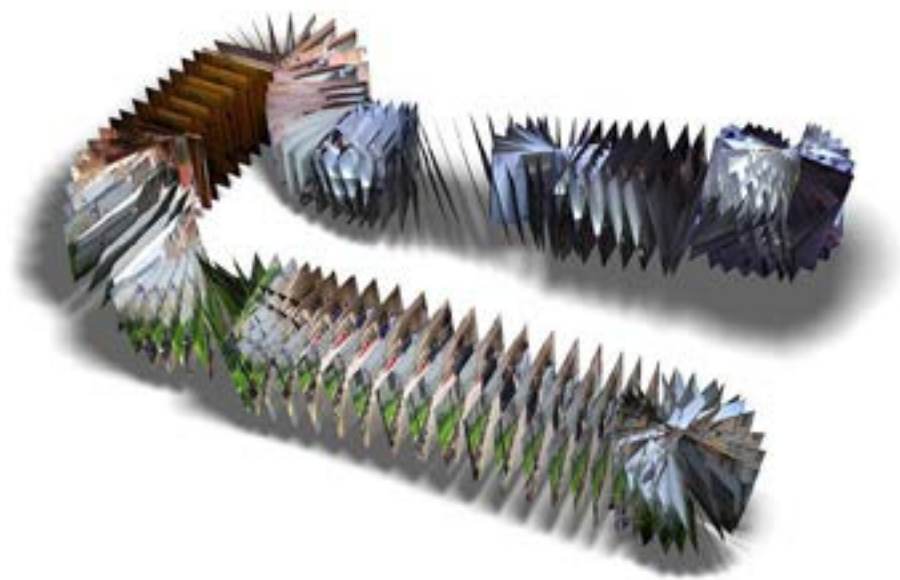
Dos años más tarde, en 1909 aparece el manifiesto futurista, que sienta las bases de la vanguardia caracterizada por intentar representar el movimiento y la velocidad. Obras como *Dinamismo de un ciclista* de Umberto Boccioni (1913) continúan con los múltiples planos del cubismo, mientras le suman el dinamismo y la velocidad. También desde la fotografía, los hermanos Bragaglia con el llamado fotodinamismo buscaron captar la trayectoria del movimiento en las acciones mediante la toma en larga exposición.



Las vanguardias artísticas del siglo XX fueron y siguen siendo fuente de inspiración para muchos artistas. Robert Gordon, artista británico, creó en 2010 un cortometraje llamado *Cubism* en el que quiso experimentar las premisas de esta vanguardia aplicadas a una pieza audiovisual. El recurso que utiliza es la descomposición de la imagen en diferentes planos de detalles de un rostro. Hasta acá se parece bastante a las composiciones descompuestas de Picasso. Y si bien es una ilustración que se asemeja bastante al cubismo, aporta la complejidad del movimiento de las partes, ya que deja atrás lo estático de la pintura para pasar al dinamismo del espacio-tiempo. Aparecen así múltiples planos, en tiempos diferentes, en simultáneo. A su vez, una voz narra las técnicas del cubismo, reforzando así los principios del movimiento.



*The Invisible Shape of Things Past* [La forma invisible de las cosas pasadas] es otro ejemplo inspirado en las vanguardias cubista y futurista. En 1995 Joachim Sauter y Dirk Lüsebrink crean un proyecto formado por videos trasladados en un espacio virtual. En el mismo se ve cada uno de los cuadros del video, alineados en secuencia según el movimiento de cámara con el que fueron filmados, de manera que se generan objetos volumétricos. Presenta un recorrido visual que responde a un orden temporal, donde a la vez puede observarse la totalidad del tiempo que dura el video entero. En 2006, gracias a la tecnología de las impresoras 3D, estos objetos tridimensionales traspasaron la pantalla y se expandieron al espacio real como esculturas físicas. De esta manera, volvemos a encontrarnos ante una propuesta que expone múltiples tiempos simultáneos y que, haciendo visible lo invisible, desafía la cualidad inmaterial del tiempo.



En el 2001, Camille Utterback presentó la serie *Liquid Time*, en donde si bien puede verse una influencia cubista, a diferencia del corto de Gordon, incorpora el factor de tiempo real como elemento constructor de la experiencia. En la instalación, el movimiento físico del espectador en el espacio fragmenta el tiempo en un clip de vídeo pregrabado. A medida que el espectador se acerca a la pantalla, la imagen proyectada que en el área directamente enfrente, se fracciona y se desdobra sobre sí misma en distintos tiempos y planos. Es así como la interfaz del cuerpo, que sólo puede existir en un lugar y en un momento, se convierte en el medio para crear un espacio en el que coexisten múltiples tiempos y perspectivas. La instalación se ve interrumpida por los movimientos de los usuarios, que al desplazarse hacia adelante y hacia atrás frente a la pantalla pueden “controlar” los movimientos de los peatones proyectados.



Otra obra de Utterback que trabaja con el tiempo es *Shifting Time* (2010). Basada en *Liquid Time* pero con algunas características diferentes, superpone pasado y presente en clips de video pregrabados. Esta superposición temporal también se activa con la presencia del usuario como interfaz. Mientras que en la otra video instalación se veían superposiciones de segundos, en esta se ven décadas que coexisten en simultáneo.



Algo interesante sucede en las instalaciones de Utterback; aparece la dominación y el control del tiempo en la interacción del espectador. Lev Manovich plantea precisamente esto en su texto *El lenguaje de los nuevos medios*, donde explica que “el usuario desempeña un papel activo al determinar el orden en que se accede a elementos que ya han sido creados”. Sobre los nuevos medios Manovich establece que “abandonan completamente la representación antropocéntrica y ponen el tiempo representado completamente bajo control humano”, el cual se puede “manejar, analizar y manipular con mas facilidad”. Se puede ver esta reflexión en la obra de Utterback.

En 2005, Michel Gondry dirige el videoclip *Sugar Water* para

el dúo japonés Cibo Matto. En esta pieza audiovisual, Gondry exhibe dos realidades paralelas con acciones sincrónicas, a través de una división de la pantalla en dos cuadros aparentemente independientes, en el que uno pareciera narrar linealmente una secuencia según la realidad; mientras que el otro retrocede. En un momento, ambas realidades se encuentran, se superponen y permite que coexista en ambos cuadros el mismo personaje en tiempos distintos, para luego volver a separarse y alternarse temporalmente. La que antes iba hacia delante, comienza a ir hacia atrás y viceversa.



Como diseñadores, es interesante analizar cómo se sigue actualmente experimentando con la espacialización y articulación del tiempo en la representación de la imagen, y así repensarlo como una herramienta más para comunicar.

Para terminar, una reflexión que hace Bill Viola sobre el tema:

*Las nuevas tecnologías permiten ver el tiempo, devolver el tiempo a la mirada. Vamos a ir todos más despacio. Esperar nos hace ricos. Cuando los ordenadores hablan de millones de ciclos por segundo, tener un momento sin nada que hacer es una oportunidad que nos ofrecen los dioses, no las empresas. El tiempo congelado es como tener un tesoro.*





### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Manovich, L. (2005). "¿Qué son los nuevos medios?", en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Viola, B. (2005). Entrevista por Fernando Samaniego para Diario *El País*. Recuperado de [https://elpais.com/diario/2005/02/05/cultura/1107558002\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2005/02/05/cultura/1107558002_850215.html)

### REFERENCIAS ARTÍSTICAS:

- Picasso, P. (1907) *Las señoritas de Aviñón*.
- Boccioni, U. (1913) *Dinamismo de un ciclista*.
- Gordon, R. (2010). *Cubism*.
- Lüsebrink, D. y Sauter, J (1995). *The Invisible Shape of Things Past*.
- Utterback, C. (2001). *Liquid Time*.
- Utterback, C. (2010) *Shifting Time*.
- Gondry, M. (2005). *Sugar Water* [vídeoclip].

### BIBLIOGRAFÍA:

- Texto recuperado de <http://camilleutterback.com/projects/liquid-time-series/>
- Texto recuperado de <http://camilleutterback.com/projects/shifting-time-san-jose/>
- Texto recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=EN9auBn6Jys>
- Texto recuperado de <http://www.joachimsauter.com/en/work/invisibleshapes.html>
- Texto recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9JkHGKYLg>



# LA TEMPORALIDAD AUDIOVISUAL

## LO ABIERTO Y LO CERRADO EN EL MOVIMIENTO

POR LARA ARELLANO

**E**s propio de lo audiovisual componer en el tiempo. Una imagen que, sujeta a la transformación, cambia y posee duración. Lo audiovisual tiene como objeto específico la representación de imágenes movimiento. Su especificidad es trabajar sobre el tiempo, es decir sobre la duración. Es por ello que encontramos ya en su definición esta tendencia de lo audiovisual a trabajar sobre un doble movimiento que va desde lo cerrado hacia lo abierto. La imagen audiovisual opera a través de cortes en movimiento que tienden a componer un universo. La cámara encuadra, encierra en una ventana. Pero a la vez tiende a desdibujar los límites de ese encuadre. Se mueve, se transforma, es abierta.

Para Deleuze, la imagen-movimiento es un corte móvil (cuadro) que se relaciona con un Todo (aquello que cambia y no cesa de cambiar). Dicho Todo es lo Abierto, ya que le corresponde



cambiar incesantemente, es decir, tener duración. Así, cada cuadro es un recorte en movimiento que se relaciona a través del montaje para restituir un todo. Para Deleuze, el movimiento presenta así dos caras. Por un lado, es lo que acontece entre los objetos representados o partes, y por otro, lo que expresa una duración o todo. El movimiento hace que la duración se divida en objetos y que al mismo tiempo dichos objetos se disuelvan y se reúnan en la duración.

Encontramos así un doble gesto: por un lado el gesto de lo que compone, que tiende a cerrar (fijar) el sistema en el aspecto externo de las cosas (microcosmos) encerrando sus partes en un cuadro, y por el otro lado el gesto que opera desde el vacío y que tiende a abrir dicho conjunto, diluyendo sus límites y conectándolo activamente con un todo abierto (macrocosmos).

La búsqueda de la clausura siempre es forzada. Lo audiovisual no termina. Es un flujo que corre hasta diluirse, extinguirse en la pantalla que se apaga y que vuelve a su origen de pura oscuridad.

Al enfrentarnos a una obra audiovisual podemos preguntarnos qué es lo que la obra representa, pero a la vez qué es lo que la obra extingue. ¿Cómo diluye? ¿Cómo retorna su flujo a la pura opacidad de la pantalla?

Existe así una doble composición del fuera de campo, un fuera de campo concreto que puede ser o no actualizado por la obra (fuera de campo inmanente), y otro fuera de campo que solo puede ser sugerido e intuido desde la disolución del flujo audiovisual (fuera de campo trascendente).

La función poética de la obra audiovisual estará presente en el desenvolvimiento del flujo que va desde la composición hacia la disolución. El verdadero ritmo de la obra se encontrará definido a través de dicho movimiento. De esta manera podemos pensar el sistema representativo audiovisual en sentido amplio. Un sistema donde el vacío atraviesa la obra generando una especie de entidad “viva”, siempre abierta, que rompe el desarrollo unidireccional. Así la obra trasciende su sentido lineal y adquiere una dinámica dialógica con el observador. La obra trasciende su condición de objeto y adquiere entidad a partir del encuentro con el espectador / observador.

Volvemos conscientes de esta entidad abstracta de lo temporal

que hace a la naturaleza de lo audiovisual pareciera ser una tarea no tan fácil de aprehender. Una larga tradición representativa parece volvernos poco aptos para abordar lo audiovisual desde su origen de imagen-tiempo. Tanto el cine como la televisión a través de sus sistemas de representación hegemónicos parecieran operar sobre la duración de lo audiovisual en un único sentido: una imagen que es soporte de representación en la duración para crear un simulacro de realidad según los códigos vigentes de verosimilitud. Una imagen que se crea para traicionar su naturaleza de imagen y volverse transparente, es decir en apariencia fidedigna.

De manera sincrónica con el nacimiento de un medio (en este caso el nacimiento de la televisión como sistema hegemónico de representación audiovisual) también nace la necesidad de abordar el medio desde su especificidad formal. De esta forma surgen obras que desde una función metalingüística hablan del medio a través del medio.

Toda la obra del videoartista Nam June Paik pareciera moverse en torno a este objeto o propósito. Pensar el medio a través de la disfunción del medio, la distorsión como posibilidad de explorar al medio en su naturaleza.

*Three Eggs (1975).*  
Nam June Paik





*Buddha TV* (1974).  
Nam June Paik

Es de este modo como gesto de Nam June Paik al distorsionar con imanes la señal electromagnética de la televisión en su obra *Magnet TV* (1965) parece devolver a esta pantalla a su grado cero de escritura temporal. Este gesto, desde ya conceptual, nos hace mirar a esta pantalla tal como es. Sin simulacros, sin apariencias, sin transparencias: una imagen que es señal temporal, una transmisión que tiene en común con su referente la duración y el acontecer.

*Three Eggs* (1975) habla de la representación y su simulacro. Este objeto que parece ser visto como tres posibilidades que se repliegan unas sobre otras. Dos pantallas que muestran dos huevos. Uno es representado y el otro presentado. El representado necesita de su símil por fuera para que la fantasmagoría de la imagen sea posible. A la vez esos dos marcos que envuelven al objeto, que lo contienen nos lleva a preguntarnos dónde empieza y dónde termina la representación. ¿Es acaso eso que vemos dentro del televisor un huevo? Así la afirmación emblemática de *Esto no es una pipa* de René Magritte (1929) pareciera acá volverse una pregunta. La ambigüedad de la representación au-

diovisual, su relación con el referente y la propiedad de ser una imagen en tiempo real parecen complejizar el problema.

*Buddha TV* (1974) habla del tiempo siempre en presente de la representación de la imagen electrónica. Esta obra es quizás la más elocuente a la hora de pensar al medio desde su misma esencia temporal. La imagen del Buda meditando en ese acontecer temporal eterno del aquí y el ahora, siempre actualizado, siempre sumergido en una representación que ante todo es duración.

A través de todos estos gestos el artista logra llevar al medio a su grado cero de escritura. Llegar a ese grado cero nos permite realizar un movimiento conceptual frente al mismo. Lo real de la imagen audiovisual no es su capacidad de simulacro, sino su capacidad de tener tiempo y duración. Lo real de esta imagen es su movimiento como señal y su condición de transmisión.

Volver sobre el medio atravesando dicho movimiento conceptual nos posiciona frente a él de una manera completamente diferente. Ya poco inocentes somos capaces de establecernos frente al medio. Ya no somos objeto pasivo del simulacro, sino sujeto consciente y posicionado.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Deleuze, G. (1984) *La imagen-movimiento*. Barcelona, Paidós.
- \_\_\_\_\_ (1986) *La imagen-tiempo*. Paidós, Barcelona, Paidós.

#### REFERENCIAS ARTÍSTICAS

- Nam June Paik (1965). *Magnet TV*.
- \_\_\_\_\_ (1974). *Buddha TV*.
- \_\_\_\_\_ (1975). *Three Eggs*.
- Magritte, R. (1929) *Esto no es una pipa*.



# IMÁGENES REBELDES

POR MICAELA SCHIAFFINO

**P**ara producir una imagen, para exteriorizarla, necesitamos siempre una mediación técnica. Toda imagen requiere de algún tipo de tecnología para su fabricación, sean utensilios y habilidades básicas o el cálculo más complejo. Por lo tanto resulta imposible separar la técnica de la estética en la generación de imágenes.

En el Renacimiento comenzaron a construirse dispositivos técnicos que intentaban dar objetividad y coherencia al trabajo de producción de imágenes. Uno de ellos era la cámara oscura, que consistía en una sala o caja cerrada con un único orificio con una lente en uno de sus lados, por donde ingresaba la luz y reflejaba lo que se encontraba en el exterior en la pared interior opuesta. La imagen se proyectaba invertida tanto horizontal como verticalmente. Funcionaba como una herramienta auxiliar para el dibujo de los artistas, les permitía poder representar el



mundo tal como lo percibían. Las imágenes interiores, enteramente subjetivas, fueron entonces mayormente reemplazadas por imágenes controladas, calculadas y verosímiles.

Con la aparición de la cámara fotográfica y luego de la cinematográfica, se perfeccionó esta posibilidad de asemejar casi al extremo la imagen a lo real. La mediación técnica es en este caso una máquina que registra y reproduce un encuadre de lo real en una imagen fija (en el caso de la foto) y en una sucesión de imágenes encadenadas (en el caso del cine).

La televisión incorporó una nueva tecnología: la imagen electrónica, que permite que esa porción de lo real que se capta pueda transmitirse en simultáneo y generar una imagen mimética y actualizada constantemente.

Lo que se representa es siempre una construcción, en cualquiera de sus reproducciones, una puesta en escena que se ajusta al verosímil del género al que corresponde.

En paralelo con estas maravillas técnicas que ofrece cada nuevo dispositivo, que facilita la creación de imágenes con cada vez más rasgos presentes de lo real, se encuentra la cuestión estética. ¿Qué hacemos con la cantidad de posibilidades que posibilita cada nueva tecnología?

Ya en el Renacimiento, como enuncia Machado en *El paisaje mediático* (2000), al mismo tiempo que se perfeccionaban las técnicas de la perspectiva, que presuponían una visión desde un punto de vista único e inmóvil, surgían las perversiones propias de este código, bajo la forma de anamorfosis.

Las anamorfosis no son más que desdoblamientos perversos de las leyes de la perspectiva que constituyen su negación explícita. En cierto sentido recuperan la artificialidad propia de la perspectiva, que también consiste en una abstracción respecto de las condiciones naturales de la visión. Imágenes deformes, estiradas y acortadas, contraídas y dilatadas que encuentran su figura originaria al ser observadas de una forma específica.



Domenico Piola (1610-11),  
*Después de La erección de  
la Cruz de Rubens*

Este gesto de rebeldía es retomado con más intensidad por las vanguardias artísticas a fines del siglo XIX y principios del siglo XX, que colocan la abstracción por encima de la imagen figurativa.

En las obras cubistas, las formas naturales, que se vuelven geométricas y fragmentadas, permiten la representación de varias vistas simultáneas, independientes de su apariencia, a la vez que proponen un recorrido, como si evidenciaran el paso del tiempo en una imagen fija.

Imágenes propias de los sueños y de las fantasías, absurdas e ilógicas pueblan las obras surrealistas. Los futuristas representan el movimiento, las máquinas y la velocidad, interpretando el mundo moderno. Expresiones personales e intuitivas surgen de las visiones interiores de los artistas expresionistas. Obras dadaístas, desordenadas, se rebelan contra las convenciones, se burlan, se oponen a todo concepto de razón.

Dentro de la fotografía también encontramos intereses por actualizar el medio. Fotografías que se generan sin cámara fotográfica, que juegan con la luz y el material fotosensible, imáge-



nes que se componen de varias imágenes simultáneas (*collages*) para dar nuevos sentidos; composiciones extrañas, puntos de vista inusuales. Fotos en las que no figura el tiempo fijo del instante sino una suma de momentos que reflejan el movimiento, lo informe, lo ilegible, lo invisible.



Moholy-Nagy (1926), *Photogram*.



G. Stern (1951) *Sueño n.28: Amor sin ilusión*.



Frederic Fontenoy (1988-1992) *Metamorphose*.

En el cine también se replantean los postulados, se abren búsquedas de nuevas formas de ver, de mostrar, de contar. Superado el hechizo de poder registrar y reproducir imagen en movimiento y con la intención de independizarse de la estrecha relación que indefectiblemente une al cine con la narración, el mismo medio propone otras alternativas. Figuras pertenecientes al mundo onírico, incomprensibles y a su vez reconocibles. Experimentos morfológicos y cromáticos que rozan la abstracción. Relatos que se vuelven visibles y se evidencian por encima de la historia, abriendo huecos por donde ingresar, dejando al descubierto el propio artificio cinematográfico. Historias que se desdoblan en múltiples pantallas simultáneas portadoras de proyecciones independientes pero sincronizadas, articulando una imagen total, que por momentos es única y por momentos fragmentada.

Luis Buñuel (1929)  
*Un perro andaluz*.



Abel Gance (1927)  
*Napoleón*



La imagen electrónica, al ser maleable, manipulable, susceptible a la distorsión, resulta un medio muy propicio para viabilizar las anamorfosis. Además, en los años 60, la cámara de vídeo se vuelve asequible comercialmente, lo que genera una proliferación del videoarte, de numerosas obras e intervenciones artísticas alternativas. En gran medida, promueven la ruptura, la innovación, la experimentación mientras cuestionan los modelos establecidos sobre todo presentes en el discurso televisivo. Los artefactos se expanden, se vuelven artísticos en sí mismos, transparentes, reversibles, y dejan ver lo que verdaderamente son: contenidos de su propia maquinaria, vitrinas de su propia tecnología.

Nam June Paik (1965)  
*Magnet TV.*



Con la imagen informática lo real ya no se capta, ni se imprime, ni se registra, ni se proyecta, ni se transmite (aunque eso también resulte posible con las herramientas de las máquinas informáticas), sino que se puede generar, concebir en la misma máquina, sin necesidad de un referente exterior y previo. Se trata de números, algoritmos, cálculos que se actualizan en imágenes virtuales.

Y es justamente desde ese lugar que comenzaron a surgir algunos intentos por revelar, evidenciar, desprogramar este tipo de imágenes y de sistemas. Imágenes rotas, erróneas, desarmadas, inaccesibles, accidentales.

Rosa Menkman (2011)  
*Vernacular of File Formats*  
[Vernáculo de formatos de archivo], disponible en <http://rosa-menkman.blogspot.com/>



En este paradigma donde los medios convergen, se funden en un dispositivo y a la vez se expanden, reinventándose, es preciso pensar de qué manera se generan las anamorfosis. Dónde encontramos gestos de ruptura, de quiebre, de las normas preestablecidas.

Hoy en día portamos una pantalla capaz de hacer (en mayor o menor medida) lo que hacían todas las pantallas precedentes juntas: saca fotos, filma videos, transmite en vivo, genera imágenes e incluso distribuye cualquier contenido con un solo clic.

Las redes sociales, por ejemplo, facilitan múltiples herramientas y formatos establecidos que condicionan, vehiculizan, nuestro decir y hacer. Como enuncia Machado en *El paisaje mediático*



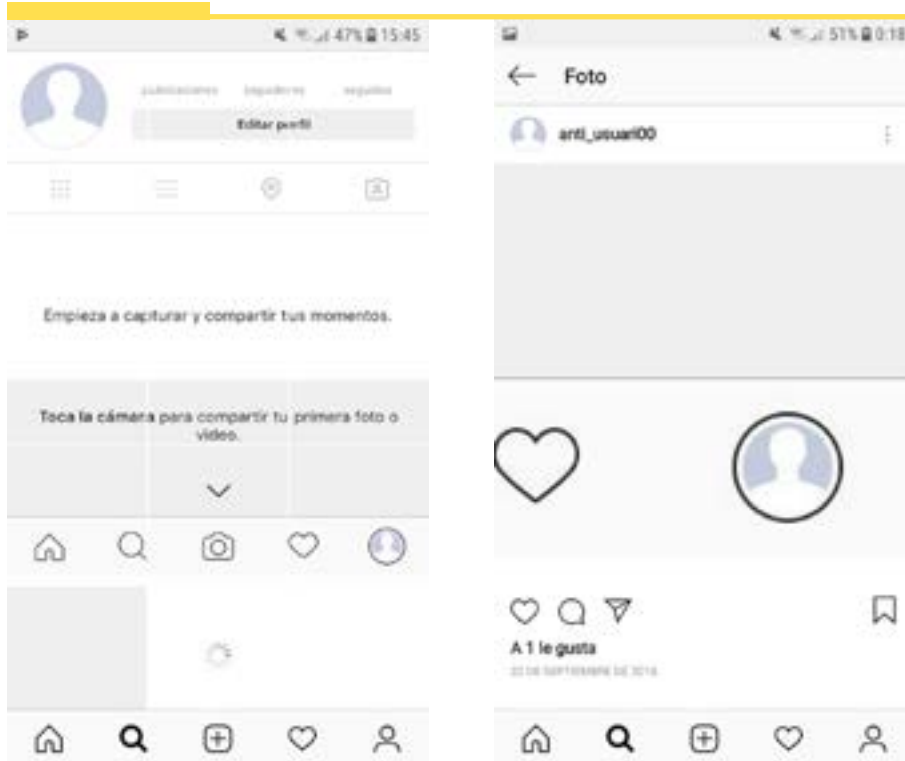


(2000) cuando repiensa a Flusser, nuevamente las máquinas y los procesos tecnológicos necesitan ser reinventados o subvertidos, sobrepasar sus límites, invertir su función.

A continuación se analizan algunos ejemplos de trabajos realizados por los alumnos de la Cátedra Groisman, Medios Expresivos II (DG, FADU, UBA) durante año 2017.

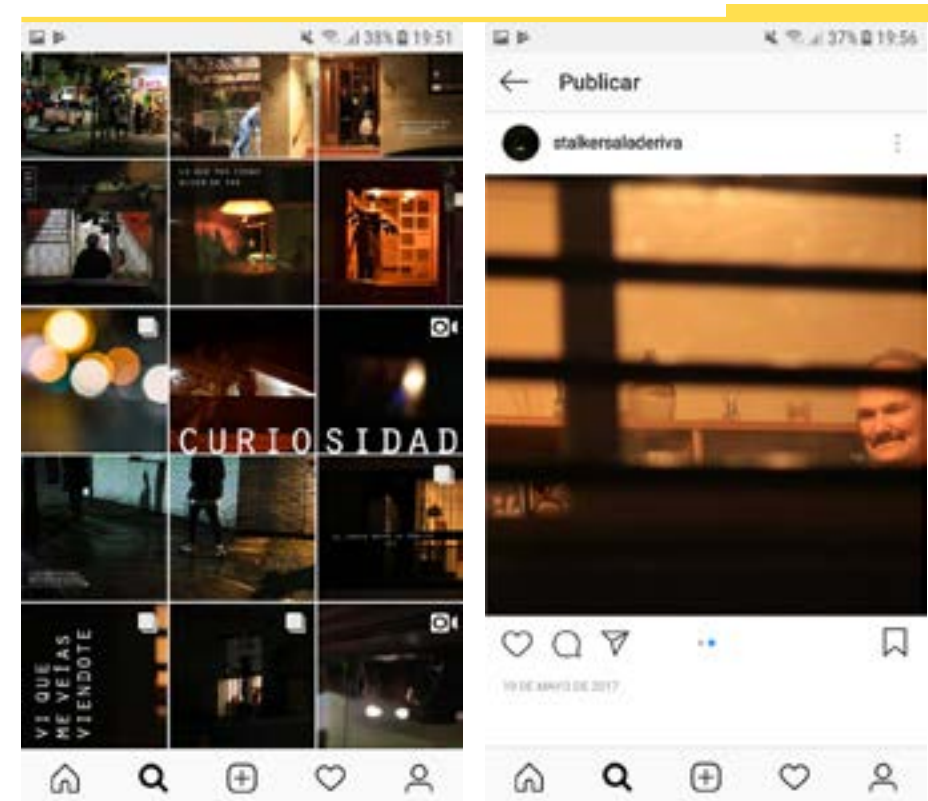
Un perfil de Instagram que no funciona, que no carga, que no puede mostrar su contenido. Luego de reintentar y actualizar, se advierte que lo que sucede es intencional. Se utilizó la grilla para cargar las imágenes que imitan esa situación, la de la falla, la del error. Material enteramente extraído de la misma aplicación se resignifica al ser representado, al aparecer como protagonista, donde cada imagen ha sido seleccionada para configurar la cuadrícula. Con este gesto se engaña a la máquina y a la vez al usuario que la visita. En esta negación con aires dadaístas se evidencia el artificio de cada imagen, se deja al descubierto su construcción.

*Antiusuario (2017).*  
Disponible en [https://www.instagram.com/anti\\_usuario/](https://www.instagram.com/anti_usuario/) Estudiantes



Otro perfil de Instagram, *Stalkers a la deriva* (2017) se plantea preguntas acerca del límite entre lo público y lo privado. A partir de un recorrido guiado por una deriva por Parque Chas registra situaciones que se vinculan con su concepto: cortinas translúcidas, persianas que suben y bajan, acercamientos que se desdibujan o se focalizan, luces que se encienden en ventanas lejanas, gente que espía, curiosos. Ellos mismos (los autores), curiosos también al apoderarse de cada uno de estos instantes. Pequeños micro relatos fragmentados, organizados o desordenados en la grilla, que se valen de la no linealidad que propone la estructura multipantalla e intentan nuevas formas de contar, a la vez que interpelan acerca del acto de mirar y ser mirados. No por casualidad esta intervención cobra forma en la plataforma de Instagram.

*Stalkers a la deriva (2017).*  
Disponible en <https://www.instagram.com/stalkersaladeriva>



Con la expansión de los medios, las pantallas también se reformulan, cuestionan su bidimensionalidad, su unidireccionalidad, su entorno, se multiplican, ocupan espacios, exigen recorridos, nuevas lecturas y formas de ver.

Una pantalla plana pero reversible, sin fondo y con dos frentes simultáneos e imposibles de ver a la vez. Una ventana que separa el adentro del afuera, el acá del *allá*, dos espacios diferenciados que confluyen, sincronizados, en las dos caras de un mismo plano. Una misma acción que se desdobra y se complementa e invita a ser recorrida mientras genera nuevos espacios dentro de nuestro espacio.



Ventana (2017). Disponible en [https://www.instagram.com/p/BbVXluGBMzT/?utm\\_source=ig\\_web\\_button\\_hare\\_sheet](https://www.instagram.com/p/BbVXluGBMzT/?utm_source=ig_web_button_hare_sheet)

Pantallas que se vuelven corpóreas, navegables, receptoras de múltiples imágenes registradas en vivo y proyectadas como fragmentos de una composición mayor que se actualiza en tiempo real. El espectador no sólo mira sino que se vuelve la materia prima de la obra, su contenido efímero, indispensable para su concreción. La propuesta a su vez evidencia la construcción y manipulación del vivo y el directo, la distancia entre lo real y su representación.



Percepciones parciales (2017)

Las máquinas semióticas que define Machado (2000), aquellas programadas para producir determinadas imágenes y de determinada manera: limitándose a sus posibilidades definidas *a priori*, no pueden considerarse agotadas sino que se encuentran en expansión continua, moviendo sus límites por fuera de sus funciones prediseñadas. Se trata de máquinas generadoras de imágenes y medios que se piensan a sí mismos, que se develan, que se cuestionan y se redefinen una y otra vez, que se actualizan a esta nueva forma de vincularnos con las imágenes y con lo real.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Dubois, P. (2000) “Video y teoría de las imágenes”, en *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Machado, A. (2000) “Repensando a Flusser y las imágenes técnicas”, en *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Machado, A. (2000) “La imagen técnica de la fotografía a la síntesis numérica”, en *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bellour, R. (1990) “La doble hélice”, en *Passages de l’image*. Paris: Catálogo del Centre Georges Pompidou.

## OBRAS DE ALUMNOS DE LA CÁTEDRA

- *Antiusuario* (2017). Disponible en [https://www.instagram.com/anti\\_usuario/](https://www.instagram.com/anti_usuario/) Estudiantes autores: Denis Dallo, Melisa Croce, Pablo Trossero y Sofía Torres Marveggio
- *Stalkers a la deriva* (2017). Disponible en <https://www.instagram.com/stalkersaladeriva> Estudiantes autores: Julián Fumberg, Marina Glikman, Inés Onzalo, Juan Cruz Villarreal
- *Ventana* (2017). Disponible en [https://www.instagram.com/p/BbVXluGBMzT/?utm\\_source=ig\\_web\\_button\\_share\\_sheet](https://www.instagram.com/p/BbVXluGBMzT/?utm_source=ig_web_button_share_sheet) Estudiantes autores: Carlos Quintana, Camila Quiroga, Fausto Ferrara, Nadia Danferfler
- *Percepciones parciales* (2017) Estudiantes autores: Bird, Estevez, Galoppo, Velo, Mota.



# LA REALIDAD COMO PUESTA EN ESCENA

POR MICAELA SCHIAFFINO

Cuando miramos una película, vemos una imagen en movimiento que, en la mayoría de los casos, nos cuenta una historia. Este encuentro entre el cine y la narración se debe a la capacidad que tiene el cine de capturar y reproducir una imagen móvil, figurativa y sonora. En el cine clásico se cuentan ficciones colocando al espectador en el mejor punto de vista para cada plano, para que su visión se identifique con el ojo de la cámara. En el cine documental se indaga sobre algún aspecto de la realidad. Sin embargo, su interés reside a menudo, como enuncia Aumont en *Cine y narración* (1983), en aspectos desconocidos de la realidad que tienen más de imaginario que de real. De todos modos, la imagen cinematográfica consiste, en todos los casos, en un registro fijo y permanente de un tiempo pasado.

Con la aparición de la televisión vimos representada la tem-



poralidad como nunca antes: en sincronía, lo que ocurre en la realidad actualizándose constantemente en la pantalla televisiva, siempre en presente. Este nuevo beneficio que agrega la televisión a la fidelidad de la reproducción de las apariencias del mundo, como sostiene Dubois (2000), constituye su esencia: la transmisión en vivo y en directo. El tiempo electrónico de la imagen está sincronizado con el tiempo real y se transmite hacia todos los receptores simultáneamente.

La realidad entonces se convierte en la materia prima principal de este medio de representación. Lo constituye, le da sentido, lo justifica, lo diferencia de todo lo que le antecede. Lo real aparece en la programación y adopta múltiples formatos. Como explica Eco (1983), en los programas de género informativo, se espera que los enunciados que se ofrecen sean verdaderos, es decir, comprobables con otras fuentes alternativas veraces. No es en rigor con la verdad con lo que trabaja el noticiero sino con la enunciación de cada portavoz sobre los hechos (Machado, 2000:104). La realidad intenta mostrarse en primera persona, se registra el hecho en su lugar y de ser posible en el momento mismo. De todos modos, quedará siempre recortada por el rectángulo de la pantalla que deja afuera todo lo demás. Toda representación exige una elección, una interpretación, una manipulación. Lo real en este caso es un componente más de la puesta en escena televisiva.

El 5 de agosto de 2010 el derrumbe de la mina San José, en la Región de Atacama, Chile, dejó atrapados a treinta y tres mineros a setecientos veinte metros de profundidad durante sesenta y nueve días. Luego de algunos intentos fallidos de rescate, de un segundo derrumbe y de la insistencia y el reclamo de los familiares, tras encontrar con vida a los mineros, comenzaron las tareas para abrir un pozo por donde enviar una cápsula de rescate hasta el refugio. Mientras tanto se mantuvieron diversos contactos con los mineros atrapados, desde el primer mensaje escrito por uno de ellos enviado al exterior por una sonda que decía “Estamos bien en el refugio los 33”, hasta la transmisión por videoconferencia del nacimiento de la hija de uno de los mineros. Finalmente, el 13 de octubre se realizó el rescate. Los

mineros llegaban a la superficie a razón de uno por hora. Allí los esperaba en primera fila el presidente chileno para abrazarlos rodeado de aplausos. Así con cada uno, mientras la televisión transmitía en vivo y en directo. Récord de telespectadores, imposible no emocionarse con semejante hazaña. Cada uno de los treinta y tres contaba con una historia personal que se iba dando a conocer durante el cautiverio y al que por fin se le conocía la cara al ser rescatado, al mejor estilo de los participantes de un *reality show* televisivo, con el plus de la tragedia y del heroísmo. Ese fue el papel que ocupó la televisación en la puesta en escena del rescate: convertir el desastre, la imprudencia, la negligencia y una suma de factores evitables que favorecieron a que ocurriera el derrumbe y tras este que no pudiera realizarse la inmediata evacuación, en una impecable proeza del gobierno chileno de rescatar con vida a estos trabajadores. Se televisa indudablemente un hecho real pero esa realidad se enfatiza, se encauza, se redirige hacia un lugar específico.

El presidente chileno, Sebastián Piñera, abrazando al primero de los mineros rescatados.



En 1988 en Michigan, Estados Unidos, en el marco de la campaña política para las elecciones primarias para presidente, se presenta Jack Tanner, un candidato ficticio que se enfrenta a los otros dos candidatos reales. No sucede en un noticiero ni en un programa de debate, sino en la serie *Tanner '88*, un falso documental producido por HBO y dirigido por Robert Altman, que sigue a este candidato ficticio en su carrera para la candidatura presidencial. La serie se rodaba y emitía en paralelo con la campaña electoral, lo que evidenciaba de qué manera la campaña política se constituye como una ficción para la TV. Un candidato *made for television* (hecho para la televisión), como todos los demás. Esta simultaneidad de realidades y ficciones envasadas con el mismo paquete nos interpelan acerca de qué es lo real y qué es la representación cuando queda demostrado que todo parte de una construcción. En este caso la realidad se parodia, se evidencia, se deja al descubierto.



Jesse Jackson, candidato real en las elecciones del '88



Michael Murphy interpretando a Jack Tanner

En 1965, en plena Guerra Fría, Peter Watkins dirige *The War Game*, un drama apocalíptico para televisión sobre un supuesto ataque nuclear a Gran Bretaña, narrado en tono de documental o noticiero. Tanto se asemejaba esta ficción al género informativo televisivo que la BBC canceló su exhibición porque temía que los espectadores lo confundieran con sucesos reales (solo fue exhibido por televisión veinte años después).

Quebrar el pacto con el espectador al colocar una ficción en el formato en el que acostumbramos a ver sucesos reales (sobre todo en aquel entonces) resultaba demasiado provocador al abordar ciertas cuestiones. Entonces si la ficción televisiva es capaz de generar contenidos ficticios tan verosímiles que rocen lo real, cómo distinguirla cuando se nos presenta mirándonos de frente, emitiendo el enunciado de turno. En este ejemplo, el relato (la forma en que se cuenta la historia, cómo se organiza y se estructura), el efecto de género y el contexto político social hacen que una ficción parezca real y actual.

En 1971, en Santa Bárbara, California, EE.UU. tuvo lugar una experiencia de TV-verdad. Durante siete meses la familia Loud fue filmada mientras realizaba su rutina diaria. Trescientas horas de material, sin guión ni escenografía, dieron como resultado la



serie documental *An American Family* (WNET). En este caso, el registro y la difusión no fueron simultáneos. Sin embargo, es la esencia televisiva, la de ser capaz de capturar y transmitir en simultáneo, lo que vuelve imprescindible este tipo de experimentos: ver otra intimidad dentro de nuestra propia intimidad en tiempo real. Esta serie puede ser considerada como el primer prototipo del *reality show*. Quizá un poco menos artificial ya que se trataba de una familia real, en su casa real y manteniendo su vida real y no un grupo de desconocidos encerrados en una casa o un estudio de televisión luchando por permanecer e intentando eliminar al resto. En ambos casos, los protagonistas, elegidos específicamente para ese rol, se encuentran en presencia de las cámaras, factor que ya inhabilita cualquier intención de realidad, que anula toda posibilidad de espontaneidad, por lo que resulta imposible asegurar si algo de lo que sucedió hubiera sucedido de igual manera si la cámara no hubiera estado ahí. La cuestión es que es el mismo medio el que valida esta experiencia, la misma no hubiera tenido sentido alguno si se hubiera formateado en un largometraje documental o en una biografía literaria. En este caso, la realidad que se registra ya se encuentra alterada en el mismo acto de su captura.

Los realizadores Alan y Susan Raymond con Michele y Patricia Loud



El 3 de abril de 2002 María de los Ángeles Verón, de 23 años, fue secuestrada en Tucumán. Su madre, Susana Trimarco, comenzó su desesperada búsqueda ese mismo día, y en tal proceso puso al descubierto el delito de trata de personas. En 2007, tras haber recuperado la libertad de más de un centenar de víctimas, creó la Fundación María de los Ángeles para ayudar a erradicar la trata de personas.

En 2008 una telenovela argentina emitida por Telefé, *Vidas Robadas*, nos cuenta la historia de Juliana Míguez, una joven que es secuestrada e introducida por la fuerza dentro de una red de prostitución. Se trata de una ficción televisiva, donde el espectador, como explica Umberto Eco (1983) suele poner en ejecución la suspensión de la incredulidad y acepta tomar por ciertas las construcciones fantásticas. Sin embargo, algunos programas de ficción vehiculan una verdad en forma parabólica. La ficción en este caso funciona como medio de crítica social, ya que instala en la sociedad la problemática de la trata de personas; volviendo ineludible hablar del tema al darle público conocimiento. En este caso, la propia Susana Trimarco asesoró a los guionistas de la telenovela; son numerosos los paralelismos que se trazan con su propia realidad, aunque con varias licencias narrativas, como el final de la historia. La realidad, en este caso, se vuelve una ficción que impacta en la realidad.

Soledad Silveyra, quien interpretó a la madre de Juliana Míguez en la ficción *Vidas Robadas*, acompañando a Susana Trimarco en el juicio por Marita Verón en 2012



Estos ejemplos apuntan a dar cuenta de la manera en que la realidad, al ser mediatizada, pasa a ser un ingrediente más en la construcción de la puesta en escena televisiva.

Con la aparición de Internet, el medio televisivo dejó de tener el poder de la primicia, o más bien, perdió el lugar privilegiado de ser el único medio capaz de transmitir de manera unidireccional las noticias. Con el surgimiento y la multiplicación de las redes sociales, los teléfonos inteligentes y la cada vez mayor cantidad de usuarios interconectados a través de ellos, la réplica de la realidad ya no es patrimonio de la televisión.

En este contexto, la televisión necesita renovarse para adaptarse a las nuevas formas de producir y consumir contenidos. Algunos lo llaman la era de la post-televisión: ficciones televisivas que se expanden por las redes complementando contenidos, episodios exclusivos para Internet, aplicaciones específicas para que la audiencia participe, múltiples variedades de *hashtags* para reunir comentarios, fotos, aportes sobre determinados temas, series que se escriben en base a algoritmos que estudian nuestros consumos y demás propuestas *transmedia* que mantienen encendida la chispa televisiva.

A su vez, hoy en día, cada usuario tiene las posibilidades de generar su propio contenido, de transmitir al instante, de recibir y compartir información de forma más descentralizada. Pasó de ser espectador a protagonista. El vivo y el directo de la TV se convirtió en múltiples tiempos reales simultáneos.

Políticos (incluso presidentes) que hablan en primera persona desde sus cuentas personales, superestrellas de todos los ámbitos que promocionan sus obras y a la vez cuentan sus intimidades, nuevos referentes de las redes sociales que muestran y marcan tendencias, publicidad de todo tipo y usuarios desconocidos que ocupan el mismo lugar que todos los demás: los ciento cuarenta caracteres y la selfi. Un clic separa lo privado de lo público, lo íntimo de lo masivo.

Esta nueva pantalla personalizada no deja de mostrarnos pedacitos de realidad, una realidad también construida, mediatizada, encuadrada, filtrada: usuarios que nos muestran lo que comen, lo que visten, los lugares que visitan, su gato, su cara de

mañana, tarde y noche; un verdadero *reality show* con la actuación, dirección, producción, montaje, postproducción, prensa y difusión a cargo de... el mismo usuario; informaciones de todo tipo, verdaderas y falsas pero que hoy provienen de infinidad de voces (no solo de los medios de comunicación establecidos) con alcances incalculables.

El 21 de agosto de 2017 Manuel Bartual (@ManuelBartual), dibujante, escritor y cineasta, publicaba en su cuenta de Twitter: “Ando de vacaciones desde hace un par de días, en un hotel cerca de la playa. Iba todo bien hasta que han comenzado a suceder cosas raras”. A partir de ese momento se sucede el minuto a minuto de sus vacaciones en Mallorca narradas a través de numerosos e intrigantes tuits y algunas fotos y videos (cuenta, por ejemplo, la aparición de un doble suyo y la sospecha de que su vida corre peligro). A los tres días sus seguidores pasan de ser diecisiete mil a cuatrocientos mil y es tendencia mundial dos noches seguidas. Finalmente aclara que todo era mentira, lo que decepciona a mucha gente.

Bartual cuenta una historia de ficción en una plataforma en la que no estamos habituados a leer historias de ficción, de ahí la necesidad de dejar sentado que no eran reales los hechos que había relatado. Lo que hizo fue valerse de la plataforma, del uso que comúnmente se le da a esta red social y de las características del tuit: mensaje corto, en primera persona y por lo general descriptivo de una situación real y en presente, para contar una ficción.

Umberto Eco (1983: 51) en referencia a la televisión enuncia que “...no está ya en cuestión la veracidad del enunciado, es decir, la concordancia entre enunciado y hechos, sino más bien la veracidad de la enunciación, que concierne a la cuota de realidad de todo lo que sucede en la pantalla (y no de cuanto se dice a través de ella)”. La enunciación en este caso es el tuit (cada tuit) que publica Bartual y eso sí es real, es él mismo quien escribe y lleva adelante este relato. En cuanto a los enunciados, este ejemplo nos cuestiona acerca de la veracidad del enorme caudal de información al que podemos acceder hoy en día.





No es casual que el Diccionario Oxford (Oxford University Press) haya elegido un neologismo como la palabra del año 2016: ‘posverdad’, cuyo significado “denota circunstancias en que los hechos objetivos influyen menos en la formación de la opinión pública, que los llamamientos a la emoción y a la creencia personal”(2016). Posverdad es un término frecuentemente utilizado para explicar la victoria de Donald Trump como presidente de los Estados Unidos.

A propósito de la posverdad, Diego Rubio en su texto *La política de la posverdad* (2017) señala que “Lo que ha ocurrido es que [la verdad] se ha multiplicado; ya no es una, sino muchas. En la cultura contemporánea, la verdad no se opone a la mentira, sino a otras verdades, todas ellas consideradas de igual validez”.

Diego Rubio expresa también que la verdad no se encuentra, sino que se construye. Amparándonos en la ausencia de verdades universales y objetivas, podemos minimizar datos molestos y apoyar las alternativas que sí nos convengan. No podemos investigar todos los temas con la profundidad necesaria para lograr opiniones informadas, a partir de cierto punto necesitamos confiar en los expertos.

Determinar quiénes son los expertos dependerá de la opinión de cada uno. En definitiva cada uno cree en lo que quiere creer.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. (1983) “Cine y narración”, en *Estética del cine*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Dubois, P. (2000) “Video y teoría de las imágenes”, en *Video, cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Eco, U. (2000) “TV: la transparencia perdida”, en *El medio es el diseño. Estudios sobre la problemática del diseño y su relación con los medios de comunicación*. Buenos Aires: Eudeba/Libros del Rojas.
- Machado, A. (2000) “La televisión tomada en serio”, en *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Manovich, L. (2005). “La pantalla y el usuario”, en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Rubio, D. (2017) “La política de la posverdad”, publicado en *Política Exterior* (176) 58-67. España: Estudios de Política Exterior SA.

## BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Boczkowski, P. (2016) “La postverdad. Las noticias falsas y el futuro del periodismo” en *Revista Anfibia*. Buenos Aires.
- Machado, A. (2006) “Convergencia y divergencia de los medios”, en *Miradas*. EICTV. La Habana.

## REFERENCIAS ARTÍSTICAS

- Altman, R. y Trudeau, G. (Productores). (1988). *Tanner '88* [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.
- Camaño, M. y Salmerón, G. (2008). *Vidas robadas* [serie de televisión]. Buenos Aires: Telefe Contenidos.
- Craig, G. (Productor). (1973). *An American Family* [serie de televisión]. Nueva York: WNET.
- Watkins, P. (Productor). (1965). *The War Game* [serie de televisión]. Inglaterra: BBC. Extracto disponible en [https://youtu.be/Nzd\\_VE-bfhA](https://youtu.be/Nzd_VE-bfhA)



# LO VIRTUAL EN LO REAL

## LA FICCIÓN EN LAS REDES SOCIALES.

POR CECILIA HOYOS HATTORI

La multiplicación y la superposición de diferentes medios de comunicación fueron tratadas por diversos autores, entre los que se encuentra Arlindo Machado, quien utilizó para describir tal situación el concepto de convergencia de los medios. El autor explica que cada medio puede pensarse como una esfera, cuyo “centro denso representaría la llamada ‘especificidad’ de cada medio, aquello que lo distingue como tal y que nos permite diferenciarlo de los otros medios y de los otros hechos de la cultura humana” (2006). Así, se estudiaron las intersecciones entre cine, fotografía, teatro, video y otras áreas de la expresión artística y comunicativa. En la actualidad, el desarrollo de numerosas redes sociales ofrece nuevas esferas que comienzan no solo a mezclarse y superponerse con las existentes, sino también con algunos aspectos que involucran el mundo real. En las palabras



de Tomás Maldonado, “lo real y lo virtual” (1999) coexisten en este nuevo contexto.

Al pensar las series televisivas, la periodicidad de las emisiones, que implica un determinado tipo de consumo, resulta característica. Además, la separación entre lo que pertenece al verosímil de cada ficción y el mundo en el que vivimos cuenta con un límite claro y definido, resulta evidente. O resultaba tan evidente, al menos hasta algunos años atrás. La vasta presencia de los diferentes formatos audiovisuales populares (películas, series, programas televisivos, artistas y demás) en las redes sociales genera que personajes ficticiales, que pertenecen a una película, una novela o una serie, comiencen a coexistir con personas reales en las publicaciones en las redes sociales. Tomás Maldonado sostiene que “por más que haya grandes discontinuidades, hay que admitir empero que entre las dos realidades no faltan continuidades igualmente importantes” (1999: 76). Se puede considerar esta coexistencia en las redes sociales una de esas continuidades que surgen entre lo real y lo virtual en la actualidad.

## NETFLIX, PLATAFORMA EN LÍNEA PARA LA DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES.

Esta situación se complementa con el surgimiento en los últimos años de nuevas plataformas (como *Netflix* y *On Demand* o *DirecTV*) que al ofrecer al espectador/usuario la libertad de elegir a qué hora comenzar a ver qué programa, cuántos episodios o capítulos y en qué dispositivo, producen una modificación en los hábitos del consumo de piezas audiovisuales. Hace un par de décadas, tal consumo se limitaba a un dispositivo único (el televisor), horarios predeterminados por la programación y una cantidad de películas limitada a un horario en un canal. El consumo de ficción dejó de pertenecer exclusivamente a los ámbitos del cine y la televisión, para empezar a abarcar otros ámbitos de la vida cotidiana. Actualmente, la gran mayoría de la población cuenta con un teléfono celular desde donde se puede acceder a las películas y los episodios de las series y programas preferidos. Así, mientras que el consumo real se torna cada vez más individual, ya que se elige una pantalla personal; simultáneamente

se torna colectivo en una escala virtual, ya que se comparten y comentan los gustos, las opiniones e hipótesis sobre lo que va a suceder a continuación en las series preferidas a través de distintas redes sociales.

Ciertas características de las series televisivas comienzan a diluirse. La periodicidad de la emisión desaparece gracias a la posibilidad de grabar capítulos y verlos más tarde, y de acceder a través de páginas y plataformas en línea. La duración se extendió más allá de un único episodio por semana con la opción que ofrece Netflix, por ejemplo, de ‘continuar viendo’. De esta manera, uno de los límites que existía entre ese mundo ficcional y el mundo real, el de un horario acotado, de un día a la semana determinado, desaparece. Por otra parte, las redes sociales como Instagram y Facebook incluyen, además de las páginas oficiales, múltiples páginas y usuarios de diferentes personajes ficticios, que suben y comparten los momentos favoritos de los capítulos, bromas, explicaciones sobre diferentes escenas, comparaciones de personajes y demás. En la mayoría de los casos, son los propios fanáticos de cada serie los responsables de tales publicaciones.

## USUARIOS DE PERSONAJES DE FICCIÓN CREADOS POR SEGUIDORES DE LAS SERIES.

De esta manera, cualquier usuario de Instagram puede seguir a cuentas que parecen pertenecer a Tyrion Lannister, a Daryl Dixon, al Dr. Gregory House, a Hermione Granger, a Francis Underwood, u otros personajes de ficción de su preferencia. Las publicaciones de tales cuentas se presentan entonces entremezcladas con las pertenecientes a amigos, familiares y conocidos. Estos personajes comienzan a invadir espacios que en algún momento se encontraban reservados para la interacción en línea con otras personas reales, y el usuario puede comenzar a experimentar cómo sería ese personaje en la vida real, qué frases, fotos y videos publicaría y acceder a ellos. Así, quizás un usuario al recorrer la red social ve una foto del cachorro de un familiar seguido de una cita de Dr. House. La realidad y la ficción empiezan a mezclarse y coexistir en una misma plataforma.





Usuarios de Instagram de los personajes de la serie.

En Noruega se estrenó una serie llamada *Skam*, que explota las posibilidades que ofrecen las redes sociales para promocionarse a la vez que entremezcla la presencia de sus personajes con la vida cotidiana de sus seguidores/espectadores. *Skam* cuenta con cuatro temporadas, comenzó en septiembre de 2015 y la última temporada se estrenó en abril de 2017. Cuenta la vida de un grupo de adolescentes y trata temas diversos (como la homosexualidad, el uso de drogas, el amor, la religión), pero su originalidad residía en la propuesta novedosa de extender sus límites audiovisuales hacia otros soportes, lo que consiste en un ejemplo claro de la coexistencia posible de lo real y lo virtual. Por un lado, su presencia en las redes sociales (al igual que ocurre con muchas otras series, a través de una página oficial) sumaba la posibilidad de seguir las cuentas de cada uno de los personajes principales, que contaban con sus propias cuentas de Facebook e Instagram, e incluso uno de ellos tenía su canal de Youtube.

## PUBLICACIONES DE LA CUENTA OFICIAL DE LA SERIE

La serie cuenta con su página oficial (<http://skam.p3.no/>, que aún permanece activa), a la que se subían videos cortos de las escenas en diferentes horarios, de acuerdo con la hora a la que sucedía el fragmento de ficción correspondiente. Por ejemplo, si una escena transcurría durante el desayuno, esa escena aparecía disponible en la página a la mañana. Si era una escena de una fiesta, se subía a la página a la noche. Además, el usuario podía ver fotos y videos publicados en las redes, e incluso capturas de diálogos de Whatsapp entre diferentes personajes.

Se puede observar que los usuarios de los personajes virtuales buscan la mayor similitud con posibles usuarios reales. La serie se fragmenta en la información sobre los personajes publicada en las redes sociales y los videos publicados a la hora correspondiente. Y semanalmente además, se subía a la página el capítulo que compilaba el material que había aparecido durante la semana. Una de las características del estilo de esos videos



cortos es una cierta cercanía a los videos cotidianos, desde el ángulo de la selfie, o la cámara con aparentes movimientos involuntarios, similares a los que se suelen subir a las redes sociales.

En *Lo real y lo virtual*, Tomás Maldonado considera que “cada día verdaderamente nos resulta más difícil distinguir los simulacros de acontecimientos y los acontecimientos mismos” (1999: 18). Esta situación se puede ver representada en la alternancia entre fragmentos de realidad y fragmentos de ficción que ocurre en las cuentas de las redes sociales. Más adelante, el autor explica que “cada civilización tiene su sistema propio de representaciones, y la nuestra ha hecho una elección precisa: un sistema que produce imágenes destinadas a ser experimentadas, según algunos, como más reales que lo real mismo” (1999: 20). Una manera posible de pensarlo consiste en esta posibilidad de rodearnos de las imágenes y videos de personajes ficticios, que generan que formen cada vez más parte de nuestra realidad cotidiana.

---

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Machado, A. (2006) “Convergencia y divergencia de los medios”, en *Miradas*. La Habana: EICTV.
- Maldonado, T. (1999) *Lo real y lo virtual*, Barcelona: Editorial Gedisa.



# LA ESTÉTICA BIG DATA: ARTE CON DATOS

POR CECILIA HOYOS HATTORI

**B**ig data, datos masivos, macrodatos o grandes volúmenes de datos en castellano, es un término que hace referencia a la enorme cantidad de información de la que nos encontramos rodeados en la actualidad. Mayer-Schönberger y Kenneth describen que “...los datos han empezado a acumularse hasta el punto de que está sucediendo algo nuevo y especial. No solo es que el mundo esté sumergido en más información que en ningún momento anterior, sino que esa información está creciendo más deprisa” (2013: 7). Para definir este concepto, existe un modelo llamado de las cinco “V”, es decir, volumen, variedad, velocidad, veracidad y valor (Aguilar, 2013). Uno de los teóricos y artistas contemporáneos que trabajan con este concepto es Lev Manovich, que no solo desarrolla teóricamente las posibilidades





On Broadway, aplicación interactiva e instalación pública, de Software Studies Initiative.

conceptuales de esta situación actual, sino que también realiza obras y visualizaciones a través de la idea de la analítica cultural.

Las funciones posibles de tales volúmenes de información incluyen desde la sanidad pública (el seguimiento del contagio de enfermedades en relación con las búsquedas de síntomas en Google), la compra de un pasaje en avión (proyecto Hamlet, de Etzioni, que devino la empresa Farecast), el seguimiento de las actividades de los turistas, las compras por Internet, la selección de un trayecto a través de una aplicación que evita el tráfico, las selecciones de películas y series por parte de Netflix para cada usuario, entre muchísimas otras.

Así como en *Un mundo feliz, 1984* o *Fahrenheit 451*, se puede pensar en una visión negativa, hoy también existen ficciones que plantean un futuro pesimista en relación con esta gran recolección de datos, en las que por ejemplo, los recuerdos desaparecen para ser reemplazados por un registro digital de lo vivido, o una madre puede hacer que le coloquen una especie de rastreador/cámara a su hija para poder ver, controlar y regular lo que ella ve, o utilizar la información que subimos a las redes sociales para construir un robot-pareja que reemplace a un novio muerto (*Black Mirror*).

Esta cantidad de información generó otras maneras de pensar en las ciencias sociales y humanas, lo que se evidencia en el

surgimiento en la última década de disciplinas como la computación social (*Social Computing*), dedicada al estudio de decenas de miles de publicaciones en las redes sociales, videos, imágenes y medios compartidos por usuarios; o las humanidades digitales (*Digital Humanities*), que analiza cientos de expresiones de artistas, escritores, compositores profesionales. Frente a estas dos nuevas ramas, Lev Manovich, artista, teórico y autor contemporáneo, plantea en su la posibilidad de una “analítica cultural”, el uso de la ciencia para analizar patrones en grandes volúmenes de datos culturales.

*“El laboratorio se centra en el desarrollo de métodos y herramientas para la exploración y la investigación de información visual cultural masiva. Se utiliza análisis de imágenes digitales y técnicas de visualización nuevas para explorar patrones culturales en grandes series de imágenes y video. La experiencia del laboratorio sugiere que cada vez que se analiza y visualiza una colección de imágenes de video se encuentran nuevos patrones, incluso, en el caso de colecciones que ya habían sido analizadas por otros autores.” (Manovich, 2011, traducción propia).*



Especies de medios, creación de una taxonomía de los diferentes tipos de contenidos de los medios (Manovich, 2009).



Uno de los proyectos del grupo con el que trabaja Manovich, de 2009, se llama *Especies de medios, creación de una taxonomía de los diferentes tipos de contenidos de los medios*. Se trata de un proyecto que compara diferentes tipos de medios (dibujos animados de 1930, secuencias de canciones de películas de Bollywood, animaciones contemporáneas, y publicidades políticas de 2008), a través de variadas técnicas de visualización.

Lev Manovich apunta a la comprensión de los patrones con atención al detalle. La opción anterior a estas visualizaciones de información se limitaban a las muestras, un pequeño porcentaje del total que permitía generalizar el comportamiento del total de casos. Con las opciones disponibles en la actualidad, la idea de tomar una muestra del total deja de ser necesaria.

Un número creciente de “artistas de datos” exploran las posibilidades de expresión de estos grandes volúmenes de información llevados a diferentes lenguajes artísticos, en el ámbito de la plástica, de la música, de la expresión audiovisual y de los nuevos medios.

Nathalie Miebach es una artista que transforma los datos científicos de huracanes y otros fenómenos climáticos en esculturas complejas, piezas musicales e instalaciones. Utiliza mediciones de presión, viento y temperatura, por ejemplo del

Nathalie Miebach, artista estadounidense, originaria de Boston, Massachusetts. A la derecha, una de sus obras pertenecientes al proyecto *Weather Scores*.



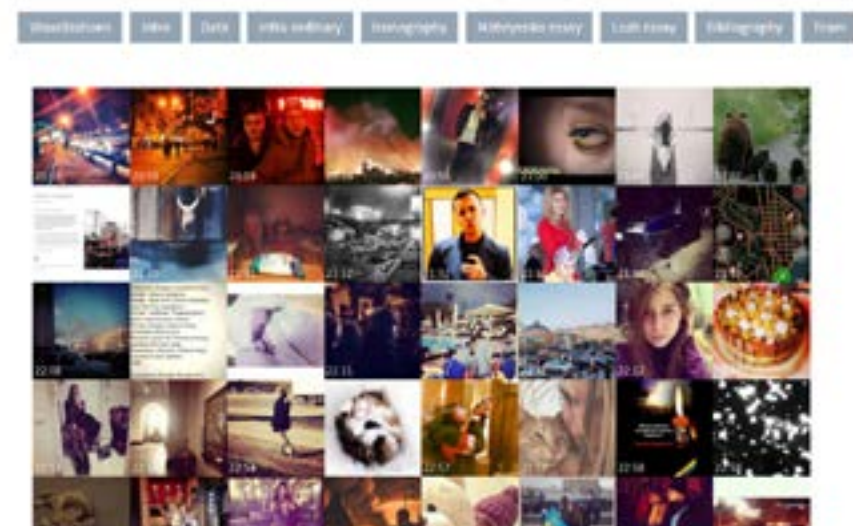
Huracán Noel en 2007 y los traduce en objetos que devienen esculturas, y partituras que devienen obras musicales, que permiten vislumbrar las interacciones complejas de los elementos del clima durante un fenómeno particular.

También con la temática del clima, los artistas Martin Wattenberg y Fernanda Viegas realizaron una visualización del viento en Estados Unidos en tiempo real en el año 2012, *Wind Map*.

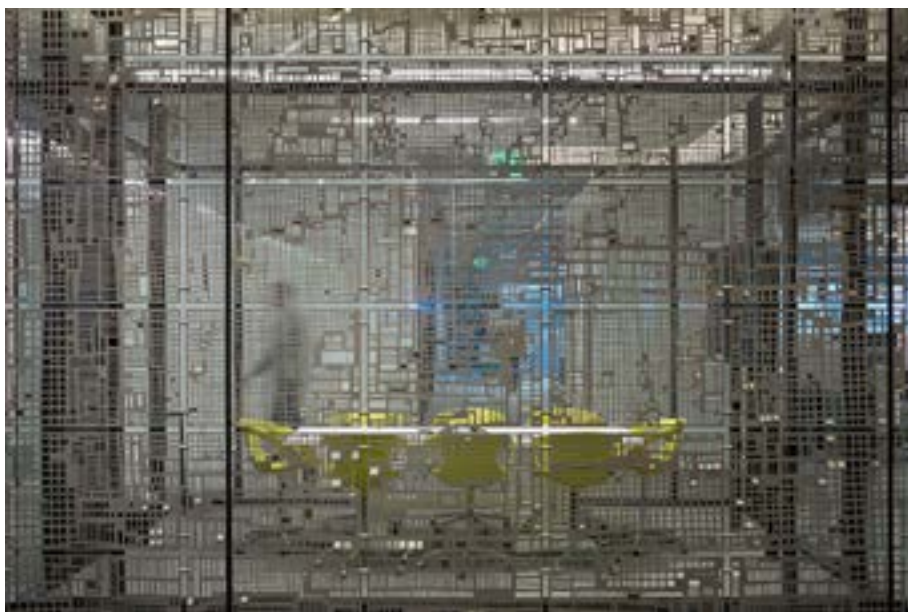
*Lo excepcional y lo cotidiano* (*The Exceptional and the Everyday: 144 hs in Kiev*, 2014), realizado por Lev Manovich, Alise Tifentale, Mehrdad Yazdani, and Jay Chow; es el primer proyecto que analizó las fotografías durante un momento de agitación social, a través de técnicas de visualización e informáticas. Se consideraron 13208 imágenes subidas a Instagram y compartidas por 6165 personas, en el área de Kiev durante la Revolución Ucraniana. La investigación resultante del proyecto revela un alto nivel de compromiso de los habitantes de Kiev en relación con el proceso que estaban viviendo. También se explora la coexistencia de lo excepcional y lo cotidiano, imágenes de choques entre fuerzas, eslóganes políticos, autos y edificios en llamas se yuxtaponen con imágenes habituales como selfies, fiestas, eventos culturales y demás.

*Lo excepcional y lo cotidiano* (2014)

## The Exceptional & The Everyday: 144 Hours in Kiev



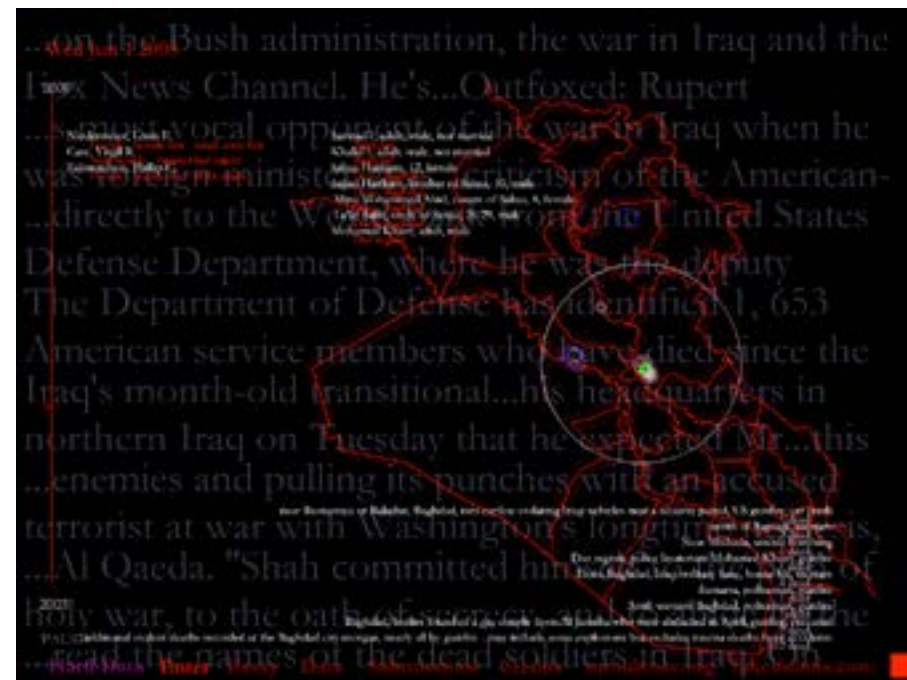




*Floating Data*, Laurie Frick (2015).

Laurie Frick es otra artista que explora los rastros digitales propios a través de numerosas obras plásticas. En esta obra, *Floating Data* (2015), se pueden ver los rastros de pasos, que de acuerdo con la artista, reflejan las rutinas humanas: “Vamos a los mismos lugares, nos repetimos, y a veces visitamos los mismos lugares”. Laurie Frick llevó un registro de sus propios desplazamientos durante largos períodos a través de mapas dibujados a mano para comparar la información de su memoria con la recolectada con un GPS. Además, creó una aplicación que permite convertir la información sobre las localizaciones del usuario en diferentes patrones.

*Hard Data* es una obra de R. Luke Dubois de 2009, que se trata de un proyecto de minería de datos, sonificación, y visualización de las estadísticas de las acciones militares en Afganistán e Irak como fuentes de material para una composición audiovisual interactiva. A través de sus conocimientos musicales, Dubois ilustra una gran variedad de datos estadísticos, que pasa por aspectos como la muerte de civiles, representaciones geoespaciales de las acciones militares y presupuestos fiscales para la guerra, con el fin de generar un conjunto de datos que puede utilizarse para múltiples composiciones audiovisuales. La inten-



Luke Dubois, *Hard Data* (2009)

ción del proyecto es contextualizar la música en las estadísticas del mundo real y ofrecer un marco de trabajo metafórico y de composición para crear música electroacústica relevante y significativa para nuestra época.

A través de estos ejemplos, entre muchos otros existentes, se puede vislumbrar una variedad de artistas y obras que plantean las problemáticas de la cantidad y de la selección de la información, de qué es lo que se puede decir a través de este volumen de información y qué se puede decir sobre este.

Algunas de estas obras pueden pensarse como transposiciones, traducciones de la información o la recolección de datos a un lenguaje artístico. Además, permiten la percepción de la información de una manera más “humana”, que permite comenzar a entender el volumen de datos que implica el concepto de Big Data. Lev Manovich plantea al respecto que la intención es “que los especialistas en humanidades puedan disponer de programas de visualización y análisis de datos en su cotidianidad, para que así puedan combinar en su trabajo los enfoques cuantitativo y



cualitativo” (2013). De qué manera lograr que esto suceda es una de las preguntas claves para las humanidades digitales.

En la página web de *The Creators Project* se pueden ver numerosos ejemplos más de obras que trabajan con los grandes volúmenes de información. Una de las reflexiones más relevantes apunta a que se trata de una manera de “humanizar la información a través del arte”, es decir, que los datos masivos, que nos pueden parecer inconmensurables y lejanos, se acercan a nuestra percepción a través de estas obras.

---

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, Luis Joyanes (2013). *Big data, análisis de grandes datos en organizaciones*. Ciudad de México: Alfaomega.
- Manovich, L. (2011) “*Trending: The Promises and the Challenges of Big Social Data*” [Tendencia: las promesas y los desafíos de los megadatos sociales], artículo publicado en línea en manovich.net, obtenido de <http://manovich.net/content/04-projects/067-trending-the-promises-and-the-challenges-of-big-social-data/64-article-2011.pdf>
- Manovich, L. (2017) “Cultural Analytics, Social Computing and Digital Humanities”, en Schäfer, Mirko Tobias y Karin van Es: *The Datafied Society*, Amsterdam: University Press.
- Mayer-Schönberger, V. y C. Kenneth (2013). *Big data. La revolución de los datos masivos*. Madrid: Turner Noema.
- Urist, Jacoba (14 de mayo de 2015) “*How Data Became a New Medium for Artists*”, publicación en línea *The Atlantic*, obtenido de <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/05/the-rise-of-the-data-artist/392399/>

### REFERENCIAS ARTÍSTICAS

- Bradbury, Ray (1953), *Fahrenheit 451*, Buenos Aires: Debolsillo [2018].
- Brooker, C. (director y productor). (2011-). *Black Mirror* [serie de televisión]. Reino Unido: Zeppotron.
- Dubois, R. L. (2009) *Hard Data* [proyecto de visualización en línea], obtenido de <https://vimeo.com/135763038>
- Frick, L. (2015) *Floating Data* [instalación], Edificio Neustar, San Francisco, Estados Unidos, obtenido de <https://www.lauriefrick.com/floating-data>
- Huxley, A. (1932) *Un mundo feliz*, Buenos Aires: Debolsillo.
- Manovich, L., A. Tifentale, M. Yazdani, y J. Chow (2014) *The Exceptional and the Everyday* [Lo excepcional y lo cotidiano]: *144 hs in Kiev* [proyecto de análisis y visualización de datos], The 2nd Workshop on Big Humanities Data, obtenido de <http://www.the-everyday.net/>
- Manovich, L., S. Magdalin, T. Zepel, y K. Reddy (2009) *Media Species* [póster], exposición SIGGRAPH 2009: Information Aesthetics Showcase, Los Ángeles.
- Miebach, N. (2012) *Wind Map* [obra digital en línea], Estados Unidos; obtenido de <http://hint.fm/wind/>
- Miebach, N. (2010) *Weather Scores* [proyecto de visualización de datos del clima a través de esculturas y obras musicales], “The Lilipad”, Cambridge, MA, Estados Unidos; obtenido de <https://nathaliemiebach.com/weatherscores.html>
- Orwell, G. (1949). *1984*, Londres: Harvill Secker.
- Software Studies Initiative () *On Broadway* [aplicación interactiva e instalación pública], obtenido de <http://manovich.net/index.php/exhibitions/on-broadway>



# DISEÑOS INCONCLUSOS

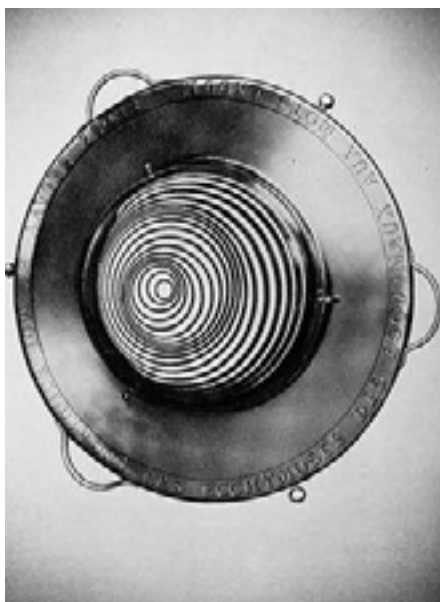
POR YANINA CANOSA

“El acto creativo no es realizado únicamente por el artista; el espectador es quien pone la obra en contacto con el mundo. Así, añade su contribución al acto creativo”.

Marcel Duchamp, 1957.

**S**i bien en cierto sentido el arte siempre puede considerarse interactivo (ya que implica la percepción y decodificación por parte del espectador), esto se vuelve aún más explícito a medida que los artistas comienzan a crear obras cinéticas que se modifican a raíz del comportamiento del espectador. Es con estos primeros esbozos de interacción que se desdibujan los límites tradicionales entre la obra y el público.





Rotative Plaque Verre,  
Marcel Duchamp,  
1920 / 1979



Ya en 1962, Umberto Eco desarrolla la teoría de la “obra abierta” o polisémica que presenta varias posibilidades interpretativas. La obra funciona como estímulo y pone al espectador frente a lecturas diversas. “Una obra puede plasmar la máxima ambigüedad y depender de la intervención activa del consumidor sin dejar por ello de ser obra” (Eco, 1962). Al mismo tiempo, Roland Barthes fue más allá al sostener la necesidad de que desaparezca el autor para que pueda existir el lector como agente reconstructor de la obra. “Para devolverle su porvenir a la escritura hay que darle la vuelta al mito: el nacimiento del lector se paga con la muerte del autor” (Barthes, 1968). Estos dos conceptos se vuelven mucho más evidentes en la actualidad ya que asistimos a innumerables ejemplos de obras cuya existencia necesita la participación del público. La acción del espectador no sólo es imprescindible para completar la experiencia artística sino para darle sentido y co-crear la obra. El espectador pasivo, al que solo se le exigía un acto intelectual de reinterpretación, se transforma en co-autor de esa obra que no existe sin su activa participación. El autor crea las reglas iniciales, propone, sugiere caminos pero es la existencia de un espectador activo lo que posibilita la creación.

Para que se cumpla la teoría hipertextual, según Landow, se debe romper completamente la linealidad y crear una especie de bosque que ofrezca opciones al lector a la hora de escoger su camino y personalizar la lectura. Al pasar de la linealidad o secuencialidad a la multisequencialidad, las posibilidades de lectura no sólo son múltiples sino también no coincidentes entre dos actos de recepción. El hipertexto ofrece diferentes itinerarios de lectura y, por lo tanto, una obra en expansión cuyos límites ya no son tan visibles. La obra existe de manera distinta en cada acto, para cada usuario y en cada momento.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, interacción es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerza o funciones. Quizás en este concepto de reciprocidad es donde reside la mayor riqueza. Eduardo Kac lo define como arte dialógico (1999: 8), aquellas obras que son capaces de crear la experiencia viva de los diálogos. No es solo un acto de actualización, de ser en cada momento, sino una acción colaborativa necesaria y vital para que esa obra sea. La participación del espectador no se limita a recorrer el laberinto eligiendo alguno de los posibles caminos señalados por el artista sino que su acción es imprescindible para que esa obra exista.

La obra *Doscientas miradas recorriendo sus rostros* de Mariano Sardon y Mariano Sigman (2012) evidencia este espíritu dialógico a través de retratos generados por el recorrido de la mirada de los espectadores. La acción – en este caso, la mirada – del público devela las imágenes, permite la configuración de esos rostros ocultos.





*Doscientas miradas recorriendo sus rostros.*  
Mariano Sardón y Mariano Sigman, 2011.

El proceso de diseño de una obra interactiva requiere definir el modo con que se vincula el público. Este nuevo espacio de encuentro implica diseñar el diálogo que se genera entre usuario y contenido y transformar el acto tradicional de recepción de la obra. ¿Pero qué implica interactuar con una obra?

Brenda Laurel (2013: 29) sostiene que la interactividad puede tener consecuencias distintas de acuerdo al grado de profundidad de tres variantes:

- 1) frecuencia: cuán frecuentemente se puede interactuar, cada cuánto tiempo el usuario puede intervenir o participar en la obra.
- 2) extensión: cuántas elecciones están disponibles cada vez, cuántos caminos posibles se abren ante cada decisión.
- 3) significancia: con qué intensidad esas posibilidades alteran el rumbo de las cosas. ¿Existen posibles caminos predefinidos (al estilo *Elige tu propia aventura*) o esas intervenciones modifican el contenido de la obra, la transforman, la completan? Sin embargo, unos años después, al revisar estos conceptos en la reedición de su libro *Computers as Theatre* (2013), sostendrá que estas variables proporcionan sólo una parte del análisis. Existe

otra sensación más primaria y se pregunta ¿el usuario siente que verdaderamente está participando en los acontecimientos? Muchas veces la inmersión sensorial es una manera de intensificar la experiencia de interactividad y resulta tan o más importante que el grado de modificación que el usuario genera en la obra con sus acciones.

La instalación *Rain Room* (2012) del colectivo artístico *Random International* propone la experiencia sensorial de caminar bajo la lluvia sin mojarse. En una sala cerrada, una potente lluvia cae desde el techo, pero se detiene en el lugar exacto en el que se sitúa el espectador como si, protegido por una fuerza invisible, pudiera moverse por el espacio completamente seco, mientras la lluvia no se detiene a su alrededor. Esta obra evidencia que nuestro comportamiento activa y modifica el sistema. Si bien las posibilidades de interacción se limitan a controlar esa lluvia, es la experiencia sensorial e inmersiva lo que la hace realmente potente.

*Rain Room*, *Random International* (2012).



Los entornos de realidad virtual que comienzan a explorar estas posibilidades representan un nuevo panorama para la realización artística. Recientemente se presentó en México una instalación inmersiva de Alejandro G. Iñárritu (2017) que enfrenta al espectador con la experiencia que viven los migrantes en su intento por cruzar la frontera. Las posibilidades se amplían a la hora de diseñar experiencias de este tipo donde el usuario no sólo puede interactuar con su entorno sino con todo lo imaginable en él, con un espacio digital con reglas y lógica propias.

Carne y Arena (virtualmente presente, físicamente invisible), Alejandro G. Iñárritu, 2017.



En el campo del diseño, el pensamiento proyectual siempre implica la figura del otro. Ya sea espectador, usuario, destinatario, su presencia está implícita en cualquier proceso. Sin embargo, el medio interactivo invita a pensar a ese otro como figura activa para descubrir, elegir, participar e incluso crear. El diseñador, convertido en mediador entre los escenarios propuestos y los posibles resultados, se encuentra ahora ante el desafío de diseñar piezas no definitivas y abiertas, diseños inconclusos que a veces tomarán caminos impensados.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Kac, E. (1999) "Negociando el sentido: la imaginación dialógica en el arte electrónico", en *Proceedings of Computers in Art and Design Education Conference*, Universidad de Teesside, Gran Bretaña.
- Laurel, B. (2013) *Computers as Theatres*. Boston, Massachusetts, Estados Unidos: Addison-Wesley Professional.

#### REFERENCIAS ARTÍSTICAS

- González Iñárritu, A. (2017) *Carne y Arena (virtualmente presente, físicamente invisible)* [instalación inmersiva], Centro Cultural Universitario Tlatelolco de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- Random International (2012) *Rain Room* [ambiente inmersivo], Nueva York: Museum of Modern Art.
- Sardon, M. y M. Sigman (2012) *Doscientas miradas recorriendo sus rostros*, Buenos Aires: Fundación PROA.



# POST-TRUTH IS THE NEW FAKE

[LA POST VERDAD ES EL NUEVO FALSO]

POR MARTIN GROISMAN

“La historia será generosa  
conmigo, puesto que tengo  
la intención de escribirla”

Winston Churchill (1945)

La acción política, desde Grecia hasta hoy, siempre se ha basado en la mentira y el engaño como formas para construir poder. Entonces cabe preguntarse cuál es la novedad que introduce este momento histórico denominado la era de los “Grandes datos” (*Big Data*) en los procesos de producción de ideología, en la generación de valores colectivos, en la creación de ideales comunes. Este nuevo paradigma de los grandes datos define el modo en que se producen y gestionan en la actualidad enormes volúmenes de información y se refiere a la complejidad de almacenar, procesar y tomar decisiones cada día. En este contexto se dan cita otros fenómenos que son representativos de este nuevo paisaje de datos que define a la sociedad actual: ‘la posverdad’ y las ‘noticias falsas’, que circulan a gran velocidad por las redes sociales siguiendo las instrucciones de complejos



algoritmos, hasta convertirse en bombas virales de efectos inesperados. ¿Qué es exactamente la posverdad? ¿Es una ilusión, un giro político, una ilusión masiva, una mentira descarada? Este fenómeno se produce cuando los hechos objetivos tienen menos influencia en definir la opinión pública que los que apelan a la emoción y a las creencias personales. La posverdad es una afirmación ideológica por la cual sus practicantes intentan obligar a alguien a creer algo independientemente de la evidencia (McIntyre, 2018). La negación de hechos científicos sobre cuestiones ampliamente fundamentadas como la teoría de la evolución, la importancia de las vacunas o la catástrofe del cambio climático ofrecen una hoja de ruta para entender una negación de hechos más generalizada. A esto hay que agregar un sutil mecanismo de autoconvencimiento que nos hace sentir que nuestras conclusiones se basan en un buen razonamiento incluso cuando no es así. Y a todo esto además hay que sumar el declive de los medios tradicionales, la popularización de las redes sociales y el surgimiento de noticias falsas como herramienta política. Y así tenemos las condiciones ideales para el cultivo y crecimiento de la posverdad. Sin embargo, y solo por citar algunos ejemplos, la posverdad no comenzó con el triunfo de Trump en Estados Unidos, ni con la elección que condujo al Brexit en Gran Bretaña, ni con la victoria del *NO* en el acuerdo de paz en Colombia.

## EL MITO DE LA CAVERNA

La cuestión del acceso al conocimiento, el saber y su compleja relación dialéctica con la verdad ha sido tratado por gran cantidad de filósofos desde la Antigüedad hasta nuestros días. Una referencia ineludible es Platón (siglo IV a.de C.) y su conocida alegoría de la caverna.

Platón es quien sostiene que el mundo de la realidad sensible es apariencia, mientras que el mundo de las ideas es la única existencia auténtica y verdadera; es el mundo de las existencias ideales, de las creencias puras, sin espacio ni tiempo, de los arquetipos perfectos y paradigmas únicos de la realidad, de las entidades incorpóreas, absolutas y eternas; el lugar más allá del cielo (*hyperúrânion tópon*) y por lo tanto del tiempo y el espacio,

residencia de la eternidad. La alegoría de la caverna representa las tremendas dificultades que atraviesa el filósofo en su búsqueda de la verdad y pone en evidencia cómo la mayoría de la comunidad prefiere vivir entre tinieblas, interpretando las sombras que proyectan los objetos como si se tratara de la realidad misma. La mayoría rechaza el conocimiento y prefiere conformarse con pálidos reflejos de la verdad. Y que nadie quiera cambiar sus opiniones o cuestionar sus puntos de vista.

Casi al mismo tiempo, pero en China, el militar y filósofo Sun Tzu (481 a. C.) desarrolla su pensamiento, plasmado en el famoso manual de estrategia militar titulado: *El arte de la guerra*. El núcleo de la filosofía de Sun Tzu sobre la guerra descansa básicamente en estos dos principios: 1. Todo el arte de la guerra se basa en el engaño. 2. El supremo arte de la guerra es someter al enemigo sin luchar. De este modo simple y contundente y a través de numerosos ejemplos y análisis de situaciones de conflicto, queda planteado el tema central de la estrategia militar y el secreto para obtener la victoria: todo se basa en el control y la manipulación de la información. Este principio ha sido muy bien entendido y practicado en todas las guerras que ha sufrido la humanidad a lo largo de su historia. El juego de las apariencias siempre ha funcionado como un sistema orgánico de simulación y una estrategia de dominación del enemigo. El caso del Caballo de Troya es un gran ejemplo en este sentido.

En el siglo XVI, Maquiavelo y otros humanistas europeos retomaron esta idea y la elevaron al rango de norma general en la praxis política. En oposición a sus predecesores medievales, Maquiavelo se propuso crear una teoría del poder basada “en la verdad factual de las cosas (*verità effettuale della cosa*) más que en la visión imaginada de estas”. Según Maquiavelo, la misión principal del gobernante no era la de servir como modelo ético a sus súbditos, sino la de “conservarse en el poder” y, así, asegurar la prosperidad del Estado. Para ello –explica en el capítulo XVIII de *El Príncipe*–, este debía “seguir el ejemplo del zorro, saber disfrazarse bien y ser hábil en fingir y en disimular”. Estos engaños, explicaba Maquiavelo, no solo eran legítimos en virtud de su practicidad, sino también fáciles de acometer, ya que “los hom-





bres son tan simples y están tan centrados en las necesidades del momento, que aquel que engaña encontrará siempre quien se deje engañar” (Maquiavelo, 1935).

### RADIOTEATRO DE NOTICIAS FALSAS

En el año 1938, Orson Welles decide crear un serial radiofónico basado en la novela de H. G. Wells titulada *La guerra de los mundos* (1898). Se emitió con el formato de noticiario de carácter urgente (a pesar de que hubo un aviso al principio sobre su carácter ficticio, muchos oyentes se incorporaron con la narración ya iniciada, por lo que no oyeron el aviso y creyeron que era real); lo cual creó gran alarma social. Welles cambió algunos aspectos del argumento, incluso el lugar del primer aterrizaje marciano: Grover's Mill, Nueva Jersey. Esto provocó escenas de pánico entre ciudadanos de Nueva Jersey y Nueva York, que creyeron que se estaba produciendo una verdadera invasión alienígena en la Tierra. La exploración artística con las posibilidades de transmisión en vivo del medio radiofónico y el cruce y apropiación de géneros (ficción y no ficción) dio como resultado un fenómeno social de consecuencias inimaginables. La ingenuidad de un público que aún no conocía la ferocidad de la manipulación mediática contribuyó al éxito de la propuesta de Welles, que, sin embargo, debió ofrecer disculpas públicamente a los radioyentes. En el año 1941, realiza su obra maestra *Citizen Kane*, una ficción basada en la vida del magnate de los medios William Randolph Hearst. En este film, que utiliza un formato periodístico a través del uso de entrevistas y declaraciones articuladas como *flashbacks* de un supuesto reportaje, se expone claramente la importancia del manejo de los medios de información en la construcción del poder. Muchos años después, Welles retoma el tema del proceso de la creación artística, y la relación entre el original y la copia en un documental experimental llamado *F for Fake* (1975), en el que registra la actividad de un conocido falsificador de cuadros, llamado Elmyr de Hory y su biógrafo, Clifford Irving, autor también de la fraudulenta biografía de Howard Hughes. La conclusión a la que parece arribar Welles en este film es: el proceso de creación se parece mucho al acto de magia... No necesita ser verdadero para ser real.

### CÓDIGO DE BARRAS PARA SERES HUMANOS

El procesamiento de datos a gran escala es un tema en el cual se trabaja desde comienzos del siglo pasado y no casualmente, siempre vinculado a la estrategia militar. Es muy conocido el caso de Alan Turing y su trabajo de análisis de códigos encriptados para el Ministerio de Defensa Británico en el transcurso de la Segunda Guerra Mundial. Pero hay un capítulo siniestro en la historia del procesamiento de datos que ha sido eludido e ignorado sistemáticamente por muchos investigadores. Es de público conocimiento que la filial alemana de IBM, llamada Deutsche Hollerith Maschinen Gesellschaft (Dehomag), diseñó complejos procedimientos para cruzar nombres, direcciones, genealogías y cuentas bancarias de ciudadanos. Con la ayuda de las tarjetas perforadas Hollerith, adaptadas a sus necesidades, los nazis automatizaron la persecución contra judíos, gitanos, izquierdistas e “inadaptados”. Después de identificarlos se podía lograr eficazmente la confiscación de sus bienes, su deportación, la reclusión en guetos o campos de concentración, su explotación laboral y su aniquilación. La empresa de Watson organizó desde la identificación de judíos a través de registros y rastreo de antepasados hasta el manejo de los ferrocarriles y la organización del trabajo esclavo en fábricas. Ese mismo sistema, servía para clasificar a las víctimas en los campos de concentración. Cada persona que ingresaba a los centros de reclusión recibía un número de identificación Hollerith. Así, Alemania llegó a ser el segundo mercado en importancia para IBM, después de Estados Unidos. Incluso, una vez iniciada la Segunda Guerra, con la invasión de Polonia en 1939, Watson se las arregló para que, a través de intermediarios, máquinas más modernas de tabulación de tarjetas pudieran estar a disposición de Dehomag y del Reich. Las tarjetas diseñadas por Dehomag eran rectangulares, medían trece centímetros de largo por ocho de alto y estaban divididas en columnas numeradas con perforaciones en varias hileras. Cada prisionero de los campos nazis tenía una ficha. Se identificaban dieciséis categorías de reclusos, según las posiciones de los agujeros. La clave de los homosexuales era el número tres, a los judíos les correspondía el número ocho, a los “antisociales”, el nueve y a los gitanos, el doce. Las



tarjetas perforadas –cuyo propósito inicial fue sistematizar la recolección de información para los censos de población– eran “un código de barras del siglo XIX para seres humanos” (Black, 2001). El exterminio de seis millones de personas fue posible debido a la automatización y procesamiento de la información provista por IBM. Esto pone de manifiesto los oscuros lazos que se generan entre empresarios privados, servicios de inteligencia, militares y políticos cuando dos países están en guerra.

## LA MILITANCIA ARTIFICIAL

Hace pocos meses, la firma Britanica de análisis de datos Cambridge Analytica se vio envuelta en un escándalo internacional, cuando uno de sus responsables declaró públicamente que usaron información personal recolectada de más de cincuenta millones de perfiles de Facebook sin permiso, para construir un sistema que pudiera apuntar a los votantes estadounidenses con publicidades políticas personalizadas basadas en su perfil psicológico. Esta declaración lo único que hizo fue transparentar una metodología que ya es una práctica habitual de muchas empresas, agencias de seguridad y organismos estatales. Comprar y vender bases de datos con diversos fines. La gente comienza a percibir que todas las operaciones que realiza a través de los dispositivos electrónicos son registradas y utilizadas para algo. Cada búsqueda de información implica aportar una enorme cantidad de datos personales que van construyendo perfiles personales cada vez más detallados y precisos. La gran novedad que introduce este escenario global de grandes datos no es la posverdad ni las noticias falsas, ya que los principales actores del discurso político no son las personas, sino las máquinas. Hasta hace un tiempo, la militancia política implicaba el compromiso personal de gente convencida en sus ideas, que salía a difundir su ideología a través de marchas, del reparto de panfletos impresos, de la pintura en las paredes de la ciudad con consignas o de las discusiones en ámbitos laborales y estudiantiles. La realidad hoy es que un verdadero ejército de robots –dirigidos por especialistas en comunicación– se encuentra operando en forma constante sobre la opinión pública, replicando mensajes, generando ten-

dencias a través de las redes sociales. Este trabajo de militancia artificial se completa con el accionar de los troles, un conjunto de odiadores profesionales contratados por sectores del poder para agitar discusiones estériles, promover opiniones sin fundamento, y reproducir pensamiento sin ideas. El presente se parece cada vez más a las distopías soñadas por muchos autores en el siglo pasado. Probablemente muchas historias de ficción hayan servido de fuente de inspiración para quienes diseñan las campañas políticas en la actualidad. Y no tiene ninguna importancia si esto es verdadero o falso. Lo importante es que sea real.

---

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Black, E. (2001) *IBM y el holocausto*. Buenos Aires: Editorial Atlantida
- García-Noblejas Sánchez-Cendal, G. (2015) *El Arte de la Guerra* [Traducción directa del chino antiguo y estudio introductorio], Madrid: Alianza Editorial.
- Maquiavelo, N. (1935) *El príncipe*. Santiago de Chile: Editorial Ercilla
- McIntyre, L. (2018) *Post-Truth* [Posverdad]. Massachusetts: The MIT Press Essential Knowledge series.



# MUTACIONES MEDIÁTICAS

## DE LOS MEDIOS MASIVOS A LOS MEDIOS EXPANDIDOS

Una mutación es un cambio en la secuencia de la organización del ADN de un ser vivo, que produce una variación en sus características físicas. Las mutaciones son esenciales para todo organismo y garantizan la existencia de la especie a largo plazo. Sin mutación no habría cambio, y sin cambio la vida no podría evolucionar. El eje común a todos los textos es una reflexión sobre la producción de imágenes técnicas -siguiendo la definición de Wilem Flusser- analizadas en diferentes contextos, soportes y formatos: partiendo de la fotografía y siguiendo por el cine y la historieta hasta arribar a los medios interactivos.

Diseño gráfico y diagramación: Luciano Andújar  
Ilustración de tapa: Romina Castro

