

2020

Curso Introdutorio  
**CAPÍTULO 2**

**REALIZACIÓN INTEGRAL  
EN ARTES AUDIOVISUALES**



**UNICEN**   
Universidad Nacional del Centro  
de la Provincia de Buenos Aires



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Equipo de Trabajo	//03
Plan de Estudios	// 04
<b>CHARLAS INTRODUCTORIAS</b>	// 07
<b>Guión:</b> El guión audiovisual como proceso: su importancia desde la idea a la edición	// 07
<b>Producción:</b> ¿Por qué trabajar en equipo? Una aproximación al diseño audiovisual	// 27
<b>Realización:</b> “De la política de autores al cine Marvel una mirada sobre el cine actual”	// 48
<b>TALLER DE PRÁCTICAS DE LECTURA, ESCRITURA Y ORALIDAD</b> (1er encuentro)	// 59
Análisis de programas	// 59
<b>TALLER DE PRÁCTICAS DE LECTURA, ESCRITURA Y ORALIDAD</b> (2do encuentro)	// 92
<b>TALLER DE USO RESPONSABLE DE EQUIPAMIENTO</b>	// 136



## **EQUIPO DE TRABAJO**

Carla Martínez

Cecilia Christensen

Cecilia Wulff

Claudia Speranza

Guadalupe Suasnábar

Sebastián Nieto

Javier Castillo

Carolina Cesario

Magalí Mariano

Marcelo Stipcich

Marisa Rodríguez

Rodrigo Ruiz

Valeria Arias

Virgina Morazzo

María Agustina Bertone

Mayra Garcimuño

Manina García

Matías Petrini

Juan Pablo Pinto

Eduardo Charlone

Fabián Flores

Alexis Trigo

Pablo Ratto

Yanina Crescente



## CORRELATIVIDADES: PLAN DE ESTUDIOS DE REALIZACIÓN INTEGRAL EN ARTES AUDIOVISUALES

	PARA CURSAR	SE DEBE TENER APROBADA LA CURSADA DE:
	PARA RENDIR FINAL	SE DEBE TENER APROBADO EL FINAL DE:
<b>PRIMER AÑO</b>	Realización 1	
	Iluminación y Cámara 1	
	Pensamiento Proyectual	
	Guión 1	
	Física	
	Edición Digital de Video	
	Literatura Universal	
	Semiótica	
	Historia del Arte	
	Sonido	
<b>SEGUNDO AÑO</b>	Realización 2	Realización 1 Iluminación y Cámara 1 Guión 1 Edición Digital de Video Sonido
	Iluminación y Cámara 2	Realización 1 Iluminación y Cámara 1 Física Edición Digital de Video
	Diseño y Postproducción de Sonido	Realización 1 Guión 1 Física Sonido
	Producción y Comercialización	Realización 1 Pensamiento Proyectual
	Guión 2	Realización 1 Guión 1 Literatura Universal Semiótica



<b>TERCER AÑO</b>	Historia del Cine 1	Literatura Universal Semiótica Historia del Arte
	Dirección de Actores	Realización 1 Guión 1 Historia del Arte
<b>CUARTO AÑO</b>	Realización 3	Realización 2 Iluminación y Cámara 2 Diseño y Postproducción de Sonido Guión 2 Dirección de Actores
	Montaje	Realización 2 Diseño y Postproducción de Sonido Guión 2
	Producción Ejecutiva	Realización 2 Producción y Comercialización
	Dirección de Arte	Realización 2 Iluminación y Cámara 2 Historia del Cine 1 Dirección de Actores
	Literatura Latinoamericana	Guión 2 Historia del Cine 1
	Dirección de Fotografía	Realización 2 Iluminación y Cámara 2 Guión 2 Historia del Cine 1
	Historia del Cine 2	Historia del Cine 1 Literatura Latinoamericana
Realización 4	Realización 3 Montaje Producción Ejecutiva Dirección de Arte Dirección de Fotografía	
Composición Digital	Montaje Dirección de Arte Dirección de Fotografía	



**CUARTO AÑO**

Coordinación de Postproducción

Realización 3  
Montaje  
Dirección de Fotografía

Teoría de la Comunicación y la Cultura

Historia del Cine 2

Legislación

Producción Ejecutiva

Estética Cinematográfica

Historia del Cine 2

Arte y Pensamiento Contemporáneo

Estética Cinematográfica

Crítica de las Artes Mediáticas

Estética Cinematográfica



## CHARLAS INTRODUCTORIAS

### GUIÓN 1

**Profesora Adjunta:** María Virginia Morazzo

**Ayudante Diplomada:** María Cecilia Wulff

**Alumnos en Formación Complementaria:** Ivo Carrera - Carola Gómez

Nicolás Jacob - Micaela López - Franco Pomponio.

### EL GUIÓN AUDIOVISUAL COMO PROCESO: SU IMPORTANCIA DESDE LA IDEA A LA EDICIÓN

Si bien vinculamos inmediatamente al cine con el hecho de “contar historias”, es decir, establecemos un lazo directo entre el cine y la narración, lo narrativo es algo extracinematográfico y se conforma como objeto de estudio de la narratología, con lo cual opera en el cine tanto como otros sistemas (fotográfico, sonoro, actoral, etc), lo que transforma al séptimo arte en un sistema complejo de códigos.

Es fundamental comprender que para construir un relato, sea literario o sea audiovisual, se debe conocer, por un lado, sus componentes (por ejemplo, conflicto, construcción de personajes, líneas argumentales, estructura, etc.) y, por otro lado, su proceso de escritura (en el caso del audiovisual, pitch, argumento, tratamiento, guión). Escribir un guión literario es el último paso de un largo proceso de construcción de diversas piezas que contribuyen a la creación de un mundo o diégesis conformado por personajes, acontecimientos, conflictos, trama y subtramas, etc.

*“En el cine de ficción ha conseguido predominar un modo de narración. Tanto si le llamamos cine corriente, como dominante o clásico, intuitivamente reconocemos en ello una película ordinaria, de visionado fácilmente comprensible (...) Podemos definir la narración clásica como una configuración específica de opciones normalizadas para representar la historia y para manipular las posibilidades de argumento y estilo...”<sup>1</sup>* Este tipo de narración, que ha sido preponderante y aún prima en la industria audiovisual actual, se corresponde con un tipo de espectador que pretende comprender un relato de forma lineal, mantener su atención en forma creciente, poder sentirse identificado y, a la vez, reflexionar con lo que ve en la pantalla.

---

1- Bordwell, 1996, p.156



Pero también es cierto que los avances tecnológicos, la multiplicidad de pantallas y la variedad de intereses (cada vez más fragmentados) en el espectador generan y estimulan la producción de una gran cantidad y diversidad de formatos audiovisuales, así como la llamada narración transmedia o relato destinado para varios medios en paralelo<sup>2</sup>. Si bien el estudio audiovisual que sobresale por parte de los teóricos es el del *relato clásico cinematográfico de ficción*, también es cierto que sus bases sirven como punto de partida para construir relatos disímiles en uno o varios puntos: televisivos, webs, documentales, cortometrajes, cine de arte y ensayo<sup>3</sup> (cine moderno), cine posmoderno,<sup>4</sup> etc. Por lo cual, es importante que el futuro Realizador pueda conocer las características básicas del relato clásico y todas las instancias para su armado, fuertemente ancladas en la normativa, para luego poder construir una narración clásica (y más adelante, poder romper con las reglas que esta pregona).

Por último, es importante recordar que el guión, como todo proceso creativo, conlleva un desarrollo en la escritura que se llevará a cabo de forma gradual y se irá complejizando a medida que el guión se acerque al final de su escritura, lo cual a su vez marcará el inicio de lo que será luego el producto audiovisual. Asimismo, para poder es importante conocer la forma en que están narrados otros audiovisuales a fin de enriquecer nuestra producción personal. Es así, entonces, que en esta asignatura se pretende que el estudiante pueda comprender no sólo los componentes del relato audiovisual, sino también que experimente la labor del guionista en todo su recorrido y analice otras producciones audiovisuales que lo ayuden a enriquecer la propia. Este encuadre metodológico tiene como objetivos generales:

- Desarrollo de la capacidad narrativa, adecuándose a las diferentes necesidades del relato audiovisual.
- Adquisición de la importancia del guión en el proceso de realización de un producto audiovisual, entendido como discurso ideológico, identificando o problematizando una ética del relato.
- Predisposición al trabajo en equipo que propicie tanto el perfeccionamiento de producciones personales como grupales a través de la crítica y autocrítica constructiva.

---

2- Ver en: [cinelatinoamericano.org/assets/docs/Nuevosmodelosnarrativos.pdf](http://cinelatinoamericano.org/assets/docs/Nuevosmodelosnarrativos.pdf)

3- Ver capítulo 10 de Bordwell (1996)

4- Ver en: <http://revistarazonypalabra.org/index.php/rvp/article/view/561/590>





Mc Kee Robert (2003) El Guión, Alba Editorial, Barcelona.

PARTE I

**EL ESCRITOR Y EL ARTE  
DE NARRAR HISTORIAS**

*Las historias nos proporcionan para la vida.*  
KENNETH BURKE.

## Introducción

### **El guión propone principios, no normas.**

Las normas dicen: «Se debe hacer de esta manera». Sin embargo, los principios se limitan a decir: «Esto funciona... y ha funcionado desde que se recuerda». La diferencia resulta crucial. Nuestro trabajo no debe seguir el modelo de una obra «bien hecha», sino que debe estar bien hecho según establecen los principios que conforman nuestro arte. Quienes cumplen las normas son los escritores ansiosos e inexpertos. Los escritores rebeldes y sin formación las incompletan. Los artistas son los maestros de la forma.

### **El guión propone formas eternas y universales, no fórmulas.**

Cualquier teoría sobre los paradigmas y los modelos infalibles de redacción que sirven para alcanzar el éxito comercial es un disparate. A pesar de las tendencias, de las nuevas versiones y de las segundas partes, al analizar toda la cinematografía de Hollywood descubrimos una sorprendente variedad de discursos narrativos, pero ningún prototipo. Tan poco característica de Hollywood es *Jungla de cristal* como *¡Dulce hogar... a veces!*, *Postales desde el filo*, *El rey León*, *This is Spinal Tap*, *El misterio Von Bülow*, *Las amistades peligrosas*, *Atrapado en el tiempo*, *Looney Las Vegas* o miles de otras excelentes películas de docenas de géneros y subgéneros, que abarcan desde la farsa hasta la tragedia.

*El guión* nos anima a crear obras que entusiasmen al público de los cinco continentes y que se mantengan vivas durante decenios. Nadie necesita un nuevo libro de recetas para aprender a hacer refritos con las sobras de Hollywood. Lo que hace falta es volver a descubrir las directrices básicas de nuestro arte, los principios conductores que dan rienda suelta al talento. Independientemente



del lugar donde se realice una película –Hollywood, París, Hong Kong– si su calidad es arquetípica, producirá placer en una reacción en cadena, global y perpetua, que la llevará de sala en sala, generación tras generación.

### El guión propone arquetipos y no estereotipos.

Las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica. Las historias estereotipadas hacen justamente lo contrario: carecen tanto de contenido como de forma. Se reducen a una experiencia limitada de una cultura específica disfrazada con generalidades rancias y difusas.

Por ejemplo, hubo un tiempo en que la tradición española establecía que las hijas debían casarse en orden de edad, de mayor a menor. En la cultura española, una película que tratara sobre una familia del siglo XIX con un estricto patriarcado, una esposa sometida, una hija mayor incasable y una hija menor hecha al sufrimiento, podría emocionar a quienes recordaran esa costumbre, pero fuera de esa cultura es poco probable que los demás públicos sintieran alguna empatía. El guionista, temiendo el limitado atractivo de su historia, echa mano de los entornos, personajes y acciones familiares que en el pasado han demostrado complacer al público. ¿Con qué resultado? El mundo se muestra aún menos interesado por esos clichés.

Por otro lado, esa tradición represiva podría convertirse en material para un éxito mundial si el artista se arremangara y construyera un arquetipo. Una historia arquetípica crea entornos y personajes tan poco habituales que nuestra mirada se deleita con cada detalle, mientras la narración revela conflictos tan humanos que viajan de cultura en cultura.

En *Como agua para chocolate* de Laura Esquivel, la madre y la hija pugnan exigiendo dependencia frente a independencia, permanencia frente a cambio, yo frente a los demás; los conflictos que toda familia conoce. Sin embargo, Esquivel observa el hogar y la sociedad, las relaciones y el comportamiento con tanta riqueza

de detalles nunca antes mostrados que nos sentimos irresistiblemente atraídos por sus personajes, fascinados por un mundo que nunca hemos conocido ni podido imaginar.

Las historias estereotipadas no cruzan fronteras; las arquetípicas sí. Desde Charlie Chaplin hasta Logan Bergman, desde Sayajit Ray hasta Woody Allen, los grandes maestros de la narrativa cinematográfica nos proponen enfrentarnos a esa doble vertiente que todos ansiamos. En primer lugar nos ofrecen el descubrimiento de un mundo desconocido. No importa lo ímprobo o épico, contemporáneo o histórico, específico o fantástico que sea: el mundo de un artista eminentemente siempre conseguirá sorprendernos como algo exótico o extraño. Como si fuéramos un explorador abriéndose paso en la selva, penetramos atónitos en una sociedad virgen, en una zona sin tópicos donde lo ordinario se convierte en extraordinario.

En segundo lugar, una vez entramos en ese mundo extraño, nos encontramos a nosotros mismos. Escondida en las profundidades de esos personajes y sus conflictos hallamos nuestra propia humanidad. Vamos al cine para acceder a un mundo nuevo y fascinante, para suplantar virtualmente a otro ser humano que al principio nos parece muy extraño pero que en el fondo es como nosotros, para vivir en una realidad ficticia que ilumina nuestra realidad cotidiana. No deseamos escapar de la vida sino encontrarla, queremos utilizar nuestra mente de modo estimulante y experimental, flexibilizar nuestras emociones, disfrutar, aprender, aportar profundidad a nuestros días. He escrito *El guión* para fomentar la creación de películas que tengan un poder y una belleza arquetípicos y que generen en el mundo ese doble placer.

### El guión propone minuciosidad, no atajos.

Desde la inspiración hasta la versión final puede que escribir un guión requiera tanto tiempo como escribir una novela. Los escritores de guiones y de prosa dan la misma densidad a los mundos, personajes e historias que crean, y a menudo nos equivocamos al pensar que un guión es más rápido y sencillo de escribir



que una novela simplemente porque las páginas de los guiones tengan mucho espacio en blanco. Los grafómanos rellenan páginas tan rápidamente como son capaces de teclear, pero los guionistas de películas cortan una y otra vez, implacables en su deseo de expresar lo máximo con el menor número de palabras posible. Pascal una vez escribió una extensa carta a un amigo, y en la posdata se disculpó por no haber tenido tiempo de redactar una misiva más breve. Como Pascal, los guionistas aprenden que la clave está en economizar, que la brevedad cuesta tiempo, que la excelencia es sinónimo de perseverancia.

### El guión propone realidades, no los misterios de escribir.

No existe ninguna conspiración para mantener en secreto las verdades de nuestro arte. En los veintitrés siglos transcurridos desde que Aristóteles escribiera su *Poética*, los «secretos» de las historias han sido tan públicos como la biblioteca de la esquina. No hay nada en el oficio de narrar historias que sea abstruso. De hecho, contar una historia con el objetivo de llevarla a la pantalla parece una tarea engñosamente sencilla a primera vista. Pero cuanto más nos acercamos al centro, trabajando escena a escena para que la historia funcione, la labor se complica paulatinamente, y nos damos cuenta de que en la pantalla no hay ningún lugar donde esconderse.

Si un guionista no consigue convencerlos con la pureza de una escena dramatizada, tampoco podrá ocultarse tras las palabras, como hacen los novelistas con la voz del narrador y los dramaturgos con sus soliloquios. No podrá tapar con una capa de lenguaje explicativo o emocional los agujeros de la lógica de su trama, de una motivación poco clara o de una emoción sin tonalidades, y le resultará imposible siquiera *desírmos* qué pensar o qué sentir.

La cámara es el temido aparato de rayos X que revela todo aquello que es falso. Amplía la vida reiteradamente y después desmuda con violencia cada giro débil o extraño de nuestra historia hasta que, confusos y frustrados, sentimos tentaciones de abando-

nar. Sin embargo, con determinación y estudio, el rompecabezas encaja; la escritura de guiones es una tarea repleta de preguntas pero no de misterios irresolubles.

### El guión propone cómo alcanzar la maestría de nuestro arte y no cómo adivinar el futuro de nuestro mercado.

Nadie puede enseñarnos qué se vende, qué no se vende, qué será un éxito o un fracaso total, porque *nadie lo sabe*. Los descaltros de Hollywood se basan en los mismos cálculos comerciales que los mayores éxitos, si bien algunos dramas oscuros contravienden todo lo establecido por los jurís de la rentabilidad que se venden al mejor postor (*Gente corriente*, *El turista accidental*, *Tránsito*); y sigilosamente conquistan las taquillas nacionales e internacionales. No hay nada garantizado en nuestro arte, por eso tantos se obsesionan con «llegar», con «el éxito» y con las «preferencias creativas».

La respuesta honrada ante esos temores es que cuando escribimos con una calidad insuperable, y no antes, conseguiremos un agente, venderemos nuestro trabajo y lo veremos fielmente reflejado en la pantalla. Si hacemos una torpe imitación del éxito del verano pasado, engrosaremos a las filas de esos mediocres que todos los años inundan Hollywood con miles de historias saturadas de tópicos. En lugar de obsesionarnos por nuestras posibilidades de éxito, debemos dedicar nuestra energía a alcanzar lo sublime. Si entregamos un guión brillante y original a los agentes se pelearán por el derecho a representarnos. Aquel a quien contratemos instigará una guerra de pujas entre los productores ávidos de historias y el ganador nos pagará una vergonzosa cantidad de dinero.

Es más, una vez en fase de producción, nuestro guión *escabado* encontrará un nivel de interferencia sorprendentemente pequeño. Nadie nos puede prometer que no se vayau a producir películas incompatibilidades de caracteres que echen a perder un buen trabajo, pero debemos estar seguros de que los mejores talentos interpretativos y realizadores de Hollywood tienen muy claro que



sus carreras dependen de la calidad de los guiones. Sin embargo, debido al voraz apetito de Hollywood por conseguir guiones, a menudo se cosechan antes de que estén maduros, lo que impone cambios de última hora en el plató. Los autores sólidos no venden sus primeros borradores. Revisan el guión **pacientemente** hasta que está lo más preparado posible para el realizador y los actores. Una obra inacabada incita a la manipulación, mientras que un trabajo afinado y maduro preserva su integridad.

### **El guión insta a respetar al público, no a desdefañarlo.**

Cuando una persona con talento escribe mal, lo suele hacer por uno de los siguientes motivos: o está obcecada con una idea que debe demostrar, o le embarga una emoción que quiere expresar. Si una persona con talento escribe bien suele ser por el deseo de llegar a su público.

Noche tras noche, a lo largo de años de interpretar y dirigir, me he quedado maravillado por el público, por su capacidad de respuesta. Las máscaras caen como por arte de magia, los rostros se tornan vulnerables y receptivos. Los espectadores no ocultan sus sentimientos con coraza alguna, sino que se abren al narrador de maneras que ni siquiera sus amantes conocen, dejándose llevar por la risa, las lágrimas, el terror, la ira, la compasión, la pasión, el amor, el odio; a menudo el ritual los deja exhaustos.

El público no es sólo increíblemente sensible. Cuando se instala en un cine a oscuras, el cociente intelectual colectivo se dispara para veinticinco puntos. Cuando vamos a ver una película, a menudo sentimos que nuestra inteligencia es superior a lo que estamos viendo, que sabemos qué van a hacer los personajes antes de que lo hagan, que adivinamos el final antes de que lo hagan ellos. El público no sólo es inteligente, sino que su inteligencia supera la de la mayoría de las películas, un fenómeno que no cambia cuando uno pasa al otro lado de la pantalla. Lo único que puede hacer un guionista para adelantarse a las agudas percepciones de un público atento es utilizar todas las **dotes artísticas** que haya adquirido.

Ninguna película podrá funcionar si no nos adelantamos a las reacciones y expectativas del público. Debemos dar forma a nuevas historias de tal manera que expresen nuestra visión y satisfagan los deseos de los espectadores. El público es un factor tan determinante para el diseño de la historia como cualquier otro elemento. Sin él, el acto creativo es inútil.

### **El guión propone originalidad, no clones.**

La originalidad es la confluencia del contenido y de la forma, de una singular elección del tema además de una forma narrativa única. El contenido (el entorno, los personajes, las ideas) y la forma (la selección y la organización de los acontecimientos) se necesitan, se inspiran e interaccionan. El guionista esculpe su historia con el contenido en una mano y el dominio de la forma en la otra. Cuando modelamos la sustancia de una historia una y otra vez, la narración va tomando forma por sí misma. Al jugar con la forma de la historia, su espíritu intelectual y emocional también evoluciona.

Una historia no es sólo lo que se cuenta, sino también la forma de contarla. Si su contenido es un cliché, la forma de narrar también lo será. Pero si la visión del guionista es profunda y original, el diseño de la historia será único. Por el contrario, si la manera de contarla es convencional y predecible, precisará de caracteres estereotipados para representar comportamientos ya desgastados. Pero si el diseño de la historia es innovador, los entornos, los personajes y las ideas deberán ser igualmente nuevos para encajar con él. Damos forma a la narración para que se adapte a la sustancia y después modelamos la sustancia para apuntalar el diseño.

Sin embargo, no debemos nunca confundir excentricidad con originalidad. La diferencia por la mera diferencia es algo tan vano como el cumplir los imperativos comerciales a ojos cerrados. Después de trabajar durante meses o incluso años recopilando datos, recuerdos e invenciones para crear el tesoro que constituye el material de una historia, no hay ningún escritor serio que se aventure a enjaular su visión dentro de una fórmula o a trivializarla en



fragmentaciones vanguardistas. La fórmula de lo «bien hecho» puede ahogar la voz de una historia, pero las extravagancias del «cine de autor» le provocarán problemas de dicción. Al igual que los niños rompen cosas para divertirse o agarran pataletas únicamente para llamar la atención, hay demasiados realizadores que recurren a tretas infantiles en la pantalla para gritar: «¡Miren qué sé hacer!». El artista maduro nunca atrae la atención sobre sí mismo y el artista sabio nunca hace nada por el mero hecho de ir contra lo establecido.

Las obras de los maestros del cine como **Horror Fovore**, **Robert Altman**, **John Cassavetes**, **Preston Sturges**, **François Truffaut** e **Ingmar Bergman** son tan peculiares que una sinopsis de tres páginas delata al artista con tanta certeza como su ADN. Los grandes guionistas se distinguen por un estilo narrativo personal que va ligado a su visión. De hecho, y en un sentido muy profundo, su estilo es su visión. El autor elige una serie de elementos formales –número de protagonistas, ritmo de progresión, niveles de conflicto, uso del tiempo...– que, combinados con los contenidos básicos que selecciona –entorno, personaje, idea–, se funden hasta crear un único guión.

No obstante, si nos olvidáramos del contenido de sus películas por un momento y estudiáramos el mero esquema de esos acontecimientos, comprobaríamos que, como una canción sin letra, como una silueta sin matriz, el diseño de sus historias está poderosamente cargado de significado. La selección y la organización de acontecimientos que hace el narrador son su metáfora maestra, y reflejan la interconexión de todos los niveles de realidad: personal, política, ambiental y espiritual. La estructura de una historia, libre de caracterizaciones y ambientaciones superficiales, revelará la cosmología personal del autor, su percepción de las pautas y motivaciones más profundas que marcan el cómo y el porqué de las cosas de este mundo: su esquema del orden oculto de la vida.

Da igual a quién admiremos –**Woody Allen**, **David Mamet**, **Quentin Tarantino**, **Ruth Prawer Jhabvala**, **Oliver Stone**, **William Goldman**, **Zhang Yimou**, **Nora Ephron**, **Spike Lee**, **Stanley Kubrick**–; los admiramos porque son únicos. Cada uno ha destacado

sobre la multitud por haber seleccionado un contenido distinto al de los demás, por haber diseñado una forma sin parangón y por haber combinado ambos aspectos con un estilo inequívocamente suyo. Aspiro a que mis lectores hagan lo mismo.

Las esperanzas que tengo puestas en mis lectores trascienden los límites de sus propias capacidades y destrezas. Tengo una sed insaciable de grandes películas. A lo largo de los últimos veinte años he visto filmes buenos y algunos muy buenos, pero muy pocas veces me he encontrado con una película de un poder y de una belleza asombrosos. Tal vez sea yo; quizá me haya endurecido, pero me parece que no, todavía no, aún creo que el arte transforma la vida. Pero sé que, si no tocamos todos los instrumentos de la orquesta de una historia, no importará qué música imaginemos, porque estaremos condenados a tararear la misma vieja melodía. He escrito *El guión* con el propósito de dotar al lector de la maestría de este oficio, para liberarlo y que pueda expresar una visión original de la vida, para elevar su talento más allá de las convenciones, de modo que pueda escribir películas con una sustancia, una estructura y un estilo diferenciadores.



## EL DECLIVE DE LAS HISTORIAS

Imaginemos cuántas páginas de prosa se escriben a lo largo de un día en todo el mundo, cuántas obras se interpretan, cuántas películas se ven, la interminable corriente de comedia y drama en la televisión, las veinticuatro horas de noticias impresas y retrasmítidas, cuántos cuentos se relatan a los niños al irse a dormir, cuánta fanfarronada en bares, cuánto cotilleo navega por Internet. El apetito de historias que tiene la humanidad es insaciable. La narración no es sólo nuestra forma de arte más prolífica, sino que rivaliza con todas las demás actividades –trabajar, jugar, comer, hacer ejercicio– para captar nuestro tiempo de vigilia. Dedicamos tanto tiempo a narrar y a escuchar historias como a dormir, e incluso entonces soñamos. ¿Por qué? ¿Por qué dedicamos una parte tan grande de nuestra vida a las historias? Porque, como dice el crítico Kenneth Burke, las historias nos aprovisionan para la vida.

Día tras día buscamos una respuesta a la eterna pregunta que se planteó Aristóteles en su *Ética*: ¿Cómo debería dirigir un ser humano su vida? Pero la respuesta es esquivada, se oculta tras las muchas historias en que uno lucha por conciliar sus capacidades y sus sueños, por fundir ideas y pasiones, por convertir el deseco en realidad. Un tren cargado de incertidumbre nos arrastra a través del tiempo. Si uno se detiene para comprender su pauta y su significado, la vida, como una *Gesamtheit*, como una forma que se destruye cuando se intenta analizar, hace piruetas: primero es seria, luego cómica; estabira, freudiana; con sentido, sin sentido. Los acontecimientos concretos del mundo escapan a nuestro control, mientras que los momentos personales, a pesar de todos los esfuerzos por mantener el timón, a menudo nos dominan.



Tradicionalmente la humanidad ha buscado la respuesta a la pregunta planteada por Aristóteles en las cuatro sabidurías –la filosofía, las ciencias, la religión, el arte–, tomando de cada una alguna intuición para componer con ellas un significado que se pueda experimentar. Sin embargo, ¿quién que no tenga que aprobar un examen lee hoy a Hegel o Kant? La ciencia, antiguamente la gran encargada de dar explicaciones, tergiversa la vida con complejidades y perplejidad. ¿Quién es capaz de escuchar sin cinismo a los economistas, a los sociólogos o a los políticos? La religión se ha convertido para muchos en un ritual vacío que enmascara la hipocresía. Al reducirse nuestra fe en las ideologías tradicionales, nos dirigimos hacia la fuente en la que todavía creemos: el arte de contar historias.

El mundo consume hoy películas, novelas, obras de teatro y televisión en tal cantidad y con un apetito tan desmedido, que las artes narrativas se han convertido en la principal fuente de inspiración de la humanidad en su búsqueda del orden en el caos y de la coherencia interna de la vida. Nuestro deseo de historias refleja la profunda necesidad humana por comprender la pauta de la vida, no solamente como ejercicio intelectual, sino dentro de una experiencia muy personal y emotiva. En palabras del dramaturgo Jean Anouilh: «La ficción da forma a la vida».

Algunas personas consideran que ese apetito de historias es un mero entretenimiento, una forma de huir de la vida en lugar de explorarla. Pero después de todo, ¿qué es el entretenimiento? Entretenerse es sumergirse en la ceremonia de la narración con el objetivo de alcanzar un final intelectual y emocionalmente satisfactorio. Para el público de una película, el entretenimiento es el ritual de sentirse en la oscuridad, concentrarse en una pantalla para experimentar el significado del guión y, con esa nueva percepción, sentir el ascenso de emociones intensas, e incluso a veces dolorosas, y al profundizar en su significado, dejarse llevar hasta la satisfacción última de dichas emociones.

Ya sea a través del triunfo de los enloquecidos empresarios contra los demonios hititas en *Los cazafantasmas* o de la compleja resolución de los demonios internos en *Shogun*, de la integración

del personaje en *El diésel rojo* o de su desintegración en *La conexión*, todas ellas buenas películas, novelas y obras de teatro que reflejan todas las tonalidades de lo cómico y de lo trágico, siempre consiguen entretener al público ofreciéndole un modelo nuevo de vida cargado de significado afectivo. Ocultarse detrás de la creencia de que el público al entrar simplemente quiere olvidarse de sus problemas y escapar de la realidad es un abandono cobarde de la responsabilidad que tienen los artistas. Las historias no son una huida de la realidad sino un vehículo que nos transporta en nuestra búsqueda de la realidad, nuestro mejor aliado para dar sentido a la anarquía de la existencia.

No obstante, aunque el siempre creciente alcance de los medios de comunicación ofrece ahora la oportunidad de enviar historias más allá de las fronteras y de los idiomas hasta alcanzar a millones de personas, la calidad general de la narrativa está mermando. Ocasionalmente, se leen o se ven obras excelentes, pero en la mayoría de los casos uno se cansa de vagar entre anuncios de periódicos, tiendas de vídeos y guías de televisión buscando algo de calidad, se cansa de dejar las novelas a medio leer, de escapar de obras de teatro en el intermedio, de salir de las películas mirando la decoración diciéndose que tenía una bonita fotografía... El arte de la narración está en decadencia, y como ya observó Aristóteles hace dos mil trescientos años, si la narración va mal el resultado es la decadencia.

La narrativa mala y falsa se ve obligada a sustituir la sustancia con espectáculo, la verdad con trucos. Las historias endebles, en su desesperación por mantener la atención del público, degeneran en rollos de película de demostraciones multimillonarias llenas de movimiento y brillo deslumbrante. En Hollywood las imágenes son cada vez más extravagantes; en Europa cada vez más decorativas. El comportamiento de los actores es cada vez más histriónico, más lascivo y más violento. La música y los efectos de audio son crecientemente tumultuosos. El resultado raya en lo grotesco. Ninguna cultura puede avanzar sin una narrativa sincera e interesante. Cuando una sociedad experimenta de forma repetida pseudohistorias brillantes y vacuas, degenera. Necesitamos verdaderas sátiras y tragedias, dramas y comedias que iluminen los oscuros





rímenes de la mente humana y de la sociedad. Si no, como nos avisó Yeats: «...el centro no se mantendrá unido».

Cada año Hollywood produce y/o distribuye entre cuatrocientas y quinientas películas, casi dos películas diarias. Unas pocas resultan excelentes, pero la mayoría son mediocres o malas. Sentimos tentaciones de culpar a quienes autorizan las producciones por esa saturación de banalidad. Pero recordemos por un momento *El juego de Hollywood*: El joven ejecutivo de Hollywood interpedido por Tim Robbins explica que tiene muchos enemigos porque cada año su estudio acepta más de dos mil guiones de los que les envían y sólo hace doce películas. Se trata de un diálogo totalmente preciso. Los departamentos de guiones de los principales estudios revisan miles y miles de guiones, biblias, novelas y obras de teatro buscando un gran guión cinematográfico. O lo que es más probable, algo más o menos bueno que puedan desarrollar hasta alcanzar un nivel superior a la media.

En la década de los noventa el desarrollo de guiones en Hollywood había alcanzado los quinientos millones de dólares anuales, tres cuartas partes de los cuales se pagaban a los guionistas en concepto de opciones y nuevas versiones de películas que nunca se habían. A pesar de esa cantidad y de los grandes esfuerzos realizados, Hollywood no consigue encontrar un material mejor que el que produce. La verdad, aunque cueste creerla, es que lo que vemos cada año en la pantalla es un reflejo razonable de los mejores guiones escritos en los últimos años.

Sin embargo, hay muchos guionistas cinematográficos que no consiguen enfrentarse a este hecho y viven en el limbo de la ilusión, convencidos de que Hollywood está ciego ante su talento. Con pocas excepciones, el genio nunca descubierto es un mito. Los guiones de primera fila siempre tienen alguna posibilidad, raro es que no lleguen a realizarse. Los escritores capaces de narrar una historia de calidad tienen un amplio mercado, siempre lo han tenido y siempre lo tendrán. Hollywood cuenta con un mercado internacional seguro para cientos de películas al año, y esas películas se harán. La mayoría se estrenará, durará unas pocas semanas, se retirará de la cartelera, y con un poco de suerte se olvidará.

Pero Hollywood no sólo sobrevive, sino que prospera porque no tiene virtualmente ningún competidor. Eso no siempre fue así. Desde la aparición del neorealismo hasta la gran corriente de la *Nouvelle Vague*, los filmes estadounidenses estuvieron llenos de obras de brillantes realizadores europeos que plantearon un reto al dominio de Hollywood. Pero tras el fallecimiento o la jubilación de aquellos maestros, los últimos veinticinco años han sido testigos de una lenta decadencia de la calidad de las películas del continente.

Hoy en día los realizadores europeos culpan de su fracaso a una conspiración de los distribuidores, en un intento por atraer público. Sin embargo, las películas de sus predecesores —Renoir, Bergman, Fellini, Buñuel, Wajda, Clouzot, Antonioni, Resnais— se exhibieron por todo el mundo. El sistema no ha cambiado. El público de películas hechas fuera de Hollywood sigue siendo vasto y leal. Los distribuidores tienen la misma motivación hoy que entonces: el dinero. Lo que ha cambiado es que los «autores» contemporáneos no saben narrar una historia con la fuerza de las generaciones pasadas. Al igual que pretenciosos decoradores de interiores, hacen películas para la vista y nada más. Como resultado, la corriente de genios europeos se ha convertido en un renegal de películas áridas que dejan un espacio vacío que Hollywood llena.

Sin embargo, las obras asiáticas viajan ahora por toda América del Norte y el resto del mundo, convirtiéndose y deleitando a millones de personas, convirtiéndose en el centro de atención internacional con facilidad por una razón: los realizadores asiáticos narran historias maravillosas. En lugar de convertir a los distribuidores en chicos expatriados, los realizadores que no trabajan en Hollywood habían bien mirando hacia Oriente, donde los artistas poseen la pasión de contar historias y el arte de narrarlas con belleza.

## LA PÉRDIDA DEL OFICIO

El arte de la narración es la fuerza cultural dominante del mundo, y el arte del cine es el medio dominante de esa gran empresa. El público mundial es devoto pero ansía historias. ¿Por qué? No por-



que exista una escasez de esfuerzos. El Sindicato de Guionistas de América registra en sus anales más de treinta y cinco mil títulos anuales. Y ésos son solamente los que se llegan a registrar. En toda América se intentan escribir cientos de miles de guiones cada año, pero sólo hay un puñado de *caballos* debido a muchas razones. La principal es que los que hoy aspiran a ser guionistas se apresuran a sentarse ante el teclado sin aprender primero el oficio.

Si nuestro sueño fuera componer música, ¿nos diríamos a nosotros mismos: «Ya he escuchado muchas sinfonías... también sé tocar el piano... creo que compondré una este fin de semana?». No. Pero es exactamente así como empiezan muchos guionistas: «He visto muchas películas, algunas buenas y otras malas... saqué un sobresaliente en redacción... han llegado las vacaciones...».

Si quisiéramos componer nos dirigiríamos a un conservatorio para aprender tanto la teoría como la práctica musical, centrándonos en el género de la sinfonía. Después de años de diligencia, fusionaríamos nuestro conocimiento y nuestra creatividad, echaríamos mano del coraje y nos aventuraríamos a componer. Hay demasiados escritores poco reconocidos que nunca sospechan que la creación de un buen guión es tan complicada como la creación de una sinfonía e incluso más, en algunos aspectos. Mientras el compositor crea con la pureza matemática de las notas, nosotros nos sumergimos en ese algo caótico conocido como naturaleza humana.

El novato se lanza hacia delante sin mirar, contando únicamente con su experiencia, pensando que la vida que ha vivido y las películas que ha visto le dan algo que contar y una forma de contarlo. Sin embargo, valora en exceso la experiencia. Obviamente, queremos escritores que no se escondan de la vida, que la vivan profundamente, que la observen con detenimiento. Eso es vital pero no suficiente. En el caso de la mayoría de los escritores, lo que aprenden al leer y estudiar se equipara a la experiencia o la supera, en particular si esa experiencia personal no se analiza. *Conocer a uno mismo es la clave: la vida fought con una profunda reflexión acerca de nuestras reacciones ante ella.*

Y respecto a la técnica, lo que el novato confunde con oficio es simplemente su absorción inconsciente de elementos narrativos

de todas las novelas, películas u obras de teatro con las que se ha encontrado. Al escribir evalúa y compara su trabajo con un modelo construido a partir de un cúmulo de lecturas y observaciones. El escritor sin formación lo llama «instinto» aunque sólo se trata de un hábito que resulta rigidamente restrictivo. O imita su pronotipo mental o se imagina en la vanguardia y se rebela contra él. Pero el uso ciego y caprichoso o la rebelión contra la suma de repeticiones inconscientemente grabadas no son, en ningún sentido, técnicas, y producen guiones plagados de clichés de tipo comercial o artístico.

Esc: dar palos de ciego es un fenómeno reciente. En los decenios pasados los guionistas aprendían su oficio en la universidad o a través de su experiencia en el teatro o en la escritura de novelas, como aprendices del sistema de estudios de Hollywood o mediante una combinación de los sistemas anteriores.

A principios del siglo XX varias universidades americanas llegaron al convencimiento de que, al igual que los músicos y los pintores, los escritores necesitaban el equivalente a una escuela musical o artística para aprender los cánones de su oficio. Con ese objetivo, académicos como William Archer, Kenneth Rowe y John Howard Lawson escribieron una serie de libros excelentes sobre la dramaturgia y las artes de la prosa. Su método era intrínseco y exalta su fuerza de los movimientos de los grandes músculos del cuerpo, de las fuerzas del antagonismo, de los puntos de inflexión, de la columna vertebral, de la progresión, de la crisis, del clímax: *la historia vista desde el interior*. Los guionistas en activo, con o sin formación específica, utilizaron aquellos textos para desarrollar su arte, convirtiendo el medio siglo que va desde los locos años veinte hasta los protestos sesenta en una edad dorada de la narración americana sobre el papel, la pantalla y el escenario.

No obstante, durante los últimos veinticinco años, el método de enseñar escritura creativa en las universidades americanas ha cambiado de intrínseco a extrínseco. Las tendencias de la teoría literaria han alejado a los profesores de las profundas fuentes de la narración hacia el lenguaje, los códigos, el texto: *la historia vista desde el exterior*. Como consecuencia (a pesar de algunas excepcio-



nes notables), la generación actual de escritores está infracuada en los principios primordiales de la narrativa.

Los guionistas extranjeros han tenido incluso menos oportunidades de estudiar su oficio. Los académicos europeos suelen rechazar que la escritura se pueda enseñar: en ninguno de sus semestres, y consecuentemente nunca se han incluido cursos sobre escritura creativa en ningún currículo de las universidades europeas. Está claro que Europa cuenta con muchas de las acatónias de arte y de música más brillantes del mundo. Es imposible comprender por qué se considerara que un tipo de arte se puede enseñar y otro no. Peor aún, ese desprecio hacia la escritura de guionistas la ha excluido hasta hace poco de los esquemas de todas las escuelas de cine europeas, excepto la de Moscú y la de Varsovia.

Se podrían decir muchas cosas en contra del antiguo sistema de estudio de Hollywood, pero en su haber tenía un programa de aprendices supervisado por revisores de redacción experimentados. Aquella época ha pasado. De vez en cuando hay algún estudio que vuelve a descubrir el uso de los aprendices, pero en su intento de recuperar la época dorada se olvida de que los aprendices necesitan un maestro. Los ejecutivos actuales pueden ser capaces de reconocer la habilidad, pero pocos tienen la destreza o la paciencia necesarias para transformar un talento en un artista.

El motivo final del declive de la narración es muy profundo. Los valores, las cargas positivas y negativas de la vida, son el alma de nuestro arte. El escritor da forma a la historia sobre la percepción de qué merece la pena ser vivido, por qué merece la pena morir; qué resulta estúpido perseguir, el significado de justicia, de verdad los valores esenciales. En décadas pasadas los guionistas y la sociedad estaban más o menos de acuerdo acerca de estos temas, pero nuestra era ha ido cayendo progresivamente en el cinismo moral y ético, el relativismo y la subjetividad; hay una gran confusión de valores. Al desintegrarse la familia y aumentar el antagonismo de género, ¿quién, por ejemplo, siente que comprende la naturaleza del amor? ¿Y cómo se expresan las convicciones personales ante una audiencia crecientemente escéptica?

Era crónica de los valores ha venido acompañada de la corres-

pondiente erosión de la narración. Al contrario de lo que ocurría con los escritores del pasado, no podemos suponer nada. En primer lugar debemos excavar profundamente en la vida para descubrir nuevas percepciones, nuevos refinamientos del valor y del significado, y entonces podemos crear un vehículo narrativo que exprese nuestra interpretación ante un mundo cada vez más agnóstico. No es tarea sencilla.

## EL IMPERATIVO DE LA HISTORIA

Cuando me trasladé a Los Ángeles, hice lo que hacen muchos para seguir comiendo y escribiendo: leí. Trabajé para las cadenas UA y NBC analizando encargos de guiones destinados al cine y la televisión. Después de llevar a cabo los primeros docuientos analíticos, llegué a sentir que sería capaz de escribir por adelantado un informe de análisis genérico de los guiones de Hollywood en el que solamente faltara cumplimentar el título y el guionista. El informe que tenía que redactar una y otra vez era:

Agradable descripción, diálogo ininterpretable. Algunos momentos divertidos; algunos momentos emocionantes. En general, un guió con palabras bien elegidas. No obstante la historia apesca. Las primeras treinta páginas se atraían sobre una montaña de explicaciones y el resto nunca se tiene en pie. El argumento principal, lo que de él hay, está lleno de convenientes coincidencias y débiles motivaciones. No hay un protagonista discernible. Las tensiones no relacionadas entre sí, que podrían dar forma a tramas secundarias, nunca lo hacen. Ninguno de los personajes revela jamás ninguna profundidad mayor que lo que aparece a primera vista. No existe momento alguno en que se muestre una visión íntima de las vidas interiores de esas personas o de su sociedad. Se trata de una colección inerte de episodios predecibles, mal contados y estereotipos que divagan hasta crear una broma sin objetivo. IGNORAR.

Pero nunca escribí el siguiente informe:



¡Gran historia! Me atropó en la primera página y me mantuvo inmerso. El primer acto crece hasta alcanzar un clímax repentino que se desmenuza entreteniendo una suprema mezcla de argumento y trama secundaria. Revelaciones sublimes de un profundo personaje. Una increíble visión interior de esta sociedad. Me ha hecho reír, me ha hecho llorar. Continúa hasta el clímax del segundo acto tan emocionante que pensé que la historia se había terminado. Y sin embargo, de las cenizas del segundo acto, este guionista creó un tercer acto de tal poder, tal belleza, tal magnificencia, que estoy redactando este informe tumbado en el suelo. No obstante, este guión es una pesadilla gramatical de doscientas sesenta páginas donde cada cinco palabras presenta un error ortográfico. Su diálogo es tan entrecasado que ni un Cirano podría pronunciarlo. Las descripciones están plagadas de instrucciones para la cámara, explicaciones subreptivas y comentarios filosóficos. Ni siquiera está mecanografiado con el formato adecuado. Obviamente no se trata de un guionista profesional. IGNORAR.

Si lo hubiese hecho, habría perdido mi trabajo.

El cartel de la puerta no dice «Departamento de Diálogos» o «Departamento de Descripciones». Dice «Departamento Narrativo». Una buena historia hace posible una buena película, mientras que las narraciones que no funcionan son casi una garantía de desastre. El lector que no pueda comprender este principio merece ser despedido. De hecho, es sorprendentemente raro encontrarse con una historia bellamente fabricada con un mal diálogo o con una descripción apagada. Lo habitual es que cuanto mejor sea la narrativa, más vividas serán las imágenes, más agudo el diálogo. Pero la falta de progresión, la falsa motivación, los personajes redundantes, el subtexto vacío, los agujeros y otros problemas narrativos similares serán las razones básicas de un textoroso y aburrido.

No basta con tener talento literario. Si no se puede contar una historia, todas esas bellas imágenes y sutilezas del diálogo a los que se dedican meses y meses de perfeccionamiento sólo malgastan el papel en el que están impresas. Lo que se escribe para el mundo, lo que el mundo nos exige, son historias. Ahora y siempre. Hay innumerables escritores que adoran el diálogo elegante y las des-

cripciones manicuradas sobre historias anoréxicas, y se preguntan por qué sus guiones nunca llegan a producirse. Existen otros con un talento literario modesto pero una gran capacidad narrativa que disfrutan del profundo placer de ver sus sueños tomar forma bajo la luz de la pantalla.

De todo el esfuerzo creativo representado en una obra acabada, el setenta y cinco por ciento o más de la tarca de un escritor consiste en diseñar la historia. ¿Quiénes son esos personajes? ¿Qué quieren? ¿Por qué lo desean? ¿Qué hacen para conseguirlo? ¿Qué les detiene? ¿Cuáles son las consecuencias? Nuestra incomensurable tarea creativa consiste en responder a esas importantes preguntas y darles forma de narración.

El diseño de la historia dará testimonio de la madurez y la visión interna del guionista, su conocimiento de la sociedad, de la naturaleza y del corazón humano. La narrativa exige tanto una imaginación vívida como un poderoso pensamiento analítico. El reflejo biográfico nunca plantea problemas porque, con o sin ingenio, toda narración, honrada o no, sabia o estúpida, refleja fielmente a su creador, presentando su humanidad... o inhumanidad. Frente a este terror, escribir un diálogo es una dulce diversión.

Por lo tanto, el guionista acepta el principio de *contar una historia*... y después se queda paralizado porque, ¿qué es una historia? La idea que tenemos de una historia se parece a la idea que tenemos de la música. Llenos oídos melodías durante toda nuestra vida. Podemos bailar y cantar mientras sueñan. Pensamos que comprendemos la música hasta que intentamos componerla y lo que tocamos al piano asusta al gato.

Si consideramos *El precio de la felicidad* y *En busca del arco perdido* maravillosas historias bellamente contadas para la pantalla —y lo son—, ¿qué diablos tienen en común? Si consideramos *Harriet* y *Las hermanas* y *Los caballeros de la mesa cuadrada* y sus locas secuelas dos brillantes historias cómicas narradas de forma encantadora, ¿qué lo son, ¿en qué coinciden? Comparémoslas *Juego de lágrimas* con *¿Qué te he cogido... a veces!*, *Terminator* con *El misterio Von Bulow*, *Sin perdón con Comer, beber, amar*, *O Un pez llamado Wanda* con *Ocurrió cerca de mi casa*, *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* con *Reservoir Dogs*. Y si nos re-



montamos en los decenios, comparemos *Vértigo* con *8 1/2 con Persepolis* con *Rushmore* con *Casablanca* con *Asterix* con *Tiempos modernos* con *El coronado Potemkin*, y veremos como todas son maravillosas narraciones para la pantalla, todas muy diferentes, aunque todas producen el mismo resultado: el público sale de la sala exclamando «¡Qué historia tan maravillosa!».

Casi ahogándose en un mar de géneros y estilos, el guionista podría llegar a creer que si todas esas películas narran historias, entonces cualquier cosa se puede convertir en una historia. Pero si lo analizamos con más profundidad, si eliminamos lo superficial, observamos que en el fondo todas son lo mismo. Cada una es una encarnación de la forma universal de la narrativa. Cada una articula esa forma en la pantalla de manera única, pero en cada una la forma es esencialmente idéntica, y ante esa forma profunda el público responde exclamando: «¡Qué historia tan maravillosa!».

Cada una de las artes queda definida por su forma esencial. Desde la sinfonía hasta el *kış-kış*, la forma subyacente de la música crea una pieza musical y no ruido. Ya sean representativos o abstractos, los principios cardinales del arte hacen de un lienzo una pintura y no un garabato. De la misma manera, desde Homero a Ingmar Bergman, la forma universal de la narrativa da forma a una obra creando una historia, y no un «retrato» o un *collage*. En todas las culturas y a través de todas las épocas, esa forma innata ha sido interminablemente variable pero inalterable.

*Sea embargo, forma no es sinónimo de fórmula*. No existen recetas para la escritura de guiones que garantice el punto de coacción. La narrativa es demasiado rica en misterio, complejidad y flexibilidad para reducirla a una fórmula. Sólo un idiota lo intentaría. Por el contrario, el guionista debe atrapar la *forma* narrativa. Eso es ineludible.

## UNA BUENA HISTORIA BIEN CONTADA

Una «buena historia» significa algo que merece la pena narrar y que el mundo desca conocer. Lograr escribirla es una tarea sol-

itaria. Comienza con el talento. Es preciso haber nacido con la capacidad creativa de juntar una serie de cosas de una forma que no se haya ocurrido antes a nadie. Después se debe dar una perspectiva a la obra que se base en nuevas visiones de la naturaleza humana y de la sociedad, unidas a un profundo conocimiento de los personajes y del mundo que se está creando. Todo eso y... como revelan Hallie y Whit Burnett en su excelente librito, mucho amor.

La historia que queremos contar nos debe suscitar amor, hemos de creer que la visión que se tiene sólo se puede expresar a través de una historia donde los personajes pueden ser más «reales» que la propia gente, que ese mundo ficticio es más profundo que el verdadero. También hay que amar lo dramático, sentir una fascinación por las sorpresas y revelaciones repentinas que producen cambios abismales en la vida. Hay que amar la verdad; se debe cuestionar cada verdad de la vida hasta alcanzar los propios motivos ocultos. Se debe amar a la humanidad, estar dispuesto a simpatizar con las almas que sufren, a meterse en la piel de los demás y ver el mundo a través de sus ojos. Es preciso amar las sensaciones, es decir, tener el deseo de mimar no sólo los sentidos físicos sino también los internos. Hay que amar los sueños, el placer de dejarse llevar tranquilamente por la imaginación con el único objetivo de ver hasta dónde nos lleva, y dejarse fascinar por el humor y alegrarse por esa gracia salvadora que nos devuelve el equilibrio en la vida. Es necesario, además, sentir el lenguaje, deleitarse en el sonido y en el significado, en la sintaxis y en la semántica. Hay que percibir la dualidad, las contradicciones ocultas de la vida, sospechar de forma sana que las cosas no son lo que parecen. Se debe aspirar a la perfección, sentir la pasión de escribir y revisar en busca del momento perfecto. Buscar lo singular, sentir la emoción de la audacia y presentar un rostro de pútrica calma ante el ridículo. Perseguir la belleza, tener un sentido innato que atesore lo bien escrito, odie la mala redacción y conozca la diferencia. Se debe amar el «yo», una fortaleza que no necesita un refuerzo constante, que nunca duda de su condición de escritor. Se debe sentir intencionalmente la escritura y soportar la soledad.



Pero el amor por una buena historia, unos personajes maravillosos y por un mundo guiado por nuestra pasión, nuestra valentía y nuestros dones creativos sigue sin ser suficiente. Nuestro objetivo debe ser *narrar bien* una buena historia.

Al igual que un compositor debe sobresalir en los principios de la composición musical, nosotros debemos conquistar los principios relativos a la composición narrativa. Este oficio ni es metálico ni consiste en una serie de trucos. Se trata de un conjunto de técnicas mediante las cuales podemos crear una conspiración de intereses entre nosotros y el público. Este oficio es una suma total de todos los medios utilizados para llevar a nuestro público a una más profunda implicación, para mantenerlo inmerso en ella y finalmente para recompensarlo con una experiencia emocionante y llena de significado.

Su oficio, lo máximo que puede hacer un guionista es arapar la primera idea que se le pase por la cabeza y después sentarse seriamente ante su propio trabajo, incapaz de responder a las temidas preguntas: *¿Es bueno? ¿O es una porquería? Si es una porquería, ¿qué hago?* La mente consciente, atascada en esas terribles preguntas, bloquea al subconsciente. Pero cuando la mente consciente comienza a trabajar en la tarea objetiva de practicar el oficio, lo espontáneo emerge. El dominio de este oficio libera al subconsciente.

¿Qué ritmo tiene el día de un guionista? En primer lugar se entra en el mundo imaginado. Cuando los personajes comienzan a hablar y actuar, se escribe. ¿Qué se hace después? Se sale de la fantasía y se lee lo que se ha escrito. ¿Y qué se hace mientras se lee? Se analiza. «¿Es bueno? ¿Funciona? ¿Por qué no? ¿Debería eliminar cosas? ¿Añadir otras? ¿Reorganizarlas?» Se escribe y se lee; se crea, se critica; impulso, lógica; hemisferio derecho, hemisferio izquierdo; se vuelve a imaginar, se vuelve a escribir. Y la calidad de las revisiones, la posibilidad de alcanzar la perfección, depende del dominio del oficio que nos guía a corregir las imperfecciones. Un artista nunca se encuentra a merced de los caprichos del impulso; ejercita voluntariamente su oficio para crear armonías de instintos e ideas.

## HISTORIA Y VIDA

A lo largo de los años he observado dos tipos típicos y persistentes de malos guiones. El primero es el mal guión de «una historia personal»:

En un entorno de oficina nos encontramos a una protagonista con un problema: merece un ascenso pero se lo van a conceder a otra persona en su lugar. Enfadada, se dirige a casa de sus padres para encontrar que su padre está senil y su madre no puede manejar la situación. De vuelta a su apartamento se pelea con su compañera de piso, una persona perezosa y maquinadora. Tiene una cita y choca contra su fracaso comunicativo; su insensible amante la lleva a un caro restaurante francés, olvidando por completo que está a dieta. Vuelve a la oficina donde, sorprendentemente, se le concede el ascenso... pero surge una nueva tensión. Vuelve a casa de sus padres donde, mientras la protagonista soluciona el problema de su padre, su madre tiene un ataque de nervios. De regreso a su casa descubre que su compañera de piso le ha robado el televisor y ha desaparecido sin pagar el alquiler. La protagonista decide romper con su amante, asalta el frigorífico y engorda cuatro kilos. Pero, alzando la cabeza, convierte su ascenso en un triunfo. Una nostálgica conversación íntima durante una cena con su familia cura las penas de su madre. Su nueva compañera de piso no sólo termina siendo una joya que paga al alquiler con semanas de antelación con talones bancarios, sino que le presenta a Alguien Nuevo. Nos encontramos en la página noventa y cinco. Sigue su día y en las últimas veinticinco páginas está muy atractiva, lo que es el equivalente literario de una imagen a cámara lenta de un campo de margaritas cuando florece el romance con Alguien Nuevo. Al final se enfrenta a su Decisión de Crisis: debe comprometerse o no? El guión termina en un Clímax lacrimógeno cuando la protagonista decide que necesita más espacio vital.

En segundo lugar tenemos el mal guión de «éxito comercial garantizado»:



Debido a de una confusión con el equipaje del aeropuerto, un vendedor de software se hace con «lo que va a acabar con la civilización tal y como la conocemos en la actualidad». «Lo que va a acabar con la civilización tal y como la conocemos en la actualidad» es un objeto bastante pequeño. De hecho, está oculto en un bolígrafo que el desventurado protagonista sin saberlo lleva en el bolsillo, lo que hace que se convierta en el objetivo de un reparo de tres docenas de personajes, todos ellos con identidades dobles o triples, y todos han traído bajado a ambos lados del Telón de Acero y se conocen desde la Guerra Fría. Todos ellos intentan matar al tipo del bolígrafo. Este guión está repleto de persecuciones de coches, tiroteos, fugas improvisadas y explosiones. Cuando no hay explosiones o tiros, la película se detiene en escenas repletas de un denso diálogo, mientras el protagonista intenta clasificar a todos esos personajes múltiples y descubrir en quién puede confiar. Termina con una cacofonía de violencia y efectos de factura multimillonaria, durante los cuales el protagonista consigue destruir «lo que va a acabar con la civilización tal y como la conocemos en la actualidad» y salvar así a la humanidad.

La primera, «la historia personal» carece de estructura, es un retrato de un pedazo de vida que confunde lo verosímil con la verdad. Este guión cree que cuanto más precisa sea su observación de los hechos cotidianos, cuanto más exacto su reportaje de lo que en realidad ocurre, más verdad transmitirá. Pero los hechos, con independencia de cuán minuciosamente se observen, serán una verdad con «v» minúscula. La verdad con «V» mayúscula se oculta detrás, más allá, dentro, por debajo de la superficie de las cosas, manteniendo la realidad unida o separándola en pedruzcos, y no se puede observar de forma directa. Porque este guionista sólo ve lo que resulta visible y fáctico, y está ciego ante la verdad de la vida.

Por otro lado, el «éxito comercial garantizado» es un asalto excesivamente estructurado, complicado y poblado que ataca a los sentidos físicos y que no tiene ninguna relación en absoluto con la vida. Este tipo de guionista confunde cinética y entretenimiento. Espera que, independientemente de la historia, si utiliza suficien-

tes acciones vertiginosas e imágenes deslumbrantes, el público se vaya a emocionar. Y debido al fenómeno de las imágenes generadas por ordenador, seguramente no estará del todo equivocado.

Los espectáculos de ese tipo sustituyen a la imaginación con una realidad simulada. Utilizan la historia como una excusa para presentar efectos no vistos hasta entonces que nos atraen a un mundo, a las fauces de un dinosaurio o a holocaustos futuristas. Y ciertamente, esos espectáculos bullangueros pueden producir en nosotros un torbellino de emociones. Pero son como las atracciones de los parques temáticos, sus placeres son efímeros porque la historia de la cinematografía nos ha demostrado una y otra vez que, con la misma rapidez con que esos nuevos entusiasmos cинéticos se disparan hacia la popularidad, caen bajo la apatía del «ya visto y ya hecho».

Cada diez años, aproximadamente, la innovación tecnológica produce un enjambre de películas mal contadas que tiene el único objetivo de explotar el espectáculo. La propia invención del cinematógrafo, una sorprendente simulación de la realidad, provocó un gran entusiasmo de público, al que se sumó durante años de historias insulsas. Sin embargo, con el tiempo, las películas mudas evolucionaron hasta convertirse en una forma de arte magnífica, aunque quedó destruida por la llegada del sonido, una simulación aún más real de la realidad. Las películas de los primeros años treinta dieron un paso atrás, ya que el público disfrutaba alegremente de historias vanas por el simple placer de oír hablar a los actores. Las películas sonoras cobraron poder y aumentó su interés, pero fueron destruidas por la invención del color, de las tres dimensiones, de la gran pantalla y en la actualidad por las imágenes generadas por ordenador.

Las imágenes generadas por ordenador no son una maldición ni una panacea. Simplemente añaden nuevas tonalidades a la paleta de las narraciones. Gracias a ellas se puede hacer cualquier cosa que imaginemos y hacerlo con una sutil satisfacción. Cuando las imágenes generadas por ordenador se basan en una narración de calidad, como *Forrest Gump* o *Hombrés de negro*, el efecto queda oculto tras la historia que se está narrando, enriqueciendo el mo-



mento sin atraer la atención sobre sí mismas. El guionista «comercial», sin embargo, a menudo se siente deslumbrado por el brillo del espectáculo y no es capaz de comprender que el entretenimiento duradero sólo se encuentra en las verdades humanas que subyacen a la imagen.

Los guionistas que escriben retratos y espectáculos, y en realidad todos los guionistas, deben llegar a comprender la relación que existe entre la historia y la vida: *La historia es una metáfora de la vida*.

El narrador es un poeta de la vida, un artista que transforma la vida cotidiana, la vida interna y la vida externa, el sueño y la realidad, en un poema cuya rima son los acontecimientos en lugar de las palabras—una metáfora de dos horas que nos dice: ¡La vida es así!—. Por consiguiente, una narración debe abstraerse de la vida para descubrir sus esencias, pero sin llegar a convertirse en una abstracción que pierda todo sentido de la vida vivida. Una narración debe ser *como la vida*, pero no tan literal que carezca de profundidad o de un significado que vaya más allá de lo que resulta obvio para todo el mundo.

Los guionistas que escriben retratos deben darse cuenta de que los hechos son neurales. La peor excusa que se puede utilizar para incluir algo en una narración es: «Es que en realidad ocurrió». Todo ocurre; todo lo imaginable ocurre. De hecho, también ocurre lo inimaginable. Pero la narración no es una vida real. Los hechos acontecidos no nos acercan a la verdad. Lo que ocurre es un acontecimiento, no una verdad. La verdad es *aquello que pensamos sobre lo que ha ocurrido*.

Pensemos en un conjunto de acontecimientos conocidos como «La vida de Juana de Arco». Durante siglos, afamados escritores han llevado a esa mujer a los escenarios y a la pantalla, y cada una de sus Juanas ha sido única: la Juana espiritual de Anouilh, la Juana ingeniosa de Shaw, la Juana política de Brecht, la Juana sufridora de Dreyer, la guerrera romántica de Hollywood. En manos de Shakespeare, Juana se convirtió en lunática, un punto de vista claramente británico. Cada Juana surge de una inspiración divina, alza en armas a un ejército, vence a los ingleses, muere en la ho-

guerra. Los hechos de Juana siempre son los mismos, pero se pasa de género a género mientras que la «verdad» de su vida espera que el escritor le encuentre significado.

De manera similar, los escritores de espectáculos deben darse cuenta de que las abstracciones son neurales. Cuando hablo de abstracciones me refiero a las estrategias del diseño gráfico, a los efectos, a la saturación cromática, a la perspectiva sonora, al montaje de rimos, etcétera. Todos ellos carecen de significado por sí mismos. Un mismo patrón de montaje aplicado a seis escenas diferentes tendrá como resultado seis interpretaciones claramente distintas. La estética de una película es el medio de expresar el contenido vivo de una narración, pero no debe convertirse jamás en un objetivo en sí misma.

## FACULTADES Y TALENTOS

Aunque los autores de retratos o espectáculos escriban historias endebles podrían estar bendecidos con una de dos facultades esenciales. Los autores que se inclinan hacia el reportaje a menudo cuentan con la facultad de los sentidos, con la facultad de transmitir sensaciones físicas al lector. Ven y oyen con tanta claridad y sensibilidad que el corazón del lector salta cuando se ve golpeado por la lúcida belleza de sus imágenes. Por el contrario, los guionistas de extravagantes historias de acción a menudo tienen la facultad creativa de llevar a su público más allá de lo que es, hasta lo que podría ser. Son capaces de usar supuestas imposibilidades y convertirlas en increíbles certezas. También consiguen que el corazón vibre. Tanto la percepción sensorial como una vivida imaginación son dones envidiables, pero, como en un buen matrimonio, se complementan el uno al otro. En solitario se reducen.

En uno de los extremos de la realidad tenemos los hechos desmenuados y en el otro pura imaginación. Entre ambos se encuentra el espectro infinitamente variado de la ficción. Una narración sólida establece un equilibrio dentro de ese espectro. Si un guión se desplaza hacia uno de los extremos, el autor deberá aprender a crear





una armonía con todos los aspectos de su humanidad. Deberá colocarse dentro del espectro creativo: sensible a la vista, al sonido, al sentimiento, pero equilibrando esa sensibilidad con el poder de la imaginación. Se debe excavar en dos direcciones, utilizando el conocimiento personal y el instinto para emocionarlo al público, para expresar una visión de por qué y cómo esos seres humanos hacen las cosas que hacen.

Finalmente, las facultades sensoriales e imaginativas no son los únicos requisitos previos de la creatividad, sino que la redacción también exige dos talentos singulares y esenciales. Pero esos talentos no tienen por qué estar necesariamente relacionados. Tener una montaña de uno de ellos no implica tener un grano del otro.

El primero de esos talentos es el literario; la conversión creativa de un lenguaje ordinario en una forma superior, más expresiva, que describa el mundo con elocuencia y capture sus voces humanas. Este talento, sin embargo, no es común. En cada comunidad literaria del mundo hay, si no miles, cientos de personas que pueden partir del lenguaje ordinario de su cultura y alcanzar algo extraordinario, con más o menos calidad. Escriben de manera bella, unos pocos maravillosamente, en el sentido hierático.

El segundo talento es el narrativo: la conversión creativa de la vida misma en una experiencia más poderosa, clara y con un mayor significado. Busca una toma interior de nuestra época y le da una nueva forma hasta convertirla en un relato que enriquezca la vida. El talento narrativo puro es infrecuente. ¿Qué escritor es capaz, hasándose únicamente en el instinto, de crear historias bellamente narradas año tras año sin dedicar un solo pensamiento a cómo hace lo que hace o a si lo podría hacer mejor? El genio intuitivo podría producir un trabajo de gran calidad una vez, pero la perfección y lo prolífico no surgen de lo espontáneo y lo descontrolado.

Los talentos literario y narrativo no sólo son totalmente diferentes sino que además no guardan relación, dado que las historias no necesitan estar escritas para ser relatadas. Las historias pueden expresarse a través de cualquier medio de comunicación humano. El teatro, la prosa, el cine, la ópera, la mímica, la poesía,

la danza, son todas formas maravillosas de realizar un ritual narrativo, cada una de ellas con sus propias delicias. En distintos momentos de la historia, sin embargo, una ha dominado a las demás. En el siglo XVI fue el teatro; en el XIX, la novela; en el XX, el cine, el gran concierto de todas las artes. Los momentos más poderosos y elocuentes de la pantalla no necesitan ninguna descripción verbal para ser creados ni un diálogo para interpretarlos. Son imágenes puras y mudas. El material utilizado por el talento literario son las palabras; el material del talento narrativo es *la vida misma*.

## EL OFICIO MULTIPLICA EL TALENTO AL MÁXIMO

A pesar de lo poco habitual que es el talento, a menudo nos encontramos con personas que parecen tenerlo por naturaleza: los cuentacuentos callejeros, para quienes narrar una historia es tan sencillo como una sonrisa. Por ejemplo, se reúnen los compañeros de trabajo alrededor de la máquina de café y comienza la narración de historias, la forma en que se establece el contacto humano. Y cuando se juntan media docena de almas para ese ritual, a media mañana siempre habrá por lo menos uno que tenga el don.

Supongamos que esta mañana nuestro narrador explica «Cómo he llevado a mis niños al autobús escolar». Como Coleridge, en *Baldada del viejo mariner*, logra captar la atención, envuelve en su encantamiento, manteniendo boquiabiertos con la taza de café en la mano a sus colegas. Entreteje su historia atrapándolos, aumentando la tensión, haciéndolos llorar, tal vez reír, manteniéndolos en un gran suspense hasta liberarla con una última escena explosiva: «Y así es como he dejado a esos mocosos en el autobús esta mañana». Sus compañeros se echan hacia atrás satisfechos, murmurando: «Dios, Elena, es verdad, mis hijos son exactamente iguales».

Digamos ahora que la narración pasa al hombre que está a su lado y que les cuenta a todos un cuento desgarrador sobre cómo falleció su madre durante el fin de semana... y aburre a todos hasta morir. Su narración es del todo superficial, una repetitiva divagación que salta de detalles triviales a clichés: «Estaba tan guapa



en el ataúd». A mitad de su interpretación el resto del grupo se dirige a la cafetera para tomar otra taza, apartando su atención de ese triste relato.

Si a un público se le da a elegir entre un material trivial bellamente narrado y un material profundo pero mal contado siempre elegirá el trivial bellamente narrado. Los grandes maestros cinematografistas saben cómo sacar vida de las cosas más diminutas, mientras que los de mala calidad reducen lo profundo a banalidades. Tal vez se tenga la perspicacia de un Buda pero, si no se sabe cómo contar una historia, las ideas se secan más que la tiza.

El talento narrativo es lo primero, y el talento literario lo segundo, aunque esencial. Este principio es un principio absoluto en la redacción de guiones cinematográficos y televisivos, y más aún en el escenario y sobre el papel en blanco, una realidad que muchos dramaturgos y novelistas se resisten a admitir. A pesar de lo poco habitual que es el talento narrativo, si no se invita en más o menos medida, el autor no sentirá la necesidad de escribir. Nuestra tarea es extraer de esa necesidad toda creatividad posible. Sólo si se utiliza todo, hasta el más mínimo detalle que se conozca sobre el oficio narrativo, se puede conseguir que nuestro talento forje una historia. Porque el talento sin oficio es como el combustible sin motor, se quema alocadamente pero no alcanza ningún objetivo.



## PARTE 2

### LOS ELEMENTOS DE LAS HISTORIAS

*Una historia bellamente narrada es una unidad sinfónica en la que la estructura, el entorno, el personaje, el género y la idea se funden sin costuras. Para encontrar su armonía, el escritor debe estudiar los elementos de la historia como si fueran instrumentos de una orquesta, primero por separado y después como los componentes del concierto.*



## ¿POR QUÉ TRABAJAR EN EQUIPO? UNA APROXIMACIÓN AL DISEÑO AUDIOVISUAL

### UNA MIRADA INTRODUCTORIA A LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA EN LA ARGENTINA

Por **Ignacio Rey**

(publicado originalmente en *Revista Kane N° 1*, Septiembre 2004)

#### LA PRODUCCIÓN DESDE LA PRAXIS ACERCA DEL PRODUCTOR

Desde siempre se asocia a los Productores con la imagen de señores despóticos, acaudalados, fríos y sin visión a la hora de considerar un buen guión, ni corazón para evaluar las condiciones de un nuevo y talentoso artista. A la Producción suele asociársela con un ámbito en donde convergen y se dirimen los problemas financieros, económicos y contractuales de una pieza audiovisual. Se instala así la falsa creencia de que el Productor es quien consigue y administra el capital y los recursos, mientras que la producción es entendida como el sitio donde solo habitan números, fórmulas y contratos.

Esta idea, que pertenece al imaginario hollywoodense de la primera mitad del Siglo pasado, ha sobrevivido hasta nuestros días y entraña una verdad a medias. Un buen Productor no puede desconocer dichos aspectos, pero si tan solo de ello supiera, entonces sería un simple administrador, quizá con el beneficio de una participación en el negocio.

Un Productor, para ser tal, debe entender el funcionamiento intrínseco que se pone de manifiesto a la hora de llevar adelante un proyecto audiovisual (sin importar cuál sea su formato de registro y el medio por el que la pieza terminada se comercialice). Este proceso comienza generalmente con la elección de un guión, cuando no de una idea y termina con la última venta de los derechos de explotación del film, posiblemente varios años después del estreno comercial de la pieza en cuestión. Es menester, por lo tanto, que el Productor conozca perfectamente los intrincados mecanismos que impulsan a un Guionista a escribir un determinado libro, el deseo de un Director de contar dicha historia aportando su particular visión, la articulación de factores técnicos, artísticos y organizativos que convergen en la realización misma de la pieza y el anhelo del público que necesita de estas obras, ya por necesidad de esparcimiento y recreación, ya por encontrarse en la búsqueda de aquellos momentos extáticos que solo pueden producir las obras de arte.

Sin estos conocimientos, se ha dicho, un Productor es solo un inversor. Hagamos foco entonces



en la tarea del Productor Cinematográfico, y tratemos de develar una incógnita que sobrevuela cada vez que alguien lee en los títulos de un film los carteles de los diversos tipos de productores que allí figuran: ¿cuál es la función de un Productor en la estructura cinematográfica?

El Productor de una pieza Audiovisual es quien le da vida al proyecto, quien transforma una idea en algo concreto. Y es además el dueño de los derechos comerciales (no confundir con los Derechos de Autor), en tanto que resulta ser el responsable legal y financiero de la misma.

## **EL DIRECTOR COMO PRODUCTOR**

El esquema de producción en nuestro país difiere con el esquema hollywoodense. No son las grandes compañías productoras las que movilizan la actividad, sino que aquí la industria está motorizada por un sinnúmero de voluntades individuales que se plantean la necesidad de contar una historia determinada.

De esto se desprende entonces que aquellos que tienen la voluntad de crear y narrar una historia que los represente, se convierten a sí mismos en Directores-Productores, y que las más de las veces, resultan ser también los guionistas (o coguionistas) de dicha historia. Por lo tanto, nuestro sistema industrial está representado por esta figura.

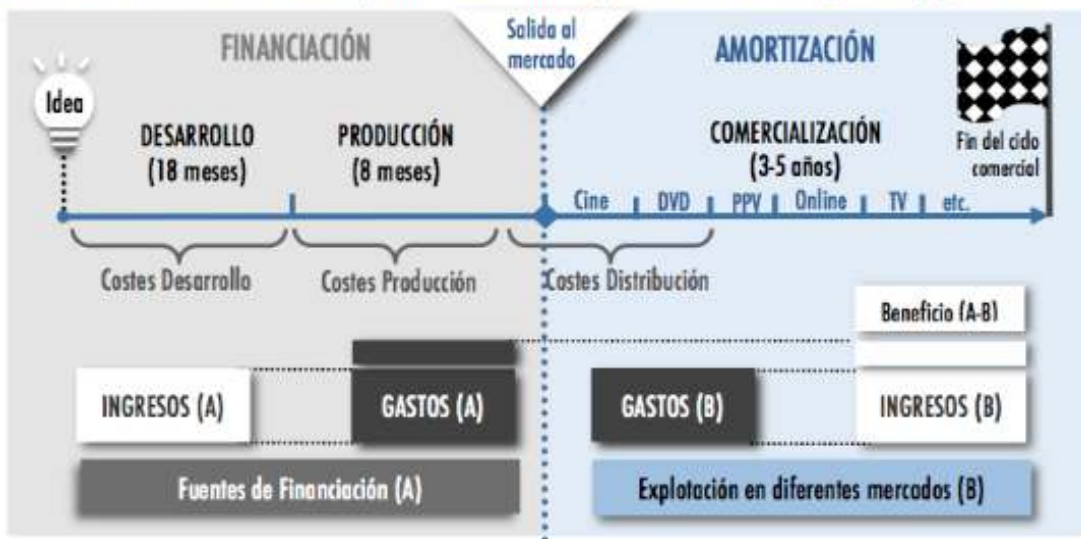
Es la voluntad de un Director-Productor el motor que pone en marcha el proyecto. Y para ello, el Director-Productor debe recurrir a una figura imprescindible para la constitución de dicho proyecto: la figura del Productor Ejecutivo. Es a partir de esta unión que uno puede considerar que el proyecto empieza a “caminar”. Esto no implica que no pueda ser el mismo Productor Ejecutivo quien partiendo de una idea propia dé comienzo al proyecto, para el que convocará luego a un Director. Es más, el mismo Productor Ejecutivo puede ser a la vez el Director-Productor del proyecto.

Vale aclarar que lo que se expresa en este artículo es el camino más frecuente, o si se quiere, un camino standard. Es muy importante saber que nunca un proyecto es igual a otro, cada camino es único y depende de infinidad de variables. No hay fórmulas matemáticas ni guías.

La realización de un film es una suma de voluntades guiadas por una voluntad suprema que solo necesita como aval una gran fe en sí mismo y una pasión desbordante por la historia que desea contar, condición sine qua non para asirse de los recursos necesarios que posibiliten la concreción de la película.

Producir es entonces el arte de transformar un sueño o una idea en un proyecto, para luego hacer de ese proyecto una entidad física, concreta y palpable. Productor es aquel que transforma la potencia en acto. Valga esto tanto para el Cine, la Televisión, o cualquier otra rama de las Bellas Artes.

**Gráfico 8: Financiación y amortización: equilibrio entre ingresos y gastos**



**Fuente:** Fundamentos de Producción y Gestión de Proyectos Audiovisuales - Alejandro Pardo

## LA PRE-PRODUCCIÓN

Obtenida entonces la financiación necesaria para realizar el film, ya es posible comenzar a transitar por las dos fases que conforman la etapa de pre-producción.

En la primera fase, si estamos ante un film de envergadura, el Productor Ejecutivo contratará a un Director de Producción, figura que será el enlace entre la producción administrativa, legislativa y contable, y la producción de campo. Esta figura suele encontrarse por lo general en las grandes Compañías Productoras de nuestro país. Es también en esta primera parte que se realizarán los Diseños de Arte (escenografía, vestuario, maquillaje, peinado, etc.), se llevarán adelante las negociaciones con los proveedores principales, se efectuará el Casting y se fijarán las pautas estéticas que guiarán el desarrollo del rodaje. También se llegará a un acuerdo con el Laboratorio, la casa de Alquiler de Equipos, y con cualquier otro proveedor cuyos recursos se consideren imprescindibles a la hora de definir el costo y los tiempos del proyecto. Conseguido esto, se establecerá una fecha de comienzo para el rodaje del film.



Una vez que se posee la fecha tentativa de inicio de rodaje, comienza la segunda fase de la pre-producción. La misma empieza con la contratación del Asistente de Dirección y del Primer Ayudante de dirección, del Jefe de Producción y su equipo, y de los principales técnicos del equipo de Arte. Las tareas más comunes en este período son: realización del plan de rodaje, búsqueda de locaciones, realización de decorados, realización de vestuario, compra de vestuario y utilería, búsqueda de canjes posibles si fuera necesario, contratación del equipo técnico que trabajará en el rodaje, ensayos, pruebas de maquillaje, vestuario y peinado, permisos de filmación en la vía pública y permisos de estacionamiento de camiones, contratación de proveedores que no hayan sido contratados en el período anterior, pruebas de cámara, compras de 'descartables' (telgopores, gelatinas, cintas adhesivas, broches, marcadores, dust off, etc.). Se realizarán acuerdos con Sindicatos y Asociaciones Gremiales, se realizarán los contratos con los actores, etc. Como ya fue dicho, se debe tener en cuenta que cada película tiene especificidades muy precisas que pueden invertir el orden de las tareas aquí indicadas.

A partir del inicio de la segunda fase de la pre-producción se baja la bandera de largada y se ingresa en un proceso que culminará con la realización del film.

## **EL ASISTENTE DE DIRECCIÓN EL EQUIPO DE DIRECCIÓN DE CINE Y SUS TAREAS**

Por **Josefina Arcioni**

### **INTRODUCCIÓN. UN MOMENTO CUALQUIERA EN EL RODAJE.**

La última toma estuvo excelente.

Se hicieron nueve tomas de este último plano. Las primeras tuvieron problemas de sonido. La locación no es la ideal sonoramente hablando, pero sí era óptima a nivel arte y convenía mucho a la producción en términos económicos. Todos sabían que el sonido directo sería complicado, pero se tuvo siempre en cuenta esta dificultad, y se planeó hacer muchas tomas. Algunas otras tomas no estuvieron perfectas a nivel actoral; ya es tarde y los actores están desconcentrados. Y otras tomas se hicieron modificando un poco las líneas de diálogo, para tener otras opciones. Pero la número 9 estuvo excelente. El Director le pregunta al Director de Fotografía: ¿cómo la viste? Ambos coinciden que está al nivel de sus expectativas. Entonces se pide al equipo de cámara que chequee la ventanilla de la cámara para asegurarse de que ninguna partícula intrusa de polvo haya dañado el material. Una vez que se chequeó



que la ventanilla es buena, se cambia la puesta para otro plano. El contraplano del anterior. Se arma el carro, se acomoda la puesta lumínica, se hacen mediciones sobre el rostro del doble de luz del actor, mientras el actor está concentrándose, puliendo el diálogo y la intención con el Director y terminando de ser retocado de maquillaje y vestuario, y luego cableado con el micrófono corbatero, se termina de decorar y ambientar todo el sector de la escenografía que se verá ahora en cuadro y se prueba la posición de la caña del micrófono para que no entre en el recuadro de la toma. Todas las áreas trabajan en conjunto, para tener el set listo a los veinte o veinticinco minutos.

Entonces, cuando todo está, se ensaya la toma, combinando lo actoral con el movimiento de cámara; y la gente de arte, maquillaje y vestuario ven por monitor cómo será la toma para saber qué falta pulir en lo respectivo a su área, la gente de sonido prueba las entradas de audio, el gaffer verifica la puesta lumínica. Es necesario que la toma se tire solo cuando todo el conjunto de factores estén bajo control. El material fílmico es muy caro como para imprimirlo con tomas defectuosas que podrían haber sido buenas si se hubiera practicado más.

Una vez listo el ensayo, sin tiempo que perder, se procede a la filmación. Se prepara la claqueta. Se pide silencio total en el set. Se pide que se empiece la toma de sonido. Cuando sonido anda, se pide que se cante la claqueta, y se leen los números de escena, plano y toma. Luego se pide que empiece la toma de cámara. Cuando la cámara anda, y ya adoptó la velocidad de obturación seteada, se pide que se presente y se marque claqueta, entonces se presenta la claqueta en cuadro, informándonos del Nombre de la película, Director, Director de Fotografía -D.F.-, número de escena del guión, número de plano de la escena, y número de toma del plano, para que cada escena pueda ser después correctamente identificada a la hora de editar. Entonces se marca, con un golpe firme y único. Al salir la claqueta de cuadro, se da acción al movimiento de cámara, y dentro de ese movimiento se marca el comienzo de acción de los actores.

Se harán tantas tomas como se crean necesarias, todas precedidas por este mismo procedimiento. Si las tomas son tantas que el material virgen se acaba, el equipo de cámara pedirá cambio de chasis y lo cambiará. Una vez terminado el plano, se vuelve a chequear ventanilla, y una vez declarada buena, se procede a cambiar la puesta para filmar el plano que sigue. Cuando haya que parar para comer, se para. Cuando haya que cortar y dar por finalizada la jornada, se corta.



Y detrás de todos y cada uno de estos pasos, detrás de todas y cada una de estas pautas, hay una persona: el asistente de dirección.

Pero, ¿Cómo llegamos al rodaje? ¿Cuáles fueron los pasos previos que eventualmente nos condujeron a esta jornada caótica de filmación?

## EL DESGLOSE DEL GUIÓN

Muchísimo antes de poder filmar y mucho antes de poder elaborar un plan de rodaje, se debió elaborar un **desglose del guión**. Un desglose de guión se trata de un desprendimiento del guión en cada uno de los factores que lo van a hacer posible. Desde el encendedor que el protagonista tiene en la mano para encender el cigarrillo, hasta el farol que voy a poner en la ventana para simular que es un día de verano a las 5 de la tarde, después de una tormenta apocalíptica, cuando justo parece que vuelve a salir el sol.

En líneas generales, esos factores a tener en cuenta a la hora de armar un desglose de guión son: Locación, Utilería de Decorado, Utilería pesada, Utilería de Acción, Vestuario, Vestuario de Acción, Maquillaje y Peluquería, FX, Equipos especiales o Grips, Iluminación, Sonido, Vehículos, Personajes, Extras, Animales, etc. No son categorías únicas ni cerradas las que tendremos en cuenta a la hora de desglosar. Pueden ser algunas de estas, todas, o pueden sumarse más. Todo depende de las necesidades que se desprendan de cada guión. Si realizamos un desglose de guión minucioso cada uno desde su área y siguiendo las pautas y guía del director, podremos obtener un acercamiento bastante claro a lo que se necesitará el día de rodaje de esa escena o plano.

Desde ya que la filmación de una escena no se decidirá en base a si se consigue o no el encendedor verde con que el protagonista enciende su cigarrillo. Pero sí se decidirá en base a si el bar en donde el protagonista enciende ese cigarrillo es el bar de una esquina cualquiera de un barrio cualquiera, o si es la Confitería del Molino, en la esquina de Callao y Rivadavia; ya que los tiempos de cada locación son diferentes e influyen de manera diferente en nuestro plan. Y más todavía si el director quiere que partiendo de un plano detalle de la mano del protagonista encendiendo su cigarrillo el plano se abra y se mueva la cámara en un travelling-out que se aleje de la ventana en donde está el protagonista, retroceda por sobre avenida Callao mostrando el ir y venir de autos y gente y concluya en un plano aéreo de la confitería, con molino incluido, y todo ello tomado con el mismo tiro de cámara.





Por eso es importante analizar el guión minuciosamente durante la pre-producción, que el asistente de dirección se reúna con las cabezas de equipo de cada área, que el director tome las decisiones de cómo se verá y oirá cada plano y analizar luego cuánto tiempo tomará llevar a cabo cada una de las acciones previstas para que luego, el asistente de dirección y el equipo de producción puedan comenzar a pensar en los tiempos de rodaje.

## EL SCOUTING DE DIRECTOR EL SCOUTING TÉCNICO.

Una vez definidas las necesidades básicas del guión, el jefe de locaciones realizará una ardua búsqueda en pos de encontrar aquel lugar que el director pretende para llevar a cabo el rodaje. Se presentarán distintas opciones y se llevará a cabo un scouting, donde el director recorrerá las locaciones presentadas para definir cuál es la que mejor se adecúa al guión.

Existen dos instancias de scouting, el **scouting de director**, en el cual el director con su asistente, el jefe de producción y el jefe de locaciones van a ver las posibles locaciones para lo que el guión requiere, y el **scouting técnico**, que se hace ya con la locación o locaciones elegidas, donde se incorpora al director de arte, al director de fotografía y/o camarógrafo, al key grip y al gaffer para plasmar en la realidad la puesta de cámara y la puesta de luces. A veces a este scouting puede concurrir también el sonidista, dependiendo del tipo de locación que tengamos.

En cada locación, el Director va explicando cómo visualiza las escenas, propone puestas y se vale de su director de arte y su director de fotografía para evaluar la factibilidad de cada propuesta. Surgen a la vez nuevas ideas, nuevas puestas de cámara que tal vez no estaban pensadas, se pueden modificar los movimientos de los actores, se puede elegir darle preponderancia a un lugar del decorado más que a otro. El asistente va tomando fotos de todas las puestas de cámara o los encuadres principales para tener de referencia luego para el storyboard. Todas las áreas, entonces, sabrán cómo estar preparadas para el rodaje de las escenas que tengan lugar en esa locación, y así se efectivizará el mismo.



## EL CASTING

Simultáneamente o no a la búsqueda de locaciones, el asistente de dirección también deberá abocarse a la búsqueda y elección de los actores. Para ello deberá realizar un casting.

Dependiendo del tipo de producción que se trate, tendremos o bien un director de casting avocado al mismo, o una productora de casting o castinera que se dedica específicamente a eso, o bien será manejado directamente por el equipo de dirección (el asistente y sus ayudantes), tanto desde su realización como la etapa de preselección y selección definitiva.

Para realizar un casting es importante contar con una mínima estructura (estudio, luces, cámara de registro, sonido) y muchas veces es una herramienta útil tener lo que se llama “precontrato” que además de fijar en papel la asistencia del actor, nos permite pautar una remuneración básica con el mismo, su disponibilidad y saber si acepta o no cambios en su look, además de dejar asentados sus datos personales.

Luego, dependiendo de lo que nuestro director pretenda, será el director de casting, el asistente o 1er ayudante de dirección, el que dirija el casting y priorice tal o cual ejercicio.

Es importante también, llevar planillas por cada persona que haya asistido, su número, datos personales y su disponibilidad para que, en el caso de ser elegidos, tengamos a mano su información.

Una vez realizado el casting, el material es enviado al director quien se encarga de visualizarlo en su totalidad. En determinadas oportunidades el asistente de dirección visualiza el material previamente y filtra aquellos casos que no corresponden con lo buscado, aliviándole el trabajo al director. Una vez que el director visualiza el material, hace una preselección y de allí parte el equipo de dirección para realizar lo que se llama “**call back**”, una nueva sesión de casting, ya con el director presente, en la cual se busca pulir la actuación de aquellos actores que hayan resultado interesantes para el director. Del call back salen nuestras elecciones finales, previamente chequeadas en costo y disponibilidad.



Como equipo de dirección guardaremos todo el casting en nuestro archivo por si el actor no pudiese, llegase o quisiese venir, nosotros tendremos la posibilidad de elegir un nuevo actor rápidamente. Inclusive cuando filmamos con chicos es importante tener un “back up” por si se enferma o si vemos en set que no funciona su actuación.

El asistente debe estar al tanto de todas las pruebas realizadas, de las elecciones, y debe estar en completo contacto con cada actor elegido. Darles la bienvenida, hacerles llegar el guión y sus posteriores modificaciones si las hubiera, coordinar los ensayos, ir previniéndolos de las posibles fechas de rodaje, coordinar la prueba de vestuario y las lecturas de guión.

Debemos pensar cada proyecto de la siguiente manera: cada persona que se suma al proyecto puede modificarlo, desde lo más pequeño hasta lo inimaginable. De este modo, es importante que cada actor nuevo que se incorpora se sienta cómodo, a gusto, informado, y tenido en cuenta.

En muchos casos las figuras principales del elenco estarán confirmadas, o por lo menos “comprometidas” desde antes de que empiece la pre. Tal vez tengamos algunas figuras secundarias que sean también reconocidas, y no necesitemos castinearlas porque, por su trayectoria actoral, sabremos que nos sirven para el papel. En esos casos, en lugar de casting, tendremos algunas charlas para presentarles el proyecto, hablarles de su personaje y fijar su remuneración. En estos encuentros será conveniente que esté presente el asistente de dirección porque es quien mejor conoce el guión, ya lo habrá analizado hasta el detalle para ese entonces, y podrá hablar de él, de sus personajes, también podrá hablar de cantidad de jornadas de rodaje, locaciones, etc., aunque sea aproximadamente. También deberá estar el Productor o Productor Ejecutivo, las personas idóneas para hablar de pagos y arreglos monetarios.

Una vez confirmado el elenco principal, se dedicarán varios días a las lecturas del guión y los *ensayos*. Muchos directores prefieren hacer esto a solas con su elenco, para poder pulir las actuaciones con comodidad y para generar intimidad. Sin embargo, es ideal que en los ensayos también esté presente el asistente de dirección, porque de las lecturas y ensayos se desprenderán seguramente modificaciones del guión, que influirán en la confección del guión técnico.



Luego de realizadas cada una de estas tareas: analizado el guión, definidas las propuestas de cada área y tenido en cuenta el tiempo de realización de cada uno de las escenas, tenido en cuenta también las disponibilidades de los actores, las locaciones, etc. El asistente de dirección está en condiciones de comenzar a armar un plan de filmación que organice el rodaje por venir.

## EL PLAN DE RODAJE.

Como hemos visto, el rodaje implica necesariamente trabajo en equipo. Es una labor de carácter *colectivo*, ya que en el rodaje las distintas áreas confluyen y, con sus herramientas, favorecen el desarrollo de esa película. Cada área o “equipo” tiene sus herramientas. El equipo de sonido tendrá sus micrófonos. El equipo de cámara tendrá su cámara, sus lentes y su material virgen. El equipo de grip tendrá sus carros, sus vías, sus grúas, sus cuñas y cajones “tres medidas”. El equipo de fotografía tendrá sus medidores de luz, sus filtros, sus tachos. El equipo de arte tendrá su camión lleno de cosas para ambientar cada decorado y cada encuadre. El equipo de vestuario tendrá su motorhome o su holding lleno de percheros con ropa, su costurero, su tabla de planchar. El equipo de maquillaje y peinado tendrá su valija de maquillajes. El equipo de producción tendrá un camión lleno de materiales varios de todo tipo puestos al servicio del resto de las áreas; tendrá el poder inmediato sobre los fluidos de efectivo; y tendrá también su propia fuerza humana puesta al servicio del rodaje. Y por último, el equipo de dirección, tendrá *el plan de rodaje*.

El plan de rodaje, o plan de filmación, es la principal herramienta organizativa de todo rodaje. Recordemos que, en el mundo audiovisual, cada minuto perdido es dinero perdido también. El alquiler del equipamiento de luz y cámara no es para nada económico y tener un día más de rodaje por un plan de filmación erróneamente realizado, seguramente hará que el productor comience a desesperar. Los sueldos del equipo técnico y los sueldos de los actores, que generalmente incluyen también las horas extras y las horas de enganche, los alquileres de la locación, si es privada, o el costo de uso del espacio público, la estructura escenográfica y de utilería, los vestuarios, el catering, la movilidad y un sinnúmero de otros factores, necesitan del recurso máspreciado: el dinero. Un error al calcular los tiempos de rodaje puede significar miles de pesos desperdiciados. Entonces, la manera más inteligente de organizar una filmación en pos de aprovechar el tiempo al máximo, distribuyendo los gastos de dinero de la manera más provechosa posible, es armar un plan de filmación, una hoja de ruta que organice el rodaje, y a la



cual se van a atender cada una de las áreas. El plan sirve a la filmación en su conjunto, y a cada una de las áreas de forma individual. Cada una de las áreas podrá, en base al plan, tener listos sus decorados, confeccionados sus vestuarios, alquiladas las grúas y reservadas las locaciones específicamente para tal o tales días.

Este plan de rodaje es confeccionado por el asistente de dirección en comunión con todas las áreas. Ningún detalle puede ser dejado de lado y todas las áreas deben ser escuchadas a la hora de armar un plan. Por ejemplo, no se puede armar un plan sin escuchar al departamento de arte, que tal vez tenga para decirnos que el decorado del estudio no puede estar listo en dos semanas, porque de acuerdo al presupuesto de la película, solo pueden tener trabajando en él a dos realizadores y dos carpinteros. O sin escuchar al departamento de locaciones, que tal vez tenga para decirnos que la casa en donde se filmará la habitación del protagonista sólo nos la alquilan durante una determinada cantidad de días y que después de eso estará ocupada. O sin escuchar al departamento de producción, que tal vez tenga para decirnos que esa grúa especial que el director necesita para filmar la última escena ya está reservada por los proveedores de luces y equipos para otra producción entre tales fechas. También es importante tener en cuenta la disponibilidad de nuestro elenco a la hora de armar nuestro plan de rodaje, para que luego no surjan los problemas recurrentes de que el actor se tiene que ir temprano y nosotros no llegamos a realizar sus tomas. Para mediar en estas situaciones suele haber un director de casting o un representante de la castinera (productora de casting) quien averiguará con antelación la disponibilidad de cada uno de los actores e informará al equipo de dirección para que sea tenido en cuenta.

Son muchos factores los que deben ser tenidos en cuenta a la hora de filmar. Demasiados. Por eso el asistente de dirección debe ser una persona meticulosa a quien no se le escape ningún detalle. Cada escena, y yendo más lejos, cada plano, es un universo de factores a tener en cuenta. Por eso, es importante que el equipo conozca las necesidades del guión, que pueda prever y calcular los tiempos de realización de cada una de sus tareas y pueda informarlo al asistente de dirección y al equipo de producción para que al momento de realizar un plan de rodaje, se reduzcan la cantidad de factores dejados al azar y el rodaje pueda ser controlado.

Ahora bien, para no agobiarse pensando en cómo esta infinidad de factores pueden ser conjugados, existen ciertas pautas fijas que son las que generalmente se tienen en cuenta por sobre las demás. Como



cada película es un mundo, por ende es un mundo de complicaciones también, pero en líneas generales, se puede hablar de ciertos factores de importancia a tener en cuenta a la hora de diseñar un plan de rodaje:

**1)** Si las escenas se filman en *interior* o *exterior*. Siempre intentaremos filmar las escenas en exterior primero, ya que si durante los días que planificamos exteriores lloviera, se pueden filmar los interiores como cobertura. Pero si filmamos los interiores primero, y luego durante los exteriores llueve, no tenemos posibilidad de cobertura y perdemos un día de filmación.

**2)** Si las escenas de exterior corresponden a *día* o a *noche*. Las escenas diurnas, en lo posible, se filman primero, sobretodo porque el filmar de noche implica desde ya, un trastorno en el sueño del equipo además de otra serie de complicaciones de producción. Si empezamos filmando de noche, sucederá que cuando se tengan que empalmar una jornada diurna con una nocturna, habrá menos de doce horas de diferencia entre el fin de una jornada y el inicio de la siguiente, por ejemplo, terminando a las 4:00 am y arrancando a las 10:00 am. Si no respetamos estas doce horas de descanso, el equipo técnico estará haciendo horas de enganche, lo que significa un aumento considerable en los sueldos, y por tanto, en el presupuesto.

**3)** Las *locaciones*. Factor que está íntimamente ligado a los *decorados*, y a la *iluminación*. Aquí se presentan variables propias del tipo de locación que se trate. Algunas locaciones presentan mayores restricciones que otras, también sucede que algunas requieren más tiempo de preparación, por ejemplo los decorados en estudio, o si tenemos que pintar o armar un decorado o generar una modificación en la ambientación por el paso del tiempo. La locación es un factor decisivo a la hora de pensar los tiempos de rodaje ya que no solo se tiene que tener en cuenta qué días y en qué horarios esa locación está disponible sino también, cuánto se tardará en trasladarnos a esa locación, cuanto se tardará en ambientarla, etc.

**4)** Los *actores* y su maquillaje. No solo es determinante la disponibilidad de los actores, sino también el tiempo que implica su "lookeo". Por ejemplo, si en dos escenas de nuestra película nuestro protagonista está *lookeado* como si tuviera 70 años, ello llevará mascarillas de *latex*, pelucas, prótesis y otras cosas que ayuden a la personificación. Estas preparaciones llevan mínimo 2 horas de maquillaje. Es conveniente que estas escenas, en lo posible, y si fueran dentro de la misma locación, se filmen los mismos días, así los maquillamos la menor cantidad de veces y perdemos la mínima cantidad de tiempo. Otro tema importante es el de los *cambios radicales de look*. Por ejemplo los cortes, extensiones o tinturas de pelo. En esos casos, el plan estará dividido en bloques de escenas que dependerán de los looks, porque no se lo puede teñir a



un actor todos los días. O si el actor se rapa en cámara, por ejemplo, se filma primero toda escena que implique pelo largo, después se filma el rape en cámara, y después toda escena que implique pelo corto. El tema de la disponibilidad de los actores no es un tema menor, y dependerá del tipo de contrato que firmemos con el actor, y por supuesto, del actor que estemos hablando. Si queremos filmar con un actor talla A, lamentablemente nos atenderemos a su agenda. Pero inclusive si filmamos con un actor no muy conocido, también tendremos que coordinar tiempos con él, porque si pretendiéramos que él estuviera libre las 24 hs de todos los días durante 3 meses, tendríamos que pagarle por ello.

**5)** Hay otros factores, que tendrán que ver más que nada con el mundo actoral y de los personajes, que pueden incidir en la confección de un plan de rodaje.

Por ejemplo, en una película protagonizada por niños pequeños, puede ser conveniente filmar cronológicamente de acuerdo al guión, para que la actuación de los niños sea más fresca y natural, y vaya creciendo de acuerdo al relato. Debemos tener muy en cuenta también que las jornadas de los niños son jornadas reducidas, 6 hs. máximo dependiendo su edad y no podemos, bajo ningún punto de vista, extendernos.

Por otro lado, si estamos filmando una película que contiene escenas íntimas, físicas o emocionales, entre dos actores, no vamos a querer que estas escenas se filmen primero, cuando los actores apenas se conocen y apenas han compartido algunas escenas, ni cuando los actores acaban de llegar al set, dormidos y de mal humor.

Debido a que los actores suelen ser muy exigentes con el respeto de las 8.45 de su jornada, y en pos de evitar pagar horas extras a los actores, o cansarlos esperando que llegue su toma, el asistente de dirección suele recurrir a la citación escalonada. Se cita en turnos dependiendo quienes actuarán primero y quiénes después y de este modo evitamos jornadas largas para los actores.

Fuera de estos ítems puntuales, miles pueden ser los factores que impliquen que algunas escenas se filmen antes o después en el tiempo, o antes o después en el día.

El plan de rodaje es la estructura sobre la que se construye el rodaje. Debe ser fuerte y debe ser



respetada siempre, al mismo tiempo que debe permitir una cierta flexibilidad para ajustarse a los cambios surgidos por imprevistos de producción. Una parte muy importante del trabajo del asistente de dirección es saber manejar las variables, que van desde un cambio climático a un imprevisto en la disponibilidad del actor.

El plan de rodaje no solo determina los días en que se va a filmar tal o cual toma, sino que también nos va a determinar las citaciones del elenco, del equipo de arte, vestuario, maquillaje, sonido, la citación del director, producción y locaciones.

El plan contiene distintos horarios, una primera citación donde generalmente se cita a producción, locaciones, equipo de luces y puede estar citado arte también dependiendo las necesidades de las escenas. Y una “**citación general**” que es el horario en el que llegan las áreas de vestuario, sonido, maquillaje e incluso el director, quienes llegan al set ya listos prácticamente para filmar.

Uno de los equipos tal vez más importantes a considerar es el equipo de arte: dependiendo la escena a ambientar, pueden ser quienes lleguen primero y comiencen a ambientar y decorar la escena previo a la llegada del resto del equipo. Necesitamos saber cuánto tiempo tienen de armado para cada set, y por lo tanto a qué hora necesitamos que se abra la locación para que puedan empezar y tenerlo listo para la llegada del director.

El plan de rodaje también contiene el horario de llegada de los actores, el horario de ensayo y la hora de tirada de la primer toma, un estimativo del horario en el que se estará comenzando a filmar.

Si el asistente de dirección escuchó y analizó cada uno de los factores y respetó la lógica que implica la dinámica del rodaje, llegará a un plan de rodaje que probablemente pueda ser realizable en los tiempos y la forma tal cual fue planeado.

## **El equipo de dirección y el Director**

El asistente de dirección es la cabeza del equipo de dirección, que, contrariamente a lo que se piensa, funciona independientemente del Director. El Director es el director de todas las áreas. El área de dirección es el brazo del Director.





Es importante destacar el hecho de que el asistente de dirección no está solo. Tiene un equipo con quienes distribuye las tareas de organización del set y organización del plan de rodaje día a día. Lo acompañan: el continuista, el 1er ayudante de dirección, 2do ayudante de dirección, y el meritorio.

El **continuista** será el encargado, como su nombre lo exige, de la continuidad, no solo de objetos, decorados, vestuario, luz, etc., sino también de la continuidad del eje de miradas (teniendo en cuenta que tal vez un plano y su contraplano inmediato sean filmados con días de diferencia), o del raccord entre un plano y el otro. Pensando siempre en el montaje, el continuista se asegura de que todos los diálogos y acciones que el guión marca sean efectivamente filmados. Si bien la continuidad es algo que se plantea ya desde la preproducción, tanto a nivel técnico como en el arte mismo, está llevado a cabo en el rodaje por la figura del continuista o, acorde a su nomenclatura norteamericana, el **script**. Para realizar su labor suele tener una carpeta llena de fotos de los personajes con sus cambios de look, de los decorados, de la utilería importante, fotos o dibujos de los encuadres (que sirven para saber cómo engancha ese encuadre con el siguiente, y si sigue las leyes del montaje clásico y del raccord –la ley de los ejes-<sup>1</sup> o si por el contrario las rompe, aunque sea adrede), anotaciones de los tamaños de plano, de los movimientos de cámara, y de los movimientos internos al cuadro. Tiene una planilla de informe de tomas en la que describe lo mismo que describe la claqueta (fecha, tamaño de la lente de cámara<sup>2</sup>, número de escena del guión, número de plano de la escena, y número de toma del plano), y donde describe lo que sucede en la toma en su totalidad: personajes que abarca, cómo se mueven los personajes en plano, desde qué lado a qué lado del plano, hacia dónde miran... todo. También pondrá en “observaciones” cómo salió la toma: si fue buena de sonido, si le gustó al director, etc. Y además cronometrará la toma. Y así se calculará luego, al final de cada día, el reporte de material: cuánto se lleva gastado, cuánto filmado. En el guión, el continuista va marcando lo que se hace. Desde dónde hasta dónde, qué partes del diálogo se abarcan, todo. Es un trabajo de locos que implica fotografiar, planillar, cronometrar, marcar, observar... Todo eso hace el continuista. Probablemente una de las personas más importantes del set. Cuando esta figura no existe, puede tomar las tareas el 1er ayudante de dirección.

---

1- El eje de miradas, el eje de cámara, el eje de desplazamiento de personajes.

2- Este dato no está en la claqueta. El tipo de lente indica el tamaño de plano, por ende si se cambia el lente, se cambia el tamaño, y en ese caso cambia también el número de plano, por eso no hace falta ponerlo en la claqueta, pero sí el continuista debe llevar un registro de esos cambios, y debe saber con qué lente se filmó cada plano.



En el equipo de dirección también encontraremos a un **Primer Ayudante** quien será muy importante tanto en la preproducción como en el rodaje. Durante la preproducción es aquel que está en contacto con la castinera o quien realiza el propio casting y está en contacto directo con el elenco. A su vez puede contar con un coordinador de elenco, si es que trata con muchos actores y se hace difícil su manejo. También es el encargado de realizar la **prueba de vestuario**, instancia en la cual se prueban las opciones propuestas por el Jefe o Jefa de vestuario, se determinan los cambios que tendrán, y el 1er ayudante archiva mediante fotos cada cambio de vestuario para cada actor. A su vez podemos tener una prueba de maquillaje o de peinado. En todas estas instancias, el 1er ayudante cita y atiende al elenco, incluso coordina con producción la movilidad de los mismos si se trata de figuras de relevancia.

Otra tarea que lleva a cabo el Primer Ayudante, muchas veces delegada en el Segundo Ayudante de dirección, es el **trámite de permiso de menores**, cuando tenemos un menor de 16 años que actúa en nuestra película. Generalmente, se busca una persona que se dedique especialmente a este trámite, que presente las solicitudes ya sea en provincia o en capital, que cite a los padres y madres, que junte la documentación y que lleve adelante este permiso.

Una tarea no menor que lleva a cabo tanto el Asistente de Dirección como su Primer ayudante es la reunión entre el dibujante de **storyboard** y el Director. Luego será el Asistente quien le indique al dibujante aquellos cuadros que se puedan sumar o que necesiten una modificación en el caso que lo indique el Director.

En rodaje, el Primer ayudante está a cargo de todo lo que sea la avanzada de los días que siguen. Estará mucho en la oficina, cuando no, en el mismo rodaje frente a la computadora, reacomodando el plan de acuerdo a las necesidades que surjan, y de acuerdo a lo que le diga el asistente de dirección. Imprimirá día a día el llamado de filmación o call sheet del día siguiente, donde incluirá un pequeño desglose de todo lo necesario para la jornada siguiente, con los horarios de citación para que producción cite al equipo. Preverá a los actores de los días por venir, es decir los mantendrá al tanto de posibles cambios y posibles días de filmación, para que sepan qué día deberán tener reservado. El primer ayudante también citará a los actores correspondientes día a día, y colaborará en la confección del plan de rodaje junto al asistente de dirección.

No nos olvidemos de los extras: esas parejas que hablan en las mesas de fondo de los bares, esa gente que camina por la plaza o la calle, esas personas que saltan en las escenas de cancha o recital. Esas cientos y cientos de personas son el ingrediente principal para dar vida a nuestra película. En



general hay una persona en el equipo de dirección que se dedicará en un 100% a ellos. Los recibirá, los guiará en su preparación, ordenándolos, les hará firmar sus cesiones de imagen, les controlará el tiempo de jornada (para eso el sindicato de extras pone un planillero pero siempre es bueno estar de acuerdo en esos horarios con él), llevándolos a vestuario, después al set de a grupos, los acomodará en cuadro, les marcará una acción, los reciclará para que siendo las mismas personas parezcan otro grupo de gente, les dará permiso para ir al baño (o no), y se ocupará de ellos en todo tipo de cuestiones. Por supuesto que el Director y el Asistente de Dirección los dirigen también, marcando acciones, eligiendo destacar a uno más que otro. De hecho es un cuadro común ver al asistente de dirección con megáfono en mano dirigiendo a los extras y al equipo técnico al mismo tiempo. Depende del caso y de lo que imponga la escena. Pero por lo general, siempre la persona encargada de los extras, en todo sentido, es alguien del equipo de dirección. Es raro que en un largometraje, o en una publicidad, todos los días exijan tener extras. Y de los días que los haya, a veces serán 10 o a veces serán 100. Todo depende, por eso veremos si vale la pena tener a alguien fijo para ello, o si esa tarea la puede hacer el Primer Ayudante, y llamar refuerzos si hace falta para determinados días. O bien puede haber un segundo ayudante fijo avocado a eso. No es fácil dirigir extras. Es más: de todas las máquinas, los aparatos tecnológicos, los mecanismos de movilidad de cámara, los grandes decorados, los pesados mobiliarios, los delicados y carísimos equipamientos, de todo, todo, todo con lo que se lidia día a día en un set, lo más difícil de manejar es el factor humano. La gente. Entonces, no sería extraño poner una persona en el equipo dedicada a los extras.

Después del Continuista, el Primer Ayudante y el Segundo Ayudante, si el presupuesto lo permite y el proyecto lo merece, habrá un meritorio. Los meritorios son una parte importantísima en todo proyecto cinematográfico. Ser meritorio en la mayoría de los casos es la puerta de entrada a la industria, y lo maravilloso del puesto es que es atribuye el derecho de *aprender*. El Sindicato los llama de hecho Aprendices. Los meritorios son jóvenes, predispuestos, siempre atentos, siempre estarán listos para más, siempre queriendo instruirse, queriendo hacer cosas: son una fuerza importantísima en un proyecto, y ser meritorio es un paso vital en la formación de un técnico de cine. No es raro que todos los grandes productores opinen que sin meritorios no hay cine. Y es verdad. Son la base. Además, en cine los meritorios no trabajan solo por el mérito, trabajan por un salario, como todos los demás técnicos. Bajo, pero no nulo. En el equipo de dirección el meritorio puede atender y mimar a los actores principales. Puede dar una mano los días de muchos extras. Puede simplemente *estar ahí* a tiro por si algo se incendia (en sentido metafórico).

Cada proyecto es un mundo. Y cada rodaje encontrará su propia manera de avanzar a través del



trabajo. Cada persona tiene capacidades y dificultades diferentes. Tal vez tengamos un primer ayudante pésimo con el Movie Magic<sup>3</sup>, pero excelente dirigiendo y controlando extras. Tal vez tengamos un meritorio que se da muchísima mañas con los extras también. Tal vez tengamos un segundo ayudante que se apabulle con las grandes cantidades de extras, pero pueda atender bien de cerca a los actores principales, los cuide, los cite, los lleve, los traiga. Es importante estar atentos a la gente que nos rodea trabajando y descubrir las capacidades de cada uno y dónde se destaca el que tengo al lado y dónde me destaco yo. De esta manera el trabajo se optimiza y todo el mundo hace lo que mejor sabe hacer.

En definitiva, el cine es un trabajo en equipo y debemos aprender a manejarnos de esa manera.

## **EL EQUIPO DE DIRECCIÓN EN RODAJE.**

### **El toma a toma, pensando en el día a día, pensando en el mañana.**

En el rodaje, el asistente de dirección está detrás de todo lo que sería la “burocracia de toma”. Pedir silencio, pedir claqueta, pedir estado de ventanilla, anunciar cambio de chasis, anunciar si la toma fue buena y pasamos a la siguiente, anunciar el paro para comer, etc. Digo “anunciar” porque esa es su tarea. Claro está que no es él quien decide si la toma fue buena o no, sino el Director, y no es él el que nota que la cámara se quedó sin rollo, sino el camarógrafo. Él simplemente lo anuncia. Por él pasa toda la información, antes que por el Director. Él es el portavoz de lo que pasa en el set, el nexo entre todas las áreas entre sí, y el nexo entre todas las áreas y el Director. Él se encarga de lo técnico, de lo que podría llamarse “estructural”. Y al mismo tiempo, él maneja los tiempos. Sabe con cuánto tiempo ir preparando a los actores, a los extras, con cuánto tiempo ir preparando la puesta de la toma que viene, si se puede. Está atento a lo que pasa ahora, y a lo que está por pasar. Es un “bicho de set”.

Si, por ejemplo, justo antes de tirar toma, el cuadro que está colgado en la pared detrás del actor se tuerce, el ambientador o el utilero, pedirán permiso al asistente de dirección para que le de tiempo para acomodarlo. Lo mismo el equipo de maquillaje, para secar el sudor de las frentes; lo mismo el equipo de vestuario para acomodar las arrugas de la ropa. El asistente es la autoridad en set en todo lo relativo, podría decirse, a la *operación de filmar*.

---

**3-** El Movie Magic (llamado “Movie Magic - E. P. Schedulling”, en sus versiones para Mac y PC) es un programa que se usa para confeccionar el desglose y el plan de rodaje. Es una herramienta muy práctica y dinámica, y es de hecho la que se usa para realizar el plan de rodaje, y los llamados diarios de filmación.



Pero, no debe haber confusión, el Director es el Director. Él decide qué toma está bien y qué toma no. Él puede retrasar todo simplemente porque el brillito que da un farol sobre el borde de la taza en la que toma el actor desconcentra el foco de atención. Él puede pedir que antes de ir a comer se haga otra toma (siempre que sean realmente pocos minutos, porque se sabe que no es bueno tener al equipo técnico con hambre). Él puede pedir que se deje para después de comer otra toma. Incluso si el tiempo apremia puede negociar con el Asistente, el Jefe de Producción y el equipo, por un almuerzo más corto que 1 hora.

El asistente debe conocer o intentar acercarse a los gustos de su director, es con quien trabaja todo el día, es su jefe y a la vez su compañero. Habrá directores mas pasivos, más rápidos, aquellos que prefieren estar detrás del monitor y desde ahí corregir lo que ven, y aquellos que están en el set modificando cosas hasta último momento. Dependerá mucho de la personalidad del director el mayor o menor margen que se le de a la creatividad de último momento; y por supuesto también dependerá del tipo de producción y del presupuesto que se maneje.

De todos modos, a pesar de las diferentes maneras de trabajar de los directores, siempre el asistente está ahí, manejando, controlando, con un reloj en la mano, y con el plan en el bolsillo. Porque además del día presente, su interés es el resto del rodaje. Si se hace tarde, y ya se empieza a vislumbrar que algunas escenas quedarán fuera, él debe empezar a pensar en correrlas a otro día. Charlar con las áreas, discutir las posibilidades (o las imposibilidades). Proponerle soluciones alternativas al director, en caso de que el panorama se complique. A lo mejor suprimir una escena que no es del todo importante, ya que el contrato de alquiler de una locación X no se puede extender (en general las escenas poco importantes son las últimas del día en el plan de rodaje); a lo mejor suplantarla por otra en otra locación; a lo mejor con lo que ya tenemos filmado, montado de una determinada manera, alcanza: en ese caso el asistente se sentará a hablar con el video assist para que prepare los tapes de jornadas anteriores de rodaje y se los muestre al Director, para que pueda visualizar lo ya hecho.

Es bueno pensar en los equipos de un rodaje como si fueran ruedas dentadas, todas interconectadas formando un sistema de engranajes. Todas son interdependientes, y al modificarse modifican a las otras. Hasta en lo inimaginable. Siempre, por default, se asocian arte con vestuario, vestuario con maquillaje, cámara con fotografía y grip, sonido con dirección de actores. Y está bien que así sea. Pero una película es un sistema<sup>4</sup> completo. Por ejemplo, vestuario no puede dejar de tener en cuenta a sonido

---

<sup>4</sup>- La palabra “sistema”, por definición, habla de un conjunto interrelacionado de partes, de partes independientes, pero interdependientes también.



a la hora de elegir las telas de las camisas de los personajes que llevarán micrófonos corbateros: una tela sintética y rugosa impedirá la toma. Maquillaje no puede dejar de tener en cuenta a fotografía en los tonos de base que usa. El equipo de Locaciones<sup>5</sup> no puede dejar de tener en cuenta a sonido, a arte, a catering! Todo está en contacto con todo, todo el tiempo. Pero así mismo, podemos imaginar al asistente como un engranaje que está en el medio, que marca el ritmo de los demás. Que gira y hace girar a los demás. Y que, definitivamente, si se traba, hace que los demás se traben también. El corazón orgánico del equipo.

### **EL EQUIPO DE DIRECCIÓN EN POST.**

El proceso de post producción encuentra al Director en solitario con su material, su sala de montaje y su compaginador. Esta etapa del proyecto cinematográfico puede estar a cargo de una nueva figura que es el Post productor, alguien que sabe tanto de procesos de laboratorio como de las nuevas tecnologías de post producción. En esta etapa el equipo de dirección termina su trabajo. El asistente de dirección es probable que cierre al terminar el rodaje y ya no trabaje más en esta etapa. Quien aquí continua 1 o 2 semanas, dependiendo del tipo de proyecto, será el Primer Ayudante de Dirección. El mismo se encargará de darle un cierre a la información que se fue apuntando durante el rodaje. El cierre de dirección consiste en planillar los cierres del elenco (durante el rodaje fue anotando citación y cierre de cada actor cada jornada, contemplando horas extras), el cierre de extras (por jornada y horas extras). Sumado a esto incluirá aquellos que han tenido prueba de vestuario, call back, el porcentaje que cobra el representante, el porcentaje que cobra AAA en concepto de cargas sociales. Todo esto arrojará el total del rubro de elenco, discriminado por aquellos que tienen contrato, aquellos que tienen bolo y los extras. Asimismo archivará las cesiones de imagen de los extras y los precontratos.

También se encargará de hacerle al departamento de producción la rendición de gastos final de toda la plata de caja chica de que haya dispuesto el área de dirección durante el rodaje.

Y también despedirse de todos.

Y también llorar porque terminó el proyecto, que fue lo único que ocupó la vida de ese técnico durante meses. Y también sentirse triste y vacío. Y asegurar una vez más, que vivir del cine es una hermosa manera de vivir.

Y nada más.

---

**5-** Vale recalcar que el equipo de Locaciones parte del equipo de Producción. No puede tomar decisiones independientemente del Jefe de Producción.



## ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO TÉCNICO CINEMATográfico

### ROLES SEGÚN S.I.C.A.

<b>Jefe/a De Locaciones</b> Asistente De Locaciones Aprendiz	<b>Jefe/a De Producción</b> Asistente De Producción Ayudante De Producción Aprendiz	<b>Asistente De Dirección</b> Continuista / Script 1º Ayudante De Dirección 2º Ayudante De Dirección Aprendiz	<b>Dirección De Casting</b> Asistente De Casting Aprendiz
	<b>Dirección De Arte</b>	<b>Dirección De Fotografía</b>	
<b>Director De Sonido</b> Mezclador/a Ayudante De Sonido Editor/a de diálogos Editor/a de ambientes y efectos Aprendiz	<b>Escenógrafo/a</b> Ambientador/a Ayudante De Escenografía Utilero/a/Carpintero/a Asistente De Utilería Realizador/a Aprendiz	<b>Técnico/a Hd Camarógrafo/a</b> 1º Ayudante De Cámara 2º Ayudante De Cámara Video Assist Fotógrafo/a De Filmación Aprendiz	<b>Compaginador/a</b> Ayudante De Compaginación Cortador/a De Negativos Aprendiz
<b>Jefe/a De Maquillaje</b> Peinador/a Ayudante De Maquillaje / Peinado Aprendiz	<b>Vestuarista</b> Ayudante De Vestuario Modista/o Aprendiz	<b>Gaffer</b> Jefe/a Reflectorista Capataz Reflectorista Reflectorista Operador/a De Generador Aprendiz	<b>Key Grip</b> Grip Asistente De Grip Aprendiz

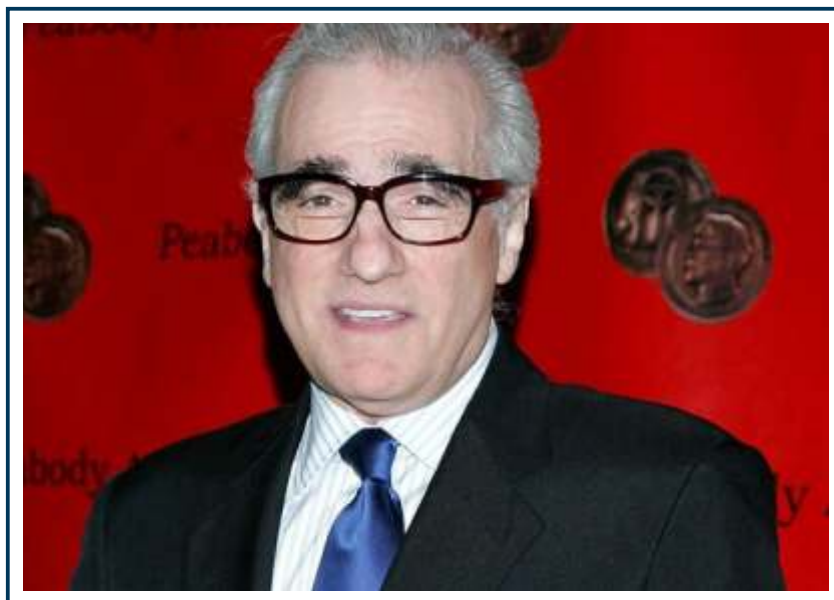
## REALIZACIÓN

### “DE LA POLÍTICA DE AUTORES AL CINE MARVEL UNA MIRADA SOBRE EL CINE ACTUAL”

#### **Scorsese escribió una carta explicando su postura frente a las películas de Marvel**

11 noviembre 2019

El director publicó en *The New York Times* una extensa carta en la que explicó su posición frente a las películas de Marvel, luego de que semanas atrás declaró que "no era cine" y desató la polémica.



El director [Martin Scorsese](#) publicó en *The New York Times* una extensa carta en la que explicó su posición frente a las películas de [Marvel](#), luego de que semanas atrás declaró que “no era cine” y desató la polémica. Sus dichos fueron respaldados por varios referentes de la industria cinematográfica como Francis Ford Coppola. Incluso, el director de *El Padrino* consideró que Scorsese fue demasiado benevolente al calificar a las producciones de la franquicia de superhéroes.

#### **Ésta es la carta que Scorsese escribió en *The New York Times* para explicar su postura sobre Marvel:**

A principios de octubre, en Inglaterra, la revista *Empire* me hizo una entrevista. Me preguntaron sobre las películas de Marvel. Contesté. Dije que había intentado ver algunas de ellas y que no eran para mí, pues se me parecían más a parques de atracciones que a películas tal como las he conocido y amado durante mi vida y que, al final, no creía que fueran cine.





Algunas personas han considerado la última parte de mi respuesta como insultante, o como prueba de mi odio hacia Marvel. Si alguien está decidido en interpretar mis palabras de esa manera, no hay nada que pueda hacer al respecto.

En muchas de las películas de franquicias trabajan personas con talento y maestría considerable. Se ve en la pantalla. El hecho de que los filmes como tal no me interesen es un asunto de gusto y carácter personal. Sé que, si fuese más joven, podría haber estado emocionado por estas producciones cinematográficas y quizás hasta hubiera querido hacer una. Pero crecí en el momento que lo hice y desarrollé un sentido de las películas —de lo que eran y de lo que podrían llegar a ser— que está tan lejos del universo Marvel como la tierra lo está de Alfa Centauri.

Para mí, para los cineastas que llegué a amar y respetar, y para los amigos que empezaron a rodar películas al mismo tiempo que yo, el cine consistía en una revelación. Una revelación estética, emocional y espiritual. Giraba en torno a los personajes: la complejidad de las personas y sus naturalezas contradictorias y a veces paradójicas, su capacidad para herirse y amarse unos a otros y, súbitamente, enfrentarse a ellos mismos.

Consistía en confrontar lo inesperado en la pantalla y en la vida que dramatizaba e interpretaba, y expandir la sensación de lo que era posible en esa forma artística.

Esa era la clave para nosotros: era una forma artística. En aquel momento había cierto debate al respecto, por lo que defendimos al cine como un arte equivalente a la literatura, la música o el baile. Llegamos a entender que el arte podría encontrarse en distintos lugares y de muchas maneras: en “The Steel Helmet” de Sam Fuller y “Persona” de Ingmar Bergman, en “It’s Always Fair Weather” de Stanley Donen y Gene Kelly y en “Scorpio Rising” de Kenneth Anger, en “Vivre Sa Vie” de Jean-Luc Godard y en “The Killers” de Don Siegel.

También en las películas de Alfred Hitchcock. Supongo que podría decirse que Hitchcock era su propia franquicia. O nuestra franquicia. Cada estreno de una de sus producciones era todo un suceso. Estar en una sala llena de aquellos viejos teatros viendo “Rear Window” era una experiencia extraordinaria, un acontecimiento electrizante creado por la química entre los espectadores y la película en sí misma.

En cierto modo, algunos filmes de Hitchcock eran también como parques de atracciones. Pienso en “Strangers on a Train”, cuyo clímax sucede en un carrusel —en un parque de atracciones real— y en “Psycho”, la cual vi el día de su estreno en función de medianoche, y fue una experiencia que nunca olvidaré. El público quería ser sorprendido y emocionado, y no salieron decepcionados.



Sesenta o setenta años más tarde, seguimos viendo esas películas y maravillándonos con ellas. Pero ¿son las sorpresas y las emociones las que nos hacen regresar a ellas? No lo creo. Los escenarios de “North by Northwest” son impresionantes, pero no serían más que una sucesión de composiciones y cortes elegantes y dinámicos sin las emociones desgarradoras en el centro de la historia o el desconcierto absoluto del personaje de Cary Grant.

El clímax de “Strangers on a Train” es una proeza, pero es la interacción entre los dos personajes principales y la interpretación profundamente inquietante de Robert Walker lo que resuena en la actualidad.

Algunos dicen que las películas de Hitchcock tenían cierta similitud entre ellas, y quizás sea cierto: el mismo Hitchcock se hizo esa pregunta. Pero la similitud de las películas de franquicia de hoy es otro asunto. Muchos de los elementos que definen el cine como lo conozco se consiguen en las películas de Marvel. Lo que no hay es revelación, misterio o genuino peligro emocional. Nada está en riesgo. Las películas están diseñadas para satisfacer un conjunto específico de demandas y para ser variaciones de un número finito de temas.

Se hacen llamar secuelas, pero en realidad tienen espíritu de remakes y todo en ellas pasa por decisiones oficiales, porque no puede ser de otra manera. Esa es la naturaleza de las franquicias cinematográficas modernas: tienen mercados estudiados, están probadas con audiencias y son analizadas, modificadas, vueltas a analizar y vueltas a modificar hasta que están listas para el consumo.

En otras palabras, son todo lo que las películas de Paul Thomas Anderson, Claire Denis, Spike Lee, Ari Aster, Kathryn Bigelow o Wes Anderson no son. Cuando veo una película de cualquiera de estos cineastas, sé que voy a ver algo absolutamente nuevo y que seré transportado a experiencias inesperadas y a veces hasta innombrables. Ampliarán mi sensación de lo que es posible lograr al contar historias con imágenes en movimiento y sonidos.

Te preguntarás entonces, ¿cuál es mi problema? ¿Por qué no dejar a las películas de superhéroes y otras franquicias en paz? La razón es sencilla. Actualmente, en muchos lugares de este país y del mundo, las películas de franquicias son tu primera opción si quieres ver algo en el cine. Es un momento precario en cuanto a la exhibición, y hay menos teatros independientes que nunca. La ecuación se ha volteado y la emisión en continuo se ha convertido en el sistema principal de exhibición. Sin embargo, aún no conozco a ningún cineasta que no quiera hacer películas para que sean proyectadas en la pantalla grande, frente a una audiencia.



Eso me incluye, y eso que acabo de terminar una película para Netflix. Solo esa compañía nos permitió rodar “The Irishman” de la manera que queríamos, y siempre estaré agradecido por eso. Tenemos un tiempo de exhibición en salas, lo cual es genial. ¿Me hubiera gustado que la película estuviera en más salas de cine por más tiempo? Por supuesto que sí. Pero sin importar con quien termines haciendo tu película, la realidad es que las pantallas de la mayoría de los multicines están repletas de franquicias cinematográficas.

Si me dices que eso sucede por un mero asunto de oferta y demanda y por darle a la gente lo que quiere, estoy en desacuerdo. Es como la pregunta del huevo y la gallina. Si al espectador solo se le vende una cosa eternamente, por supuesto que solo va a querer más de lo mismo.

Podrías decir entonces, ¿no pueden simplemente irse a casa y ver cualquier otra cosa que quieran en Netflix, iTunes o Hulu? Claro que pueden. Pueden ir a cualquier otro sitio que no sea una sala de cine, el lugar donde los cineastas querían que sus películas fueran vistas.

Como todos sabemos, en los últimos 20 años la industria del cine ha cambiado en todos sus frentes. Sin embargo, el cambio más siniestro ha sucedido de manera sigilosa y en la oscuridad de la noche: la eliminación gradual pero constante del riesgo. Muchas películas actuales son productos perfectos fabricados para el consumo inmediato. Muchas de ellas están realizadas por equipos de personas talentosas. Aun así, les falta algo esencial: la visión unificadora de un artista individual. Por supuesto, un artista individual es el factor más riesgoso de todos.

No estoy insinuando que las películas deban ser o hayan sido alguna vez una forma artística subsidiada. Cuando el sistema de estudio de Hollywood estaba vivo y en buena forma, la tensión entre los artistas y los ejecutivos era constante e intensa, pero era una tensión productiva que nos dio algunas de las mejores películas de la historia. En palabras de Bob Dylan, las mejores películas de esa era fueron “heroicas y visionarias”.

Hoy, esa tensión se ha esfumado, y existen personas en la industria con una absoluta indiferencia sobre el aspecto artístico y una actitud displicente y posesiva —una combinación letal— sobre la historia del cine. Lamentablemente, la situación es que tenemos dos campos separados: el entretenimiento audiovisual mundial, y el cine. De vez en cuando se solapan, pero eso sucede cada vez menos. Y me temo que el dominio económico de uno está siendo utilizado para marginar e incluso menospreciar la existencia del otro.

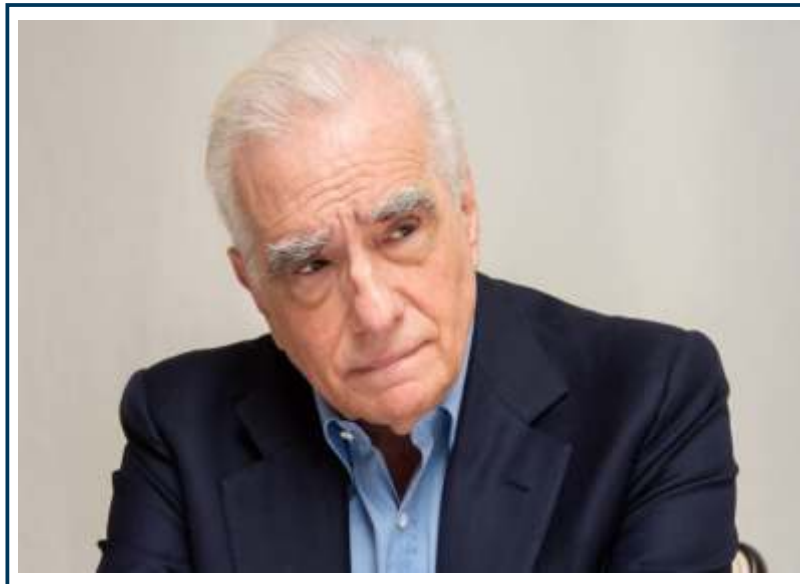


Para cualquiera que sueñe con crear películas o que esté empezando a hacerlo, la situación actual es brutal y hostil con el arte. Y el simple acto de escribir estas palabras me llena de una tristeza absoluta.

### **Scorsese: “La situación es brutal e inhóspita para el arte”**

**El cineasta publica un artículo de opinión en el que vuelve a afirmar que las películas de franquicias como Marvel "no son cine"**

**WireImage**



El cineasta Martin Scorsese defendió este lunes en un artículo de opinión publicado en el periódico The New York Times sus recientes críticas al universo cinematográfico de Marvel y fue más lejos, al afirmar que ese tipo de películas destinadas al "entretenimiento" están perjudicando al cine, entendido como un "arte". "La situación, lamentablemente, es que ahora tenemos dos campos separados: hay entretenimiento audiovisual global y hay cine. Todavía, de vez en cuando, [esos dos campos] se superponen, pero eso se está volviendo cada vez más raro. Y me temo que el dominio financiero de uno se esté usando para marginar e incluso menospreciar la existencia del otro", argumentó.

En la columna, Scorsese defendió los comentarios que hizo a principios de octubre en una entrevista con la revista Empire, en la que afirmó que los filmes de Marvel “no son cine”. "Me hicieron una pregunta. Yo respondí. Dije que intenté ver algunas de ellas y que no son para mí, que a mi parecer están más cerca de los parques temáticos que de las películas, tal y como las he conocido y amado durante toda mi vida. Y que, al final, no creo que sean cine", insistió.



Las declaraciones de Scorsese desataron un enfrentamiento entre grandes directores de Hollywood como Francis Ford Coppola, Joss Whedon y James Gunn, que expresaron sus diferencias por el valor artístico y el significado de las películas de superhéroes, que viven una época dorada. "Marvel se parece más a un parque de atracciones que al cine", señaló Francis Ford Coppola en un encuentro con la prensa el pasado 19 de octubre en Lyon. "Cuando Scorsese dice que no es cine, tiene razón. Uno espera un aprendizaje y una inspiración de una película, y no creo que obtengas eso con Marvel, porque hace películas sin riesgo. Para mí, hacer cine sin riesgo es como tener un bebé sin sexo. En realidad, Marty fue amable. No dijo que era despreciable, que es lo que estoy diciendo yo".

A James Gunn, el director de la saga de Guardianes de la galaxia y de la próxima entrega de Escuadrón Suicida, que saldrá en 2021, las palabras de Scorsese no le sentaron del todo bien. "Martin Scorsese es uno de mis cinco cineastas vivos favoritos", escribió en Twitter. "Me indigné cuando la gente criticó La última tentación de Cristo sin haberla visto. Lamento que él ahora juzgue mis películas de la misma forma. Dicho esto, siempre adoraré a Scorsese y estaré agradecido por su contribución al cine. No puedo esperar a ver El irlandés". Joss Wheedon, que ha adaptado al cine los cómics de Los vengadores, escribió también un tuit sobre el asunto: "[Al oír las palabras de Scorsese] me viene a la cabeza James Gunn y cómo pone su corazón y tripas en los Guardianes de la galaxia. Yo venero a Marty y entiendo lo que dice, pero... Bueno, hay una razón por la que siempre estoy enfadado".

Esta vez, Scorsese explicó que si las producciones de superhéroes no le interesan es por cuestión de "gusto personal" y porque, por razones generacionales, entiende el cine de otra manera. "Para mí, para los cineastas a los que llegué a amar y respetar, para mis amigos que comenzaron a hacer películas casi al mismo tiempo que yo, el cine giraba en torno a la idea de revelación: revelación estética, emocional y espiritual. Lo importante eran los personajes: la complejidad de las personas y su naturaleza contradictoria y a veces paradójica, la forma en que pueden hacerse daño unos a otros y amarse y de repente encontrarse cara a cara con ellos mismos", escribió Scorsese. "Se trataba – añadió– de confrontar lo inesperado en la pantalla y en la vida, que se dramatizaba e interpretaba; de ampliar el sentido de lo que era posible en la forma de arte. Y esa era la clave para nosotros: era una forma de arte".

Scorsese reconoció que el mundo del cine ha cambiado mucho en los últimos 20 años y puso de ejemplo las franquicias, como Marvel, en las que la naturaleza de las películas obedece a "una investigación del mercado, pruebas con la audiencia, [películas] examinadas, modificadas, revisadas y remodificadas hasta que estén listas para el consumo". El cineasta, que acaba de estrenar El irlandés en Netflix, subraya que "en muchos lugares de este país [EE UU] y en todo el mundo, las franquicias son ya la opción principal si quieres ver algo en la gran pantalla. (...) Y eso me incluye a mí, que acabo de



rodar una película para Netflix. Solo así hemos podido realizar El irlandés del modo que que queríamos, y por ello estaré siempre agradecido. Tenemos una ventaba en los cines, lo cual es estupendo. ¿Pero me gustaría que la película se proyectara en la gran pantalla durante más tiempo? Por supuesto. Pero no importa con quién hagas la película, el hecho es que las pantallas en la mayoría de cines están copadas por las franquicias".

"Si me vas a decir que simplemente se trata de una cuestión de oferta y demanda y de darle a la gente lo que quiere, tengo que mostrar mi desacuerdo. Se trata de una cuestión del tipo el huevo y la gallina. Si a la gente solo se le da un tipo de cosa y solo se le vende sin parar un tipo de cosa, por supuesto que van a querer más de esa cosa", apuntó Scorsese, quien reconoció al final de la columna que sus propias palabras sobre el estado actual del cine le llenaban de una "terrible tristeza". "Para cualquiera que sueñe con hacer películas o que esté empezando, la situación en este momento es brutal e inhóspita para el arte".

## **MARVEL, SCORSESE, Y EL LARGO ADIÓS AL NEW HOLLYWOOD - CON LOS OJOS ABIERTOS**

### **MARVEL, SCORSESE, Y EL LARGO ADIÓS AL NEW HOLLYWOOD**

26 Nov, 2019 01:17 |

Entre la polémica ya olvidada (con Marvel) y el entusiasmo general con El irlandés, algunas cosas se pueden decir sobre los superhéroes y los viejos personajes de Martin, y el mundo y el cine que encarnan.

Terminando la segunda década del nuevo siglo, el cine norteamericano sigue marcando el ritmo del fin de los tiempos. Si más de medio siglo atrás la nueva ola crítica encontraba en la relectura del cine de Hollywood la base para una "política de los autores" que definió la autoconciencia del cine moderno, y a fines de los 60 el mismo cine norteamericano devolvió sin aliento las gentilezas al trazar un puente entre el New Hollywood con la Nouvelle vague (de los guiños godardianos de De Palma al close encounter entre Spielberg y Truffaut), Godard y Scorsese parecen ser los últimos representantes de aquella vieja modernidad, y sus últimos films una suerte de largo adiós.

Dejemos por el momento Le livre d'image para quedarnos con el último avatar norteamericano de ese paradójico agón: la aparente lucha entre los superhéroes de Marvel y los antihéroes de Scorsese y Tarantino.



## Los vengadores

Primero, un poco de historia: En 2005, Marvel Entertainment, el enorme conglomerado que administra los personajes creados para Marvel Comics, comenzó a producir de forma independiente sus propias películas. Anteriormente había coproducido varias películas de superhéroes con Columbia Pictures, New Line Cinema y 20th Century Fox, pero Marvel generaba relativamente pocas ganancias de esos acuerdos de licencia con los estudios, y quería obtener más dinero manteniendo a la vez el control artístico de los proyectos y la distribución. Así fue como se decidió crear Marvel Studios, el primer estudio de cine independiente dedicado íntegramente a su propia “franquicia”. (A fines de diciembre de 2009, The Walt Disney Company adquirió Marvel Entertainment por U\$S4 mil millones.)

Pero el éxito comercial solo llegó cuando Kevin Feige, uno de los productores contratado por su conocimiento del mundo Marvel y pronto devenido ejecutivo de alto rango, gestionó la creación de un universo compartido, tal y como Stan Lee y Jack Kirby habían hecho con sus cómics en la década de 1960. El plan de Marvel fue lanzar películas individuales con sus personajes, para luego unirlos en películas crossover. Iron Man (2008) fue la primera película estrenada del «Marvel Cinematic Universe», que conecta las 23 películas de Marvel lanzadas hasta la fecha, dando 23 mil millones de dólares en taquilla a nivel global. (Se supone que ese plan ya va por su fase 4, y de hecho ya hay estrenos agendados con varios años de anticipación.)

Feige dijo que la historia para futuras películas se desarrolla “en su mayoría, a rasgos lo suficientemente grandes e imprecisos para que, si durante el desarrollo de cuatro o cinco películas antes de llegar a la culminación, aún tengamos espacio para movernos y sorprendernos con los lugares en los que terminamos. Para que todas las películas, con suerte cuando estén terminadas, se sientan todas interconectadas, indicadas y planeadas con anticipación, pero puedan tener suficiente identidad como películas individuales”. Después de todo, se trata de jugar a mantener vivo el “género”, y por eso mismo Marvel intenta que sus faraónicos proyectos recaigan en algún director usualmente identificado con un cine más personal e independiente. Como si hubiera aprendido la lección de autoconciencia que el cine moderno le regaló a Hollywood, y que ahora hasta Disney usa para relanzar la saga Star Wars (esa con la que Lucas jugaba a desafiar al Imperio, antes de entregarse al lado oscuro de la fuerza). Pero esa vasta ingeniería y juegos vitales no alcanzan para que ese cine hipermusculado deje de ser un cine para fans (literal fanfiction), no para la humanidad. Un cine de y para superhombres que sufren nietzscheanamente su herida narcisista.



También en la antigua Grecia, en los orígenes mismos de la cultura occidental, los hombres estaban rodeados y tutelados por dioses y semidioses. Pero la esencia de ese Mito originario fue dar origen a la Tragedia, es decir, a la comedia humana. “Se trataba de personajes, de la complejidad de las personas y su naturaleza contradictoria y a veces paradójica, la forma en que pueden herirse y amarse unos a otros y de repente encontrarse cara a cara consigo mismos”, escribió Scorsese hablando del cine con el que creció, pero que podemos extender a los 2500 años de arte occidental, de La Ilíada a El irlandés.

## ¿Quién golpea a mi puerta?

En una columna publicada en The New York Times, Scorsese defendía así los comentarios que había vertido previamente en una entrevista con la revista Empire, donde señaló que las películas de Marvel no son cine, sino “más cercanas a los parques temáticos que a las películas como las he conocido y amado a lo largo de mi vida”. La paradoja, claro, es que esos parques temáticos no renacieron con Marvel, sino con sus compañeros Lucas y Spielberg. Tal vez Scorsese asume esto al ir más atrás, y sugerir que “en cierto modo, algunas películas de Hitchcock también eran como parques temáticos”, aunque “no serían más que una sucesión de composiciones y cortes dinámicos y elegantes sin las emociones dolorosas en el centro de la historia”.

Para Scorsese, lo que define al cine es la “revelación, misterio o peligro emocional genuino”. Pero en las películas de Marvel “nada está en riesgo. Están hechas para satisfacer un conjunto específico de demandas, y diseñadas como variaciones sobre un número finito de temas. Son secuelas





de nombre pero son remakes de espíritu”. Aquí tocamos parte del problema, porque ¿no podría decirse lo mismo de El padrino III? El problema no son tanto las “variaciones sobre un número finito de temas” (algo que no ha variado mucho desde los griegos), sino que “todo lo que hay en ellas está oficialmente aprobado porque no puede ser de otra manera. (...) Investigadas en el mercado, probadas por el público, examinadas, modificadas, revestidas y remodeladas hasta que están listas para su consumo”. ¿Pero no podría decirse también algo así de El irlandés, y su largo peregrinar hasta llegar a Netflix?

Scorsese asume que “en los últimos 20 años, como todos sabemos, el negocio del cine ha cambiado en todos los frentes. Pero el cambio más ominoso se ha producido de forma sigilosa y al amparo de la noche: la eliminación gradual pero constante del riesgo”. Y ve “el factor más arriesgado de todos” en “la visión unificadora de un artista individual”. Es decir, la vieja política de los autores, a la que hasta cierto punto también se rinde Marvel (salvo cuando esa autoridad quiere ser incondicional, como sucedió con *Martel* y *Black Widow*).

Porque el problema de fondo (más allá del dominio imperial que Scorsese no deja de denunciar) es que la política de los autores ya no alcanza, si es que alguna vez lo hizo. ¿O no hace a su modo el director de *Buenos muchachos* honor a su propia franquicia con *El irlandés*, reuniendo sus autores y temas históricos? Finalmente, se trata de la misma historia de violencia naturalizada (atisbos de redención final incluida), solo que esta vez cuesta 200 millones de dólares para devolverles la juventud a Pesci y De Niro. Y es que, después de todo, *El irlandés* no deja de reivindicar una ética de la obediencia debida y el trabajo bien hecho, sea cual sea (“pintar casas”, asesinar a sueldo, dirigir para los Estudios...). No es casual que a Scorsese le hayan ofrecido dirigir *Joker*, construida como un mashup entre su cine de los 70 y el comic de la compañía rival de Marvel.

## **Érase otra vez en Hollywood**

“No estaría haciendo lo que hago ahora si ellos no hubieran abierto camino. Ellos han servido como fuente de inspiración. Para mí, pueden expresar cualquier opinión que deseen”, dijo Jon Favreau, director de las películas de *Iron Man* la serie *The Mandalorian* ante las declaraciones de Scorsese y otros viejos directores. Después de todo, Coppola inventó las secuelas con *El padrino II*. Y Lucas y Spielberg las convirtieron en parques temáticos con *Star Wars*, *Indiana Jones* y *Jurassic Park*, aunque no se reconozcan ahora en sus hijos menos brillantes. El director de *Tiburón* simplemente apuesta a que alguien venga a enterrarlos a su vez: “El cine de superhéroes está ahora vivo y pujante. Pero este tipo de cosas funcionan por ciclos y tienen un tiempo limitado en la cultura popular. Llegará el día en que estas historias sean suplantadas por otro género que tal vez ahora mismo un joven cineasta está pensando, descubriéndolo para todos nosotros”.



Ese cineasta, si existiera, debería ser precisamente alguien menos respetuoso de la tradición, y no un J.J. Abrahams que prosigue las franquicias con un toque “personal”... ¿Existe algo parecido en el universo hollywoodense actual? Scorsese propone nombres como P.T. Anderson (perdido en sus recreaciones epocales revestidas de historias mínimas) o Wes Anderson (un cineasta que demuestra que se puede tener un mundo propio y no ser interesante). Curiosamente no menciona a Tarantino, el niño mimado de la crítica, el público y la industria, el que parece tener el óleo sagrado de los cineastas de los 70... Pero tal vez no lo nombra porque entiende que Tarantino no hace más que clavar el ataúd sobre esa tradición, al construir películas que son en sí mismas sus propios parques temáticos (y sin el riesgo de Hitchcock). Porque ¿qué otra cosa es Once Upon a Time in Hollywood sino una reconstrucción idealizada de ese mundo perdido en el que aun todo parecía posible?

**Nicolás Prividera / Copyleft 2019**



## TALLER DE PRÁCTICAS DE LECTURA, ESCRITURA Y ORALIDAD

### PRIMER ENCUENTRO

## FÍSICA

**CURSO:** 1er año

**CANTIDAD DE HORAS SEMANALES:** cuatro

**EQUIPO DE CÁTEDRA:**

Marcelo Stipcich ([mstipci@exa.unicen.edu.ar](mailto:mstipci@exa.unicen.edu.ar))

Mayra Garcimuño ([mayragarcimuno@gmail.com](mailto:mayragarcimuno@gmail.com))

## INTRODUCCIÓN

El plan de estudios vigente de la carrera de Realizador Integral en Artes Audiovisuales cuenta con un único curso de física, ubicado en el primer cuatrimestre del primer año. Aprobando esta asignatura los alumnos pueden acceder a cursar otras asignaturas más específicas de la carrera, por ejemplo en segundo año Iluminación y Cámara 2 y Diseño y posproducción de Sonido, y en este sentido, la asignatura Física está pensada como una introducción formal a temas relacionados con luz y sonido, que serán de interés primordial para aquellas asignaturas más específicas. Tiene una carga horaria de 4 horas semanales, de las cuales 2 corresponden a clases teóricas y 2 a clases prácticas en donde se trabaja en la resolución de problemas específicos y en la puesta en marcha y discusión de algún tipo de experiencia sencilla.

## FUNDAMENTACIÓN

En relación a lo expuesto en la Introducción, esta propuesta está orientada a alumnos que están comenzando con sus estudios de grado. En ese sentido, y a modo de enfatizar los conceptos físicos sobre el cálculo complejo, desde la Cátedra se estableció que para el desarrollo de los temas se utilizarán sólo herramientas básicas del Álgebra y algo de Trigonometría, prescindiendo del Cálculo Infinitesimal. Por esta razón, la formación en Matemática que el alumno ha recibido durante su educación secundaria es suficiente para tomar este curso.

El objetivo del curso es realizar una introducción pormenorizada de dos temas puntuales de Física: Acústica y Óptica. Se presenta un breve formalismo sobre cada tema realizando una exposición clara y acompañándolos con una serie de ejemplos relacionados con aspectos de fotografía, iluminación y



sonorización. Durante el desarrollo de la materia, tanto durante el dictado teórico como en las clases de problemas, se pretende brindar al alumno un espacio de diálogo permanente donde pueda volcar sus dudas y realizar todo tipo de consultas que considere que sean de incumbencia a la materia. Se pretende que cada estudiante pueda ir madurando los conceptos durante el desarrollo de la cursada y vaya encontrando, a la vez, puntos de coincidencia entre los temas propuestos y su trabajo cotidiano en lo referente a necesidades de iluminación, sonorización, fotografía, etc..

Como introducción, se realiza una presentación del concepto de oscilaciones y ondas en general, para luego pasar a tratar los temas más específicos de ondas de sonido y ondas electromagnéticas.

El tema ondas sonoras se desarrolla poniendo especial énfasis en los conceptos de la propagación de un sonido y su percepción humana. Se presentan algunos efectos sonoros especiales y se realiza una breve introducción a la relación entre este campo de la Física y la Música. Dentro del desarrollo del tema relacionado a los efectos sonoros, se presta especial atención a lo concerniente a absorción de ondas sonoras y preparación acústica de salas, a partir de la discusión de fenómenos de reverberación y eco.

Las ondas electromagnéticas se trabajan a partir de su relación con el campo de la Óptica; comenzando con el concepto de luz, su propagación y su percepción. Se definen algunos parámetros básicos para el trabajo con fuentes de luz como, por ejemplo, flujo luminoso, intensidad, iluminancia, etc., para a partir de allí, definir conceptos de iluminación y sombras. Se presentan algunos temas de Óptica Física y se pone especial interés en comprender los principios físicos de funcionamiento de algunos instrumentos ópticos (cámara fotográfica, telescopio, microscopio, proyector, zoom, etc.) y del ojo humano. Adicionalmente se hace una revisión acerca de las distintas fuentes de luz, el principio físico de su funcionamiento, y se realiza una recopilación de sus principales características técnicas.

## **EXPECTATIVAS DE LOGRO/OBJETIVOS**

El propósito de este curso es introducir a los alumnos en conceptos básicos de la física clásica y moderna, aplicándolos al contexto de lo que será, en un futuro, su profesión. Durante el desarrollo del mismo se abordan diferentes ideas de la Física apuntando principalmente a su utilización práctica en el ámbito de las realizaciones visuales y sonoras, aunque conservando el rigor académico necesario. Es así que uno de los principales objetivos de esta cátedra es captar el interés del alumno hacia los temas que se proponen, brindando para ello un enfoque ameno y conciso. Esto significa que el alumno pueda involucrarse con cada uno de los temas propuestos, sea capaz de encontrar situaciones puntuales



donde aplicarlos y pueda promover su discusión durante las clases. Junto con esto, se busca que el alumno sea capaz de enfrentar un determinado problema con cierto rigor científico y de manera sistemática, utilizando correctamente las herramientas básicas de cálculo y aplicando los conceptos apropiados. Como objetivos secundarios, durante todo el curso se fomentará la lectura de bibliografía adicional, tanto la sugerida por la cátedra como alguna otra que el mismo alumno considere apropiada, se trabajará para inducir al alumno a utilizar el lenguaje apropiado, el manejo de las herramientas matemáticas básicas y al seguimiento de cada clase habiendo realizado previamente, al menos, un repaso de los temas previos.

## **ENCUADRE METODOLÓGICO**

Para el desarrollo de esta propuesta pedagógica se prevé brindar a cada alumno una clase teórica y una clase práctica por semana, durante todo el cuatrimestre. Esto hace un total de 15 o 16 encuentros, de acuerdo al calendario académico previsto para este año, durante los cuales se dictarán las clases y se evaluarán a los alumnos.

Para la clase de teoría los alumnos cuentan con apuntes de cada tema a trabajar (ver en bibliografía “Apuntes de cátedra”), de los que podrán disponer algunos días previos.

Un objetivo importante de la Cátedra es lograr establecer canales de diálogo concretos con los alumnos, tanto como durante las clases como por fuera de los encuentros presenciales. A lo largo del tiempo se ha observado que los alumnos mantienen una percepción inicial poco satisfactoria de la asignatura. En este contexto, durante el primer tercio del cuatrimestre se desarrollan diversas estrategias docentes a modo de favorecer el intercambio de ideas, facilitar la discusión de temas, preguntas puntuales sobre algún punto en especial, resolución de problemas, etc.

En este sentido, además de las clases presenciales, desde la Cátedra se establecieron varios canales de contacto:

La plataforma de educación a distancia de la Facultad; un espacio Facebook, denominado “Física RIAA” (<https://www.facebook.com/groups/114812612049448/?ref=bookmarks>) en donde el contacto es absolutamente informal, se presentan situaciones o noticias vinculadas con algún aspecto relacionado con la materia y su relación con el arte, se anotan recordatorios o páginas web de interés de la asignatura; un espacio tipo “tablón de novedades”, bajo una aplicación para Windows denominada Padlet. En este espacio virtual se puede acceder a los apuntes de cátedra, a los prácticos de problemas y



sus resoluciones, y a una serie de autoevaluaciones para cada unidad temática (por ejemplo, para la Unidad I se puede consultar en <http://es.padlet.com/marcelostipcich/2to6t0dn8o>). En este espacio los alumnos, luego de consultar la unidad temática de interés, pueden dejar formuladas preguntas o comentarios. Automáticamente el sistema envía inmediatamente un aviso a los administradores (el docente a cargo y el ayudante), de manera de responder por mail al alumno, o de agregar un archivo explicativo al tablero para compartir con todos los alumnos a la vez; consultas personales a través de los mails de los docentes.

El responsable de cátedra será el responsable de dictar la clase teórica y, si bien también tendrá bajo su responsabilidad el desarrollo de las clases prácticas, se prevé la colaboración de un ayudante de práctica para el dictado de las mismas.

Mientras que las clases teóricas serán impartidas a la totalidad del alumnado, durante las clases prácticas se considera trabajar con grupos reducidos, permitiendo a los alumnos agruparse de acuerdo a sus propios criterios. El objetivo es contar con un espacio propicio para la discusión de los temas de la clase teórica, lo cual será motivado a partir de dos actividades complementarias: la resolución de las guías de preguntas y problemas; y la realización de experiencias simples de laboratorio que permitirán hacer determinaciones experimentales relacionadas con la guía de problemas o la observación directa de algún fenómeno físico relacionado con el tema del día. La propuesta experimental estará diseñada de forma tal de poder ser llevada a cabo dentro de los límites de un aula común. Para el desarrollo de las clases experimentales se prevé entregar a los alumnos una guía de trabajo que contenga la descripción de la experiencia a realizar y una serie de preguntas y/o ejercicios para completar y resolver a lo largo de la clase, en función de los resultados obtenidos.

## **CONTENIDOS**

### **Unidad I. Oscilaciones y ondas**

Movimiento armónico simple, péndulo. Descripción de una onda: rapidez, longitud de onda, amplitud, frecuencia, período. Tipos de ondas según su propagación: longitudinales, transversales y de propagación compleja, algunos ejemplos. Frentes de onda: esférico y plano. Descripción matemática de una onda. Superposición de ondas: de igual y distinta frecuencia o amplitud, algunos ejemplos. Pulsos: descripción y ejemplos; interacción de un pulso con el medio. Oscilaciones amortiguadas y forzadas. Ondas complejas. Ondas armónicas. Ondas estacionarias.



## **Unidad II. Ondas sonoras, acústica**

Origen del sonido, tipo de onda, propagación. Sistema auditivo: breve descripción del oído humano, mecánica de audición, discriminación de sonidos de frecuencias diferentes. El sonido: estímulo - respuesta humana; psicofísica; rango de frecuencias audibles. Velocidad de propagación; medios que transmiten el sonido. Intensidad de sonido, algunos cálculos simples. Nivel de presión sonora, nivel de intensidad sonora, decibeles. Niveles acústicos, audibilidad. Atributos de la sensación sonora: sonoridad, tono y timbre. Espectro de sonido: estadíos, envolvente.

## **Unidad III. Acústica arquitectónica**

Aislamiento acústico, acondicionamiento acústico y acústica urbanística: breve descripción. Efectos de absorción, reflexión y transmisión: coeficientes, ejemplos sobre diferentes materiales, ejemplos sobre diversos ambientes. Camino del sonido: eco y reverberación, espectros obtenidos del sonido para cada caso. Algunos ejemplos básicos. Determinación de las características sonoras de un recinto a partir del tiempo de reverberación: algunos cálculos. Campo sonoro de una sala. Algunos fenómenos acústicos: difracción, resonancia. Ondas estacionarias sobre cuerdas vibrantes columnas de aires y membranas. Relación física – música: breve introducción, escalas musicales.

## **Unidad IV. Óptica I: Luz**

Las ondas electromagnéticas: la luz; características generales; comparación con las ondas mecánicas de sonido. Algunos conceptos básicos, rapidez, longitud de onda, frecuencia. Espectro electromagnético, rango visible. Producción artificial de luz. Radiación, leyes. Curvas de Planck. Fuentes de luz: formas de producir radiación luminosa, su evolución histórica. Incandescencia y luminiscencia, LEDs. Tipos de luminiscencia y eficacia. Algunos tipos de lámparas. Características generales de las fuentes luminosas: fotométricas, calorimétricas, eléctricas, duración. Cuerpos luminosos e iluminados. Atributos de la sensación de percepción de la luz: intensidad, tonalidad, saturación, brillo y luminosidad. Flujo luminoso, intensidad luminosa; iluminancia. Los cuerpos luminosos como fuente de luz. Rendimiento luminoso. Cuerpos transparentes, translúcidos y opacos. Sombras. Polarización; luz polarizada, imágenes tridimensionales. Algunas ilusiones ópticas. Reflexión, Ley de Snell, color por reflexión. Refracción, Ley de Snell, color por transmisión. El color: espectro de los colores, síntesis. El color como fenómeno sensorial.

## **Unidad V. Óptica II: Óptica Geométrica**

Espejos planos y esféricos. Características principales: centro de curvatura, distancia focal; propiedades. Formación de imágenes, propiedades. Aberración esférica por reflexión. Lentes Convergentes y divergentes. Lentes delgadas. Características principales: centro de curvatura,



distancia focal, potencia de una lente; propiedades. Construcción de imágenes a través de una lente, propiedades. El ojo humano: estructura, formación de imágenes. Algunos sistemas ópticos (instrumentos) comunes. El proyector para iluminación. Cámara fotográfica, impresión sobre papel clasificación según el tipo de visor y según el tipo de enfoque. Microscopio. Telescopio. Binoculares. Proyector de figuras. Algunos defectos visuales comparados con los defectos de equipos ópticos, corrección.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Física Conceptual; Paul G. Hewit. Pearson Educación, Addison Wesley Longman de México.

Física Preuniversitaria (Tomo I y II); Paul A. Tipler. Editorial Reverté S.A..

Física en perspectiva; Eugene Hecht. Addison – Wesley Iberoamérica.

### **Apuntes de cátedra:**

Oscilaciones y Ondas. Apunte de la Cátedra de Física para la Carrera de Realización Integral en Artes Audiovisuales. Facultad de Arte, UNCentro. M. Stipcich, F. Lanzini.

Características del sonido. Apunte de la Cátedra Física para la carrera de Realización Integral en Artes Mediovisuales, Facultad de Arte, UNCentro. M. Stipcich, F. Lanzini.

Descripción y funcionamiento de algunas fuentes luminosas. Apunte de la Cátedra Física para la carrera de Realización Integral en Artes Mediovisuales, Facultad de Arte, UNCentro. M. Stipcich.

Acústica arquitectónica. Apunte de la Cátedra Física para la carrera de Realización Integral en Artes Mediovisuales, Facultad de Arte, UNCentro. M. Stipcich, F. Lanzini.

Óptica Geométrica. Apunte de la Cátedra Física para la carrera de Realización Integral en Artes Mediovisuales, Facultad de Arte, UNCentro. F. Lanzini, M. Stipcich.

### **Bibliografía complementaria:**

Curso de acústica; Ángel F. García. Departamento de Física Aplicada, Universidad de País Vasco. <http://www.ehu.es/acustica/>

Física, Parte I y Parte II; R. Resnick y D. Halliday. Compañía Editorial Continental, S.A. de C.V.

Física (Tomo I y II); Paul A. Tipler. Editorial Reverté S.A..

Luminotecnia. Iluminación de interiores y exteriores. Javier García Fernández, Oriol Boix Aragonès. Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Industrial de Barcelona, Universitat Politècnica de Catalunya, <http://edison.upc.es/curs/llum/How> Animals Use Sound to Communicate; <https://www.hhmi.org/biointeractive/how-animals-use-sound-communicate>





Optical Illusions & Visual Phenomena; <http://www.michaelbach.de/ot/index.html>

## **EVALUACIÓN**

La modalidad de evaluación de la materia será de tipo regular. Esto significa que para aprobar la cursada se deberá pasar por una instancia de evaluación escrita. Dicha evaluación escrita será una instancia integradora de los contenidos desarrollados a lo largo del cuatrimestre y para que resulte acreditada como “aprobada”, será necesario que el alumno demuestre conocer un 60% de los temas propuestos. El puntaje mínimo para aprobar será cuatro y se brindará una oportunidad de recuperación. Los alumnos tendrán derecho a una única instancia de prefinal cuando hubieran desaprobado un parcial y su respectivo recuperatorio. Las fechas de los exámenes parcial, recuperatorio y prefinal serán comunicadas en el transcurso de la primera clase del cuatrimestre.

De acuerdo a lo expuesto hasta este punto, uno de los objetivos que prevalecerá a lo largo del curso es el que el alumno esté lo suficientemente preparado para rendir el examen final de Física poco tiempo después de haber aprobado la cursada de la materia. Es en ese sentido que están diseñadas las guías de trabajos prácticos para resolución de problemas, las preguntas de autoevaluación y consignas para el desarrollo, medición u observación de algún tipo de experiencia física.

No se tendrá en cuenta la posibilidad de aprobar la materia mediante el régimen de promoción. Cada alumno deberá rendir un examen final que, salvo casos extraordinarios, será de carácter oral y se aprobará luego de responder satisfactoriamente al menos el 60% de las cuestiones propuestas. La evaluación se realizará sobre los temas correspondientes al programa correspondiente al año en el que el alumno aprobó la cursada.

En el caso de no contar con la cursada aprobada, el alumno puede presentarse a rendir la materia en carácter de “libre”, donde se lo evaluará sobre temas del programa vigente al momento del examen. Esta modalidad de evaluación está compuesta de por dos partes: una instancia escrita y otra oral. El examen inicia con el examen escrito, en la que el alumno deberá resolver problemas similares a los propuestos en las guías de problemas. El alumno estará en condiciones de rendir una evaluación oral sólo si aprueba la evaluación escrita. La instancia oral se aprobará respondiendo satisfactoriamente al menos el 60% de las cuestiones propuestas. El examen libre se considerará aprobado cuando la evaluación de cada una de las instancias (escrita y oral)



Independientemente de la modalidad de examen que presenten, todos los alumnos dispondrán en de la posibilidad de consultar en todo momento al profesor a cargo de la asignatura sobre sus dificultades de aprendizaje y/o requerir orientación académica y bibliográfica, utilizando los medios de contacto ya descriptos.

## **FUNCIONES DE LA CÁTEDRA Y PROYECCIONES**

La estructura de Física se conforma con un Profesor a cargo de la coordinación de la asignatura: el diseño de la estructura del programa anual, los contenidos de temas impartidos en cada clase, el control de desarrollo del curso y su continuidad pedagógica a lo largo del cuatrimestre, el dictado de las clases de teoría y velar por que el desenvolvimiento sincronizado entre las clases de teoría y las de prácticas en general (de problemas o experimental-demostrativa). El Auxiliar de docencia completa el equipo de trabajo y se encarga, principalmente, del desarrollo de las clases prácticas: enmarcar la guía de problemas en el contexto de cada clase, preparar esquemas de discusión de aquellos problemas que son específicos al tema del día para el trabajo con los alumnos, diseñar y armar algunas propuestas experimental-demostrativas. Ambos docentes coordinan la manera de ofrecer la mejor respuesta a las consultas o dudas que puedan realizar los alumnos y/o de diseñar una estrategia de orientación académica o bibliográfica para aquellos que lo demanden a través de los medios de contacto ya descriptos. De la misma manera, se encargan de la evaluación integral de la asignatura.



## REALIZACIÓN 1

**Espacio Curricular:** PRIMER AÑO

**Cantidad de horas:** 4 hs. semanales - 120 hs anuales

**Equipo de Cátedra:**

Federico Godfrid - Profesor Adjunto a Cargo

Magalí Mariano - Ayudante

Matías Petrini - Ayudante

### 1. INTRODUCCIÓN

Realización 1 es una materia del Primer Año de la Carrera de RIAA, de carácter anual. Su carga horaria total es de 120 horas anuales (4hs semanales en 30 semanas). Su aprobación habilita a los estudiantes a cursar 6 (seis) materias: Dirección de Actores, Guión 2, Realización 2, Iluminación y Cámara 2, Diseño y Pos producción de Sonido, Producción y Comercialización (Segundo Año).

La materia Realización 1 es responsable de estimular el desarrollo de un estilo propio por parte del estudiante. Entendiendo esta premisa y pensando que las piezas audiovisuales se construyen con el aporte de las distintas áreas del conocimiento, los temas propuestos se articulan con las asignaturas del mismo espacio curricular: Guión 1, iluminación y Cámara 1, Sonido, Edición Digital de Video, Pensamiento Proyectual, Semiótica y Literatura Universal. Tanto unas como otras son insumos necesarios para construir conjuntamente el pensamiento técnico, estético e ideológico que supone el quehacer audiovisual.

### 2. FUNDAMENTACIÓN

El carácter ilusorio del audiovisual<sup>1</sup> puede darnos la falsa sensación de que existe algo real que podemos capturar; pero en el menos profesional de los cortometrajes, documental o ficción, lo que vemos es siempre el resultado de un conjunto de decisiones, y cada una de ellas, conscientes e inconscientes, dan cuenta de una determinada visión del mundo. Es esta visión de mundo la que se representa cuando damos cuenta de lo "real". Más que una realidad, el audiovisual lo que reproduce es una mirada, una forma de construir la realidad desde una visión de mundo; y cuando esa mirada se encuentra con el espectador acontece el *sentido*.



1 El poder del cine radica, como descubrió André Bazin, en la impresión de realidad. Impresión que se desprende del carácter mecánico de la reproducción fotográfica de la imagen (que se sabe derivada de un objeto "real") y de la fijación también mecánica del tiempo, lo que le otorga un grado de "objetividad" del que carecen otras formas de reproducción.

Entendemos por *sentido* el fundamento y la finalidad de una producción audiovisual. No es un concepto, no es una idea, no es un contenido. Lejos de ser un mensaje concebido previamente por el Realizador y transmitido mediante la forma cinematográfica al espectador, es una dirección, una forma de organización del espacio, del tiempo, de los objetos, de los cuerpos, de las palabras, de la luz que permanece abierto al encuentro del espectador. El sentido está vivo, es concebido y producido por el espectador, no como concepto, sino como experiencia vital.

Construir sentido no es, en consecuencia, lo mismo que asignar significación. El Realizador busca hacer participar al cuerpo (sensaciones, percepciones, imágenes, afectos y emociones e ideas y conceptos), orientando el discurso personal con un enfoque ideológico y una mirada histórica.

Es importante entender entonces que en el Arte, forma y contenido son un todo indisoluble, que no se puede pensar a la idea separada de la forma, porque no existe un *Qué* independiente de un *Cómo*.

Realización 1 se propone como un espacio que permita la indagación en la subjetividad, en el que los estudiantes puedan reconocer su propia producción, y puedan comprender la profunda vinculación entre sus vidas, experiencias e imaginario personal, recorridos teóricos, etc. y el material audiovisual que proyectan y realizan.

No se trata de hacer de sus propias vidas el tema de sus películas. Se trata de la alquimia por la cual la luz tiene esa textura en una situación emocional, el espacio se configura de una manera particular y el color sigue una lógica olvidada de infancia.

Lo propio no debe confundirse con lo vivido. Lo propio es época, tiempo, espacio, relatos de nuestros antepasados, luces y sombras de nuestra vida y el conocimiento del mundo que alcanzamos a recibir. Lo propio son las palabras y el modo pragmático y/o poético con que nos expresamos. Tiene el color de los vínculos, el sabor de nuestro modo de ver las jerarquías y prioridades, el orden de nuestra



percepción de valores, nuestro riesgo para imaginar soluciones y nuestra pasión para convertir en cuerpo las significaciones. Lo propio significa entonces, reconocer esa fuerza en la propia experiencia corporal e intentar que aparezca en nuestras realizaciones.

La materia de trabajo del Realizador Audiovisual no es entonces la cámara, ni las luces, ni la computadora, ni los actores; es la emoción y la imaginación. Para el Realizador Audiovisual, la tecnología y los recursos son un puente hacia otro lado; el puente para establecer la comunicación a partir de una sucesión de imágenes.

El Arte Audiovisual nace del imaginario colectivo de un grupo de personas trabajando en conjunto. Si bien hay un responsable que conduce el camino de la creación, no se puede soslayar que el resultado es producto de la imaginación de muchas personas que se expresan cada una en su rol en diferentes etapas de la realización. En este sentido, resulta ineludible aprender a trabajar en grupo y entender lo que es la flexibilidad y la permeabilidad en el trabajo profesional.

### **3. EXPECTATIVAS DE LOGRO / OBJETIVOS**

#### **OBJETIVO GENERAL DE MATERIA**

Con el fin de formar la construcción de una mirada propia del estudiante en la creación audiovisual, la asignatura se propone como un espacio de reflexión y producción teórico-práctico sobre el realizador integral, en las diversas áreas de las artes audiovisuales.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Comprender el lenguaje audiovisual con sus particularidades y características.

Ahondar en la construcción de un estilo propio a partir de la indagación del sentido en la creación de cada estudiante y de cada grupo.

Desarrollar aptitudes profesionales orientadas al trabajo en equipo y a la particularidad de cada rol formando profesionales para desempeñarse en el ámbito Nacional.

Capacitar a los estudiantes para que tengan la capacidad de diseñar, proyectar, comunicar y expresar en las diversas disciplinas de la realización audiovisual (cine, tv, youtube, facebook, instagram, multimedia).



Estimular en los estudiantes una actitud de crítica y reflexión para la lectura, escritura e interpretación de textos audiovisuales.

Favorecer la toma de consciencia de los roles sociales, éticos y culturales del profesional Realizador.

#### **4. ENCUADRE METODOLÓGICO**

Las clases regulares de la materia tienen un carácter teórico-práctico. En las mismas se alternan exposiciones teóricas, proyecciones de material audiovisual de diferente índole (cortometrajes, largometrajes, publicidades, etc.) y actividades prácticas.

Se construye un espacio formativo dinámico, en el que el proceso de enseñanza-aprendizaje está atravesado por la participación activa de los estudiantes. En su proceso formativo, los estudiantes deben aprender a analizar, incorporar y poner en acción las distintas posibilidades de acercamiento a la realización.

La materia se organiza en unidades temáticas vinculadas a líneas de trabajo que se profundizan y complejizan progresivamente, de modo que la producción del estudiante en cada unidad sirve de base en la siguiente. El estudiante logra así, al concluir la cursada, integrar los conocimientos de las diversas unidades.

El programa de ejercicios y trabajos prácticos de la materia se distribuye homogéneamente a lo largo de todo el año, desde la primera hasta la última clase, adquiriendo una complejidad progresiva a lo largo del año lectivo. Los alumnos deben entregar un informe de cada uno de ellos. Todos los trabajos prácticos tienen una devolución oral en donde se explicitan, con participación del resto de los alumnos, las cuestiones que la Cátedra considera significativas en cada caso.

Basándonos en que un Realizador se forma filmando, desde el comienzo de la cursada hay una serie de trabajos prácticos intensivos que invitan a los estudiantes tanto de forma individual como grupal, a enfrentarse constantemente al hecho de capturar imágenes en el espacio y en el tiempo.

De igual manera, entendiendo que la reflexión es parte de la práctica, los estudiantes realizan trabajos prácticos de análisis y reflexión sobre parte de la filmografía obligatoria.



La Cátedra cuenta con un espacio de comunicación virtual proporcionado por la Facultad de Arte. Allí se puede descargar la bibliografía general y la guía de ejercicios y trabajos prácticos. Por otro lado, existe un grupo oficial de Facebook, que le permite al estudiante estar actualizado con la agenda de contenidos semana a semana. De más está decir, que estos espacios de la Cátedra, no reemplazan ni sustituyen la participación y el aprendizaje que se da en clase en el vínculo presente entre estudiantes y profesores.

## **5. CONTENIDOS**

El plan de estudios de la Carrera establece una serie de contenidos mínimos para la materia Realización 1, que proponemos desarrollar en seis unidades temáticas a lo largo del año.

### **UNIDAD 1: La Imagen**

Esta unidad está centrada en reconocer e identificar los principios fundantes de la imagen audiovisual. Comprender su unidad y sus capacidades expresivas.

*El Plano. La fotografía: nociones del encuadre. Tamaños de plano. Angulaciones de cámara. La espacialidad. El color. La luz. La profundidad de campo. El fuera de campo. Encuadre y Composición. El recorte como punto de vista. Las reglas áureas. La perspectiva. El horizonte. El ritmo interno del cuadro.*

### **UNIDAD 2: El Sentido y El Lenguaje Audiovisual**

La segunda unidad se concentra en presentar las características del lenguaje audiovisual, partiendo de los ocho elementos matrices: Espacio, Tiempo, Objeto, Palabra, Luz, Cuerpo, Sonido y Narración. Entendemos que forma y contenido es un todo indisoluble y que el trabajo del Realizador depende de la articulación de cada uno de estos elementos. Esta unidad se desarrolla a lo largo de toda la cursada en tanto contiene lo nodal del marco teórico en función del cual se estructura la materia.

*El espacio audiovisual. El uso dramático de la luz. La relación luz-sombra. El tiempo como elemento de construcción audiovisual. La construcción dramática, el relato. La construcción metonímica.*



*El sonido como constructor de sentido en las narrativas audiovisuales. La relación entre sonido e imagen visual. El universo sonoro: lo referencial y lo real, la diégesis. El cuerpo y los objetos como constructores de sentido. Forma y Contenido como un todo indisoluble. El cómo es el qué.*

### **UNIDAD 3: La Comunicación Audiovisual**

La tercera unidad se centra en establecer que el acto creador artístico, requiere de un creador y de un espectador. El arte existe a partir de que se establece la comunicación entre al menos dos personas. Analizamos las distintas plataformas y medios de comunicación, proponiendo los conceptos de Emisor (Realizador), Receptor (espectador) y las modificaciones que acontecen en los nuevos medios audiovisuales.

*La comunicación audiovisual y su relación con el diseño: La relación subjetivo - objetivo. ¿Cuál es la relación entre imagen y realidad? La función narrativa. El género, la verdad y el verosímil. Los medios de comunicación: Cine, Televisión, Youtube, Facebook, Instagram.*

### **UNIDAD 4: Las Herramientas Audiovisuales**

Desde el nacimiento del cine, hace más de 100 años, se han identificado herramientas concretas que se utilizan cotidianamente en la creación audiovisual. Algunas de ellas en relación a la percepción y otras al trabajo profesional en equipo. Nos proponemos desarrollar las herramientas principales que se utilizan en diversos medios de comunicación y cómo utilizarlas a favor de la formación de una mirada personal por parte del realizador.

*La Propuesta Estética. El lente y sus objetivos. Ejes de miradas. Ejes de Acción. Tipos de iluminación. La banda sonora, Componentes de la banda sonora: diálogos – música – ambiente. Los elementos de la narración audiovisual: Personaje. Caracterización. Conflicto. Modelos de Guión. Desarrollo de un guión literario.*

*Del guión Literario al guión técnico. Como se realiza un guión técnico, desarrollo en plantas, story board, boceto audiovisual. Plan de rodaje. Desglose. Presupuesto.*





## **UNIDAD 5: El Trabajo en Equipo y los Roles**

La Unidad 5 condensa problemáticas transitadas durante el año y se vincula directamente a algunos de los objetivos de la materia, concretamente: capacitar a los estudiantes para que tengan la capacidad de diseñar, proyectar, comunicar y expresar en las diversas disciplinas de la realización audiovisual trabajando en equipo y no de forma individual. Aquí los contenidos se vinculan con las responsabilidades e incumbencias de cada uno de los roles profesionales del quehacer audiovisual. Comprender como funciona la división de roles y como trabajar de forma orgánica entre todos, para hacer realidad la frase: “el todo es más que la suma de las partes”

*El trabajo en equipo: responsabilidades e incumbencias. El chivo expiatorio. El trabajo en grupo y los distintos roles profesionales: Dirección, Dirección de fotografía, Producción, Cámara, Sonido, Dirección de arte, Montaje, Asistente de Dirección, etc. Análisis de la factibilidad de un producto audiovisual.*

*Necesidades básicas para un rodaje: Plan de rodaje, presupuesto. La puesta en escena: El trabajo con el actor. El casting. La dirección de actores.*

## **UNIDAD 6: El Proyecto Audiovisual**

La última unidad tiene como objetivo generar con el estudiante un proyecto integral que atraviese todas las etapas de un audiovisual: idea, pre-producción, rodaje, post-producción, proyección y difusión. Fomentando el sentido creador del grupo realizador, apelando a sus universos personales y a la creación de un estilo propio del grupo. A lo largo de esta de esta unidad trabajaremos cada uno de los roles en el funcionamiento específico. Es en cierta forma, la integración de todas las unidades transitadas durante el año.

*Etapas de la producción según los diversos medios y tipos de productos. Plataformas y formatos. Medios de Comunicación. La producción y la realización audiovisual. Desarrollo integral de un proyecto de la pre-producción a la post-producción.*

## **6. BIBLIOGRAFÍA GENERAL**

AAVV (compilado por PUENZO, Lucía). *Cuadernos de Cinecolor*. (Fascículo N° 6. Arte; (páginas 81-96)). Argentina. Revista Cinemanía, 2004.

ACOSTA LARROCA, Pablo. *Movimientos de cámara: algunas consideraciones*. Argentina,



Apunte de Cátedra BLANCO, 2013.

ACOSTA LARROCA, Pablo. *Propuesta Estética. Algunas consideraciones*. Argentina, Apunte de Cátedra BLANCO, 2015.

ACOSTA LARROCA, Pablo; GODFRID, Federico. *Apéndice Guión Literario, Guión Técnico, Story Board, Plantas*. Argentina, Apunte de Cátedra BLANCO, 2015.

ARCIONI, Josefina. *El Asistente de Dirección. El equipo de Dirección de Cine y sus tareas*. Argentina, Apunte de Cátedra REY, 2012.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. *Estética del cine (Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje)*. (Capítulo 1. El filme como representación visual y sonora; (pp. 19-43)). Paidós, España, 2005.

BARTHES, Roland. *La cámara lucida*. (pp. 35 a 61), España, Paidós, 1980.

BLANCO, Yago. *El plano cinematográfico. Movimientos de cámara*. Argentina. Apunte de Cátedra BLANCO, 2013.

FERNÁNDEZ, Dieguillo. *La Forma Universal del Relato*. Argentina, Apunte Realización 1, 2015.

FRANCUCCI, Julia. *El desglose del guión*. Argentina. Apunte de Cátedra REY, 2012.

GARZÓN, Gustavo. *El Equipo Técnico*. Argentina. Apunte de Cátedra REY, 2012.

GODFRID, Federico. *Story Line: algunas consideraciones*. Argentina, Apunte de Cátedra BLANCO, 2013.

MARTIN, Marcel. *El lenguaje del cine*. (Capítulo 2. La función creadora de la cámara; (pp. 36-62)), España, Gedisa, 1996.

MURCH, Walter. *En un parpadéo*. (fragmento pp. 6-8; 12-16). España, Ocho y Medio, 2003.

PITTALUGA, Nicolás. *El lenguaje cinematográfico*. Argentina. Apunte de Cátedra BLANCO, 2014.

PITTALUGA, Nicolás. *Seteos y Workflow sugeridos al momento de grabar con un DSLR + Fórmulas prácticas y aplicaciones*. Argentina, Apunte de Cátedra BLANCO, 2013.

SANCHEZ, Rafael. *Montaje Cinematográfico, Arte del movimiento*. (Capítulo 1 - Las facultades creativas); (pp. 23-33), México, La Crujía, 1971.

SEBA, Alejandro; DE LOREDO, Leandro. *Sonido Directo. Algunas consideraciones*. Argentina, GrupoKane, 2006.

SONTAG, Susan. *Sobre la Fotografía*. (Capítulo: El mundo de la imagen); (pp. 213-253), México, Alfaguara, 1981.

SZMUKLER, Adrián. *Montaje: ejes de acción | ejes de mirada*. Argentina, GrupoKane, 2006.

SZMUKLER, Adrián. *Relación entre ritmo y sentido, el tiempo en el cine*. (Investigación) Argentina, Grupokane, 1997



## VIDEOFILMOGRAFÍA GENERAL

- Citizen Kane (Orson Welles, 1941)
- El Ladrón de Bicicletas (*Ladri di Biciclette*, Vittorio de Sica, 1948) La soga (Alfred Hitchcock, 1948)
- Sunset Boulevard (Billy Wilder, 1950)
- La Casa del Ángel (Leopoldo Torre Nilsson, 1957)
- Rosaura a las Diez (Mario Soffici, 1958)
- Vértigo (Alfred Hitchcock, 1958)
- Los 400 Golpes (Francois Truffaut, 1959)
- Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) El bueno, el malo y el feo (Sergio Leone, 1966)
- Fellini 8 ½ (Federico Fellini, 1963)
- Persona (Ingmar Bergman, 1966)
- El Dependiente (Leonardo Favio, 1969)
- La Naranja Mecánica (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971)
- El Padrino I, II y III (Francis Ford Coppola, 1972-1974-1990)
- Mujer Bajo Influencia (John Cassavetes, 1974)
- Alien, el Octavo Pasajero (Ridley Scott, 1979)
- All that Jazz (Bob Fosse, 1979)
- Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979)
- El Resplandor (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) E.T., El Extraterrestre (Steven Spielberg, 1982)
- Paris, Texas (Wim Wenders, 1984)
- La Historia Oficial (Luis Puenzo, 1985)
- After Hours (Martin Scorsese, 1985)
- Esperando la Carroza (Alejandro Doria, 1985)
- Twin Peaks (Primera Temporada – 7 Capítulos) (David Lynch, 1990-91)
- Bleu (*Trois couleurs: Bleu*, Krzysztof Kieslowski, 1993) La lección de piano (Jane Campion, 1993)
- Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994)
- La Celebración (*Festen*, Thomas Vinterberg, 1998)



- Aprile (Nanni Moretti, 1998)
- Estación Central de Brasil (Walter Salles, 1998)
- Matrix (Lana y Lilly Wachowski, 1999)
- Con Ánimo de Amar (In the Mood for Love, Wong Kar-Wai, 2000)
- La Ciénaga (Lucrecia Martel, 2000) Memento (Christopher Nolan, 2000)
- Moulin Rouge (Baz Luhrmann, 2001)
- Amelie (Jean-Pierre Jeunet, 2001)
- Hable con Ella (Pedro Almodovar, 2002) Perdidos en Tokyo (Sofía Coppola, 2003) Eterno Resplandor de una Mente sin Recuerdos (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004) La vida secreta de las palabras (Isabel Coixet, 2005)
- El Niño (L' enfant, Jean-Pierre y Luc Dardenne, 2005) Little miss sunshine (Jonathan Dayton, Valerie Faris, 2006) Lo que perdimos en el camino (Susanne Bier, 2007)
- Revolutionary Road (Sam Mendes, 2008)
- Infancia Clandestina (Benjamín Ávila, 2011)
- Melancholia (Lars Von Trier, 2011) L'enfant d'en haut (Sister) (Ursula Meier, 2012)
- Boyhood (Richard Linklater, 2014) Victoria (Sebastian Schipper, 2015) Toni Erdmann (Maren Ade, 2016) Coco (Lee Unkrich, 2017)
- The Florida Project (Sean Baker, 2017) The Favourite (Yorgos Lanthimos, 2018)

## 7. EVALUACIÓN

Esta propuesta pedagógica se basa en el trabajo intensivo del alumno en un proceso de complejidad creciente y en un enfoque centrado en realizaciones prácticas, que podríamos caracterizar informalmente con la frase: "A realizar se aprende realizando".

La evaluación tiene un carácter continuo, los trabajos prácticos y las actividades clase a clase se constituyen como instancias de reflexión sobre el trabajo realizado. En ese sentido, planteamos instancias de evaluación que invitan a generar un intercambio con los alumnos, y estimulan el trabajo y la reflexión grupal. Es decir, entendemos que los saberes y las habilidades que la asignatura puede brindar, se apoyan en una concepción colaborativa de la construcción del saber, que desarrolla tanto habilidades individuales como, fundamentalmente, grupales.



Entendiendo esto, se evalúan la participación del estudiante a lo largo de todo el año en cada una de las clases a través de una nota conceptual y los resultados alcanzados en la realización de cada ejercicio y trabajo práctico, donde se comprueba si el alumno alcanza los objetivos propuestos. El último trabajo práctico integra en su realización la totalidad de las unidades desarrolladas, tanto teórica como prácticamente, y le permite al cuerpo docente evaluar si el grado de aprendizaje de los estudiantes se corresponde con los objetivos propuestos por la Cátedra.

Si bien la materia se desarrolla alrededor de etapas centradas en realizaciones, hay también un cuerpo conceptual que se va desarrollando en las clases. Promediando el curso, esta temática se examina en un parcial escrito. El sentido de esta evaluación es apreciar en qué medida el estudiante ha comprendido las diversas teorías y modelos tratados en clase y que se complementan con la bibliografía de la materia.

Todas las instancias de evaluación tienen una instancia de recuperación.

La asignatura tiene una evaluación final obligatoria. Para poder acceder a la evaluación final, el estudiante debe llegar al final de la cursada con todos los trabajos prácticos y los exámenes parciales aprobados. Si alguna de estas instancias estuviera reprobada, el estudiante podrá acceder a una instancia de pre-final para regularizar su situación con la materia. Para acceder al pre-final el estudiante sólo debe adeudar una instancia de evaluación. Quien adeude más de un trabajo práctico o parcial perderá la regularidad de la materia y podrá rendir la asignatura en calidad de alumno libre.

El examen final se centra en la visión que ha desarrollado el alumno sobre temas conceptuales de la Realización Audiovisual y en cómo se visualiza él en el ejercicio de esta actividad.

## **8. APROBACIÓN DE LA MATERIA**

### **Asistencia**

Siguiendo las normativas de la Facultad de Arte para las asignaturas teórico-prácticas definidas en el Reglamento de Enseñanza y Promoción de la Facultad de Arte<sup>2</sup>, es condición tener el 70% de la asistencia a las clases semanales para mantener la regularidad de la cursada.

<sup>2</sup> Reglamento de Enseñanza y Promoción de la Facultad de Arte. RESOLUCION N° 218, aprobada en Tandil el 05 de Diciembre de 2017.



### **Trabajos Prácticos**

Los trabajos prácticos deben ser entregados en los plazos establecidos, cumpliendo con los requisitos indicados en los folios que los alumnos reciben durante la cursada.

Se deben tener todos los trabajos prácticos entregados y aprobados para aprobar la cursada de la materia.

### **Evaluación parcial**

Se realiza un examen escrito de carácter individual que es calificado con nota numérica hacia el final del primer cuatrimestre y se aprueba con cuatro (4) que pone el foco en los conceptos desarrollados por los autores de la bibliografía en relación a la realización audiovisual. El estudiante debe demostrar el conocimiento de más del 60% de los temas evaluados. Está prevista una instancia recuperatoria para quien no aprobara ese examen.

### **El Proyecto Final**

El Proyecto final consta de un trabajo grupal en video que atraviesa todas las etapas de realización de un proyecto. Partiendo de un guión en el que se prioriza la acción sobre la palabra y la transformación de personajes respetando un arco dramático dentro de un relato “clásico”. Dará como resultado un cortometraje de siete (7) minutos de duración. A la vez deben entregar un trabajo escrito en el cual figure un análisis del trabajo en cada una de las etapas.

### **Criterios para la Acreditación de la Materia**

Habiendo aprobado la totalidad de los trabajos prácticos, las evaluaciones parciales y el proyecto final, el alumno tiene aprobada la cursada de la materia y está en condiciones de rendir el examen final, en donde se vincula la bibliografía y la filmografía de todas las unidades.

Los estudiantes de Realización Integral en Artes Audiovisuales que deseen dar Libre<sup>3</sup> la asignatura Realización 1 deben superar dos instancias de evaluación, una práctica y una oral.

<sup>3</sup> En el Anexo, Guía para el Estudiante, se detalla punto por punto la dinámica del examen libre.

Incluye también cada uno de los trabajos prácticos requ



## **EDICIÓN DIGITAL DE VIDEO**

**ESPACIO CURRICULAR:** Área de Formación Técnica. Sub área de diseño audiovisual

**CANTIDAD DE HORAS SEMANALES:** 4 HORAS

### **EQUIPO DE CÁTEDRA:**

Prof. Carla Martinez (JTP Exclusiva Ordinaria, Adjunta Simple Interina)

Prof. Sebastian Nieto Farias (Ayudante Simple Interino)

## **INTRODUCCIÓN**

En este programa se detallarán diversos aspectos. En principio la división en tres unidades temáticas correspondientes a clasificaciones de montaje (clásico, expresivo y vertical).

Las mismas estarán desarrolladas a través de los objetivos y los trabajos prácticos que se realizaran para cumplirlos.

También se especificara la metodología de trabajo en clase, la bibliografía, filmografía y la forma de evaluación.

## **FUNDAMENTACIÓN**

El editor no es un instrumento en sí mismo, es un mediador entre la máquina y los deseos del director en pos de montar una película.

El editor conoce las herramientas que permiten poner en línea una toma detrás de otra para que conformen unidades más grandes, las escenas y, a la vez, éstas en una más grande que es la película.

Las posibilidades de los recursos audiovisuales son cada vez más amplias gracias a la democratización tecnológica, del costo, acceso y calidad de dispositivos de registro. Sin embargo, la falta de fundamentos técnicos del uso de estos dispositivos genera frecuentemente resultados insatisfactorios, incompletos o desprolijos, que terminan por mermar su potencial comunicador.

El objetivo de este plan de estudios es formar en los fundamentos básicos del uso de video, edición digital y lenguaje audiovisual, bajo un enfoque participativo en las necesidades y propuestas de contenido de los propios interesados.

En el caso del editor, además de conocer las herramientas técnicas, como computadoras, cámaras, equipos de sonido y formatos de video, debe saber, cómo es que dos fragmentos de registro distintos de realidad pueden parecer contiguos, continuos o discontinuos. Es decir que debe saber



acerca de técnicas de edición. Por ello, el desarrollo de esta materia se orienta al proceso en la enseñanza de competencias creativas y comunicativas en Edición digital.

El caso del compaginador es distinto. El compaginador o montajista además de conocer las técnicas de edición, entabla con el director un diálogo. Obviamente, su opinión debe ser importante y las relaciones con el material totalmente distinto de la de un editor.

Un montajista no sólo conoce las técnicas, si no que juega o inventa determinados recursos según lo que el material compaginado necesite. Trabaja para el director y su película pero ejerciendo una serie de alternativas posibles para lo que se está editando. A veces salva una escena, otras veces salva una película, otras veces sólo oficia de editor.

Este programa está diseñado para que el estudiante aprenda y maneje los conceptos generales de edición no lineal y realice ejercicios prácticos en los Software de la suite de ADOBE CS6 y AVID MEDIA COMPOSER, como parte fundamental en la creación de productos audiovisuales de alta calidad técnica y conceptual. O sea que adquiera conocimientos como editor pero que empiece a desarrollar nociones de montaje que luego profundizará en la materia Montaje.

Una de las cuestiones a resaltar es que el montajista tiene muchos conocimientos, no solamente de edición sino de estructura dramática, de guión y realización, al comienzo en papel, luego en acción y boca de los actores y, por último, en el montaje, en forma de fragmentos discontinuos de acción y diálogos. Por ello, mas allá de coincidir o no con lo expuesto al respecto de la diferencia editor montajista, esta propuesta pretende generar una mirada más integral del trabajo a realizar concentradas en los aspectos narrativos y técnicos del lenguaje audiovisual.

Por esto es muy importante el vínculo que se propondrá desde la cátedra con las siguientes materias:

**Guión 1:** tomar los conceptos que se esté trabajando en Estructura dramática y adaptarlos a la construcción del relato a través de las imágenes.

**Realización 1:** usar las prácticas de rodaje para reforzar el tratamiento de los ejes y las posiciones de cámara. Trabajar el montaje desde el rodaje como idea para la posterior construcción de sentido.

**Sonido:** como en Edición Digital de Video sólo trabajamos con imágenes, la banda sonora de los audiovisuales lo resolverán con lo aprendido en dicha materia.





## **EXPECTATIVA DE LOGRO / OBJETIVOS**

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Reconocer tipos de montaje y de crear soluciones de montaje basados en la teoría estudiada.
- Pensar el audiovisual como un todo, que se construye en su versión final en la mesa de edición, previa conceptualización de la idea de montaje como elemento orgánico de la creación audiovisual.
- Conocer y asimilar que el rol del editor/montajista va más allá de los conocimientos técnicos del programa de edición que se esté utilizando.
- Aprensión de destrezas prácticas en operación de edición, conocimiento de la organización de la postproducción.

### **PROPÓSITOS DEL DOCENTE**

Capacitar a los estudiantes para montar secuencias de imágenes que se articulen dinámicamente en un discurso audiovisual coherente, mediante las herramientas de los software vistos en clase.

Estimular la creatividad e iniciativa del estudiante en la elaboración de proyectos audiovisuales, haciendo uso de su conocimiento específico sobre las herramientas del montaje.

### **ENCUADRE METODOLÓGICO**

Para el trabajo en clase se usará una sala de la Facultad de arte, que cuenta con distintas PC para el conocimiento de los programas. En las mismas podrán trabajar hasta 2 alumnos como máximo, por ello (de acuerdo a la matrícula) se organizarán comisiones para trabajar.

La dinámica de la clase se realizará de tal forma que una vez explicada la consigna del trabajo práctico, y habiendo explicado el marco teórico correspondiente, se procederá a la realización del ejercicio durante la clase.

Asimismo, cada práctico tendrá estipulado una cantidad de tiempo determinada para su realización, por ello los estudiantes que no logren terminarlo en el tiempo estipulado tendrán la posibilidad de trabajar en el pañol, con la máquina asignada para terminar el ejercicio y así poder entregarlo para su evaluación a la clase siguiente.

Además, entregarán una monografía escrita que consiste en el análisis de dos textos y dos films propuestos por la cátedra.



Los trabajos prácticos tienen una progresividad con respecto a la temática y a la complejidad técnica. Esta va desde el uso de una capa, transiciones por corte únicamente, uso de una estructura lineal, hasta el trabajo en multicapas con varios efectos en simultáneo y recursos narrativos no convencionales.

También para entender el rol del editor/montajista todos los prácticos de la unidad 1 y 2, tendrán la consigna de realizar la filmación correspondiente y luego ese material será entregado para ser montado por otros estudiantes. Es muy importante como ejercicio, interpretar las intenciones que surgen de lo filmado, realizar una mirada crítica de las imágenes y posteriormente montar el material de acuerdo los criterios elegidos.

## **CONTENIDOS**

Durante el desarrollo de la materia Edición Digital de Video se trabajará sobre tres unidades, dentro de las cuales se desarrollarán los siguientes contenidos:

### **UNIDAD 1: Montaje lineal clásico**

Planificación

Diferentes tipos de composiciones en el formato y la disposición de planos, para generar las mejores perspectivas de composición,

Ensamble de movimientos con continuidad y narrativa visual planeada y estructurada.

Edición/montaje

Fundamentos conceptuales sobre el oficio de la edición audiovisual lineal y no lineal y su relación con el montaje cinematográfico

Técnicos

Desarrollo de la interfaz de Adobe Premiere

Desarrollo de la interfaz de Adobe Photoshop

Finalización de proyectos en Adobe Premiere.

Autoría de DVD, H264, Avi, mpg2.

### **UNIDAD 2: Montaje expresivo**

Planificación

Fundamentos conceptuales sobre el montaje expresivo.

Edición/montaje

Especificidades de la postproducción digital de audiovisuales.



Diseño de proyectos de edición.

Técnicos

Desarrollo de la interfaz de Avid Media Composer

### **UNIDAD 3: Montaje Vertical**

Edición/montaje

Fundamentos conceptuales sobre la edición no lineal y el trabajo con tres capas de video simultaneas como mínimo.

Técnicos

Seguimiento, asesoría y presentación de proyectos finales.

Herramientas especiales aplicadas a casos específicos.

Se utilizarán, en las tres unidades, distintas estrategias didácticas a aplicar para el desarrollo de competencias como editor:

Ejemplificación de productos audiovisuales terminados con una idea de propuesta formal de montaje.

Construcción de tiempos cinematográficos a través de la compaginación.

Análisis, comparación y estructuración de resultados de los ejercicios prácticos finales como medio para reflexionar sobre la tarea del montaje y la edición en la construcción de narraciones audiovisuales.

Lectura y análisis del material bibliográfico.

Armado de secuencias narrativas.

### **TRABAJOS PRÁCTICOS**

Durante la cursada los estudiantes desarrollarán 6 Trabajos Prácticos correspondientes a las tres unidades de la materia.

#### **UNIDAD 1: El montaje lineal narrativo.**

##### **Trabajo Práctico 1: Introducción a las técnicas de edición.**

A través de la explicación de las primeras herramientas del programa de edición Adobe Premiere filmar y editar una escena que responda al montaje clásico.

Se dará en principio el marco teórico de como armar un proyecto en Adobe Premiere, la creación de secuencias, la importación de archivos, el uso de las distintas ventanas (proyecto, monitores, timeline, distintas pestañas de efectos, transiciones, etc), el uso de los videos en el timeline, la



herramienta de corte y la exportación de archivos.

También se explicará el concepto de eje de acción con el trabajo en una planta y las reglas de continuidad.

Objetivos específicos

Primer acercamiento a los programas de Edición

Comprensión de la ley de ejes y reglas de Continuidad

Asimilación del rol del editor

Consigna

A través de la filmación grupal (2 o 3 integrantes) de una escena en referencia a una poesía de Prevert llamada Desayuno (que adjunto en anexo 1), los estudiantes deberán filmarla bajo las reglas de la ley de ejes y continuidad.

ACLARACION: Este ejemplo me parece indicado ya que la misma no tiene diálogos, hecho que simplifica el rodaje porque en un primer año y un primer cuatrimestre los estudiantes no tienen los conocimientos técnicos para la captación de sonido correcta.

Asimismo, deberán traer el material para editar en clase, entregarlo a otro grupo para montarla en forma clásica o invisible (MRI).

Los grupos de dos estudiantes visualizarán, clasificarán el material y posteriormente darán una devolución acerca del mismo para chequear si puede realizar el práctico con el material entregado o el grupo deberá volver a filmar.

Luego del proceso de edición se analizará el resultado final con las opiniones de cómo fue pensado para el rodaje y cómo quedó montado por otro grupo.

Cantidad de clase: 3

## **TP 2: Tiempo Cinematográfico**

Como continuación del ejercicio anterior y con los mismos grupos de trabajo para rodaje y edición, deben agregar al material editado un flashback y una elipsis temporal.

Se realizará una clase introductoria en donde se dará el marco teórico con la ejemplificación de films que representen los conceptos.



También se trabajarán las herramientas de fundidos y algunos efectos de video que puedan realizar un tratamiento de la imagen como el agregado de filtros.

Si para este práctico ya vieron los contenidos y prácticas de una correcta grabación de diálogos en la materia Sonido (que se cursa paralelamente a esta) pueden agregar diálogos al flashback y una elipsis temporal, de lo contrario no.

Objetivos específicos

Comprensión y realización de flasback y elipsis temporal.

Incorporación de herramientas nuevas como transiciones y filtros

Consigna

Con la base de lo filmado para el TP1, armar la escena con la incorporación de un flashback y una elipsis temporal.

Nuevamente trabajarán los mismos integrantes del práctico anterior para rodaje y edición. Cada grupo deberá filmar dos escenas nuevas y entregarla para que sea montada como una secuencia nueva.

Al terminar se hará una puesta en común de toda la clase para escuchar los distintos puntos de vista desde la realización y la edición.

Cantidad de clases: 2

## **UNIDAD N 2: MONTAJE EXPRESIVO**

### **TP 3: Montaje Expresivo**

En base a los conceptos teóricos de la escuela soviética, se deberá analizar las características del montaje expresivo o de atracción.

Este se basa en la yuxtaposición de planos que combinados procuran un efecto determinado y generan un nuevo sentido. El corte se acentúa en este tipo de montaje con el criterio del que se sirve para destacar una idea y sacar al espectador de situación.

Se trata de un montaje básicamente psicológico, pues a veces rompe la lógica de las estructuras tradicionales. El ejemplo más célebre de este caso es el llamado montaje de atracciones de Serguéi Eisenstein. (Se proyecta La Escalera de Odesa para su análisis).



Para ello, es necesario introducir el concepto de montaje vertical y el trabajo en capas, por lo que, como mínimo, trabajarán con dos capas de video en simultáneo.

Para este trabajo, vamos a trabajar en el programa de edición AVID MEDIA COMPOSER, para mostrarles en comparación con el ADOBE PREMIERE como funciona otro programa de edición muy usado. Entonces repasaremos el trabajo por ventanas y pestañas, la importación de archivos al proyecto, el uso del timeline y el monitor, las transiciones y efectos y exportación final.

Además, se mostrarán como ejemplos algún videoarte para trabajar el montaje como una unidad que genera un sentido nuevo sin la necesidad de la correlatividad del relato.

Objetivos específicos

Comprensión y aplicación del montaje expresivo

Primeros acercamientos al montaje vertical

Utilización de grafica

Correcto uso del material de archivo (formato, normas, importación y exportación)

Uso de las herramientas del programa AVID MEDIA COMPOSER

Consigna

Con las mismas imágenes del ejercicio anterior, más imágenes de archivo que la cátedra proponga y otras que busquen por internet, los estudiantes realizarán una secuencia en donde el tema de base es “parejas”.

A partir de ahí pueden explorar expresivamente esta temática generando una reflexión al respecto, a modo de decoupage.

Cantidad de clases: 3

#### **TP 4: Monografía sobre Xavier Dolan**

Realizar una monografía en forma individual, teniendo en cuenta tres films:

Extraño resplandor de una mente sin recuerdos de Michel Gondry

Memento de Christopher Nolan

Mommy de Xavier Dolan

Luego del visionado de los mismos, se trabajará con

Montaje cinematográfico. Arte en Movimiento de Rafael Sánchez,

“En un parpadeo” de Walter Munch y El Arte del Montaje: Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje.



Objetivos específicos

Primera aproximación al trabajo monográfico.

Análisis de textos para extraer conceptos que pueden aplicarse en las películas seleccionadas  
Conocer a Xavier Dolan, un realizador joven que además es guionista, actor y montajista de sus films.

**Cantidad de clases:** Se realiza en forma domiciliaria. Debido a los tiempos estipulados para los otros trabajos prácticos que requieren el uso de las computadoras de la facultad, lleva a plantear la concreción de este práctico de esta forma. Ya que todos los estudiantes tienen acceso al visionado de los films y un programa de escritura.

### **UNIDAD 3: MONTAJE VERTICAL**

#### **TP 5: Montaje vertical: Croma, Clonación y máscaras simples.**

Teniendo en cuenta que en los trabajos prácticos anteriores los estudiantes ya desarrollaron un conocimiento de las herramientas de edición, vamos a profundizar los saberes adquiridos con algunos ejemplos de montaje vertical como el croma, la clonación de personajes y el armado de máscaras simples.

Para ello, el material para ejercitar será provisto por la cátedra y se explicará la forma de trabajo con el ADOBE PREMIERE y EL AVID MEDIA COMPOSER.

Luego, los estudiantes realizarán los ejercicios propuestos en ambos programas de edición.

Objetivos específicos

Conocimiento de herramientas para trabajos de composición digital simples.

Formación del editor en dos programas para entender a este como una herramienta más y no como lo primordial para el trabajo

Consigna

La cátedra proveerá de videos (que fueron realizados por mí en mi práctica profesional) en los cuales se pueda realizar tanto croma, clonación y máscaras.

Con ellos se mostrará como editar en estos tres casos y los estudiantes deberán realizarlo luego en las PC.

**Cantidad de clases:** 2



## **TP 6: Montaje Vertical: Trabajo Final**

Realizar un proyecto audiovisual grupal (2 o 3 integrantes) de 1 minuto en el cual se apliquen todas las técnicas vistas.

El mismo deberá contener como mínimo tres capas de video en simultáneo. Se puede usar superposición, clones, transparencias, croma, filtros, etc.

Objetivo específico

Integrar todos los contenidos vistos en un trabajo

Consigna

Los estudiantes plantearán un proyecto desde el guión, la realización y su posterior postproducción. En este caso, trabajarán en el audiovisual que hayan propuesto, editando en el programa que elijan, el material filmado por ellos.

**Cantidad de clases: 4**

### **BIBLIOGRAFÍA GENERAL**

- Aumont Jacques, Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós. 1983
- Denevi Rodolfo, Introducción a la cinematografía. SICA. 2007
- Métodos abreviados de teclado
- Rabiger Michael, Dirección de cine y video. Técnica y estética. IORTV. 2001
- Rafael Sánchez, Montaje cinematográfico. Arte en Movimiento. La Crujía. 2003
- Tarkovski Andrei, Esculpir en el tiempo. 2002
  
- Tutorial de Adobe Premiere
- Tutorial de Avid Media Composer
- Vicente Sánchez-Biosca, Montaje Cinematográfico. Paidós. 1996
- Walter Munch, En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico. Ocho y medio. 2003
- Roy Thompson, Manual de montaje: gramática del montaje cinematográfico. Curso de técnicas cinematográficas. Plot Ediciones, 2001
- Michael Ondaatje y Walter Murch, El arte del montaje: Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje. Plot Ediciones, 2007





## FILMOGRAFÍA GENERAL

- El nacimiento de una Nación. D.W. Griffith
- La llegada del hombre a la luna. George Méliès
- La escalera de Odessa. El acorazado Potemkin. Serguéi Eisenstein
- Mejor Imposible de James L. Brooks
- Solo el fin del mundo y Mommy de Xavier Dolan.
- Memento de Christopher Nolan
- Extraño resplandor de una mente sin recuerdos de Michel Gondry
- Paris escrito por... Directores: Jean-Luc Godard, Éric Rohmer, Claude Chabrol, Jean Rouch, Jean Douchet, Jean-Daniel Pollet
- Videoclips de Michel Gondry

## EVALUACIÓN

Los estudiantes deberán tener una asistencia del 75 % a las clases de acuerdo a la reglamentación de la Facultad de Arte.

Se evaluará la participación en clase y los trabajos prácticos tendrán una fecha de entrega y otra de recuperatorio. Además se tomará un examen parcial escrito con la bibliografía propuesta.

Todos los trabajos prácticos deben ser entregados sin excepción, y recibirán una nota. La materia será promocionada por el estudiante si obtiene una calificación final de 8 en adelante, que resultará del promedio entre la nota del parcial y los distintos trabajos prácticos.

En caso de tener una calificación entre 4 y 8 el estudiante aprobará la cursada y rendirá un final oral sobre el material bibliográfico y filmográfico.

En el caso de rendir libre, el estudiante deberá presentar una semana antes de la fecha del final un proyecto para editar en una hora cuya temática será libre.

Una vez aprobada esta etapa, deberá presentarse en la fecha de examen estipulada por el calendario académico. Allí llevará todo filmado que cargará en una máquina, para editar y terminar el proyecto en una hora.



Luego de aprobar esta parte, el estudiante tendrá un examen oral basado en la bibliografía y filmografía expuesta en este programa.

## **FUNCIONES DE LA CÁTEDRA Y PROYECCIONES**

La dinámica de las clases es en su mayoría práctica. El uso de los distintos programas de edición y las diversas técnicas narrativas implican un acompañamiento personalizado para el tratamiento de los mismos.

Por ello se divide al curso en comisiones ya que trabajan tres estudiantes (como mucho) por computadora.

Esto requiere un equipo de tres personas para cubrir todas las necesidades puntuales que van surgiendo en los grupos.

El trabajo del ayudante consiste en acompañar a los estudiantes, en los distintos trabajos prácticos y aportar a través de clases específicas conocimientos de programación y de aplicaciones complementarias a los programas (atajos, preestablecidos, compatibilidad de formatos, FX, etc).

Como trabajo de extensión se propone generar un seminario, con un invitado que aborde temas vinculados con las nuevas tecnologías, y que el resultado del mismo pueda ser proyectado en el Espacio INCAA UNICEN.

### **ANEXO 1**

Poesía Desayuno

Eché el café

En la taza

Eché leche

En la taza de café

Eché azúcar

En el café con leche

Con la cucharilla

Lo removió

Bebió el café con leche

Dejó la taza



Sin hablarme  
Encendió  
Un cigarrillo  
Hizo aros  
Con el humo  
Echó la ceniza  
En el cenicero  
Sin hablarme  
Sin mirarme  
Se levantó  
Se puso  
El sombrero  
Se puso  
La capa de lluvia  
Porque llovía  
Y se fue  
Bajo la lluvia  
Sin una palabra  
Sin mirarme  
Y yo tomé  
Mi rostro entre las manos  
Y lloré

### LA PERCEPCIÓN DE LA LUZ Y LAS SOMBRAS EN EL ARTE

**Marcelo Stipcich**

IFIMAT, Instituto de Física de Materiales Tandil. UNCentro. Pinto 399 (7000) Tandil.

Comisión Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, CONICET

mstipci@exa.unicen.edu.ar

## INTRODUCCIÓN

La percepción visual es asociada generalmente con el patrón de luz que llega hasta la retina del individuo observador. Sin embargo, este patrón de luz no permite explicar, por sí solo, la rica experiencia de contemplar una escena. Aunque la operación de percepción de un objeto es rápida y no requiere esfuerzo, su explicación científica es extremadamente compleja [Kell2003]. Si bien aún existen algunas controversias sobre el mecanismo completo, un eficiente proceso visual requiere la percepción de múltiples aspectos que se extienden desde los detalles particulares de los objetos individuales hasta la representación global de la escena completa. Estos aspectos son procesados en conjunto por el cerebro mediante diversos mecanismos [Hub2010] que actúan simultáneamente. Una cuestión importante, por ejemplo, es que la información sensorial es inherentemente ambigua: una sola imagen puede ser coherente con un número infinito de escenas tridimensionales. El hecho de que rápidamente sólo sea percibida una de todas las interpretaciones posibles pone en evidencia que el cerebro es capaz de obtener visualmente mucha más información de la que llega hasta la retina. Las conjeturas de alta precisión y las inferencias que hacemos rápida e inconscientemente se basan en el conocimiento adquirido a lo largo de nuestra vida sobre el mundo que nos rodea y en nuestras expectativas sobre la escena en particular que estamos viendo [Cav1999].

La diversificación del arte ha estado acompañada por la sofisticación de su percepción. Afortunadamente, algunos científicos e historiadores de arte han comenzado a dirigir sus esfuerzos a las preguntas más pragmáticas acerca de cómo percibimos y, así, a atribuir un significado concreto a las formas. Si bien el estudio de las artes no es una ciencia, este campo de investigación cuenta con pautas básicas establecidas para la recolección de datos al igual que cualquier otro. El proceso de formulación de una hipótesis, la búsqueda de pruebas, su evaluación y su análisis, la adecuación y la reformulación de ideas tienen características propias dentro de esta disciplina [Kem2009].

Cuando se estudian procesos perceptivos humanos, a menudo se omite el extenso cuerpo de evidencias provenientes del trabajo producido por artistas y artesanos profesionales a través de la historia, consistentes en tentativas de representación ilustrada, con todos los estilos y técnicas implicados que varían a lo largo de los milenios hasta el día de hoy. Este producto constituye, quizá, el



banco de datos más grande disponible para los investigadores. Mientras el arte de muchas comunidades especializadas ha mantenido siempre un lugar respetado dentro de la tradición de la investigación perceptiva (el arte infantil, el arte de discapacitados, etc.), las obras de arte más comunes, las que se presentan en museos, han sido en gran parte descartadas como evidencia experimental. Sin embargo, estos datos estuvieron demasiado circunscritos a las convenciones estéticas de las distintas épocas en que se produjeron, pueden proporcionar mucha información sobre la percepción humana en general [Jac2004].

Al momento de contemplar una obra de arte, el observador, en general inconcientemente, intenta encontrar pistas que le permitan entender la obra. El sistema visual integra datos provenientes de múltiples fuentes de información para juzgar las posiciones relativas de los objetos dentro del campo visual. Estas fuentes incluyen la posición y el movimiento del ojo, la de la retina, la ubicación y el movimiento del objeto, etc., en conjunto con otras diversas señales [Whi2000]. A modo de ejemplo, para determinar la profundidad en una imagen el artista utiliza recursos de perspectiva, gradientes de textura, etc. [Cav1999-2], y de ellos se vale el espectador para encontrar su propio significado de la obra.

Junto con esto, los artistas son impulsados por un deseo de impacto y de economía visual. Miles de años de prueba y error han dado como resultado la elaboración de las técnicas más eficaces para infringir las leyes de la Física sin demasiada penalización por parte de los espectadores. Es posible mirar sus trabajos y encontrar que las discrepancias entre el mundo real y el mundo representado por los artistas revelan sobre el cerebro tanto como el artista revela sobre el mundo que lo rodea.

En este apunte nos centraremos en la percepción visual de las sombras involucradas dentro de una obra de arte. Como es de esperar, uno de los criterios utilizados indefectiblemente por los artistas es el de representar las sombras como zonas más oscuras que sus alrededores inmediatos. Existe una enorme variedad de discrepancias entre la luz y las sombras en el mundo del arte. Cuando se introdujeron en la pintura, hace poco más de dos mil años, fue a través del uso de técnicas aplicadas a regiones puntuales de la obra, entre las cuales estaba, por ejemplo, la de aclarar la superficie de un pliegue o revelar la presencia de un objeto para hacerlo más nítido. Ésta es una técnica griega, ya descrita por Plinio el Viejo en el siglo I d.C.<sup>1</sup>. Estas técnicas de iluminación puntual para sombrear o para enfatizar algunos elementos se comenzaron a aplicar a partir de ideas intuitivas sobre la relación entre la posición de la fuente de luz y del objeto. A lo largo del tiempo, su aplicación se fue adaptando en parte de

---

1- Cayo Plinio Cecilio Segundo, conocido como Plinio el Viejo, fue un [escritor latino](#), científico, [naturalista](#) y militar romano. Nació en *Comum*, la actual [Como](#), en [Italia](#), en el año [23](#) y murió en [Stabiae](#), hoy Castellammare di Stabia, el 24 de agosto del año [79](#).



acuerdo a la evolución del conocimiento de la iluminación, pero principalmente de acuerdo a la idea que se deseaba transmitir a través de cada obra. A pesar de presentar discrepancias con lo observado en el mundo real, los efectos aplicados siempre funcionaron muy bien, logrando transmitir al espectador el concepto deseado. Cerca de 1500 años después, en pleno auge del Renacimiento y cuando la geometría de la perspectiva fue bien entendida, parecía que la geometría de la luz todavía era ignorada. Aún hoy en día, artistas modernos con plena comprensión de la física de la luz, deciden a menudo utilizar incoherencias entre la iluminación y las sombras, ya sea porque esto no juega un papel importante en la obra, o porque el resultado obtenido resulta más adecuado a la idea que pretenden expresar con su obra [Cav1999-2]. Se ha observado que los errores resultantes de iluminación y de la proyección de la sombra, que podrían ser hallados a partir de cualquier análisis basado en óptica física, pasan desapercibidos a los observadores menos preparados. Esto favorece al autor de la obra de modo tal que en ocasiones parece jugar con la luz de acuerdo a su propio criterio. Las razones por las cuales pasan desapercibidas tales incoherencias en la iluminación de una escena ofrecen mucha información a ciertas ramas de la neurociencia, permitiéndoles investigar acerca del funcionamiento del cerebro humano.

## **LA FÍSICA DE LAS SOMBRAS**

El arte y la ciencia son esencialmente maneras de mirar el mundo, y algunos vínculos entre ambas disciplinas son evidentes. Durante muchos siglos los fenómenos científicos han proporcionado la materia para los artistas. Sin embargo, no es extensamente apreciado que el arte haya sido estimulado por la ciencia y la tecnología. Aún así, la experimentación cuidadosa ha sido esencial para los artistas, produciendo por ejemplo colores satisfactorios de pinturas o esmaltes para cerámica, o inventando nuevas técnicas o medios de representación más acertados. Desde el Renacimiento los artistas han utilizado cada ayuda óptica disponible, incluyendo lentes, espejos y cámaras fotográficas, para mejorar su representación de la perspectiva, las complejidades de telas pintadas y los efectos más notables de la luz. En el día de hoy utilizan una gama completa de medios, incluyendo la fotografía 3D, la electrónica interactiva, la robótica y los sitios web. Algunos hacen un amplio uso de la información digital e incluso de la investigación científica en su trabajo. Existe, sin embargo, una conexión mucho más fundamental entre el arte y la ciencia: en cierto sentido, percibir y pensar acerca del mundo son un mismo proceso, y la percepción visual es vital para este proceso [Cam2004].

El fenómeno de la percepción visual en su relación con el arte es estudiado desde diversas áreas de la ciencia y, en algunos casos, con objetivos similares [Cam2004]. Ha sido abordado desde la representación gráfica digital, desde la Historia del Arte, y desde áreas de investigación relacionadas con el estudio de procesos cognitivos o médicos. Por ejemplo, a partir de opiniones surgidas desde



algunos sectores de la Historia del Arte acerca de la importancia del trabajo en equipo entre neurólogos e historiadores, se han realizado avances concretos en la comprensión de visualización de formas y contornos, restando algo de importancia a aspectos más abstractos como, por ejemplo, la belleza [Kem2009]. Desde ese aspecto, la neurología ha logrado importantes progresos a partir de estudios realizados sobre obras de arte. Para ampliar la información sobre estos temas podría ser recomendable comenzar con la lectura de la referencia [Cav2005] y de la bibliografía que allí se cita. Por su parte, también el arte se ha valido de la neurología para creaciones artísticas en cine, educación y entretenimiento, televisión, literatura, etc., centrándose sobre las diversas maneras en que la fisiología humana modela la naturaleza de su experiencia para generar imágenes, aportando datos y experiencias efectivas para el estudio de la evolución de la percepción [Fra2009, Sia2002].

Desde la Física se han realizado numerosas contribuciones en aspectos relacionados con la percepción. En este capítulo se describirán algunas herramientas que han sido aplicadas para el estudio de la percepción visual, particularmente en relación con la iluminación y la formación de sombras.

Desde el punto de vista de la iluminación un cuerpo puede ser luminoso o iluminado. En el primer caso el cuerpo produce luz, como por ejemplo una estrella, mientras que en el segundo caso sólo recibe luz. A modo de ejemplo, por tratarse de un cuerpo iluminado, podemos percibir lo escrito sobre esta hoja, siempre que contemos con una fuente de luz que la ilumine. En lo que se refiere a la fuente de luz, en el contexto de este capítulo sólo las clasificaremos de acuerdo a su tamaño respecto al del objeto iluminado, y, por lo tanto, podrá ser *puntual* o *extendida*. Denominaremos **fente puntual** a la luz que se origina en un espacio más o menos reducido comparado con el objeto que está iluminado. Una fuente de este tipo tiene una dimensión lo suficientemente pequeña, en relación a la distancia entre ella y la superficie iluminada, de manera tal que aquella puede despreciarse en los cálculos o en las mediciones. Por su parte, una **fente extendida** es la que se genera en un espacio de dimensiones similares o mínimamente comparables a las del objeto iluminado.

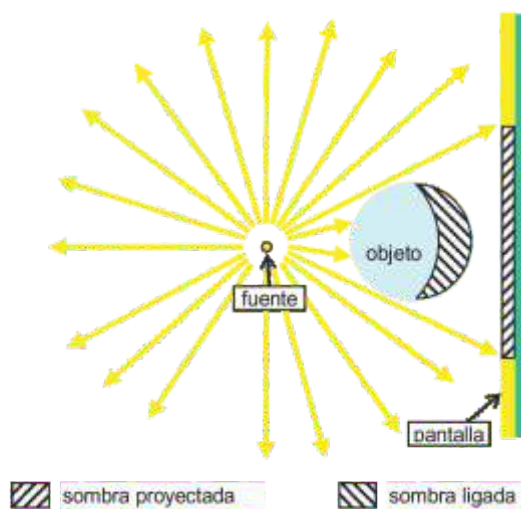
Las sombras<sup>2</sup> son regiones de una superficie que no reciben ninguna iluminación aún cuando una la fuente de luz la esté irradiando [Mam1998]. Es importante destacar que las sombras pueden clasificarse sobre la base de cómo se forman sobre una determinada superficie. Lo usual es dividir las en dos grupos: las sombras *ligadas* y las *proyectadas*. Considerando la iluminación a partir de una fuente puntual, las sombras ligadas se forman cuando una superficie obstruye la luz que cae sobre sí misma. Las sombras proyectadas, por su parte, se forman cuando un cuerpo obstruye la luz que cae sobre otra superficie. En este último caso, se proyectará una “imagen” del cuerpo sobre la superficie obstruida, y la

---

2- Sombra: del latín *umbra*, “oscuridad”, “falta de luz”.

sombra proyectada estará rodeada de luz (Figura 1). Las sombras proyectadas deben distinguirse del sombreado: las regiones sombreadas enfrentan directamente a la fuente de luz, pero un cambio en la orientación de la superficie causará un cambio gradual en la luz reflejada [Kni1997]. Si en cambio, una superficie es iluminada por una fuente de luz extendida, las sombras proyectadas tendrán penumbra<sup>3</sup>, es decir, límites borrosos que se forman por la transición gradual entre las regiones totalmente iluminadas y las regiones totalmente sombreadas de una superficie [Mam1998, Kni1997].

Si bien su interpretación es un ejercicio complejo que no está dentro de los objetivos de este apunte, una sombra puede brindar información sobre los agentes que intervienen en su formación: la fuente de luz, el objeto que proyecta la sombra y la superficie sobre la que se proyecta la sombra, comúnmente conocida como pantalla (Figura 1). Mientras que una sombra proyectada involucra la presencia de los tres agentes, para una sombra ligada sólo bastan la fuente de luz y el objeto. La principal información obtenida se relaciona con la posición de la fuente de luz y con las características del objeto responsable de la sombra: su forma, su inclinación respecto a la pantalla, etc.. En segunda instancia, y generalmente con ayuda de alguna información extra, pueden hacerse inferencias acerca de la intensidad de la fuente de luz y sus características (puntual o extendida), texturas de los objetos o de la pantalla, etc..



**Figura 1:** sombra proyectada y sombra ligada, producidas por una esfera ubicada entre una fuente de luz puntual y una pantalla.

La información proveniente de las sombras ligadas está necesariamente limitada a la forma de la superficie en la que se plasman. Las sombras proyectadas, por otro lado, están relacionadas con dos superficies diferentes: la de la superficie del objeto iluminado y la de la pantalla. Como tal, las sombras son potencialmente informativas acerca de las formas de cualquiera de las superficies y de la

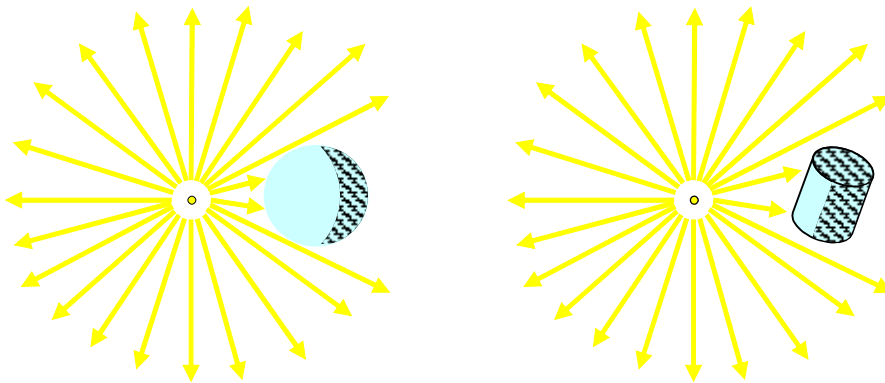
---

3- Penumbra: del latín *paene*, “casi”, y *umbra*, “sombra”.





distribución espacial de la escena. Para el diseño espacial de una obra se tienen en cuenta las relaciones espaciales entre las superficies de la escena, tanto cualitativamente (por ejemplo, el objeto A está a la derecha del objeto B) como cuantitativamente (por ejemplo, la distancia entre los objetos A y B es 5 cm). La diferencia principal entre las funciones de las sombras ligadas y las proyectadas, por lo tanto, es que las primeras responden a cuestiones sobre propiedades localizadas puntualmente en una determinada región de la escena, mientras que las segundas, a cuestiones sobre las características de la escena global. Por ejemplo, la forma que tiene un objeto produce una sombra ligada particular (Figura 2), pero a su vez, el tamaño de la sombra proyectada cambia de acuerdo a la distancia entre dicho objeto iluminado y la pantalla [Mam1998]. En este punto es interesante hacer notar que la localización de la sombra proyectada sobre la pantalla es un ejercicio sencillo, siempre y cuando la ubicación de la fuente de luz esté bien definida; de la misma manera, si la sombra proyectada está bien definida, fácilmente puede deducirse la ubicación de la fuente.



**Figura 2:** la sombra ligada a un objeto está relacionada con la forma de éste.

## LUCES Y SOMBRAS EN EL ARTE

Por definición las artes visuales se basan en ver y sentir. El artista se esfuerza por expresar el efecto que le produce algo que está mirando, y esa representación puede tratarse de algo concreto o abstracto. Aún trabajando en dos o tres dimensiones, ellos son sensibles a la línea, la forma, la textura, el color, el contraste, etc.. Incluso pueden incluir referencias visuales a la obra de otros artistas, algo que sólo un público educado en el arte sabrá apreciar. Por su parte, el observador, cuando contempla una obra de arte, difícilmente confunda la idea acerca de la escena que se está representando. En la mayoría de los casos, el observador puede encontrar un sentido de espacio y de iluminación, independientemente de las desviaciones respecto del realismo, propias del movimiento artístico de que se trate. Algunas desviaciones tales como los deconstrucciones en los rostros de Picasso, los sombreados extremadamente coloridos de Matisse o las desvanecidas escenas de la escuela impresionista, entre algunos ejemplos, son explicadas como características propias al estilo del artista.



Sin embargo, existe toda una serie de reglas físicas que se verifican en una escena real y que son opcionalmente aplicadas o transgredidas en algunas obras de arte, ya sea en pintura, cine o teatro. Estas transgresiones a la física pueden manifestarse en sombras, coloreados, reflexiones o contornos imposibles, y a menudo pasan desapercibidas por el observador, sin interferir con la interpretación que él hace de la escena. El hecho de que no se perciban tales transgresiones revela que nuestro cerebro utiliza una física muy reducida y simple para la comprensión del mundo. Los artistas a menudo aprovechan la utilización de esta física alternativa debido a que estas desviaciones del mundo real no interfieren con lo que percibe el espectador y pueden ser una buena herramienta para remarcar la idea que se pretende transmitir con la obra.

En lo que se refiere a la luz y a las sombras, es evidente que el observador no aplicará las leyes de la óptica geométrica para reconstruir la ubicación de la fuente luminosa. Como ha sido descrito anteriormente, las sombras serán las responsables de dar a la escena las diferentes señales de profundidad y de distribución de los objetos que la compongan. Estas señales son utilizadas por el artista para facilitar al observador en armar la composición de una escena tridimensional. El mensaje obtenido de esa manera es similar al que se obtiene al observar el mundo real; la información es rica y redundante, por lo que no tenemos que analizar mucho más que una región pequeña de la imagen para resolver cualquier tipo de ambigüedad representada [Cav1999-2].

A modo de ejemplo, se analizará la obra *El nacimiento de la Virgen* de Fra Carnevale, expuesta actualmente en el Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, y usualmente utilizada para análisis de percepción visual en varios artículos científicos [Cav2005]. Esta pintura es un panel lateral de un retablo de gran originalidad que se le encargó en 1467 para el decorado de la iglesia de Santa María della Bella en Urbino. Un panel de compañía, *La presentación de la Virgen*, pintado por el mismo autor, se encuentra en el Museo de Bellas Artes de Boston. Estas características permiten atribuir a la obra un carácter altamente religioso, muy común en las pinturas de la época [New2009]. La pintura puede ser catalogada como una escena de género y representa, ubicadas en un segundo plano, a la Virgen infante bañada por las parteras. El primer plano está adornado principalmente con detalles de la participación en la vida cotidiana. El imponente edificio, decorado con relieves derivados de la escultura romana, refleja la arquitectura del Palacio Ducal de Urbino<sup>4</sup> (Figura 4).

La tela es de un innegable éxito estético: el artista logró capturar el espacio y la luz del foro de manera atractiva, y la escena parece realista. A primera vista la obra presenta una exquisita distribución de los elementos que el autor desea representar, a saber, la escena del acicalado de la Virgen, la

---

4- El Palacio Ducal (*Palazzo Ducale*) de la ciudad italiana de Urbino, de estilo renacentista, es uno de los monumentos más importantes de Italia, catalogado en la lista de la UNESCO como Patrimonio Mundial

arquitectura de la época y la vida de la sociedad. Esta pintura data del principio del Renacimiento, un momento histórico en que se concedió mucha importancia a la arquitectura. De hecho, aquí la perspectiva es perfecta, lo que provoca que el edificio pareciera real. Por otra parte, el pintor hace un buen uso de las sombras: por ejemplo, las de los personajes del primer plano indican correctamente la posición de cada uno, reforzando la idea de un día soleado. Así pues, ¿las sombras sobre la tela son realistas? Pocos espectadores dudarían en decir que son incorrectas. Sin embargo, un examen profundo revela que muchas de estas sombras son realmente imposibles. Antes de indicar los errores deslizados en la obra, se desea hacer hincapié en dos elementos. Primero remarcar que, a pesar de esos errores, las sombras participan en el realismo de la escena porque éstos pasan generalmente inadvertidos. Luego lo que es obvio, pero se debe destacar: estos errores no perjudican en absoluto la calidad artística del cuadro [Cav2006].



**Figura 3:** Detalle de “El Nacimiento de la Virgen” de Fra Carnevale (1467), Museo Metropolitano de Arte de Nueva York.

Cuando se realiza un análisis minucioso de *El nacimiento de la Virgen*, se puede observar que presenta algunas inconsistencias graves desde el punto de vista de la iluminación. Por ejemplo, la gente representada en primer plano muestra sombras profundas, pero los de la plaza, por encima y a la izquierda, no lo hacen. También faltan otras sombras, tales como las de algunas columnas. El error (o el efecto) más importante está en el centro del cuadro, allí donde se baña a la niña. Las mujeres que se ocupan de María proyectan sombras hacia ella, pero ésta se encuentra muy bien iluminada. Los personajes de un plano más alejado no proyectan sombra. La pared de la derecha resulta muy luminosa, aún cuando la organización del edificio revela que esto es imposible porque la pared opuesta impediría la entrada de la luz al recinto principal. Además, ninguna fuente de luz puede explicar las sombras en las esquinas superiores de la pared de la derecha. Si allí hubiera sombras, serían las que proyectan los arcos y, por supuesto, serían curvadas y no derechas [Cav2005].



El análisis anterior demuestra que la principal inconsistencia, desde el punto de vista de la Física, proviene del hecho de que la escena está iluminada por más de una fuente de luz a la vez. Al no existir la posibilidad histórica de la iluminación artificial con luces de alta intensidad, se puede deducir que el autor se vio obligado a iluminar de manera diferente distintas zonas de la pintura con la finalidad de poder alcanzar todos los objetivos que se había propuesto con la obra. En cada una de esas zonas el pintor presenta distintos detalles con los que pretende captar la atención del observador. Gracias a esta maniobra, Fra Carnevale ilumina las distintas zonas de la escena de tal modo que algunos detalles resulten más notorios. Por ejemplo, el corazón del tema – la zona de la casa en que se está bañando a la niña – tiene luz plena, aún cuando todo indica que debería estar a la sombra [Cav2006].

Si el pintor pretendía que el observador aprecie los detalles de la arquitectura, de la sociedad y de la Virgen a la vez, estuvo obligado a recurrir a ciertas incoherencias en la iluminación de distintas partes de su obra. Esto se puede verificar en la imagen de la Figura 4, donde la obra se ha modificado digitalmente considerando una única fuente de luz, ubicada en un sitio fijo. Como se puede apreciar, el resultado de presentar las sombras tal como corresponderían desde el punto de vista de la Física es la pérdida de los objetivos de la obra en sí: la Virgen se pierde entre las sombras del interior de la plaza y la arquitectura interna del sitio es prácticamente opacada. En la Figura 5 se presenta un pequeño detalle de la obra en la que se han eliminado digitalmente los efectos de iluminación y de sombras (figura de la derecha). El resultado demuestra que la sensación de profundidad de la obra se pierde completamente y los personajes representados parecerían resultar adheridos sobre un fondo que fácilmente podría ser ajeno a ellos.

Otra posible explicación sobre las inconsistencias lumínicas consistiría en dudar acerca de los conocimientos del autor sobre algunos detalles de la geometría de la luz. Sin embargo, indagando sobre la preparación académica de este artista, se pone en duda tal suposición: fue alumno del pintor de [Ferrara Antonio Alberti](#), con el que adhirió al estilo [gótico tardío](#). El estilo gótico es muy reconocido por su implementación en la arquitectura y por sus intrincadas formas geométricas, en especial en cúpulas de iglesias con forma de agujas. Luego trabajó con importantes maestros como Fra Filippo Lippi, Brunelleschi o Donatello, entre otros. Si bien existen algunas opiniones dispares entre algunos historiadores de arte, resulta poco probable que, luego de tal formación artística, Fra Carnevale tuviera pocas herramientas sobre la geometría de la iluminación.



**Figura 4:** la misma obra de la Figura 3, pero retocada de acuerdo a un criterio único de iluminación, proveniente de una única fuente de luz.



**Figura 5:** un detalle de la Figura 4; comparación de una escena con (izq.) y sin (der.) el efecto de las sombras. Para más detalles ver el texto.

Se denominan **señales locales** a aquellas estrategias de representación utilizadas por el autor en una zona específica de la obra. Una señal local puede ser la presentación de una forma tridimensional, un efecto de profundidad, una distancia respecto al primer plano, etc.. Por ejemplo, en la obra que se está analizando, el autor dibuja los personajes del primer plano de mayor tamaño que los del segundo plano a modo de sugerir que los primeros están más cerca del observador. Cuando un espectador observa una obra de arte, en general sólo escoge pequeñas regiones de análisis, las cuales contienen algunas señales locales a modo de representación de algún efecto. Desde el punto de vista de la percepción visual, las señales locales son muy significativas, aunque sean incompatibles con las señales locales ubicadas en otras zonas de la pintura. Para ventaja del artista, estas incompatibilidades son las que usualmente pasan generalmente desapercibidas al observador.

Puede surgir el interrogante de si el cerebro, al pasar por alto esas incoherencias entre una escena real y la representada por el artista, está funcionando mal. Pero la respuesta es casi obvia: iel cerebro funciona perfectamente! Algunos observadores no ven estas transgresiones a la Física, debido a que el sistema visual ignora varias normas de la óptica, y toma algunos “atajos” para interpretar más rápidamente una escena [Cav2005]. Así pues, las leyes que siempre se respetan en las escenas reales y que son secundarias para la definición de los objetos y las superficies principales de una escena tienen



poco valor para nuestro cerebro. Por ejemplo, el hecho de que bajo una misma iluminación los objetos tienen sombras similares; de que en una parte oscura los objetos están poco iluminados, etc.. En pintura, según el efecto buscado, el artista puede respetar estas leyes o infringirlas, debido a que cuenta con la ceguera parcial del espectador. Al descubrir estos atajos y al liberarse de las leyes de la Física, un pintor actúa como un neurólogo que estudia el sistema visual: adapta las leyes de la física y las transgrede con tal que el efecto sobre el espectador sea el que busca [Cav2006].

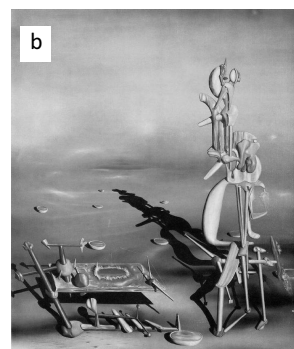
Mediante el diseño de diversas experiencias, entre las que se involucran obras de arte, se ha demostrado que a partir de cierta edad nuestro cerebro es capaz de brindar información acerca de una imagen “real” captando sólo algunas partes de ella. Existen numerosas publicaciones científicas relativas al tema y aquí se citan sólo algunas: Ede2002, Sim2002, Sak2005, Cav1989, Mam2008, And2008, Ost2005, Qui2008. Ha sido comprobado que para la selección de una interpretación particular entre las múltiples posibles, y para poder resolver ambigüedades de información que brindan las sombras, el sistema visual se limita a utilizar el conocimiento previo del observador. Estas limitaciones pueden ser infringidas al percibir nueva información contradictoria, por ejemplo, al advertir que la ubicación de la fuente de luz es la incorrecta a la que se suponía al principio [Mam1998]. Los resultados obtenidos indican que imágenes conocidas tienen más probabilidad de obtener respuestas cerebrales que aquellas sobre las que los observadores no han tenido conocimiento previo. Estos resultados sugieren, además, que los estímulos pertinentes están codificados por una mayor proporción de neuronas que los estímulos menos relevantes, dado que el observador los conoce y puede vincularlos a una mayor variedad de experiencias y recuerdos previos [Vis2008]. Esta *Física interna simplificada*, empleada por la zona visual de nuestro cerebro, no se utiliza sólo para apreciar pinturas, sino también para tener una percepción rápida y eficiente del mundo real que rodea al individuo. Este tipo de proceso cerebral se desarrolla durante un lapso de tiempo muy reducido y sobre la base de la combinación de la información recibida por los ojos y la información previa acumulada durante los años de vida. Este mismo mecanismo es el que permite, por ejemplo, comprender el segmento de poesía presentado en la Figura 6.

**50Y UN GU3RR3R0 MÁ5  
D3 3573 ROCK QU3 357Á QU38R4D0  
3570Y P4R4 3L M4NG4Z0  
50Y 3L ÍD0L0 D3 L05 QU3M4D05  
NO 5É MUY 813N 4D0ND3 V0Y,  
M1573R105 713N3 L4 C4NC1ÓN  
M3 GU574 L4 7R4NQU1L1D4D D3 UN C3M3N73R10 V13J0  
73M3L3 4 L05 V1V05  
NUNC4 73 H4RÁN D4ÑO L05 MU3R705.**

**Figura 6** : la información recibida por los ojos y la información previa acumulada en nuestro cerebro nos permite leer esta poesía [Gie2001].

Simultáneamente a lo expuesto, desde el punto de vista de la iluminación, se comprobó que los observadores son a menudo muy insensibles a las incoherencias de la dirección de la iluminación en las escenas. Esto permitió concluir que el sistema visual no intenta verificar la coherencia global de las estimulaciones surgidas de la dirección de la iluminación local. Las sombras reales están sujetas a un amplio conjunto de restricciones, pero pocas de ellas parecen ser controladas por el sistema visual. De esta manera, un artista puede utilizar una representación muy poco realista y aún así lograr un gran impacto en el espectador. Es importante señalar que la simplificación de las reglas de la Física que nos interesan (y los efectos que los artistas usan) no se basan en las convenciones cambiantes de la representación artística. Estas normas simplificadas se basan en la fisiología del cerebro.

Finalmente, es importante destacar que este tipo de efectos ha sido utilizado hasta el día de hoy, tal como se desprende del análisis de pinturas de diversas épocas, aún de algunas pertenecientes a movimientos relativamente recientes. Este tipo de imágenes abundan en las pinturas del arte occidental, incluso en las de artistas que dominan el arte de las sombras como Salvador Dalí, Giorgio de Chirico, o Yves Tanguy, del que se da un ejemplo en la Figura 7. En ésta se muestra un paisaje desértico surrealista, típico de la obra de Yves Tanguy, donde objetos sin sentido proyectan sombras extensas. Las sombras tienen un alto contraste y sus contornos parecen seguir fielmente los detalles intrínsecos de los objetos. Sin embargo, las posiciones de estas sombras son incompatibles con una única fuente de luz.



**Figura 7:** Yves Tanguy *Indefinite Divisibility* (1942). Óleo sobre tela, Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, NY. Las flechas en la imagen en tonos de grises de la derecha indican la dirección de la que proviene la luz



En la Figura 7 (b), en tonos de grises, se muestra la solución al problema de la correspondencia entre la sombra y algunos pocos detalles seleccionados. Si se utiliza una sola fuente de luz, todas las líneas que representan los rayos de luz entre los objetos y las sombras deberían ser paralelas entre sí. Se podría argumentar que Tanguy era consciente de estas contradicciones y que las estaba utilizando deliberadamente con el objeto de subrayar la impresión surrealista. Alternativamente, podría ser simplemente que al artista no le importara tanto la ubicación de las sombras porque sabía que el espectador no tomaría en cuenta la incoherencia presentada. Esta última interpretación es consistente con la hipótesis de que los observadores utilizan sólo una representación grosera de la escena presentada para resolver el problema de la correspondencia entre el objeto y su sombra [Mam2004].

## CONCLUSIONES

En este trabajo se exponen algunos resultados obtenidos del trabajo interdisciplinario entre físicos y neurólogos sobre la percepción visual del ser humano, en particular aquellos concernientes con la relación entre la iluminación y las sombras utilizadas en pintura.

A partir del análisis detallado de diversas obras de arte, se han detectado incoherencias entre la iluminación utilizada y las sombras proyectadas por los objetos que componen la obra. Es posible iniciar dicho análisis a partir de la aplicación de conceptos de Física, relacionados principalmente con óptica geométrica. En este apunte se presentan los análisis de dos obras pertenecientes a movimientos artísticos bien diferentes y separados en el tiempo como lo son el Renacimiento y el Surrealismo.

Años de experiencias en conjunto han podido demostrar que el ser humano puede percibir imágenes completas observando sólo pequeñas porciones de una obra, siendo el cerebro el que se encarga luego de darle un sentido a lo representado. Se pudo comprobar que el sistema visual del ser humano utiliza una Física muy simplificada, pero que permite obtener una percepción rápida y eficiente del mundo real. Aún se ignora hasta qué punto los artistas más antiguos conocían este comportamiento del cerebro, pero resulta claro que existía un conocimiento acerca de la posibilidad de utilizar efectos visuales diferentes en distintas zonas de una misma obra, con una alta probabilidad de que pasaran totalmente desapercibidos por el observador.

Teniendo en cuenta lo expuesto en este apunte, la próxima vez que el lector admire una obra de arte, y después de haber apreciado su belleza y su estilo, se lo invita a observar con más detalle buscando las posibles “licencias artísticas” que se ha tomado el autor. Será sumamente placentero descubrir que una vez más el cerebro se ha dejado engañar por el artista, prefiriendo la emoción del placer visual, obviando los detalles que trasgreden la naturaleza de la Física de la luz.





## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- And2008 Andersen T.S., Mamassian P. (2008). Audiovisual integration of stimulus transients. *Vision Research* 48 (2008) pp. 2537-2544
- Cam2004 Campbell, P. (2004). Seeing and seeing: visual perception in art and science. *Physics education* 39 (2004) pp. 473.
- Cav1989 Cavanagh P., Leclerc Y.G. (1989). Shape from shadows. *J. Experm. Psychol. Human Percep. And Perf.* 15 (1989) pp. 3-27.
- Cav1999 Cavanagh, P. (1999). Top-down processing in vision. In Robert A. Wilson and Frank C. Keil (Eds.), *MIT Encyclopedia of Cognitive Science*, (pp. 844-845) Cambridge, MA: MIT
- Cav1999-2 Cavanagh, P. (1999). Pictorial art and vision. In Robert A. Wilson and Frank C. Keil (Eds.), *MIT Encyclopedia of Cognitive Science*, (pp. 648-651) Cambridge, MA: MIT Press.
- Cav2005 Cavanagh, P. The artist as neuroscientist. *Nature* 434 (2005) pp. 301.
- Cav2006 Cavanagh P. (2006). Les licences de Fra Carnevale. *Pour la Science* 340 (2006) pp. 104.
- Ede2002 Edelman S. (2002). Constraining the neural representation of the visual World. *Trends in Cognitive Sciences* 6 (2002) pp. 125 - 131.
- Fra2009 Frazzetto G., Ander S. (2009). Neuroculture. *Nature Reviews - Neuroscience* 10 (2009) pp. 815.
- Gie2001 Gieco L., 2001, Ídolo de los quemados, del disco Bandidos Rurales, pista 4.
- Hub2010 Huberle, E., Driver, J., Karnath H. (2010). Retinal versus physical stimulus size as determinants of visual perception in simultanagnosia. *Neuropsychologia* 48 (2010) pp. 1677-1682.
- Jac2004 Jacobson J., Werner S. (2004). Why cast shadows are expendable: Insensitivity of human observers and the inherent ambiguity of cast shadows in pictorial art. *Perception* 33 (2004) pp. 1369.
- Kel2003 Kellman, P.J.(2003). Interpolation processes in the visual perception of objects. *Neural Networks* 16 (2003) pp. 915-923.
- Kem2009 Kemp M. (2009). Art history's window onto the mind. *Nature*, 461 (2009) 882.
- Kni1997 Knill D.C., Mamassian P., Kersten D. (1997). Geometry of shadows. *J. Opt. Soc. Am. A*,



14 (1997) pp. 3216.

Mam1998 Mamassian P., Knill D.C. and Kersten D. (1998) The perception of cast Shadows. Trends in Cogn. Sci. 2 (1998) pp. 288.

Mam2004 Mamassian P. (2004). Impossible shadows and the shadow correspondence Problem. Perception 33 (2004) pp. 1279 - 1290.

Mam2008 Mamassian P. (2008). Ambiguities and conventions in the perception of visual art. Vision Research 48 (2008) pp. 2143-2153.

New2009 Newall D. (2009). Apreciar el Arte, Barcelona, Ed. Art Blume, S.L..

Ost2005 Ostrovsky Y., Cavanagh P., Sinha P. (2005). Perceiving illumination inconsistencies in scenes. Perception 34 (2005) pp.1301 - 1314.

Qui2008 Quian Quiroga R., Mukamel R., Isham E. A., Malach R., Fried I. (2008). Human single-neuron responses at the threshold of conscious recognition. Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America. Ed. by R. A. Andersen, California Institute of Technology, Pasadena, CA, 2008.

<http://www.pnas.org/content/105/9/3599.full.pdf>.

Sak2005 Sakata H., Tsutsui K., Taira M. (2005). Toward an understanding of the neural processing for 3D shape perception. Neuropsychologia 43 (2005) pp. 151-161.

Sia2002 Siân E. (2002). Science and the contemporary visual arts. Public Understand. Sci. 11 (2002) pp. 65.

Sim2002 Simons D.J., Wang R.F., Roddenberry D. (2002). Object recognition is mediated by extraretinal information. Percep. & Psych. 64, (2002), pp. 521-530

Vis2008 Viskontas I. V., Quiroga R., Fried I. (2008). Human medial temporal lobe neurons respond preferentially to personally relevant images. Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America. Ed. by R. A. Andersen, California Institute of Technology, Pasadena, CA, 2008.

<http://www.pnas.org/content/early/2009/11/24/0902319106.full.pdf>

Whi2000 Whitney D., Cavanagh P. (2000). Motion distorts visual space: shifting the perceived position of remote stationary objects. Nature Neuroscience, 3 (2000) pp. 954.

dicho que sí, que había estado con él y había hecho aquellas cosas que hizo para seguir viva.

Lo escuchó preguntar si recibía las cartas y los regalos que le mandaba, pero no quiso contestar. Le miró las manos, los dedos largos, el anillo de sello con las iniciales, y después, desde la ventana del bar, vio que por la avenida bajaba su ómnibus. Él preguntó nuevamente por las cartas, por las que desde hacía años le mandaba y que —sin que ella supiera cómo— habían llegado regularmente a todas las casas de todas las ciudades donde había vivido; apretándole el brazo preguntaba, hasta que Iris asintió.

“Tenía los ojos vacíos, la mirada en algún punto lejos, cuando levantó la mano hasta la cara del hombre y con un dedo le dibujó la boca. Después se largó a llorar sin importarle que la viera así, repitiendo que por qué a ella, que por qué la había elegido a ella. Echada sobre la mesa, mojado con sus lágrimas la fómica como el borracho que dormía un poco más allá, Iris repitió esa frase hasta perder las fuerzas, mientras él le acariciaba el pelo. Bajo la caricia, ella temblaba, empapada en sudor.”<sup>2</sup>

Ponencia impartida en el Centro de Pedagogías de Anticipación (CePA), Buenos Aires, 10 de febrero de 2003.

<sup>2</sup> María Teresa Andruetto, *Cacería*, Buenos Aires, Mondadori, 2012.

## Elogio de la dificultad: formar un lector de literatura

He tomado como título de estas reflexiones un ensayo del filósofo colombiano Estanislao Zuleta, porque algunos de sus párrafos me llevan a pensar en las dificultades y los desafíos que la literatura propone a los lectores que se animan a adentrarse en su universo. Zuleta cuestiona el modelo ideal de la seguridad garantizada: “una vida sin riesgos, sin lucha, sin búsqueda de superación [...] Y, por tanto, también sin carencias y sin deseo”.<sup>1</sup> Frente a ello, dice, la literatura nos propone, en el transcurso de la lectura, riesgos, luchas y, sobre todo, nos enfrenta a nuestras carencias. No nos ofrece soluciones, más bien diríamos que nos plantea preguntas, porque problematizar lo que ha sido en nosotros naturalizado es una de las funciones fundamentales del arte. Cuestionar lo aceptado, recibir nuestras sombras, los riesgos de la vida que vivimos y de la sociedad en la que transitamos. “En vez de desear una sociedad en la que sea necesario trabajar arduamente para hacer efectivas nuestras posibilidades, deseamos un mundo de abundancia pasivamente recibida”, sostiene Zuleta, pero sucede que los libros nos ponen ante nosotros mismos y ante el mundo del que formamos parte y nos instan a trabajar arduamente para hacer efectivas esas posibilidades.

<sup>1</sup> Estanislao Zuleta, *Elogio de la dificultad y otros ensayos*, Mecellin, Colombia. Horizonte Nuevo Editores y Fundación Estanislao Zuleta, 2007.

<sup>2</sup> *Ibid.*



Así, la literatura nos propone inquietud, insatisfacción, in-temperie. Como sabemos, no es suyo lo general sino el territorio de lo particular. No está en ella la palabra infalible, ni la palabra uniforme que suprime la indecisión y la duda; muy por el contrario, en su mundo viven la duda, las indecisiones, las dificultades de comprensión, que son todas estrategias necesarias para pensar por nosotros mismos, cosa siempre tan difícil. En fin, que la literatura no nos lleva a la simplificación de la vida sino a su complejización, sorteando el pensamiento global, uniforme, para ir en busca de la construcción de un pensamiento propio. “Hay que poner un gran signo de interrogación sobre el valor de lo fácil; no solamente sobre sus consecuencias, sino sobre la predilección por todo aquello que no nos pone en cuestión, ni nos obliga a desplegar nuevas posibilidades”;<sup>3</sup> propone Zuleta, y sin duda se trata el suyo de un pensamiento extremo que busca mantener abierta la brecha entre lo dado y lo posible, entre lo real y lo ideal, para seguir creyendo en la posibilidad de una vida mejor, en el profundo sentido de una vida más consciente de sí misma y de su relación con el mundo. “La aspiración —dice Zuleta citando a Goethe— a luchar sin descanso por una altísima existencia”.

Mirar más allá, sin temerle a la dificultad y al “sagrado derecho a disentir”. Para eso, necesitamos “saber leer, y saber leer no es terminar pronto sino leer despacio”;<sup>4</sup> dice el mismo Zuleta en otro ensayo que se titula precisamente “Sobre la lectura”, con lo cual el elogio de la dificultad podría ser también un elogio de la lentitud, porque si bien leer es transitar de un libro a otro, encontrar los propios senderos en medio de un bosque, no se trata de entrenarnos en sistemas veloces de lectura, sino de una lenta apropiación de lo que leemos.

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Estanislao Zuleta, *Sobre la lectura*, Bogotá, Universidad de Antioquia, 1996.

“Todo buen lector es un rebelde, un insatisfecho”, dijo Gracielita Montes en una entrevista, entendiendo la lectura como una actividad más amplia que “leer libros”, entendiéndola más bien como un sentirse desconcertado frente al mundo y buscar signos para construir sentido. La lectura es, en efecto, una invitación a descifrar las huellas de lo no dicho, dejándonos “arrastrar por el ritmo de la frase y, al mismo tiempo, frenando por el asombro del contenido”;<sup>5</sup> en palabras de Zuleta. Debemos poder leer, indica también Zuleta, siguiendo a Nietzsche en su *Zaratustra*, como un camello, como un león y como un niño. Como un obrero que hace trabajar su pensamiento, como un rebelde que rechaza todas las formas de imposición o jerarquía y como un niño que en su inocencia siempre está comenzando. Tres condiciones para no leer por leer, para hacerlo como un aventurero, no sólo como un lector capaz de interpretar, sino sobre todo como un lector capaz de permitir que el texto lo afecte en su ser mismo, en su ser íntimo, y lo lleve por nuevos caminos de conocimiento hasta dar con aquello que lucha por hacerse visible aun a riesgo de transformarnos. Leer no es sólo consumir libros, sino convertirnos en camello, león y niño a un mismo tiempo, para correremos de la equívoca idea de leer como distracción, cuando más bien uno lee para concentrarse, para encontrarse con uno mismo, del mismo modo que uno escribe, o debiera escribir, no como una tarea de ensoñación sino como una búsqueda de plenitud de conciencia. Todo buen libro nos invita a ensimismarnos y entonces la cuestión no es exactamente la cantidad de libros leídos, aunque la diversidad y el número también sean importantes. La cuestión es, sobre todo, cómo se lee y cómo se invita a otros a leer. Por eso

<sup>5</sup> *Ibid.*



tengo problemas con la idea de maratones o campeonatos de lectura. En *Escritos sobre literatura*, Hermann Hesse sostiene:

La vida es breve y en el más allá no preguntan a nadie por el número de libros que ha leído. [...] La lectura superficial, distraída, es como caminar por un paisaje con los ojos vendados. Tampoco debemos leer para olvidarnos de nosotros y de nuestra vida cotidiana, sino al contrario, para volver a tomar con mano firme y con mayor conciencia y madurez nuestra propia vida. Debemos acercarnos a los libros [...] como montañistas [...] no como fugitivos y desganados de vivir.<sup>6</sup>

De esto mismo habla el escritor Guillermo Martínez en un artículo que se titula precisamente "Elogio de la dificultad", el cual va en el mismo sentido que mis reflexiones:

Hay libros arduos cuya lectura se parece a un martirio. Conquistarlos, sin embargo, depara la felicidad de las victorias secretas. Cada vez que se habla de lectura, maestros, escritores y editores se apresuran a levantar las banderas del hedonismo, como si debieran defenderse de una acusación de solemnidad, y tratan de convencer a generaciones de adolescentes desafiados [...] de que leer es puro placer. Interrogados en suplementos y entrevistas hablan como si ningún libro, y mucho menos los clásicos, desde *Don Quijote* a *Moby Dick*, desde *Macbeth* a *Fúculo*, les hubiera opuesto nunca resistencia.<sup>7</sup>

Martínez reafirma aquello que hace unos años dijo Graciela Montes en *El placer de leer, otra vuelta de tuerca*, para

<sup>6</sup> Hermann Hesse, *Escritos sobre literatura*, Madrid, Alianza Editorial, 1984.

<sup>7</sup> Guillermo Martínez, "Elogio de la dificultad", en Suplemento de Cultura, Clarín (Argentina, 24 de abril del 2001).

sacarnos de esa encerrona que es el placer de la lectura o la lectura por placer, con la que buscamos cerrarnos a la lectura por deber que marcó toda la línea de pedagogización de los libros para niños, con el perdón de la pedagogía a la que en su hora estigmatizamos como la madre de todos nuestros males. Dice Martínez:

Yo me propongo la defensa más ingrata de los libros difíciles y de la dificultad en la lectura. No por un afán especial de contradicción, sino porque me parece justo reconocer que muchas veces en mi vida la lectura se pareció al montañismo, a la lucha cuerpo a cuerpo y a las carreras de fondo. En todo caso la literatura, como cualquier disciplina del conocimiento, requiere entrenamiento, aprendizajes, iniciaciones, concelección.<sup>8</sup>

Martínez habla de exponerse a literaturas antagónicas, de impedir que las preferencias cristalicen prejuicios y mantener un espíritu curioso: "Son justamente los libros difíciles los que extienden nuestra idea de lo que es valioso [...] Son esos libros contra los que uno puede estrujarse la primera vez y a los que sin embargo vuelve".<sup>9</sup> Frente a la lectura de tantos libros iguales entre sí, como escritos en serie, y a contrapelo de aquellos versos de Mallarmé que se lamentaban de la tristeza de la carne y de haber leído ya todo, Martínez nos recuerda que "los libros difíciles tienen la virtud de mostrarnos cuánto nos falta".<sup>10</sup> Pero nadie puede leer en un libro más de lo que sabe, porque cada "uno tiene un arco de sensibilidad más allá del cual nada existe realmente",<sup>11</sup> en cada cual —ese arco de sensibilidad— es diferente,<sup>12</sup> dice Wallace. No se lee

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> *Ibid.*

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> Wallace Stevens, *Adagia*, Caracas, Dirección General de Cultura, G.D.E., 1977.



sino lo que ya se sabe y, al mismo tiempo, para leer es preciso lanzarse a una aventura y a un desafío; la aventura y el desafío de encontrarnos con nosotros mismos, porque al leer un libro capaz de interpelarnos, nuestra sensibilidad se abre a preguntas que buscan en el lenguaje su expresión y su respuesta. Pero así como para mirar hay que colocarse en alguna parte, también leemos desde cierta perspectiva, desde una pregunta abierta, aún no respondida, que trabaja en nosotros y sobre la cual trabajamos cuando leemos. Leer a la luz de un problema es dejarse atravesar por un texto.

La dificultad. De eso hablamos. De la importancia de la dificultad en el camino de la construcción de un lector. Fue durante este verano, leyendo los ensayos de *Escribir en la oscuridad*, del escritor israelí David Grossman, que percibi más que otras veces la importancia que en la lectura tiene la dificultad, lo que no tenemos y lo mucho que todavía no sabemos. Refiere Grossman:

Pertenezco a una generación que estaba habituada a leer textos sin comprender todas las palabras. A principios de 1960, leíamos libros escritos en un hebreo arcaico y ampuloso; eran traducciones de los años veinte y treinta, muy alejadas de nuestro hebreo cotidiano. Por supuesto aquella incomprensión era un obstáculo para leer con fluidez, pero retrospectivamente me parece que, en aquel entonces, parte de mi experiencia lectora provenía precisamente de la incomprensión, del misterio... del placer de comprender algo. Lo menciono porque ahora (en la mayoría de los libros) se da prioridad a los términos más simples, incluso simplistas, es decir, a la jerga.<sup>12</sup>

12. David Grossman, "Libros que me han hablado", en *Escribir en la oscuridad*, Barcelona, DeBolsillo, 2014.

Dice también Grossman acerca de unos libros que su padre le dio cuando era niño, que en esos libros por primera vez recibió "la llave del túnel que conducía de mi infancia a la suya. Era un túnel extraño, una de cuyas bocas estaba en Jerusalén... y la otra boca en un país llamado allí. En cuanto entré en aquel país, ya no pude salir de él".<sup>13</sup> Nuestro escritor tenía entonces ocho años y en pocos meses leyó todas las obras de Sholem Aleijem disponibles en hebreo:

Cuando volví a leerlas para escribir estas líneas me sorprendí al darme cuenta de lo poco que entonces había podido comprender y de cómo me había influido lo que no estaba explícitamente escrito en los textos [...] Ni sabía ni comprendía, pero algo de mí me impedía dejar de lado esas historias escritas en un hebreo que no me era conocido. Las leía como si me estuviera metiendo en un mundo absolutamente extraño que, al mismo tiempo, era una "tierra prometida". En cierto modo sentía que volvía a casa.<sup>14</sup>

Retomo esta última frase de Grossman: "En cierto modo, sentía que volvía a casa". Eso me parece la lectura: entrar a un territorio desconocido, extraño todavía, que nos promete, sin embargo, cierta recompensa, una experiencia en algún punto reparadora, algo así como un volver a casa, a nosotros mismos... porque, menciona Grossman: "la lectura fue, al mismo tiempo, el contacto con el dolor y la única vía posible de cura, el único lugar en el mundo donde pueden coexistir las cosas y su pérdida".<sup>15</sup> Lectura como encuentro entre subjetividades, como develar un secreto que otro ha escondido para nosotros. Un secreto que ha sembrado en el libro sus huellas y

13. *Ibid.*  
14. *Ibid.*  
15. *Ibid.*



nos invita a revelarlo, porque lo que nos lleva a seguir en la página es saber que allí queda algo no dicho, como escribió Cesare Pavese<sup>16</sup> en una de las entradas de su diario. No es lo que se dice lo que nos lleva a leer, sino justamente lo que todavía no se ha dicho, lo que permaneciendo oculto promete mostrarse más adelante; lo latente, esa máquina de producir promesas que todo buen libro es, para que la lectura intente unir ese secreto que un texto encierra con la capacidad de descubrir que un lector tiene. Lo que el texto vela y el lector devela en su desvelo. Eso me gusta de leer y de escribir, tal como le sucede a la Rosa Miamani, el personaje de mi novela *Veladuras*:

Me gusta hacer las veladuras y también los falsos acabados. Primero uno cubre todo y después va sobando de a poco lo que tiene soterrado, que es siempre lo que duele y hay que soliviar. Es de ese modo como se cubre lo que estaba expuesto, se accienta lo que le falta a uno, y llega al fin lo que se necesita. Me gustan estos menesteres, porque se cubre lo que está debajo pero igual se ve. Es lo que pasa con lo que está velado: se ve mejor que cuando queda expuesto.<sup>17</sup>

Por esa tarea de investigación, por ese rastreo de huellas que llevamos adelante cuando leemos, Tzvetan Todorov relaciona lectura con género policial: el cuerpo de un muerto tanto como el texto emiten signos y quien lee es como un investigador que intenta comprender, intenta dejarse atravesar por esos signos. El lector como un detective que husmea entre las frases, en los intersticios entre una palabra y otra, quitando capas y capas en busca de un cierto grado de revelación, para que aparezca lo que está allí pero escondido, re-

construyendo el edificio que es una obra, buscando algo de aquello que Octavio Paz escribió en *El mono gramático*:

Aquello que se muestra en el lenguaje sin que el lenguaje lo enuncie, aquello que el lenguaje no dice y así dice, aquello que diría el silencio si dejase de ser silencio, aquello que realmente se dice, aquello que entre una frase y otra, en esa grieta que no es ni silencio ni voz, aparece, aquello que el lenguaje calla.<sup>18</sup>

También Ricardo Piglia relaciona al lector con el detective cuando considera "La carta robada" de Edgar Allan Poe como el gran texto sobre la lectura y la figura del detective como la representación del lector. Siguiendo a Marta Ochonga, profesora de literatura del Instituto de Formación Docente Continua de Villa Regina, Provincia de Río Negro, en su obra *La escuela como espacio en el que debe buscarse la carta escondida*, podríamos decir que no es la destreza de la lectura sino las artes de la interpretación las que hacen a un gran lector, porque un lector inteligente, astuto, siempre lee más allá de la historia que se narra, buscando en cada aspecto del texto el secreto que oculta y mirando en profundidad cada rincón de esa habitación o esa casa que es un texto. Tal vez ayude en ese camino revisar otras obras del mismo autor o conocer el terreno en el que se construyó la obra que estamos leyendo, saber cuáles son los libros preferidos de ese escritor, cuál fue o cuál es su biblioteca personal... Caminos no sólo para nuestro propio recorrido de lectura, sino también para incitar a otros a leer. Cuando daba talleres sobre cuento leíamos en el año no muchos sino unos pocos grandes cuentos; muchas lecturas de un mismo cuento, viendo cada vez un nuevo aspecto (no todos cada vez), una lectura detectivesca. "El paso del lector



<sup>16</sup> Cesare Pavese, *El Oficio de vivir: 1935-1950*, Barcelona, Seix Barral, 1992.

<sup>17</sup> María Teresa Andruetto, *Veladuras*, Buenos Aires, Norma, 2005.

<sup>18</sup> Octavio Paz, *El mono gramático*, Barcelona, Seix Barral, 1974.

más tradicional a uno innovador se produce cuando este último rompe un modo de leer cristalizado y lee de una manera novedosa,<sup>19</sup> señala Marta Ochoaga, quien también imparte clases en el seminario de literatura infantil en el Profesorado de Educación Especial con Orientación en Discapacidad Mental. Pero para que un joven se convierta en un lector innovador capaz de ir más allá del consumo de un relato, además de libros de calidad, necesita ayuda. Para muchos niños, para muchos jóvenes, la escuela es el único espacio donde se puede encontrar esa ayuda, el único espacio posible de contacto con la cultura literaria. En este sentido, Aníbal Jarkowski escribe:

El discurso literario, desde siempre, fue exigente y pidió una recíproca exigencia a los lectores. Es precisamente por sus dificultades específicas, y no por su sencillez, que la sociedad sigue apreciando la literatura por encima de otras prácticas culturales.<sup>20</sup>

La lectura literaria, en el sentido de leer en el marco de un sistema, insertos el libro y nosotros, sus lectores, en una red de tradiciones, es un hábito difícil de adquirir, porque los libros no están solos, según Jarkowski:

[...] cada libro pertenece a una tradición que lo antecede y respecto de la cual realiza distintos tipos de operaciones: de continuación, de desvío, de réplica, de ruptura. En ese sentido, un

19 Marta Ochoaga, (s. f.), "La escuela como espacio en el que debe buscarse la carta escondida", obtenido de [http://www.plumadocente.com.ar/portal/index.php?option=com\\_content&view=article&id=95:la-escuela-como-espacio-en-el-que-debe-buscarse-la-carta-escondida&catid=37:ensayos&Itemid=73](http://www.plumadocente.com.ar/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=95:la-escuela-como-espacio-en-el-que-debe-buscarse-la-carta-escondida&catid=37:ensayos&Itemid=73)

20 Aníbal Jarkowski, "Cuando se transforma la lectura", en *Teoría* (Argentina, mayo-julio de 2009, núm. 21).

libro es inconcebible sin la historia misma de la literatura; sin embargo, esto es lo que cada vez cuesta más transmitir a los jóvenes, para quienes aquella dimensión histórica se ha desdibujado [...] en una suerte de presente permanente sin relación orgánica con el pasado del tiempo en el que viven.<sup>21</sup>

Por eso la escuela necesita garantizar la presencia de determinados libros y ayudar a leerlos en contexto, reconocerlos enhebrados en una tradición, inmersos en un sistema literario, en el marco de una cultura y de una lengua. Jarkowski propone, en tal sentido, que el profesor enfrente a los alumnos con sus propias limitaciones a la hora de leer textos literarios complejos, para reconocer esas limitaciones y diseñar estrategias para superarlas, porque la escuela es para muchos potenciales lectores, la única ocasión de ingreso a ese universo. El escritor inglés Aidan Chambers, en "Biografía de un lector, nacimiento de un escritor", de su libro *Somos aquello que leemos*, relata cómo hasta los nueve años no fue capaz de leer con fluidez; podía descifrar las palabras pero se le escapaba el misterio por el cual éstas podían combinarse en frases y las frases en párrafos. Una tarde, poco después de su noveno cumpleaños, imprevistamente sintió una multiplicidad de voces en su cabeza y comenzó, por así decirlo, a comprender, pero no fue entonces, sino varios meses más tarde, a raíz de una escaflatina, que se convirtió en lector habitual. Después llegó el descubrimiento de un libro excepcional (porque en la vida de todo buen lector siempre hay un libro iniciático) y de un amigo llamado Alan que lo llevó por primera vez a la biblioteca pública. Chambers reconoce que sin Alan y sin la visita semanal a la biblioteca no se hubiera convertido en lector, también asegura que recién cumplidos los catorce años, por el

21 *Ibid.*





encuentro con un profesor muy especial, la lectura tomó para él otro rumbo. Se llamaba Jim Osborn aquel agudo e intránsito profesor a cargo del curso de inglés, quien estaba profundamente convencido de que al corazón del saber se llegaba leyendo literatura... En el sencillo relato de Chambers podemos ver los diversos peldaños de la lectura: leer sin comprender, leer y comprender, leer con frecuencia, leer y hablar de libros, incluso leer mucho, pero hay todavía un paso más en la exigencia lectora de aquel profesor que les enseña a sus alumnos la dificultad de entrar en la poesía de Coleridge. Así lo cuenta Chambers:

Jim irrumpió en el aula con un tocadiscos, puso un disco, miró con sus ojos estrábicos a través de unos anteojos de fondo de botella y dijo: ¡Escuchen! [...] después leyó las primeras líneas: "Kublai Kahn en Xanadú había ordenado..."; contó luego con sus palabras aquella historia, preguntó qué pensábamos, si conocíamos a ese autor, nos hizo escuchar una y otra vez cómo están orquestados los sonidos del poema y así siguió implacablemente hacia adelante, insistiendo sobre la precisión. Fue un duro trabajo, afrontado con la certeza de que al final descubriríamos algo que valía la pena conocer. No sé qué les habrá sucedido a los otros estudiantes, pero desde el instante en que Jim irrumpió en nuestra aula con el tocadiscos bajo el brazo y los libros contra el pecho... para mí el entero mundo cambió.<sup>22</sup>

Como lo ha expresado Michèle Petit, mientras más difícil es el contexto, más necesario es mantener espacios para el ensueño, el pensamiento, la humanidad. Espacios abiertos hacia otra cosa. Espacios donde volver a las fuentes, donde mante-

<sup>22</sup> Aidan Chambers, *Siamo quello che leggiamo: crescere tra lettura e letteratura*, Modona, Equilibri, 2011.



ner la propia dignidad, porque la literatura es metáfora de la vida, una vida para los vivientes no siempre fácil de significar. Salir de uno mismo para ser por un momento otro, aunque sea de manera ilusoria, esto es, entre otras muchas cosas, lo que nos propone la literatura. Ante el hastío, la angustia, el dolor, el desconcierto de un grupo humano —de un auditorio, por modesto que sea—, hay siempre alguien dispuesto a construir un relato, un mundo de palabras que engaña o consuela, que abraza y demora la destrucción, que salva de la locura y el desamparo, o los provoca. Dice el narrador de *La crisálida*, del cordobés Augusto Porporato:

En esta noche sin luna, sentados juntos alrededor del fuego, recordaré para ustedes las historias que Mori le contó a su madre para espantar el frío. Esto fue hace mucho, pero aún los sigo escuchando, tan cercanos como si ella volviera a hacerlos para nosotros, aquellos ruidos murmurados bajo las hojas [...] Esta noche seguiré contando... contar es lo que me hace volver aquí todas las noches, porque allá afuera, lo saben, las cosas son distintas.<sup>23</sup>

Es un relato donde las armas pierden importancia porque la más poderosa arma para sobrevivir es la palabra; desde aquel "Había una vez..." con el que una vez comenzaron todos los relatos, hasta el joven y amante lector del libro de Bernard Schlink, pasando por el gato que permanece despierto gracias a los cuentos en *Historias a Fernández* de Ema Wolf, tanto como por la antológica narradora de *Las mil y una noches* en la que se inspira, o el futuro que se visibiliza en el libro del mundo al que accede el viejo Melquiades en *Cien años de soledad*, la literatura no cesa de llevarnos hacia nosotros mismos.

<sup>23</sup> Augusto Porporato, *La crisálida*, Córdoba, Argentina, Recovecos, 2010.

Posibilidad de construir conocimiento, de vivir experiencias estéticas y de configurar una ética personal. La ética, como plantea Luis Percival Leme Britto en su texto *Literatura, conocimiento y compromiso con la libertad*, tiene que ver con pensar y construir la dimensión de lo humano, porque nos abre a experiencias estéticas y humanas que sacuden nuestra posición ética y nos obligan a redefinirla. ¿Qué espacio hay para la literatura en los jóvenes? El que estemos dispuestos a darle, si estamos convencidos de la importancia de las experiencias estéticas y sensibles en sus vidas. Al respecto, Jarkowsky señala:

Cada tanto, cuando decaen los espasmos en torno a la cotización del dólar, el reclamo de la pena de muerte o la formación del seleccionado nacional de fútbol, la sociedad argentina se interroga acerca de la relación de los jóvenes con la lectura. Se trata de una interrogación poco frecuente, por cierto, pero también espasmódica y que inesperadamente preocupa a adultos que leen muchísimo menos de lo que pretenden hacer leer a los jóvenes.<sup>24</sup>

Por eso la pregunta hoy ya no es si se lee más o menos que antes: la pregunta y el desafío es cómo hacer para leer mejor y cómo hacer que otros lean mejor; es decir, más selectiva y más profundamente. ¿Qué podemos hacer entonces para mejorar la calidad de los lectores? La escuela no es un bloque monolítico y en su interior viven todas las contradicciones que habitan en la sociedad. En este sentido, sostiene Luis Percival Leme Britto:

En los años sesenta, se hablaba mucho de que el analfabetismo era un interés del sistema, como una manera de subyugar a las

24. Aníbal Jarkowski, *op. cit.*

personas. En cambio, lo que ocurre hoy es que al sistema el analfabetismo ya no le interesa, pero sí le interesa un alfabetismo ignorante. Eso es lo que llamo alfabetismo pragmático. Y mucho de lo que se hace en promoción de lectura, en enseñanza de lectura en la escuela, inconscientemente y a veces a conciencia, se hace en esta dirección. Entonces la crítica que yo hacía iba dirigida a los grupos que trabajan en la promoción de lectura para que se den cuenta de que a veces hacen lo contrario de lo que quisieran hacer. No se trata de tomar el conocimiento como si fuese un saber pragmático, sino como una posibilidad de indagación de sí mismo, de los otros y de la sociedad. Los programas de lectura llevando productos mediáticos a la escuela, como una manera de “pescar” a los niños, es un equívoco, están reproduciendo ideología. Volviendo a la literatura, muchas veces promueven una mala literatura, una literatura de consumo, de entretenimiento para la gente, con la idea de que eso quizá los pueda conducir a planteamientos contestatarios. Bueno, eso no va a pasar. Entonces, mi idea es: hay que provocar la posibilidad de un extrañamiento, de cierta incomodidad, de una molestia en la vida de la gente como posibilidad de indagación de la propia condición humana y de las condiciones político-sociales en que viven. Darle sentido al acto de pensar. Limpiar un poco el discurso sobre la lectura de ese exceso de encantamiento, de fantasía; hay demasiada magia en torno a esto. Un poquito más de realidad nos haría bien a todos. La lectura crítica puede participar en la transformación social, pero ella sólo va a existir plenamente si uno se involucra en los procesos de transformación. Por eso, se trata de un proceso dialéctico, pero no hay cambios de ninguna naturaleza sin que uno se involucre en acciones fuertes desde el punto de vista del sentido de la vida.<sup>25</sup>

25. Luis Percival Leme, “Literatura, conocimiento y compromiso con la libertad”, en *Inquietudes y desencuentros: la lectura más allá de lo obvio*, Bogotá, Asolectura, 2010.



También Noé Jitrik habla de esto en un ensayo que se titula “El tema de la lectura: leer mucho y leer bien”:

¿Qué es leer bien? Por cierto que hay que saber leer o, lo que es lo mismo, poseer una competencia, pero la lectura es ya otra cosa, es una construcción que se erige entre un individuo y un texto pero también desde una cultura que opera en el individuo y en el texto [...] De este modo, podría afirmarse que no es un objeto neutro o puramente instrumental; su alcance es siempre mayor y va más allá [...] La lectura “crítica” organiza indicios de forma tal que, por un lado, recupera todo lo que la lectura literal ignora y la lectura indicial promete y, por el otro, es capaz de canalizar el conocimiento producido en todo el proceso.<sup>26</sup>

Por eso la lectura es deseable y por eso debiéramos tender a que sea de todos. Tenemos mucho trabajo por delante para mejorar la cantidad y la calidad lectora de nuestros jóvenes, porque es muy grande todavía la desigualdad de oportunidades. Para eso necesitamos maestros y profesores que valoren la importancia de introducir a los nuevos lectores en la difi- cultad, docentes capaces de construir un lector al que no le dé lo mismo un libro que otro. Del mismo modo que nos intere- sa el fondo editorial de un editor al que no le da igual editar un libro que otro y buscamos el nuevo libro de un escritor a quien no le da lo mismo escribir de un modo o de otro. Los buenos libros son construcciones de mundos, artificios que nos obligan a percibir otras vidas, imaginar otros derroteros humanos; ésa es una de las razones más fascinantes de escribir

<sup>26</sup> Noé Jitrik, “El tema de la lectura: leer mucho y leer bien”, en *Lectura y Cultura*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1987.

y de leer: mirar el mundo desde ojos ajenos, intentar adentrar- nos en otras condiciones de vida para comprender un poco más de la condición humana. Una de las razones más poderosas del escribir y del leer es, sin duda, el deseo de comprender a los demás, espejo a su vez del deseo de comprendernos a nosotros mismos. Lectura y escritura como un camino de conocimiento. Tomando aquí y allá frases de *Nuevo elogio de la locura*, de Alberto Manguel, podríamos decir entonces que el lector ideal no es un taxidermista, tampoco es un arqueólogo; es más bien un inventor que lee para encontrar preguntas, que subvierte el texto, que sabe lo que el escritor apenas intuye, que cree que si no lee el mundo se vuelve más pobre y que vive cada libro como si fuera su autobiografía. Y un gran libro es un libro que crece mientras uno crece, un libro que no se gasta, que cambia con nosotros, que en la relectura tiene algo nuevo para darnos. Un buen libro es un territorio al que vamos en busca de preguntas y donde las respuestas —siempre provisionarias— aparecen mientras escribimos o leemos, y aparecen en la medida en que lo escrito toma forma. En un buen libro, quien escribe aprende mientras escribe y se enseña a sí mismo —como dice Chambers de Ana Frank— cómo volverse escritor.

El buen lector. ¿Cuándo y dónde se convierte un niño, un joven en un buen lector, en un lector capaz de leer de ese modo? Tal vez “desde pequeños si se trata de una comunidad que usa libros; pero de sobra sabemos que no todas las familias pueden ofrecer eso; *la escuela si lo puede ofrecer*: el espacio escolar es uno de los espacios privilegiados para que libros y lectores aparezcan”,<sup>27</sup> dice Emilia Ferreiro. Sin em-

<sup>27</sup> Emilia Ferreiro, “Acercas de las no previstas pero lamentables consecuencias de pensar sólo en la lectura y olvidar la escritura cuando se pretende formar al lector”, en *Lecturas sobre lecturas: ponencias del Seminario Internacional de Fomento de la Lectura*, México, Conaculta, 2002.



bargo, no debemos olvidar que los llamados libros para niños o para jóvenes son, en muchas ocasiones, más que literatura, libros vigilados, y entonces es muy fácil que aparezcan (pese a todo lo que muchos hemos luchado para que no sea así) mandatos, estereotipos y superficialidades que mutan y se reciclan de mil maneras. Basta haber sido en alguna ocasión jurado de la producción editorial para niños y jóvenes del país (y sospecho que algo similar sucede con las producciones editoriales de otros países) para comprobar que un gran volumen de esa producción podría ir rápidamente al cajón de desperdicios. Tenemos entonces que saber —escritores, editores, especialistas, mediadores— que la literatura es otra cosa, que es un lugar donde se producen rupturas. Existen muchos libros que responden al clisé de la *literatura juvenil* y transitan por los tópicos de la vida de niños y jóvenes; no obstante, si hablamos de literatura ya no sabemos decir de características que los uniformen, porque la literatura —cuando es de verdad— es singular, trata de libros que más allá de una peripecia nos proponen una experiencia de lenguaje y un recorrido de lectura que los vuelve únicos. Vivo como una necesidad, un desafío, una responsabilidad y un privilegio que en las escuelas de mi país los libros se incluyan en los programas escolares, de modo que convertirse en lector no sea un asunto de algunos sino una política de Estado, porque la construcción de lectores tiene su punto nodal en la escuela. Defiendo mucho a la escuela y al trabajo de lectura que puede hacerse en ella, porque la escuela es (al menos en nuestro país) el gran igualador social de recursos culturales; en cuanto a los libros mismos, no creo que haya problemas en leerlos como parte de un programa, ni como parte de un deber, en clase o en casa (siempre que la persona que guíe sea un buen lector, aporte buenos libros y habilite la conversación en torno a lo que se lee), porque, como bien

sabemos, muchas veces el placer de descubrir un libro que se convertirá en inolvidable proviene del esfuerzo de transitarlo. Todo lo que nos lleva a lugares nuevos implica esfuerzo y es poco probable que un niño haga eso por sí mismo, sin la ayuda de un adulto. Desconfío bastante del “espontaneísmo” lector de niños y jóvenes, donde pareciera que eligen solos cuando en realidad son inducidos a elegir ciertos libros por arrasadoras estrategias de mercado. Frente a ello haría un elogio de la dificultad y de la importancia de transitar esa dificultad junto a un maestro, un profesor, un bibliotecario, un padre.

Convertirse en lector lleva su tiempo y es una tarea de alta intensidad; se trata de dar saltos sobre uno mismo hacia una mayor conciencia, una mayor complejidad, saltos para, en palabras de Chambers, ponerle el pecho a “una literatura que no se dirija al público, sino al lenguaje”. La buena literatura quiere lectores capaces de leer en serio, lectores capaces de comprender que la única libertad de pensamiento es la libertad que se construye. El camino hacia los grandes textos y las grandes obras que por siglos transitaron de modo privado y natural las clases privilegiadas (que no necesitan hacer demasiados esfuerzos para apropiarse de los bienes culturales porque esos bienes están al alcance de la mano), puede hacerse en la escuela, a través del esfuerzo y la dificultad, con niños y jóvenes de otros sectores menos privilegiados. Porque es una idea aristocrática considerar que a los bienes culturales se accede naturalmente, cuando no se forma parte del mundo habitual de circulación de esos bienes y porque “la gente no sabe el tiempo y el esfuerzo que son necesarios para aprender a leer. Yo vengo intentándolo desde hace ochenta años, y aún no puedo afirmar que lo haya logrado”,<sup>28</sup> como

<sup>28</sup> Alberto Manguel, *Nuevo elogio de la locura*, Buenos Aires, Emecé, 2006.



cita Manguel una carta de Goethe en su libro *Nuevo elogio de la lectura*, quien como sabemos formaba parte del mundo de circulación de bienes culturales de su tiempo.

Leído en las Jornadas Internacionales para Docentes en la XL Feria Internacional del Libro de Buenos Aires, 26 de abril de 2014.

## La lectura, otra revolución

Las palabras sacan a las cosas del olvido y las ponen en el tiempo; sin ellas, desaparecerían.

*Daniel Moyano*

### LA HISTORIA

I

Durante mucho tiempo se pensó que la primera imprenta del Río de la Plata había sido aquella conocida como Imprenta de los Niños Expósitos, instalada en Buenos Aires por el virrey Vértiz, en la que se imprimieron los libros previos a la revolución de mayo de 1810. Pero la primera imprenta de estas tierras no se importó de España; creada y manejada por guaraníes reducidos por los jesuitas, nació en la selva y fue armada allí con tipos de fabricación propia y signos fonéticos nuevos, invenciones para escribir una lengua desconocida en el viejo mundo, porque el primer libro que se estampó y también los dos o tres primeros que le siguieron fueron traducciones al guaraní de diccionarios, reflexiones y catecismos realizadas por hombres de esa cultura y por los padres jesuitas. Después de diez años de trabajo, en 1705, en Santa María la Mayor, en la margen occidental del Uruguay, se estampó el primer libro, traducido por el padre Joseph Serrano, quien había pedido a los reyes autorización para imprimir estas obras pues:





PRECISIONES

identidades

es algo, desde  
alguien para alguien.

# El sentido **hecho** significación

## LA MIRA DE LA SEMIÓTICA

✎ SCAR QUEZADA M. (\*)

El sentido es una propiedad común a todos los conjuntos significantes (el mensaje, el texto, el discurso o el relato)<sup>1</sup>. El concepto de *sentido* es indefinible. Greimas asegura que es difícil hablar del sentido y decir algo sensato acerca de él. Intuitiva e ingenuamente son posibles dos accesos al sentido: puede ser considerado ya sea como lo que permite las operaciones de *transposición*, ya sea como lo que fundamenta la actividad humana, en cuanto *intencionalidad*.

Primero hay sentido y, luego, negociación, intercambio de sentido en interacciones (de las cuales la interacción comunicativa es solo una instancia). Así, el sentido nunca está estabilizado sino, más bien, en proceso: el sentido emerge, y esta *emergencia* deviene en *productividad* mediante continuas *transposiciones*.

En consecuencia, hay que pasar a un nivel distinto de *interpretación* para que haya sentido. Al respecto, la epistemología semiótica tiene como primera tarea elaborar la *tipología de transposiciones* del sentido en las diversas prácticas discursivas.

La gama de transposiciones es grande y variada: la descripción, la paráfrasis, el comentario, el análisis, la comprensión, la interpretación son técnicas transpositivas. Una película tiene sentido para mí porque salgo del cine, me encuentro con alguien y le cuento algo acer-

ca del filme. Es decir, *transpongo* el sentido del lenguaje cinematográfico al de mis palabras.

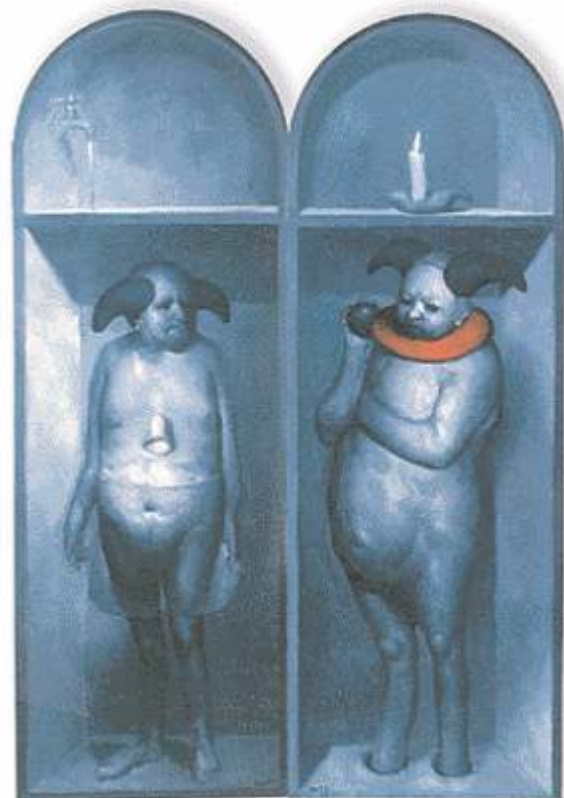
Fontanille, en un gesto más fenomenológico, postula que el sentido es, primeramente, una *dirección*: decir que un objeto o una situación *tiene sentido* es, en efecto, decir que *tienden hacia* alguna cosa (o que *quieren decir* algo). Se trata, entonces, de un efecto de *dirección* y de *tensión*, más o menos cognoscible, producido por un objeto, una práctica o una situación cualquiera.

El sentido es imaginado, pues, como materia prima en tensión, en transposición permanente. El sentido no está en algo. Más bien *algo* hace sentido *hacia* algo. Se trata de un fenómeno emergente, fluido, casi aleatorio. El sentido se hace y deshace gracias a relaciones y operaciones en cualquier materia.

Esta materia del sentido puede ser de naturaleza física, psicológica o social. Pero no por ello se trata de una materia sometida exclusivamente a las leyes del mundo físico, psicológico o social pues está atravesada por *tensiones* y por *direcciones*.

La condición mínima para que una materia cualquiera produzca un *efecto de sentido* identificable es, entonces, que esté sometida a eso que llamaremos una *intencionalidad*, una orientación hacia algo. La identidad de algo consigo mismo, expresada en la tautología ("una rosa es una rosa") no compete a la semiótica; para que haya sentido, algo debe *estar por* algo, sostener una relación de alteridad ("una rosa significa amor... u

**En sus inicios, la semiótica se presentaba como una serie de investigaciones sobre los distintos sistemas de signos de una sociedad. En la actualidad, el nuevo rumbo que ha tomado este proyecto científico destaca la importancia de la percepción, el punto de vista del sujeto –ante todo cuerpo– que percibe el mundo. En consecuencia, la significación es un proceso, presente en un discurso.**



(\*) Scar Quezada Macchiavello es doctor en filosofía por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y decano de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Lima. Recientemente publicó *El concepto-signo natural en Ockham*, donde destaca la preeminencia de la semiótica sobre el signo en la semiótica actual.



PRECISIONES

identidades

otra cosa”).

Si se postula que el sentido “est” en los objetos, como el caracol en su concha; entonces los objetos aparecen componiendo “signos” (“significados” recubiertos y descubiertos por “significantes” fijos). Al superar ese modelo del signo, la semiotica asume el discurso como acto orientado a hacer sentido.

Esto quiere decir, para seguir con la metáfora animal, que el sentido es manifestado en la luz animal difícil de aprehender, al que procuramos por lo menos entender y que no tiene la costumbre de permanecer inmutable en un sitio determinado, de ser de algún significado manifiesto que le serviría de concha protectora y, al mismo tiempo, reveladora.

Las palabras, las imágenes, los gestos cambian siempre de sentido más allá de los esfuerzos institucionales por crear convenciones estables, fijas, seguras. Por eso, el campo de ejercicio empírico de la semiotica es hoy el discurso y no el signo.

Landowski nota, con suma lucidez, que, en verdad, la propia palabra “sentido” parece haber sido inventada para dar lugar a los múltiples variados juegos y problemas semánticos. Primero, y dependiendo de la forma en la que se utiliza, el “sentido” de esa palabra, al menos en español, se transforma, o incluso se invierte.

Cuando aparece como sustantivo toma aproximadamente el valor de sinónimo de la palabra “significación”. En compensación, cuando se le utiliza en su función verbal –por ejemplo, cuando se relata lo que “ha sido sentido” por alguien en tal circunstancia– pasa a designar casi lo opuesto: no ya lo que el sujeto entendió, sino lo que sintió: grosso modo, su “sensación”. Hasta que, en el límite, ser posible “haber sentido” positivamente que, en lo que se sintió, no “había sentido” alguno...

A Landowski que la confusión terminológica aumenta cuando, por un lado, está en los sentidos –mirar, tocar, etc.– que “sienten”, y, por el otro, el sentido –la significación– de aquello que se ha sentido “sentido” y que escapa al alcance de los llamados “sen-



tidos”. Coexisten, independientemente una de otra, dos maneras de relacionarse con el mundo: una, a través de los sentidos pero sin sentido; y la otra, con sentido pero más allá de los sentidos.

La primera manera se justifica a través del carácter inmediato de los objetos referenciales presentes al alcance de nuestro aparato sensorial. Cuando se trata de explicar la segunda, la única capaz de dar a ese mundo sus contornos de universo inteligible –es necesario postular además la existencia de una competencia de otro orden, específicamente humana, en oposición con las facultades movilizadas por el nivel precedente. Estas últimas, por ser “meramente sensoriales”, son también comunes a casi todo el reino animal.

Operando de acuerdo con su propio régimen de producción de conocimiento, e intervinendo, se supone, “después” del sentir, “más allá” de lo sensible o “fuera” de los sentidos, es esa competencia singular la que nos permite aprehender “semánticamente” lo real (captación semántica) y reconstruirlo “conceptualmente” –es decir, hacer significar las cosas.

Lo que encontramos aquí, y no por casualidad, es una célebre dicotomía: al “cuerpo” (a los sentidos) le pertenece todo el dominio –pero solo el dominio– de lo sensitivo; el “alma” (la parte del sujeto que, supuestamente, funciona “más allá” de los sentidos), cualquiera que sea el nombre que se escoja para nombrarla) nos re-

mite a lo cognitivo.

Esas distinciones inscritas “espontáneamente” en la lengua, reaparecen en la mayor parte de teorías “científicamente” elaboradas al respecto, en las que se traducen, en forma de un desdoblamiento funcional del sujeto, como dos instancias jerárquicas y casi axiomáticamente articuladas.

Una de ellas considerada no solo funcionalmente como la primera, sino concebida, además, como la más “primaria”, lleva al sujeto a “empezar” por experimentar a través de los cinco sentidos variadas sensaciones; la otra, de orden superior, es la que permite que esos datos sensoriales de base sean “ulteriormente” reelaborados e interpretados: se dice que de las simples sensaciones se pasa, entonces, al nivel de la percepción. Pero la semiotica clásica nos muestra que toda sensación, y, por ende, todo pensamiento, está mediado por signos: “nada hay en el intelecto ni en la sensación que no haya estado previamente en un signo”, diríamos, parafraseando la máxima aristotélica.

En ese marco, se ve bien cómo es el lugar del “sentido”: llega, por así decir, ya construido o dado de modo semántico en la fase de la elaboración perceptiva, en el momento en el que el sujeto reconoce y nombra los objetos que tiene delante de sí. La competencia cognitiva en juego es, por lo tanto, una competencia básicamente lingüística gracias a la cual se atribuyen a las unidades referenciales, perceptibles en el mundo exterior, “sus” significaciones; por lo general, aquellas que ya están codificadas en la lengua.

Así seremos conducidos, por otro camino, a una concepción típicamente semiológica del sentido, es decir, anclada en la tradición del signo estabilizado. Si la adoptásemos, nos alejaríamos de nuevo de cualquier posibilidad de aprehender el fenómeno mismo de la emergencia del sentido. Dejaríamos de abordar la significación como acto proveniente de la efectiva presencia del mundo ante el sujeto, así como de la presencia recíproca del sujeto ante un mundo indisolublemente inteligible y sensible, en el cual lo cognitivo no se opone a lo sensitivo sino que nace, crece y muere en él: un mundo donde no hay sentido fuera de los sentidos, ni almas más allá de los cuerpos.

Además, si nuestro cuerpo se desconecta de esta realidad específicamente humana y social que es el sentido, quedaría reducido a un conjunto funcional de órganos, ser a un cuerpo “sin alma”. Hacer sentido es, a la larga, un crear entender el mundo. Dar sentido es hacer mundo, realidad. El mundo así creado y creído es, entonces, algo de algún modo controlado. Ese manejo del mundo permite orientar los fines menos que en él se producen a ciertos fines y metas. La naturaleza no tiene sentido para sí misma, está hecha de procesos sin sujetos ni fines. El hombre en cultura toma posición como fuente de metas, hace planes, proyectos; además, nunca puede ver cómo son las cosas, más bien las cosas tienden a ser como las ve. Así, los fenómenos adquieren sentido según la sociedad y el momento histórico en el que tengan lugar.

Entonces, el punto de vista se constituye como principio organizador de toda orientación discursiva (lo que el hincha de un equipo vive como una victoria inolvidable, el hincha del equipo rival lo vive como una vergonzosa derrota). Cosas que tienen sentido para unas sociedades (por ejemplo, el refrigerador para nosotros), no lo tienen para otras (el mismo refrigerador para los esquimales). Asimismo, el arqueólogo descubre restos y formula hipótesis (que no son otra cosa que un intento de dar sentido a algo que, al menos en principio, no lo tiene) mientras que cualquier otra persona puede encontrar “eso” y ni siquiera imagina que son “restos”.

Ahora bien, antes de su manifestación histórica social, bajo la forma de significación articulada (o semiósis), nada podrá decirse del sentido, a menos que se hicieran intervenir presupuestos metafísicos de graves consecuencias.

La significación es el sentido mismo en cuanto aprehendido en una red de operaciones y de relaciones. Es, por lo tanto, el producto, organizado por el análisis, de los fenómenos de sentido; por ejemplo, el contenido que afecta a una expresión dada, una vez que esta expresión ha sido objetivada (por segmentación) y que se ha verificado (por conmutación) que dicho contenido le corresponde.

La significación está entonces ligada a una unidad de dimensión variable y descansa sobre la relación entre un elemento de la expresión y un elemento de contenido: así, se habla siempre de la “significación de... algo”.

Se diría, en consecuencia, que la significación, por oposición al sentido, es siempre articulada. En efecto, pues no es reconocible más que por segmentación y conmutación, si lo se puede captar a través de las relaciones que la unidad aislada mantiene con otras unidades, o que su significación mantiene con otras significaciones disponibles para la misma unidad.

Tal como la noción de *dirigido* no es indisoluble de la *de sentido*, la de *articulación* no está, por definición, ligada a la de *significación*. Dicho con brevedad, el sentido es la materia prima de la significación. A la inversa, todo conjunto significativo constituido por operaciones y relaciones articuladas es siempre *dirigido, orientado*, desde una posición enunciativa (emisora) hacia otra (receptora).

En conclusión, el sentido aparece articulado como significación: es algo, desde alguien para alguien. Cuando decimos “algo” y “alguien”, no necesariamente hablamos de “cosas” por sí mismas y de “personas” por sí mismas. Nos referimos a *trminos* de relaciones y operaciones inteligibles en un discurso que se puede manifestar en textos de diversa índole material (oral, escrito, radial, televisivo, cinematográfico, etc.). Por ello, la pertinencia semiótica es más la que ontológica o psicológica.

Una pel cula tiene sentido para m porque salgo del cine, me encuentro con alguien y le cuento algo acerca del filme. Es decir, transpongo el sentido del lenguaje cinematográfico al de mis palabras.



Elena Oliveras (ed.)

# Cuestiones de arte contemporáneo

*Hacia un nuevo espectador  
en el siglo XXI*

Oscar de Gyldenfeldt  
María Cristina Ares  
Graciela I. de los Reyes  
Inés A. Buchar  
Elena Oliveras  
María Laura Rosa  
Graciela C. Sarti  
Cecilia Fiel  
Mercedes Casanegra

Prof. Dra. Graciela Swartzbur  
I. N. C. E. S. A.



FACULTAD  
DE ARTE



Curso **Introdutorio**  
2020

página 120





Oliveras, Elena  
 Cuestiones de arte contemporáneo – 3ª ed.– Buenos Aires :  
 Emecé, 2011.  
 273 p. : 25x16 cm.  
 ISBN 978-950-04-2978-8  
 I. Crítica de Arte I. Título  
 CDD 701.13

Diseño de cubierta: Lucía Cornejo  
 Diseño de interior: Ana María D'Agostino

© 2008, Elena Oliveras

Derechos exclusivos de edición en castellano  
 reservados para todo el mundo:

© 2008, Grupo Editorial Planeta S.A.I.C.  
 Publicado bajo el sello Emecé®  
 Independencia 1682, (1100) C.A.B.A.  
[www.editorialplaneta.com.ar](http://www.editorialplaneta.com.ar)

3ª edición en este formato: abril de 2011  
 500 ejemplares

ISBN 978-950-04-2978-8

Impreso en Primera Clase Impresores,  
 California 1231, Ciudad Autónoma de Buenos Aires,  
 en el mes de abril de 2011

Hecho el depósito que prevé la ley 11.723  
 Impreso en la Argentina

Ninguna parte de esta publicación, incluida el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo del editor.

Prof. Mta. Guadalupe Sarmiento  
 U. N. C. P. U. P.

## ÍNDICE GENERAL

Presentación, por Elena Oliveras ..... 13

### SECCIÓN I. UN NUEVO PARADIGMA ESTÉTICO

CAPÍTULO I. ¿Cuándo hay arte?, por Oscar de Cydenfeldt .....	21
El marco ontológico: la verdad y el arte .....	24
El marco sociológico. La institución arte .....	31
A modo de conclusión .....	36
Fragmentos seleccionados .....	38
Heidegger, Martin. "El origen de la obra de arte" (1935-36) .....	38
EL CARÁCTER COSA DE LA OBRA .....	38
LA OBRA HABLA .....	38
EL ACONTECER DE LA VERDAD .....	39
Danto, Arthur. "Contenido y causalidad" .....	40
<i>El Quijote</i> DE MÉSARD .....	40
Dickie, George. <i>El círculo del arte</i> .....	42
LA OBRA COMO ARTEFACTO .....	42
EL PÚBLICO DEL MUNDO DEL ARTE .....	42
Bibliografía .....	43
Fuentes .....	43
Obras de referencia .....	43
Notas .....	44





## CAPÍTULO I

### ¿CUÁNDO HAY ARTE?

Oscar de Gyldenfeldt

Un paradigma debe señalar, en su entramado simbólico, cuáles son los objetos —en nuestro análisis aquello que denominamos “obra de arte”— que pertenecen a su esfera comprensiva, como realización justificada sólo por dicho paradigma. Aquí señalaremos algunos conceptos que hacen a cambios paradigmáticos contemporáneos y revolucionarios en el campo del arte. Reconocemos el tratamiento de este problema en la obra de Nelson Goodman *Maneras de hacer mundo*, donde el autor advierte sobre las limitaciones y frustraciones que han acarreado a los teóricos del arte los intentos de dar respuesta a la tradicional pregunta “¿qué es el arte?”. Nos referiremos entonces a paradigmas estéticos que determinarán el campo de una legalidad para la obra de arte estableciendo cuándo y por qué una cosa es una obra de arte, y cuándo y por qué no. Claro está que el paradigma al señalar los objetos que se encuentran bajo su comprensión, señala también los límites, sus propios límites teóricos. Estos constituyen, precisamente, la posibilidad de llegar a la ruptura de un paradigma establecido. Pensemos, por ejemplo, en el paradigma de las “bellas” artes.

La primera gran ruptura la constituye en 1913 la obra de Marcel Duchamp *Rueda de bicicleta*. Sus *ready-mades*<sup>1</sup> no pueden ser abarcados por los convencionales preceptos estéticos que hasta ese momento se aceptaban. Porque aquello que hacía a lo evidente en la obra de arte se pierde y lo único que rigiera como “evidente es la falta de evidencia”<sup>2</sup> parafraseando a Adorno. Recordemos la obra de Duchamp, *El secador de botellas*. En esta obra se manifiesta algo diferente de las obras de Leonardo, Munch, Van Gogh o Rodin. Su cualidad sensible no es lo más importante. El artista francés elige este objeto por lo que llama la “indiferencia estética”, es decir no hay en él ningún atractivo ni alguna cualidad estética notable. No hay ninguna evidencia intrínseca a la obra que permita legitimar desde ella su estatuto de obra de arte. Aquí está el problema.

Entonces nos preguntamos ¿por qué un objeto que viene del campo de lo útil es una obra de arte? El reconocimiento de este problema, el saber por qué

ese objeto deviene obra de arte conduce a una nueva dimensión del placer estético, un placer orientado por el saber teórico que determinará los límites de un nuevo paradigma (véase el capítulo III). Mientras tanto deberemos aceptar, para iniciarnos en el campo de nuevas experiencias estéticas, la posibilidad de existencia de ese paradigma estético. De esta manera nos estaremos preparando para incursionar en la problemática de una nueva teoría sobre el arte.

Se puede salir del paradigma tradicional analizando sus principios teóricos fundantes y de esta forma trascender su dogmatismo. Entonces el placer estético de ruptura con la tradición —que pensaba en un modelo de experiencia estética— trasciende el placer, como mera experiencia sensorial con la obra, deviniendo en un nuevo placer más específicamente racional, que supone, insistimos, una nueva teoría del arte.

¿Cuál es el ser de la obra de arte? Este ser, en una primera conclusión, es un universal cuya universalidad está explicitada por los principios teóricos que constituyen el paradigma. Sólo de este modo podemos empezar a comprender la propuesta de Duchamp y a partir de allí muchas de las manifestaciones artísticas que irrumpieron en el mundo del arte en el siglo XX. La conjunción de sensibilidad y concepto articularán el desenvolvimiento de las experiencias estéticas del arte contemporáneo, tanto para los artistas como para los receptores de la obra de arte.

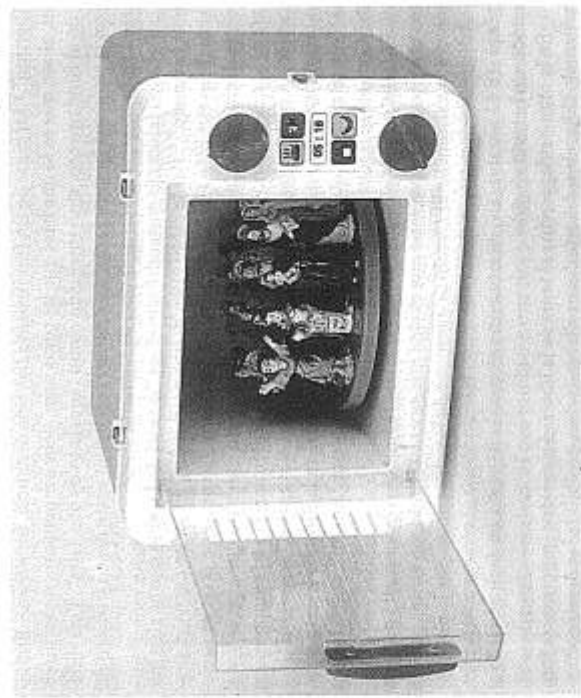
Podemos encontrar innumerables ejemplos en el "mundo" del arte contemporáneo después de Duchamp. En este sentido, *Infierno* de León Ferrari (1920) testimonia el problema planteado. Enrolado desde los años sesenta en una crítica a la Iglesia Católica, Ferrari utiliza un simple microondas de juguete —lo que remite claramente al ámbito de desenvolvimiento de los juegos infantiles— en cuyo interior se encuentran santos. Evidencia así su deseo de trivializar un concepto afincado en la enseñanza doctrinaria de la Iglesia. El "relato" de la obra, conectado al cuento infantil, instala lo bíblico extra-ordinario en el plano de lo cotidiano ordinario. Para Ferrari la existencia del Paraíso no justifica la existencia —como lugar extremo— del Infierno. El mandamiento cristiano del amor al prójimo encuentra aquí un profundo eco.

Ahora bien, ¿cualquier cosa es arte? Interrogar por los límites del campo de posibilidad del arte, y por consiguiente, por las cosas que se pueden reconocer como objetos de arte, coloca a la Estética en muchos casos en relación directa con la ética. ¿Todo el arte está permitido? Aceptar que todo está permitido autoriza la realización de tal producto como objeto de arte? ¿Cualquier ocurrencia conceptual de un artista es arte? Y si no es arte, ¿el producto de su trabajo queda a la espera de ser comprendido por la crítica y el público? O más concretamente, ¿él es artista? ¿Cómo pensar el concepto de "arraigo" desarrollado por Heidegger en *Gelassenheit*,<sup>1</sup> como suelo donde puede emerger la obra de arte auténtica? ¿Qué pasa con la autenticidad postulada y reclamada por la Escuela de Frankfurt? Las formas de alienación que desarrolla y enseña la industria cultural, requieren de distintas expresiones.

¿También el arte puede ser expresión de formas alienadas de la conciencia? Si seguimos esta línea de pensamiento, una forma de expresión estética puede

justificar y sostener sociedades de la globalización hipertecnificadas. La representación es un hecho que se pone de manifiesto en los sujetos contemporáneos en el intento por lograr la obtención de los objetos que, como fetiches, llenan las estanterías de la fabricación de necesidades falsas contrarias a una auténtica liberación del existente humano como expresa Herbert Marcuse en el *Hombre unidimensional* (véase el capítulo IV). Esto genera un mundo de meras apariencias, concreción contemporánea del extraordinario análisis de Platón de la condición humana en la famosa *Allegoría de la caverna*.<sup>4</sup>

Para intentar un esbozo de respuesta a las preguntas planteadas consideramos de interés desarrollar algunas propuestas, desde el contexto ontológico y sociológico, de filósofos contemporáneos como Martin Heidegger, Arthur Colesman Danto y George Dickie. Ellos nos permitirán encontrar un camino que nos conduzca, por lo menos, a aproximarnos a algunas respuestas. Pero también queremos destacar que este análisis siempre implica una circularidad entre los elementos que integran y determinan el objeto arte. Las concepciones estéticas, la comprensión del receptor de la obra de arte, y los productos artísticos que presentan los artistas configuran un sistema que entrelaza, dialécticamente, a los elementos que lo componen.



1. León Ferrari. *Infierno*, 2004. Microondas de juguete con santos, 20 x 29 x 41 cm.



### El marco ontológico: la verdad y el arte

*Holzwege* (Caminos del bosque) es una obra de Martin Heidegger publicada en 1950. Allí se encuentra "El origen de la obra de arte" (1936), que reúne conferencias pronunciadas entre 1935 y 1936, al que haremos referencia para desarrollar el tema. En 1937 publica "Holderlin y la esencia de la poesía", un año después de los cursos sobre meta física que dictaba en la Universidad de Friburgo. En otras obras muestra constantemente su interés por el pensar poético. Recordemos, por ejemplo, su extraordinario ensayo sobre la obra de Rilke. Admirará también a otros poetas como Hebel y Trakl. Esta admiración se fundamenta en su creencia de que la poesía es la más importante de todas las artes, ya que considera que ella es la "casa del ser", y los poetas, entonces, sus guardianes.

Detallaremos a continuación algunos conceptos heideggerianos. Recordemos la famosa afirmación de Nietzsche: "no hay hechos, sólo interpretaciones". Con esta afirmación se derrumba el lugar sagrado de la verdad. ¿Dónde está la verdad si sólo hay interpretaciones? Esta afirmación será muy cara a Heidegger que también se interesa por este tema en el desarrollo de su pensar filosófico y, en especial, para pensar la esencia de la obra de arte.

Esto lo conducirá a decir: "no hay fundamento (*Grund*) sino más bien un *Abgrund*".<sup>5</sup> En lugar de un fundamento hay una distancia, un abismo. Entonces, el ser, que es lo que hace que las cosas sean, debe ser pensado, no en dirección al fundamento, sino inteligido como "aquejado de una falta". Esta reflexión la retomará Jacques Lacan para pensar la relación entre deseo y objeto del deseo en su interpretación de la obra de Sigmund Freud.

Por eso Heidegger sostendrá que el ser "no está dado, sino que es algo que se va haciendo".<sup>6</sup> Por lo tanto el ser es una posibilidad. El ser es *Entwurf*, proyecto. Pero también Heidegger sostendrá en *Ser y Tiempo* que el ser es *Ereignis*, es decir evento, acontecer, ocurrir. El ser es lo que hace que algo sea, y el ente es lo que es siendo, siendo ente. Ser, para aproximarnos a su comprensión ontológica, se relaciona con "Sentido" como aclara el autor en "Serenidad".<sup>7</sup>

Hay otro término que también es fundamental en la filosofía heideggeriana. Este término es *Dasein*. Se traduce literalmente por "ser-ahí", como lo hace José Gaos en su traducción de *Ser y Tiempo*.

El *Dasein* es el "ahí" del Ser, es el existente humano que no está dado de una vez y para siempre, sino que es algo que se va haciendo, no es una esencia previa a la existencia. El *Dasein* se distingue de los otros entes por la posibilidad de trascendencia que tiene el hombre; trascendencia al ser, existencia dirigida al ser. El hombre, así, se encuentra en estado de yecto, es decir arrojado al mundo sin haberlo elegido.

En la obra heideggeriana el tema de la libertad tiene una importancia fundamental. El hombre debería desarrollar todas sus posibilidades desempeñando un papel ya que ha sido arrojado a un escenario, como afirma Jean Paul Sartre, por eso el hombre va a ser "tiempo", *ser y tiempo*, evento, acontecer; se define como lo que "adviene a ser", por lo tanto no es, y por eso su angustia,

porque su esencia no está determinada de antemano. Su esencia se va a ir elaborando en el existir, en el hacerse.

¿De qué forma se establece un puente entre el existente humano y el ser? Esta pregunta que pone en movimiento la reflexión sobre la cuestión del arte en el mundo contemporáneo tiene una particular orientación en el texto ya mencionado de Heidegger, "El origen de la obra de arte". En él utilizará el método fenomenológico que parte del "fenómeno" (*phainómenon*), "lo que se muestra a sí mismo", lo manifiesto. De esta manera el investigador debe poner entre paréntesis toda creencia, todo presupuesto, toda interpretación que nos aleje de aquello que propiamente la cosa nos da. Este método lo había aprendido de su maestro Edmund Husserl y, precisamente, lo pondrá en práctica para analizar las obras que se habían considerado hasta ese momento como expresiones artísticas.

Tengamos presentes estos tres conceptos: obra de arte-artista-arte y pensemoslos en el marco de un museo, o en una galería de arte. Aplicando el método mencionado, lo que se nos aparece, o se nos enfrenta es la obra de arte. Pero ella existe porque hay artista y hay arte. Entonces interrogarse por lo primero ontológicamente sería un círculo vicioso. Pero, fenomenológicamente, lo que está primero es la obra, lugar de plasmación del arte y del artista.

Ahora bien ¿qué es lo determinante en esta elección? Heidegger dice que el arte no es algo que se le aparece. Lo que aparecen son las obras de arte. Pero cualquier obra es ante todo una cosa. Por este motivo investigará el estatus ontológico de tres términos: cosa, útil y obra de arte.

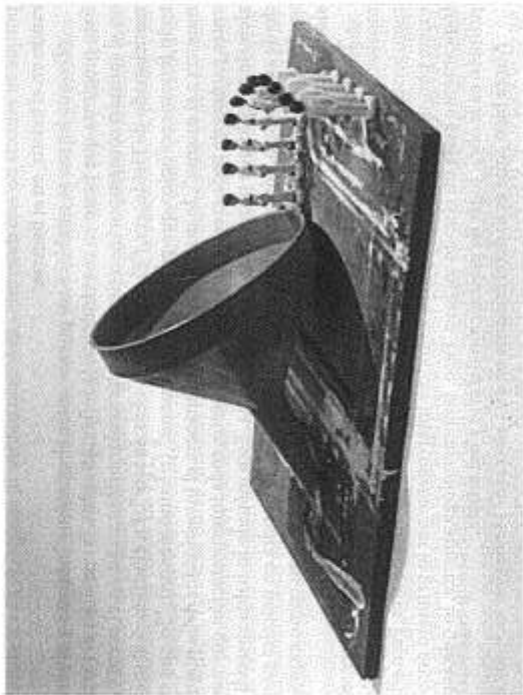
La obra de arte tiene un nivel de cosa en tanto es un ente (como cualquier cosa). Pero Heidegger afirma que no es mera cosa porque es alegoría.<sup>8</sup> Por esto la obra no está completa, sólo comenzará a entrar en una red de significados cuando esté presente ante un espectador, quien completará los espacios "en blanco", parafraseando a Umberto Eco.

De este modo en la obra de Eni Iommi (1926), *La ley del embudo siempre es latente* (2000), el espectador deberá volver a constituir en significantes los espacios en blanco encontrando un mundo de referentes posibles, un mundo de significados, en tanto mecánicas de la situación "unidimensional"<sup>9</sup> del hombre de hoy. Observamos once muñequitos, representantes automatizados del hombre actual, orientados y manipulados, inexorablemente por la seducción del objeto técnico que fabrica, siempre en forma renovada, el capitalismo. Su "libertad" está "alienada" en el objeto técnico. A esos hombres les falta absolutamente la cualidad de "serenidad" sobre la que habla Heidegger y de la cual haremos nuevamente referencia más adelante.

La obra es de este modo, *significante*, soporte de múltiples significaciones, las del propio artista, las del espectador, las del crítico de arte, en un libre juego de encuentros semánticos que producen una rica y vasta polisemia que hablará de la trascendencia de la obra.

Esto ocurre con todas las obras de arte, aun con las meras cosas que no han sido realizadas, "construidas" por el artista, como puede ser la *Rueda de bicicleta* o el *mingitorio* utilizada por Marcel Duchamp. Cuando ingresan en el mundo del arte pasan a decir muchas cosas más.<sup>10</sup>



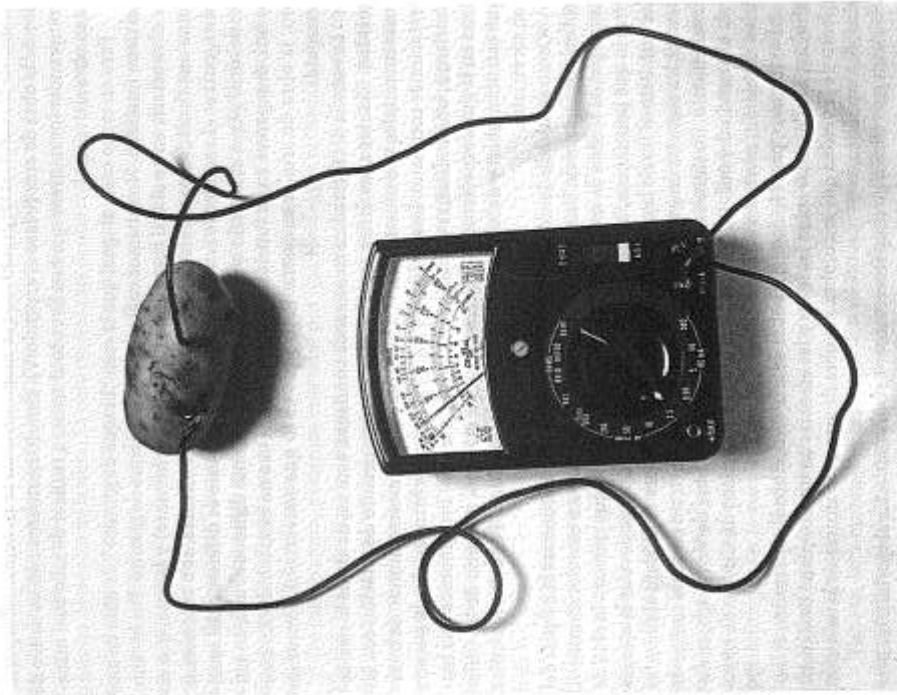


2. Eriq Jonimi. *La ley del embudo siempre es latente*, 2000.  
Módulos de plástico y embudo sobre tabla de madera.

Ahora bien, es necesario distinguir cosa de *útil*. Para comprender la esencia de lo *útil*, Heidegger recurrirá en su investigación al análisis de una obra de Vincent van Gogh, *Viejos zapatos con cordones*, una pintura de 1886. Anteriormente había recorrido diferentes concepciones sobre la esencia de lo *útil*. Veamos su propuesta.

Heidegger inicia su análisis haciendo una larguísima meditación sobre la obra de Van Gogh, profundamente poética y filosófica, para preguntarse por la esencia de un utensilio. Señala que el *útil* es tanto más *útil* cuando desaparece, se oblitera, en su función. Al *útil* sólo lo usamos. Es en su funcionamiento que captamos lo que es. Es evidente que en las obras de Duchamp citadas el elemento utilizado ha dejado su uso y ha pasado a ser otra cosa.

El mismo problema teórico lo encontraremos si, por ejemplo, analizáramos la producción artística de Victor Grippo (1936-2002). Es el caso de sus *Papas*. Nos preguntamos, ¿cómo llegan unas simples papas a constituirse en obra de arte? Evidentemente han dejado su función originaria, ya no sirven para alimentar. Han sido expuestas ante el espectador para hacer referencia a otra cosa. Sirven para reflexionar de qué forma ese objeto natural refiere a una energía que el hombre no puede manipular, no puede crear. Este básico alimento sudamericano, transformado en obra de arte, intenta sugerir ante el espectador la toma de conciencia de la energía que de ella proviene y las transformaciones operadas en el tubérculo.



3. Víctor Grippo. *Energía de una papa*, 1972.  
Papa, electrodos de zinc y cobre, cables y medidor de electricidad, 25 x 12 x 4 cm.

Entonces, ¿qué pasa con la obra de arte? La obra tiene en común con el útil que los dos están hechos por el hombre. Pero el útil no tiene la autonomía que tiene la obra de arte. La obra de arte no tiene una finalidad en tanto no sirve para otra cosa, no es un medio. De todos modos descubrir la finalidad de la obra es una de las tareas interpretativas que más convocan la atención del espectador de la obra de arte (véase el capítulo V), simultáneamente con su deseo de comprender los motivos que han llevado al artista a realizar de tal o cual manera su obra artística.

Pero en tanto cosa, al igual que la cosa "bloque de granito", la obra de arte no tiene finalidad. No sabemos cuál es el fin del bloque de granito. Por lo tanto la obra estaría entre el útil (porque es hecho por el hombre) y la cosa, que no tiene una finalidad particular. Las dos se bastan a sí mismas, son autónomas. Pero ¿cuál es el sentido de la obra de arte? ¿Por qué éste es diferente del sentido del útil? ¿Qué es aquello que legitima al arte? Como dijimos el útil, en tanto útil, desaparece en su función. Su sentido en el uso no es exhibido. En cambio, la obra de arte se muestra. Pero ¿qué es lo que muestra? Lo veremos enseguida.

La esencia del útil radica en su ser de confianza, esto es, da al que lo usa, seguridad. Gracias a los útiles organizamos nuestro mundo de relación con las cosas materiales y lo ordenamos. Los incorporamos a nuestro mundo de interpretaciones cotidiano. Los útiles son a la mano, se nos brindan desde nuestra confianza, una confianza que nos genera dependencia. Imaginemos una máquina en la que despertamos y no tenemos, ya a la mano, ninguno de los útiles que estructuraban y daban forma a nuestra cotidianidad. Por esto, los útiles son serviciales.

Como resultado de su crítica filosófica, Heidegger encontrará la esencia del útil en *Los zapatos de Van Gogh*. Es esa obra la que produce este *develamiento*. Es propio de la obra de arte develar la verdad. Esto es lo que muestra la obra de arte: lo que permanece, la esencia. La verdad en este caso es develar la esencia del útil. Pero el fin de la obra de arte, el fin supremo para el filósofo alemán, es develar las esencias en general de las cosas, es decir abrir un enorme campo de develamiento. En síntesis, en el caso del análisis de la obra de Van Gogh, se devela el sentido del útil. En cambio, una obra de Francisco de Goya o de Mondrian develarán, revelarán otras esencias.

Por lo tanto, para Heidegger, la obra de arte reconduce al espectador, directamente, a reflexionar sobre las ideas y las esencias en un alto plano de develamiento de la verdad que encumbra a la obra de arte a las alturas de la reflexión filosófica y poética.

Heidegger dice algo muy interesante: *La obra habló. Es alegoría*. Dice otra cosa. Ese decir "otra cosa" remite a la dimensión humana del "ser en el mundo", remite a todas las vicisitudes humanas en el terreno de la comprensión y de la interpretación, a todas las búsquedas insoslayables del existente humano.

Retomando el análisis de la obra de Van Gogh, ¿qué muestra la famosa pintura? Muestra el "desocultar" de la verdad.<sup>11</sup> La obra "des-oculta" la verdad. Por eso Heidegger dirá que la obra, por un lado, muestra, exhibe algo, pero, por

otra parte, está lo oculto de la obra. Para analizar esta *dialéctica* entre lo oculto y lo desoculto que exhibe la obra de arte, el filósofo partirá de los conceptos de *mundo y tierra*.

Hay una *lucha* entre lo que se muestra y lo que permanece oculto, hay una *tensión*, un *pólemos* heraclítico.<sup>12</sup> Lo interesante de esta reflexión es comprender que la obra no solamente oculta, sino que muestra que oculta. Así el mostrar pone de manifiesto un permanente ocultar, un permanente ocultamiento o estado de oculto de la obra. La obra no nos está dando todo, lo cual determina el rico campo de interpretaciones que ya mencionamos.

Esto, justamente, hace al *enigma* de la obra de arte. La obra abre un mundo, ese mundo que abre la obra es original y lo funda al mismo tiempo. Pensemos en todos los símbolos que usa Pablo Picasso en su *Guernica* para expresar su forma de "mostrar" la verdad sobre la guerra. En consecuencia, no hay en la obra adecuación a algo que precede la obra. La obra crea el contenido. La obra, de este modo, surgiría en su ir al encuentro entre materia y forma, pero rebañando a cualquier forma, o a cualquier idea, preestablecida.

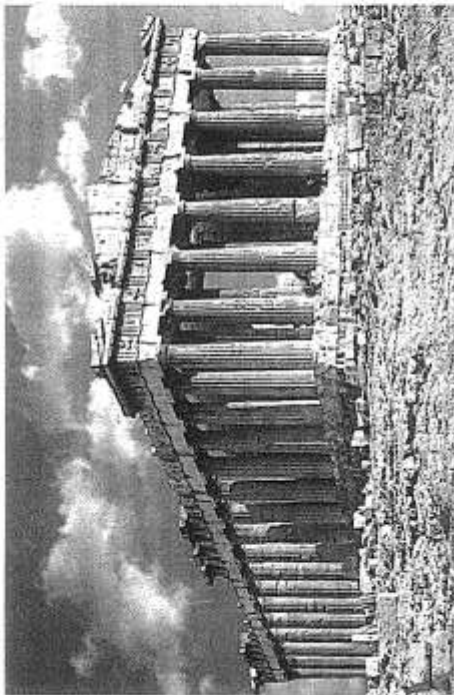
De esta manera, podemos entender por qué Heidegger rechaza la idea de verdad como adecuación, porque no existe un contenido previo a la forma como si existiera una verdad previa a la obra. Entonces sólo en esta entre que es la obra de arte se funda la verdad. No es que se muestre la verdad que existe en otro lugar, sino que ella aparece por primera vez en la obra.

Hay una creación de contenido que, según la perspectiva heideggeriana, invita al receptor de la obra a trascender la comprensión preontológica del mundo, instalándose en lo más propio y auténtico: la comprensión ontológica.

Heidegger desarrolla los conceptos de *mundo y tierra* analizando otra obra de arte, en este caso una obra arquitectónica: un templo griego. Cuando hoy vemos, por ejemplo, *El Partenón*, ¿qué *Parrénón* "veremos" hoy? Esa grandiosa obra surgió de creencias innumerables de generaciones de griegos, está vinculado a la vida del pueblo helénico. Está arraigado en ese lugar. Otro *topos* fue comprendido durante su construcción y emplazamiento. Otro espíritu plasmó su dimensión alegórica. Esto es, la obra *templo* abre un mundo. "Un mundo" quiere decir innumerables mundos. El sentido otorgado a ese mundo es el que posibilita pensar la cosa-ahí como *physis*.<sup>13</sup> Este monumento nos aproxima al mundo griego. Habla de la historia del mundo griego, por tal motivo, es alegoría. Es decir que es al mismo tiempo arquitectura, monumento arquitectónico y "mundo griego".

Por eso, la comprensión heideggeriana de mundo remite al *Dasein*. Sólo el existente humano tiene mundo. Y esto, extraordinariamente, es lo más íntimo y propio de la obra de arte porque ella lo hace presente. Abre un mundo y nos introduce, según Heidegger, en la grandeza, en la dignidad, lo más propio de una época determinada, y lo propio del mundo de un creador. La auténtica obra de arte, entonces, pone de manifiesto que la plasmación de un nuevo arraigo ha acontecido en la relación del hombre con su hacer, más allá de la mera relación con la cosa. Porque todo gran artista da testimonio de su tiempo, de su época, de su comprensión, y de su integración, como creador, con su pueblo.





4. Parthenón. Templo griego del siglo V a. C. erigido en la Acrópolis de Atenas.

Entonces Heidegger habla de *auténticas obras de arte* en tanto ellas expresan un mundo. Por lo tanto, no es suficiente la plasmación de la mera expresión de la individualidad que "hace" obras en los talleres a los que se concurre como aprendiz. Porque el auténtico artista plasma a través de la obra lo que él también ha vivenciado individualmente. Pero su obra es, fundamentalmente, expresión de un mundo. La obra de arte no es, así, una mera expresión humana individual.

Por consiguiente, la reflexión heideggeriana nos permite interrogarnos sobre el estatuto ontológico de la obra de arte en nuestro "mundo" contemporáneo. De esta manera la pregunta "¿cuándo hay arte?" tiene en el filósofo alemán una respuesta. Hay arte si la obra se nos presenta o cumple con las siguientes condiciones: *ser alegoría, ser símbolo, abrir un mundo, ser apertura de la verdad*. Si reflexionamos, meditativamente a la manera heideggeriana, sobre estas condiciones de posibilidad de una obra de arte, ellas nos servirán claramente como criterio de demarcación. Desde esta perspectiva teórica podremos distinguir aquello que es obra de arte de lo que no es. Entonces, el mundo de la experiencia estética está conducido por los conceptos guías de esta reflexión.

El otro concepto, el de *tierra*, nos relaciona con el misterio, el ocultamiento. Así como la obra muestra el mundo, al mismo tiempo oculta la tierra. Esta tierra es aquello a lo que los griegos nombraron *physis* que, recordemos, devino "naturalidad" en el trasvasamiento cultural latino. Los griegos comprendieron por *physis* el proceso por el cual las cosas aparecen, no la mera enumeración de

cosas de la naturaleza. *Physis* es lo que hace que los entes estén ahí. Es algo que está en una constante manifestación y que por eso nunca termina de darse. En ese *pólemos* entre lo que aparece y se oculta, la verdad acontece.

Pero en esa lucha los términos no se destruyen, se "señalan" mutuamente. La "aparición" señala la "desaparición", o resalta el ocultamiento y viceversa. La tierra no puede ser sin lo abierto del mundo, si es que quiere aparecer. Y el mundo no puede ser sin la tierra si quiere fundarse en algo decisivo para construir un nuevo arraigo.

Para concluir este apartado, ¿qué es lo determinante en la estructura *artista-obra de arte*? Retomando el planteo inicial del "círculo vicioso" que se transforma en *círculo hermenéutico*,<sup>4</sup> Heidegger afirma que lo determinante es el arte. El arte es el gran acontecimiento de la verdad que se pone de manifiesto en la lucha entre mundo y tierra. El arte, de este modo, no puede ser "sufrido" por la religión y la filosofía como sostenía Hegel, porque el arte "funda la verdad".

¿Qué pasa con lo sagrado? El acontecer de la ausencia de lo sagrado es encontrado por Heidegger en el hecho de la supremacía y dominio cada vez más tiránico de la técnica. ¿Deberemos pensar entonces nuevamente en el ámbito del misterio en relación con la posibilidad de la constitución de un nuevo espacio, como analiza en "Serenidad"? ¿Todavía hoy podemos encontrar un espacio de discusión desde donde podamos reflexionar sobre el sentido que atraviesa el poder de la tecnología, teniendo en cuenta este "simuláneos sí y no" ante la tiranía del objeto técnico? Este planteo también lo encontramos claramente expuesto en obras de arte como la película *Sueños* de Akira Kurosawa.

Por eso, si en la actualidad lo sagrado se ha retirado de la cotidianidad del mundo humano, ese retiro de ningún modo acontece en el ámbito de la poesía y el arte en su totalidad. Esto constituye un nuevo *pólemos*. El arte nos permite recordar que lo sagrado —no entendido necesariamente como lo religioso—<sup>5</sup> existió y existe como base fundante de lo humano.

### El marco sociológico. La institución arte

Un paradigma se constituye como un campo teórico que permite el análisis y la interpretación de los fenómenos. Su constitución está relacionada con el consenso que necesita para establecerse como tal. A este consenso haremos referencia a continuación haciendo hincapié, fundamentalmente en las nuevas concepciones estéticas a partir de la década del 60. Elegimos con ese fin a dos autores sobresalientes de la segunda mitad del siglo XX: Arthur Danto y George Dickie.

Arthur C. Danto nació en 1924. Es un filósofo, y crítico de arte, que relaciona la filosofía con el saber científico y lógico, relevante dentro de la filosofía analítica de la historia. Se destaca su obra *Historia y narración: ensayos de filosofía analítica de la historia*. Al igual que Dickie, otro filósofo norteamericano coetáneo de Danto, se ubica en un campo cercano al de la sociología del arte.



En relación con los problemas estéticos, son muy importantes sus obras *Después del fin del arte* y *La transfiguración del lugar común*. La primera remite claramente a Hegel quien es, así lo reconoce Danto, un soporte fundamental de su investigación. Su reflexión sobre si muere el arte hoy aparece en la década del 80, idea que se había constituido en interrogación fundamental sobre el destino del arte en nuestro país en la década del 60, en el Centro de Artes visuales del Instituto Di Tella con Jorge Romero Brest.<sup>16</sup>

Danto afirma que no hay "fin" del arte pero sí termina concluyendo que hay un "fin de la historia del arte", entendida ésta como plasmación periódica de distintas expresiones culturales atravesadas por grandes relatos o paradigmas estéticos. Estos grandes relatos devenían "deber ser" —tanto en el campo de la imitación como en el de la abstracción—, marcos conceptuales y fuentes de mandatos que establecían drásticamente qué era lo permitido como manifestación artística.

Por el contrario, en el mundo del arte contemporáneo a partir de Duchamp y de Warhol, lo que acontece es un gran pluralismo. Todas las manifestaciones están presentes y no tienen que excluirse o reemplazarse una por otra. Todas pueden expresar o seguir expresando, como siempre lo han hecho, distintos intereses en el desarrollo del arte y sus formas de integración a las necesidades sociales y económicas de diferentes grupos humanos. El arte de ningún modo ha muerto. Si ha llegado a su fin, establece Danto, el dogma del mandato, aquello que debe definir un único marco para el hacer del artista. Por eso entiende a lo contemporáneo de hoy como *poshistórico*. Es éste el atributo principal que caracteriza al arte actual. Vivimos la poshistoria del arte. Es decir, en una época en la cual ningún tipo de relato se puede privilegiar. Ningún relato puede constituir exclusivamente el marco a partir del cual el arte encuentre un único camino para su desarrollo.

Entonces, si lo contemporáneo de hoy expresa una cualidad del arte de avanzada y por esa causa lo piensa Danto como *poshistórico*, el arte posmoderno constituirá un ejemplo más de las corrientes estéticas formuladas en el discurso del mandato. Por su estructura conceptual se halla en el ámbito del estilo. Reconocemos así un estilo *posmoderno* y de alguna forma un "relato" posmoderno.

Hemos tomado a la obra de Marcel Duchamp como referencia de la ruptura en las manifestaciones artísticas del siglo XX. Sin embargo para Danto, lo relevante es una obra de Andy Warhol de 1964, *Caja de jabón Brillo*. Es entonces cuando, según él, comienza el "fin de la historia del arte".

"¿Es esto arte?", es una pregunta filosófica. Esto, la obra de arte, es, en principio, una cosa, como vimos con Heidegger. Pero esta cosa—útil, en el caso de las citadas cajas, ha sido desligada de su función. Ahora se encuentra en otro campo ontológico, en el marco de presentación como obra para un público que concurre al lugar donde ella ha sido emplazada. Esa obra de Warhol —*Brillo box*— es un *ready-made* limitado, una serigrafía pegada sobre un soporte. Pero también podría haber utilizado un ejemplar de cajas del supermercado. No hay diferencia visual, son ambos objetos perceptivamente indiscernibles, aunque una es obra de arte y la otra, no. ¿Por qué? Ésta es, precisamente, la reflexión

que desarrolla Danto en *La transfiguración del lugar común*. En su análisis parte del concepto de "lo indiscernible" que le posibilitará establecer cuándo un *ready-made* es obra de arte.<sup>17</sup> Lo indiscernible refiere en este caso a lo "perceptivamente indiscernible" en cuanto a la vista.

Danto afirma que Borges tuvo la gloria de haber reconocido el problema de la indiscernibilidad por primera vez dentro del campo de la literatura. En esa obra, "Pierre Menard, autor del Quijote", señala Borges que el Quijote de Menard, perceptivamente idéntico al de Cervantes, es infinitamente más rico. Esto se debe a que, contrariando al *principio de identidad de los indiscernibles* de G. W. Leibniz, el viejo texto quedó superado al inteligir que la afirmación de Cervantes: "la verdad, cuya madre es la historia" adquiere una nueva dimensión semántica al ser escrita por el otro autor ubicado en otro tiempo. Esta expresión constituye la clave para comprender la "superación" que representa el texto de Menard.

La afirmación de Menard surge en otro contexto histórico, justamente en el que comparte con su contemporáneo William James. Para ellos la verdad histórica no es lo que suponemos que "objetivamente" sucedió sino aquello que juzgamos o interpretamos que sucedió. Por lo tanto la frase no dice lo mismo aunque suene igual y se escriba igual, sin alterarse ni una coma. No hay diferencia visual entre los textos —Menard, insistimos, ha escrito el "mismo" texto que Cervantes— y sin embargo no dicen lo mismo. Esto es precisamente lo que ocurre con las *Cajas de Warhol*, éstas resignifican o dicen otra cosa diferente de lo que muestran las que se encuentran en las estanterías de los supermercados. Son ontológicamente diferentes.

Podríamos concluir, entonces, afirmando que cualquier objeto *puede ser* obra de arte pero no cualquiera lo es. Lo será dentro de una aceptación teórica reflexiva, si lo presentamos, reiteramos, como propuesta estética está haciendo referencia a una comprensión particular del fenómeno. Esto implica que el receptor se integre en una sintonía conceptual con el creador de la obra. Todo ahora no sólo se plasma por medio de técnicas depuradas transmitidas académicamente. Poseer esos recursos técnicos en un alto grado de instrumentación permite reproducir, ejecutar, por ejemplo una difícil sonata de Liszt, o hacer una perfecta imitación de *La Gioconda*, pero no garantiza el surgimiento de una nueva obra de arte.

En este sentido, una obra de arte es un signo, es decir un lugar de articulación de significados a descubrir mediante un esfuerzo de interpretación, lo cual obliga a entrenarse en nuevas competencias dentro del campo de la expresión estética. El signo aquí estaría acentuando, fundamentalmente, la función significante. En este punto se produce la "transfiguración" de la cosa en obra, como afirma Danto, lo que lleva a un nuevo tipo de espectador que deberá disponer de nuevas competencias interpretativas que exigen de él un renovado campo de conocimientos que remiten a saber más de historia del arte, de teorías del arte, de filosofía, de sociología del conocimiento, por ejemplo. De esta manera el espectador puede iniciarse en nuevas experiencias estéticas abriendo un campo de posibilidades que incorpora nuevas manifestaciones artísticas y





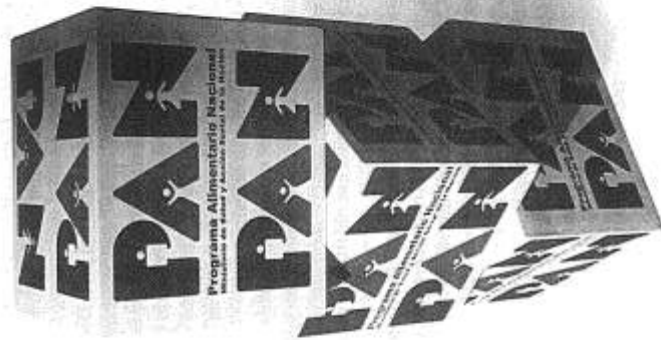
así comprender y aceptar obras como la de Emiliano Miliyo (Buenos Aires, 1970). Por ejemplo, en su obra *Contenido y forma* podemos ver cómo la referencia a una determinada época de la historia política, social y económica argentina —la distribución de “cajas” con alimentos que hacía el primer gobierno del retorno a la democracia en los inicios de su gestión— constituye sólo una excusa para que el artista ponga de relieve sus preocupaciones sobre el lugar de la objetualidad de la obra de arte. De este modo resalta de qué manera los “contenidos” y las “formas” que se entrecruzan en la producción artística evidencian registros conceptuales que van desde el soporte material de la obra misma a los significados que la atraviesan. Significados que incluyen como marco la propia historia del creador y la relación que él establece como artista al reconocerse vinculado a una línea determinada dentro de la historia del arte y de la cultura en general.

Hacer hincapié en lo conceptual en el arte contemporáneo conduce al espectador a aceptar como obras de arte manifestaciones de los artistas que no podrían ser comprendidas en otros marcos conceptuales. Es decir, se abre un campo inusitado de referencias cuyo reconocimiento es posibilitado por los actuales desarrollos teóricos aliados a las prácticas de los artistas contemporáneos.

Haremos a continuación una breve referencia a las concepciones estéticas de George Dickie (1926) interesado, tanto como Danto, en la reacción que provoca la obra de arte en el receptor. De este modo su enfoque también se acerca al marco sociológico del arte. Por lo tanto no indaga ni interroga por la esencia del arte de un modo immanente. Por eso será importante investigar el “mundo del arte”, particularmente a aquellos que lo integran en su conjunto: artistas, instituciones, críticos de arte, historiadores, curadores, público. Será imprescindible, entonces, investigar la función “arte” en ese “mundo”. Es preciso pensar qué hace que un objeto útil cobre valor como objeto de arte, que funcione como tal.

Dickie comienza por definir qué es un *artefacto*, algo hecho por el hombre. Pero ¿qué ocurre con los *ready-mades* imitados como las *Cajas de jabón* de Warhol? En estas piezas convergen el diseñador y el fabricante de las “cajas”, como también el artista, representante de la “institución arte” que es la confiere a un objeto su estatuto de obra de arte. El objeto pasa a estar destinado a una apreciación estética, efectivizada por el público al que se la destina.

El conferir estatuto de obra de arte sería una particular forma de bautismo de un objeto cualquiera dentro del mundo innumerable de tecnicidad en el que vivimos (véase el capítulo II). Este bautismo, dentro del horizonte de la filosofía analítica, establecerá un estatuto ontológico para dicho objeto. Será reconocido, de este modo, como objeto “clasificado” para el mundo del arte. Pero como la institución arte es un tipo de institución informal, según Dickie, el ser nombrado “objeto de arte” tiene bases imprecisas, ya que no podemos encontrar ningún principio de legalidad explícito que pueda atribuirse el derecho a “jehnglar”, o a decidir, sobre la incorporación de tal o cual objeto, tal útil, o tal propuesta conceptual de un artista, dentro de la “institución arte”.



5. Emiliano Miliyo. *Contenido y Forma*, 2001. Madera y pintura acrílica, 43 x 95 x 36 cm, cada una.



Todo este análisis se da dentro de la primera versión de la "Teoría institucional" de Dickie. Y cuando se refiere al concepto de *artifactualidad*, referido a los *ready-mades*, dirá que éstos corresponden a una "doble artifactualidad". Un *ready-made* es un artefacto complejo. Esto quiere decir, por ejemplo, que el urinario utilizado por Duchamp para "hacer" su Fuente fue construido en el campo de la industria. El objeto de la industria es un objeto "simple", mientras que el elegido por Duchamp deviene un objeto "complejo". Es un doble artefacto. Lo podemos llamar "el artefacto Duchamp", un artefacto del mundo del arte. Ese artefacto viene de otro contexto y así atrae nuestra atención. El requerimiento de atención tiene como objetivo que atendamos a un referente muy distinto del que se revela en nuestra relación con lo útil. El objeto refiere a otra cosa.

En su segunda versión de la teoría institucional del arte, Dickie retoma y corrige el análisis del concepto de "conferir estatus". Centra su análisis en la relación artista-público y, por lo tanto, abandona el criterio de que se confiera o no estatus a la obra para legitimar o no su inclusión en el mundo del arte. Por lo tanto, parafraseando a Dickie, una obra de arte es un "artefacto", es decir algo creado, hecho o no por el artista, que se justifica como objeto de arte al ser presentado ante un público que integra el mundo del arte.

En esta segunda versión se privilegia, por un lado, al artista como la persona que hace a la obra de arte desde una particular comprensión y, por el otro, al público que deberá mostrar en qué grado de comprensión estética se halla, si es capaz de transitar una experiencia estética ante ese objeto que se le presenta en el campo del arte.

Esta relación, la del artista y su producción, con el público, completa su significación en el sistema del mundo del arte. Es el marco en el que el artista hace la presentación de su obra. Donde el concepto de mundo es más amplio que el de "sistema del mundo de arte" que se ejemplifica en los distintos medios de exposición de una obra de arte. Todos estos conceptos —obra de arte, receptor, artista, mundo del arte— son interdependientes, uno supone la existencia simultánea de los otros, existencia que se plasma como la compleja organización estructural de un todo.

### A modo de conclusión

Podemos concluir afirmando que producción artística y conceptualización filosófica convergen. Esta convergencia se hace más evidente en tipos de obras como los *ready-mades*. Su comprensión como obras de arte requiere siempre de alguna aclaración conceptual para iniciar un diálogo con la propuesta del artista que crea y presenta su obra. Sólo en el plano de la significación, y hasta podríamos decir de la significación dirigida, podrá el público reconocerlas como obras de arte, descubrir que son, de algún modo, alegoría. Es decir que el receptor necesita tener conciencia de que lo que se está presentando como obra de arte es obra de arte. Sólo así podrá renovar su paradigma estético incorporando nuevas manifestaciones. También podrá comprender que el concepto de arte

cambia en el tiempo, siendo las obras de arte expresiones de los diferentes modos culturales de la historia humana.

Es preciso observar que la incorporación conceptual por parte del artista o del receptor de nuevos paradigmas estéticos que hacen hincapié en lo "conceptual" no es suficiente para fundamentar el estatus de obra de arte. De lo contrario corremos el riesgo de aceptar que cualquier cosa es obra de arte por el simple hecho de que esa obra remita a un concepto. Afirmo Elena Oliveras:

¿Podríamos afirmar que efectivamente "no hay límites"? ¿Acaso todo es o puede ser arte? Si es verdad que todo es arte, nada es arte, podríamos decir también. Deberíamos quizás aceptar la existencia de ciertos límites, principalmente los que bordean la ética (aceptada).<sup>18</sup>

Referir a un concepto no puede servir en sí mismo de justificación o de aceptación de la *transfiguración* de un objeto cualquiera en obra de arte. Plagada está la historia de la cultura humana de prácticas deleznable basadas en supuestos teóricos que sólo testimoniaban las luchas por hegemonizar el poder del algún sector social, político y económico.

Como observamos en la introducción este problema, el de delimitar cuándo un objeto es arte y cuándo no, está íntimamente relacionado con la ética, lo que también trae aparejados sus inconvenientes, ya que es difícil aceptar algún tipo de tribunal que decida qué debe ser arte y cómo debe ser. Pero esto tampoco evita considerar el problema. Vendiendo latitas con materia fecal, exponiendo cadáveres embalsamados, mostrando operaciones quirúrgicas, etc., el "arte" parece devenir una forma de comercio que los medios masivos de comunicación a través de los escritos, a favor o en contra, de la crítica de arte convierten en noticia que nos informa sobre las imaginativas y creadoras motivaciones del ser humano. ¿Podemos así seguir hablando hoy del gran arte? Esta pregunta implicaría desarrollar aquí otra: ¿quién es artista?

Por lo analizado hemos tratado de comprender cómo el receptor de la obra de arte tiene que incorporar nuevos mecanismos teóricos a partir de los cuales poder aceptar por qué artistas contemporáneos han elegido otros medios de expresión para manifestar su práctica —y sus concepciones— en el ámbito que todavía hoy llamamos arte. Esto nos ha llevado a pensar que la preocupación filosófica sobre el problema del arte se expresa tanto en la pregunta *¿qué es arte?*, como en el tránsito a la pregunta *¿cuándo hay arte?*

Pero justamente en este desarrollo de la pregunta por el arte, este interrogante también se profundiza y empieza a retornar a otro, tal vez más fundante y originario al decir de Heidegger: ¿por qué eso que está presentado como obra de arte debe ser integrado al mundo del arte?

La pregunta por el fundamento, creemos —como ya hemos advertido en el análisis de la obra de Heidegger—, no abrirá un camino que tenga como objetivo un nuevo fundamento. Abrirá un camino de análisis de comprensión de distintos marcos teóricos a partir de los cuales podamos construir un espacio de reflexión estética crítica que guíe el encuentro con este quehacer del ser humano tan antiguo y constitutivo de su habitar el mundo.



### Fragmentos seleccionados

**Heidegger, Martin. "El origen de la obra de arte" (1935-36), en *Caminos del bosque***

trad. Helena Cortés y Arturo Leyte, Madrid, Alianza, 2000

"El origen de la obra de arte" fue una conferencia dada en Friburgo en noviembre de 1935 y luego repetida en Zürich en enero de 1936. En Frankfurt, entre noviembre y diciembre de 1936, vuelve a disertar sobre el tema pronunciando tres conferencias que son las que se incluyen en *Holzwege (Caminos del bosque)* y constituyen el cuerpo teórico que hemos analizado.

El texto publicado se divide en tres partes, respetando el orden de las tres conferencias dictadas en Frankfurt: "La cosa y la obra", "La obra y la verdad" y "La verdad y el arte". El texto finaliza con un Epílogo donde Heidegger trabaja el concepto de vivencia en su relación con el arte y analiza la polémica idea heideggeriana de "pasado del arte".

#### El carácter cosa de la obra

Es verdad que la obra de arte es una cosa acabada, pero dice algo más que la mera cosa: *ella agerente*. La obra nos da a conocer públicamente otro asunto, es algo distinto: es alegoría. Además de ser una cosa acabada, la obra de arte tiene un carácter añadido. Tener un carácter añadido —llevar algo consigo— es lo que en griego se dice *symphélein*. La obra es símbolo.

Queremos dar con la realidad inmediata y plena de la obra de arte, pues sólo de esta manera encontraremos también en ella el verdadero arte. Por lo tanto, debemos comenzar por contemplar el carácter de cosa de la obra. Para ello será preciso saber con suficiente claridad qué es una cosa. Sólo entonces se podrá decir si la obra de arte es una cosa, pero una cosa que encierra algo más, es decir, sólo entonces se podrá decidir si la obra es en el fondo eso otro y en ningún caso una cosa (p. 13).

#### La obra habla

Por el contrario, mientras sólo nos representemos un par de botas en general, mientras nos limitemos a ver en el cuadro un simple par de zapatos vacíos y no utilizados, nunca llegaremos a saber lo que es de verdad el ser-útil del utensilio. La tela de Van Gogh no nos permite ni siquiera afirmar cuál es el lugar en el que se encuentran los zapatos. En torno de las botas de labranza no se observa nada que pueda indicarnos el lugar al que pertenecen o su destino, sino un mero espacio indefinido. Ni siquiera aparece pagado a las botas algún resto de la tierra del campo o del camino de labor que pudiera darnos alguna pista acerca de su finalidad. Un par de botas de campesino y nada más. Y sin embargo...

En la oscura boca del gastado interior del zapato está grabada la fatiga de los pasos de la fiada. En la ruda y robusta pesadez de las botas ha quedado apresada la obsesión del lento avanzar a lo largo de los extendidos y monótonos surcos del campo mientras sopla un viento helado. En el cuero está estampada la humedad y el barro del suelo. Bajo las suelas se despliega toda la soledad del camino del campo cuando cae la tarde. En el zapato tiembla la llamada de la tierra, su silencioso regalo del trigo maduro, su enigmática renuncia de sí misma en el yerbo barbecho del campo invernal (pp. 23-24).

#### El acontecer de la verdad

¿Cuál es el lugar propio de una obra? El único ámbito de la obra, en tanto que obra, es aquel que se abre gracias a ella misma, porque el ser-obra de la obra se hace presente en dicha apertura y sólo allí. Declámoslo que en la obra está en obra el acontecimiento de la verdad. Al poner como ejemplo el cuadro de Van Gogh intentamos darle nombre a ese acontecimiento. A ese fin se planteó la pregunta sobre qué es la verdad y cómo puede acontecer la verdad.

Ahora vemos a plantear esa misma cuestión de la verdad teniendo en cuenta la obra, pero para familiarizarnos con lo que encierra la cuestión será necesario volver a hacer visible el acontecimiento de la verdad en la obra. A este propósito elegiremos con toda intención una obra que no se inscribe dentro del arte figurativo (p. 20).

I...! Allí alzado, el templo reposa sobre su base rocosa. Al reposar sobre la roca, la obra extrae de ella la oscuridad encerrada en su soporte informe y no forzado a nada. Allí alzado, el edificio aguiata firmemente la tormenta que se desencadena sobre su techo y así es como hace destacar su violencia. I...! Esta aparición y surgimiento mismos y en su totalidad, es lo que los griegos llamaron muy tempranamente *physis*. Ésta ilumina al mismo tiempo aquello sobre y en lo que el *ax* humano no funda su morada. Nosotros lo llamamos Tierra. De lo que dice esta palabra hay que eliminar tanto la representación de una masa material solidificada en capas como la puramente astronómica, que la ve como un planeta. La Tierra es aquello en donde el surgimiento vuelve a dar acogida a todo lo que surge como tal. En eso que surge, la Tierra se presenta como aquello que acoge (p. 30).

I...! Ser-obra significa levantar un mundo. Pero ¿qué es eso del mundo? Ya lo indicamos al hablar del templo. Por el camino que tenemos que seguir aquí, la esencia del mundo sólo se desea insinuar. Es más, esta leve indicación se tendrá que limitar a apartar todo aquello que pudieran confundir la visión de lo esencial.

Un mundo no es una mera agrupación de cosas presentes contables o incontables, conocidas o desconocidas. Un mundo tampoco es un marco únicamente imaginario y supuesto para englobar la suma de las cosas dadas. Un mundo hace mundo y tiene más ser que todo lo aprensible y perceptible que consideramos nuestro hogar. Un mundo no es un objeto que se encuentre frente a nosotros y pueda ser contemplado. Un mundo es lo inobjetivo a lo que estamos sometidos mientras las vías del nacimiento y la muerte, la bendición y la maldición nos mantengan arrobados en el ser (pp. 31-32).



[...] Este enfrentamiento entre el mundo y la Tierra es un combate. Confundimos con demasiada ligereza la esencia del combate asimilándolo a la discordia y la rifa y por lo tanto entendiéndolo únicamente como trastorno y destrucción. Sin embargo, en el combate esencial, los elementos en lucha se elevan mutuamente en la afirmación de su esencia. La autoafirmación de la esencia no consiste nunca en afirmarse en un estado casual, sino en abandonarse en el oculto estado originario de la procedencia del propio ser. En el combate, cada uno lleva al otro por encima de sí mismo (p. 35).

### Danto, Arthur. "Contenido y causalidad", en *La transfiguración del lugar común*

trad. Ángel y Aurora Molilá Román, Barcelona, Paidós, 2002 (v. or. 1981)

Danto logró una enorme repercusión crítica después de la publicación de *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el límite de la historia en 1997* en inglés y dos años después al español. En cambio la obra que hemos elegido fue traducida al español recién en 2002, convirtiéndose en poco tiempo en referencia ineludible de la reflexión sobre el arte.

Danto analiza el problema con el que nos enfrentamos al tratar de comprender la diferencia entre una obra de arte y una mera cosa. Dice que la primera hace referencia a un sentido que debe ser interpretado y que en cambio, la segunda, la mera cosa, no. Esto es relevante fundamentalmente en el caso de objetos artísticos "perceptivamente indiscernibles", objetos que han sido transfigurados al ingresar a un nuevo contexto.

Por lo tanto, la "transfiguración del lugar común" remite a la pregunta "¿cuándo hay arte?" y exige que para ser contestada seamos conscientes de nuestro ingreso a un nuevo campo hermenéutico donde ella pueda desplegarse en amplitud.

### El Ouflete de Menard

La hipótesis de que existían obras de arte indiscernibles —al menos en cuanto a lo que vista y oído pueden discernir— se hizo evidente en el ejemplo de la serie de cuadros rojos con que empezamos la discusión. Pero creo que la posibilidad fue reconocida por primera vez, en relación con las obras literarias, por Borges, que tiene la gloria de haberla descubierto en su obra maestra "Pierre Menard, autor del Quijote". En ella describe dos fragmentos de obras, una de las cuales es parte del *Don Quijote* de Cervantes y la otra, igual a ésta en todos los aspectos gráficos —como si de dos copias del fragmento de Cervantes se tratara—, resulta ser, no de Cervantes, sino de Pierre Menard.

En esta ocasión tenemos un problema metafísico ya familiar que afecta a la identidad de la obra de arte (p. 65).

[...] Pero, sea como fuere, es un hecho que las dos obras identificadas por Borges, la de Cervantes y la de Menard, generaban tipos de copia indiscernibles, un tipo de copia la obra de Cervantes y el otro copia la de Menard: y ambas serían copias de diferentes obras, incluso con importantes diferencias, aunque nada sería más fácil que confundir una copia de Cervantes con una de Menard. Dos copias de la obra de Cervantes son copias de la misma obra, igual que otras dos de la obra de Menard; pero una copia de Cervantes y una copia de Menard son copias de diferentes obras, aunque se parezcan tanto la una a la otra como un par de copias de la misma obra. La pregunta sería: ¿qué las hace copias de diferentes obras? De una teoría de Leibniz se deduce que si dos objetos tienen las mismas propiedades son idénticos [...]. De aquí ha de inferirse que si todas las obras en cuestión tienen las mismas propiedades, han de ser idénticas. Pero la idea de Borges es que no lo son. Sólo tienen en común aquellas propiedades que el ojo como tal podría identificar [...]. El ejemplo de Borges tiene el efecto filosófico de forzarlos a apartar la vista de la superficie de las cosas, y a preguntarnos dónde residen las diferencias entre distintas obras (si no es en la superficie) (pp. 67-68).

[...] No es sólo que los libros estén escritos en diferentes épocas, por diferentes autores de diferentes nacionalidades e intenciones literarias; estos hechos no son enteros; sirven para caracterizar (e)stos (e)stos y, por supuesto, para individualizarlos de su indiscernibilidad gráfica. Es decir, las obras están en parte constituidas por su ubicación en la historia de la literatura, así como por su relación con sus autores, pero esta evidencia es a menudo relativizada por los críticos, que nos instan a prestar atención a la obra, ya que penetran, por así decirlo, en la esencia de ésta. Y por lo tanto, a pesar de las congruencias gráficas, se trata de obras profundamente diferentes. Cómo las críticas de la llamada "falacia intencional" sobreviven al logro literario de Menard es una cuestión sobre la que vale la pena especular (p. 69).

[...] El caso de Menard sólo puede acercarnos un poco a la resolución de nuestro problema. Una mayor atención a la relación entre su obra y la de Cervantes seca a la luz varias relaciones interesantes entre la identidad de una obra y la época, el lugar y la procedencia de la obra, tanto que la identificación de su tema y estilo no se puede llevar a cabo en una completa abstracción histórica. Preguntándonos por las relaciones que mantienen dos objetos indiscernibles, hemos tratado a la superficie cierta variedad de elementos que, por intuición, pertenecen al concepto de obra de arte. Pues bien, los pares de elementos aquí implicados o son obras de arte o parecen serlo, y hay que saber si examinados ayuda a aclarar los límites de lo que más nos interesa, a saber, qué separa a una obra de un mero objeto que, aunque se parezca mucho a éste, resulta que en absoluto es una obra (p. 73).



**Dickie, George. *El círculo del arte***

trad. Sixto J. Castro, Buenos Aires, Paidós, 2005

Orientado por ideas de Mandelbaum y Danto, Dickie publica "Defining Art" en 1969, en *The American Philosophical Quarterly*. De 1974 es *Art and Aesthetics* (Nueva York, Cornell University Press). En estos textos desarrolla la primera versión de la Teoría Institucional del Arte. En respuesta a las críticas recibidas —principalmente la de Monroe C. Beardsley— redactará una segunda versión "mejorada" que aparece en su libro de 1984, *El círculo del arte*.

Asimismo en "The Institutional Theory of Art" (incluida en *Introduction to Aesthetic. An Analytic Approach*, Nueva York, Oxford, University Press, 1997, pp. 82-93) presenta los principales planteos de su teoría. Este texto fue traducido por Graciela de los Reyes con el título *Teoría institucional del arte*, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, 2002.

**La obra como artefacto**

Lo propio de un artefacto es que se produce por alguna alteración de algún material existente: por la unión de dos piezas de material, por el corte de algún material, por la afilación de algún material y cosas por el estilo. Esto se hace, usualmente para que el material alterado pueda ser usado para hacer algo. Cuando los materiales están así alterados, uno tiene casos que claramente se ajustan a la definición de diccionario de "artefacto", un objeto hecho por el hombre, específicamente, con vistas a un uso posterior [...]. En los claros casos en los que el material es alterado, se produce un objeto complejo: el material original es, para los propósitos, un simple objeto y su ser alterado produce un objeto complejo [el material alterado].

[...] Este objeto complejo sería un artefacto de un sistema del mundo del arte. La Fuente de Duchamp puede ser entendida en la misma línea. El urinario (el objeto simple) está siendo usado como un medio artístico para hacer fuente (el objeto complejo), que es un artefacto dentro del mundo del arte: el artefacto de Duchamp (pp. 8-9).

**El público del mundo del arte**

¿Qué es un público del mundo del arte? No es precisamente una suma de personas. Los miembros de un público del mundo del arte saben cómo cumplir un rol que requiere de conocimiento y comprensión, similar al requerido a un artista. Hay tantos públicos diferentes como artes diferentes y el conocimiento requerido para un público es diferente del que se requiere de otro. El mínimo conocimiento requerido al público de una obra de teatro es comprender que alguien está representando un papel.

Una de las críticas más frecuentes a la primera versión fue de que fracasó en mostrar que el hacer artístico es institucional al no poder demostrar que la creación artística está gobernada por reglas. Esa crítica señala que el estar gobernado por reglas es lo que distingue a las prácticas institucionales. Y es verdad que la primera versión no sacaba a la luz el hecho de que el hacer artístico está gobernado por reglas y que esto requiere corrección. Hay reglas implícitas en la teoría desarrollada en el primer libro pero, desafortunadamente, fracasé en el hacerlas explícitas. No vale la pena discutir las reglas que gobiernan el hacer artístico implícitas en la primera teoría, sino las que exponemos en la presente teoría revisada. En la primera sostuvo que la artificialidad es una condición necesaria para ser una obra de arte. Esta pretensión de necesidad implica una regla del hacer artístico: si uno desea hacer una obra de arte, uno debe hacerlo mediante la creación de un artefacto. Además, afirmé que ser una cosa de una especie que se presenta a un público del mundo del arte, es una condición necesaria para ser una obra de arte. Esta afirmación de necesidad implica otra regla del hacer artístico: si uno desea crear una obra de arte, uno debe crear una cosa de una clase que se presenta ante un público del mundo del arte. Estas dos reglas son suficientes en conjunto para hacer obras de arte (pp. 11-12).

**Bibliografía****FUENTES**

Heidegger, Martin. "El origen de la obra de arte" (1935/1936), en *Caminos del bosque*, Madrid, Alianza, 2000. Traducción: Helena Cortés y Arturo Leyte.

\_\_\_\_\_. "Serenidad", Barcelona, Serbal, 1998. Traducción: Yves Zimmermann. Danto, Arthur. *Después del fin del arte*, Barcelona, Paidós, 1997. Traducción: Elena Neerman.

\_\_\_\_\_. *La transfiguración del lugar común* Barcelona, Paidós, 2002. Traducción: Angel y Aurora Mollá Román.

Dickie, George. "The Institutional Theory of Art", en *Introduction to Aesthetics. An Analytic Approach*, Nueva York, Oxford University Press, 1997, pp. 82-93. Versión en castellano: *Teoría institucional del arte*, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, 2002. Traducción: Graciela I. de los Reyes.

**OBRAS DE REFERENCIA**

Adorno, Theodor W. *Teoría estética*, Barcelona, Orbis, 1983. Traducción: Fernando Ríza.



- Bozal, Valeriano (ed.). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías contemporáneas I y II*, Madrid, Visor, 1996.
- Brecht, Bertolt. "El arte y la sociedad burguesa", en *Arte y sociedad*, Buenos Aires, Calden, 1968.
- Carpio, Adolfo. *Principios de Filosofía*, Buenos Aires Glauco, 1997.
- Duchamp, Marcel. *Notas*, Madrid, Tecnos, 1989.
- Gadamer, Hans Georg. *La actualidad de lo bello*, Barcelona, Paidós, 1996. Traducción: Antonio Gómez Ramos.
- Goodman, Nelson. *Maneras de hacer mundos*, Madrid, Visor, 1990.
- Jameson, Fredric. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Buenos Aires, Paidós, 2005. Traducción: Paré Torio.
- Jiménez, José. *Teoría del arte*, Madrid, Tecnos/ Alianza 2002.
- López Anaya, Jorge. *Ritos de fin de siglo. Arte argentino y vanguardia internacional*, Buenos Aires, Emecé, 2003.
- \_\_\_\_\_. *El extravío de los límites. Claves para el arte contemporáneo*, Buenos Aires, Emecé, 2007.
- Marcuse, Herbert. *El hombre unidimensional*, México, ed. Joaquín Mortiz, 1968. Traducción: Antonio Florza.
- Marchan Fiz, Simón. *Del arte objetivo al arte de conceptos. Epílogo sobre la sensibilidad posmoderna*, Madrid, Akal, 1994.
- Olasagasti, Manuel. *Introducción a Heidegger*, Madrid, Ediciones de la Revista de Occidente, 1965.
- Oliveras, Elena. *Estética. La cuestión del arte*, Buenos Aires, Ariel Filosofía, 2005.
- \_\_\_\_\_. *La metáfora en el arte. Retórica y filosofía de la imagen*, Buenos Aires, Emecé, 2006.
- Paz, Octavio. *El arco y la lira*, México, FCE, 1968.
- Romero Brest, Jorge. *Política artístico-visual en Latinoamérica*, Buenos Aires, Círculo, 1974.
- Vattimo, Gianni. *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, Barcelona, Gedisa, 1996. Traducción: Alberto Bixio.

## Notas

- 1 Ready-made (ya hecho) hace referencia al objeto que preexiste a la obra de arte. Por lo tanto es un objeto que no tiene estatus artístico y sólo por decisión del artista y de la "institución arte" pasa a ser obra de arte. El término fue incorporado al mundo del arte por Marcel Duchamp (1897-1968). *Rueda de bicicleta* de 1913 fue el primero de los legendarios ready-mades duchampianos. La rueda, segregada del vehículo e investida sobre un taburete ha sido "asistida" o "rectificada" en su significado, en la terminología del artista francés.
- 2 Theodor Adorno. *Teoría Estética*, Madrid, Taurus, 1980, p. 9.
- 3 Es una antigua palabra alemana que suele traducirse por "Serenidad". Heidegger dice allí: "serenidad ante las cosas técnicas". También esta palabra refiere a "imposibilidad" y a tranquilidad".

- 4 Platón. *República*, Madrid, Gredos, 1992. Libro VII. Traducción y notas de Conrado Eggers Lan.
- 5 Martin Heidegger. *Introducción a la Metafísica*, Buenos Aires, Nova 1956, trad. al español de E. Estrú. En el capítulo I Heidegger afirma: "Si el fundamento (Grund) rehúsa una fundamentación, es abismo (Ab-grund); si no es una ni otra cosa, sino sólo pretexto una apariencia, quizá necesaria, de fundamentación, es lo infundado (Un-grund)".
- 6 Cf. M. Heidegger. *Ser y Tiempo*, México, FCE, 1968, pp. 21 y ss. Traducción: José Gaos.
- 7 M. Heidegger. *Serenidad*, Barcelona, Serbal, 1998. La conferencia "Serenidad" (Gelassenheit) fue pronunciada el día 30 de octubre de 1955 para conmemorar el 175 aniversario del nacimiento del compositor Conradin Kreutzer. Entre otros temas es muy importante en esta conferencia la relación que establece el autor entre el concepto de "arraigo" y obra de arte a partir de un poema de Johann Peter Hebel. Sobre esto autor también escribe otro texto muy importante para analizar la relación entre lenguaje y ser: "Hebel, el Amigo de la Casa".
- 8 Dice Heidegger en la obra analizada: "... la obra de arte es una cosa acabada, pero dice algo más que la mera cosa. *Allo agorsaei*. La obra nos da a conocer públicamente otro asunto, es algo distintivo: es alegoría, es decir, la obra dice "algo otro", refiere a otra cosa; y además es símbolo. La palabra es de origen griego —*symbollein*— y significa juntar.
- 9 H. Marcuse (1898-1979) desarrolla este concepto en su obra *El hombre unidimensional*. Se refiere al hombre del capitalismo que vive en una permanente limitación de su libertad, constreñido a elegir sólo los objetos que la sociedad de consumo globalizada le ofrece.
- 10 Cf. nota 1.
- 11 Cf. M. Heidegger. *El origen de la obra de arte*, en *Caminos del Bosque*, Madrid, Alianza Editorial, 2000, p. 36.
- 12 *Polemós* significa oposición y conflicto. Es un concepto utilizado en diversos fragmentos atribuidos a Heráclito quien escribe: "La guerra es el padre y el rey de todo..."
- 13 Heidegger afirma en "Introducción a la Metafísica": "En la época del primero y decisivo despliegue de la filosofía, es decir, entre los griegos —mediante el cual, el preguntar por el ente como tal y en su totalidad tuvo verdadero comienzo— al ente se lo llamó *Physis*. Esta fundamental palabra griega, que designa al ente, se suele traducir por el vocablo "naturaleza" (*op. cit.*)
- 14 Respecto del lenguaje afirma Olasagasti: "El hablar el lenguaje sería a parte nostra oír el lenguaje; de ahí que sólo pueda darse en forma de conversación. Claro es que aquí hay un círculo inevitable y no vicioso: esa conversación tiene que proceder del lenguaje, dirigida por éste; pero para ello es necesario que previamente lleguemos hasta la esencia, a fin de ponernos a la escucha. En el mismo círculo del mensaje y el mensajero; no hay mensaje sin mensajero; pero el mensajero sólo lo es por y desde el mensaje. Es el círculo "hermenéutico".
- 5 Heidegger ha insistido en distintos lugares de su obra que pensar es el pensar del ser. La recuperación de Dios, entonces, en la época de la técnica, sólo puede tener lugar dentro del horizonte de este pensar. Dios es Dios en tanto acontecimiento que se manifiesta en la constelación del ser y dentro de ella. Por lo tanto



su "muerte" o no, no se decide por la religiosidad de los hombres y menos por la filosofía teológica, una filosofía cristiana equivale a "hierro de madera", ni por ninguna creencia de la ciencia natural.

<sup>16</sup> Jorge Romero Brest (1905-1989) fue catedrático de Estética en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Se desempeñó como director del Museo Nacional de Bellas Artes (1955-1963) y del Centro de Artes Visuales del Instituto Di Tella (1963-1970).

<sup>17</sup> Leibniz afirmaba que si dos objetos tienen las mismas propiedades entonces son idénticos, esto es, perceptivamente indiscernibles. Esto también puede decirse de todas las obras que tienen las mismas propiedades. Borges "refuta" a Leibniz sosteniendo que en algunas obras esto no se cumple. Su Ménard, perceptivamente indiscernible con el Quijote de Cervantes no son idénticos entre sí. Esta afirmación se fundamenta en el hecho del reconocimiento del "dejar" de la obra que siempre es sobre algo y ese algo debe ser actualizado por el receptor, ya que el sentido de la obra, lo dicho, hace referencia a universos culturales diferentes. La referencia entonces guía la hermenéutica del receptor.

<sup>18</sup> Cf. Elena Oliveras. *Estética. La cuestión del arte*. Buenos Aires, Ariel Filosofía, 2005, p. 65.

## CAPÍTULO II

### LO MUSEABLE

María Cristina Ares

Lo museable es la condición de un objeto o acontecimiento que posee, o al que se le adjudica, valor de exposición y/o de conservación. Tal condición se presenta hoy ampliamente discutida no sólo por la revolución operada en el concepto mismo de arte sino también por la transformación que ha sufrido el museo en tanto institución. Es así como lo museable puede considerarse, en primer lugar, una característica propia, inmanente al artefacto; en segundo lugar, una propiedad que la misma institución le dona al hecho artístico al colocarlo en el espacio museal, y una última posibilidad es considerar lo museable como la aptitud de un objeto o de un espacio para testimoniar acontecimientos dignos de memoria en una sociedad. El primer caso, refiere a la necesaria relación entre la calidad estética de una obra y su valor de exposición, esto supone o bien que el valor estético es una peculiaridad intrínseca al objeto o bien que su contemplación desinteresada provoca en el espectador un sentimiento tal que justifica la formulación de un juicio de belleza.<sup>1</sup> En el segundo caso, la asimilación del objeto por el museo es el que le otorga el "valor añadido" que interviendrá en su legitimación, desde esta perspectiva, cualquier cosa puede convertirse en objeto museal.<sup>2</sup> En tercer lugar, el objeto o el espacio destinado a la conmemoración tiene por finalidad denunciar y testimoniar que lo que allí ha ocurrido es digno de homenaje.

#### La institución museística

El término museo tiene origen en el antiguo *μουσείον* griego, lugar de culto a las Musas, las nueve hijas de Zeus y Mnemosine —la Memoria—; es el ámbito de la creación artística, el canto y la memoria. Con la configuración de un espacio sagrado, el museo, en sus primeras fases, se presenta como caja opaca y compartimentada que selecciona y protege tótems de sociedades primitivas, objetos raros, curiosos o bellos.<sup>3</sup> La idea de receptáculo, de secreto o de tesoro



### APRENDIENDO A OIR

Por DANIEL TERUGGI\*

Oír es una actividad esencial que realizamos en permanencia, estemos despiertos o dormidos. Es una actividad extremadamente compleja que nos permite reconocer las fuentes sonoras, ubicarlas en el espacio, juzgar su distancia y hasta intuir las consecuencias que pueden tener sobre nosotros. Todo esto en escasos instantes, sin aporte visual y con un grado de precisión asombroso. Oír es percibir lo que nos rodea, el peligro inminente. Oír es percibir lo que no podemos ver, nuestros oídos son nuestros “ojos” en la oscuridad.

Oír es también descifrar un mensaje, las intenciones de un sonido vocal, el reconocimiento de un ser conocido, la música en todas las dimensiones de su complejidad, la sutilidad de un pequeño cambio sonoro. A esto lo llamamos escuchar: escuchar es percibir con una intención. Oímos siempre y escuchamos según la necesidad, entendemos un mensaje, comprendemos un sentido al integrarlo en nuestra experiencia.

Oír es también describir un sonido, estudiarlo como objeto, definir sus características físicas, admirarlo por su belleza o denigrarlo por su agresividad. Es, además, calcular y predecir su comportamiento tal como lo hacen los acústicos o los músicos cuando investigan la posible utilización de un sonido nuevo dentro de una construcción musical.

A este conjunto de acciones la llamamos *audición*, que es uno de nuestros sentidos, el más importante luego de la visión. Tenemos tendencia a comparar audición y visión, y –sobre todo los que trabajamos en el ámbito del sonido y de la música–

\* *Daniel Teruggi* nació en La Plata en 1952. Realizó estudios de composición y de piano en Argentina y a partir de 1977 en Francia, en el Conservatorio Nacional Superior de Música de París, donde cursó estudios de composición electroacústica e investigación musical. En 1983 entró como miembro permanente del INA GRM (Groupe de Recherches Musicales de l'Institut National de l'Audiovisuel) donde comenzó su actividad en el ámbito de la pedagogía sobre sistemas digitales.

Desde 1997 es el Director del Groupe de Recherches Musicales y actualmente es también responsable de la Dirección de Investigación y Experimentación del INA.

Es Doctor en Arte y Tecnología, título obtenido en la Universidad de París VIII. Enseña en la Universidad de París I, Sorbona. Dirige un seminario sobre tecnología y musicología en la Universidad de París IV.

Compuso obras acusmáticas, para pequeños conjuntos instrumentales y sonidos grabados, obras para instrumentos procesados en tiempo real y obras mixtas. El sonido acusmático es su principal centro de interés.

Su música ha sido grabada en diferentes compañías europeas y americanas y ha escrito varios artículos sobre la música acusmática y el sonido en general.





somos propensos a pensar que se sobrestima la visión y se subestima la audición. Sin embargo, la vista es esencial, no sólo nos permite percibir y organizar el espacio y los objetos que lo componen, sino también el concebir los objetos como tales. El sonido es una información complementaria sobre los objetos. El ladrido no puede existir sin el perro, y el perro existe en mi percepción cuando puedo abarcarlo como objeto<sup>1</sup>. Oigo lo que conozco y cuando no lo reconozco, o bien lo asocio a algo conocido, o bien interpreto ese sonido como algo nuevo y desconocido que según el contexto consideraré como peligro posible o fuente desconocida (no es lo mismo escuchar un sonido extraño al caminar por una calle oscura, que escucharlo a través de la radio o de un video juego). En todo caso, oír es una actividad constante que nos informa sobre lo que nos rodea de manera complementaria a nuestra visión o en situaciones en las que la visión es imposible.

## LA EVIDENCIA DE LA AUDICIÓN

Es difícil hablar de la audición, todos sabemos oír y consideramos que no tenemos que aprender a hacerlo, que es un acto innato que se desarrolla con el tiempo. Esto es cierto aunque, luego de haber aprendido a oír, tenemos que aprender a escuchar, es decir a interpretar la información que nos llega a través de ese canal; así como luego de aprender a ver tenemos que aprender a mirar.

Todas estas consideraciones llevan en sí la evidencia que aporta nuestra experiencia. Sin embargo, si las consideramos necesarias es porque estamos convencidos de que la audición no sólo no es un fenómeno simple, sino que es un ámbito confuso en el cual es difícil penetrar y comprender su funcionamiento.

Dos ejemplos: pensemos en el ladrido del perro (o en el maullido del gato); éste es la consecuencia de cierto tipo de acción muscular producida por el objeto viviente llamado perro. Ahora bien, ¿qué es eso que percibimos? ¿Qué es el sonido sin el perro: es un objeto, es una forma, es algo que se mueve por el aire? En todo caso, sabemos que si el perro no realiza esa acción muscular no habrá sonido, no existirá la información que interpretamos en función de nuestra experiencia y que nos permite deducir la presencia del animal. Pero esto no nos permite captar la esencia del sonido, aunque sepamos que es la consecuencia de la vibración de la materia.

Segundo ejemplo: pensemos en la música y en un instrumento como el piano, que produce una serie de sonidos uno después del otro; ¿cómo es posible que a eso lo llamemos una melodía, es decir, que unamos esos sonidos en un único objeto

<sup>1</sup> Esto, al menos, hasta la invención de la grabación, que permitió por primera vez al hombre escuchar un sonido para lo cual no era necesaria la presencia simultánea del objeto que lo producía.



cuando inicialmente son objetos, o sonidos, distintos? ¿Es un acto cultural, es decir que hemos aprendido a hacerlo, o es un acto natural, o sea que el fenómeno de agrupación de sonidos es un buen método para simplificar lo que percibimos? Hay, probablemente, un poco de los dos; simplificación de la información y aprendizaje.

### **LAS CARACTERÍSTICAS DEL SONIDO**

Cuando estudiamos el sonido debemos hacerlo desde dos puntos de vista: el de la producción, es decir cómo existe el sonido y cómo se comporta la materia en general; y el de la recepción, o sea cómo oímos y cómo interpretamos la información<sup>2</sup>.

El sonido es un fenómeno vibratorio que se produce a nivel molecular en la materia. Las acciones, deformaciones y modificaciones de la materia generan vibraciones que, si se realizan con una intensidad suficiente y a una frecuencia determinada, generan una impresión perceptiva a la cual llamamos sonido. En otras palabras, es sonido aquello que oímos, que si bien corresponde a una definición perceptiva, es previa a cualquier otra. Podemos decir esto con otras palabras: toda acción de o sobre la materia, capaz de generar una vibración superior a 20 vibraciones por segundo, con una intensidad superior de algunos decibeles por encima del ruido de fondo y con una duración de al menos algunos milisegundos, genera una sensación percibida por nuestros oídos a la cual llamamos sonido.

Podemos, asimismo, decir que nuestros oídos son un sistema de captación de la información que funciona dentro de ciertos márgenes (de 20 a 18000 vibraciones por segundo, entre 20 y 120 decibeles según las frecuencias y a partir de 50 milisegundos de duración para poder escuchar el contenido de un sonido)<sup>3</sup>. Todo aquel fenómeno vibratorio que exista fuera de esos márgenes ya no es sonido, será entonces infra o ultra sonido, es decir, fuera del alcance de nuestros oídos; o será vibración visible o sensación táctil.

Un ejemplo sería el siguiente: muevo mi brazo en el aire de arriba hacia abajo, puedo ver el movimiento, percibir el aire que se desplaza, pero no oigo ningún sonido, soy capaz de realizar algunas vibraciones por segundo solamente. Si dispusiera de un brazo con capacidades extraordinarias, que pudiera hacer vibrar a cualquier

<sup>2</sup> Para completar el panorama, habría que incluir la transmisión, es decir, la manera en la cual se comporta el sonido entre la producción y la recepción. No lo estudiaremos aquí, pero es un ámbito de gran importancia.

<sup>3</sup> Estas normas no son absolutas, ya que varían de individuo a individuo y están sujetas a un cierto número de condiciones. Para escuchar un sonido a 20 Hz es necesario que tenga una energía muy importante, sino no seremos capaces de oírlo; inversamente, a 2000 Hz, región frecuencial de mejor comportamiento de nuestra percepción, con muy poca energía seremos capaces de oír el sonido.



frecuencia, vería cómo, cuando el brazo comienza a vibrar por encima de las 20 veces por segundo, se genera un sonido. Vería cómo ese movimiento que percibía solo visualmente, comienza a ser percibido por el oído<sup>4</sup> y si acelero el movimiento progresivamente, comenzaré a oír distintas frecuencias. El famoso diapasón del La a 440 Hz utilizado para afinar la orquesta podría ser obtenido por un brazo que hiciera 440 idas y vueltas por segundo. Si sigo acelerando el movimiento, cuando supere las 16000 o las 20000 vibraciones por segundo (según los individuos) dejaría de oír, o sea que mi oído sería incapaz de percibir la vibración.

Lo maravilloso de esta situación es que nuestro oído es capaz de oír miles de vibraciones por segundo simultáneamente, y que el brazo que se mueve sonará diferente de la cuerda que se mueve o de la membrana que se agita, porque cada objeto al ser de un material propio con un funcionamiento elástico también propio, genera sonidos diferentes y variados hasta el infinito.

No olvidemos que toda perturbación de la materia produce una vibración susceptible de ser percibida como sonido y que, dado que la materia en última instancia es vibración pura, potencialmente todo lo que nos rodea produce sonido. Afortunadamente no oímos todo, y a pesar de que a menudo nos quejamos de la cantidad de ruido que nos rodea, existe un límite en nuestra percepción que nos permite oír sonidos sólo a partir de una cierta intensidad, o sea, que no oímos todos los sonidos generados por la materia, sino únicamente aquellos cuya intensidad es capaz de poner en funcionamiento nuestro oído. Todo esto, además, dentro de condiciones de percepción subjetivas: si nos encontramos en el medio de la campiña en un día tranquilo y sin viento, lejos de toda fuente de sonidos, diremos que reina un gran silencio. En realidad, lo que reina es una tranquilidad perceptiva; es decir, no hay mucho para oír y al no haber ningún elemento sonoro sobresaliente pensamos estar en silencio aunque el nivel de sonido sea relativamente alto.

Si estuviéramos inmersos en un lugar en el que hubiera silencio absoluto (existen lugares llamados cámaras anecoicas, en las que el nivel de sonido es extremadamente bajo), oiríamos lo que normalmente no oímos: el latir de nuestro corazón o el sonido producido por la circulación sanguínea. Afortunadamente, no oímos todo aquello en permanencia, ni la moléculas al vibrar, ni los átomos al oscilar<sup>5</sup>. Nuestra

<sup>4</sup> Desde el punto de vista visual, un movimiento que se realiza más allá de 20 veces por segundo es percibido como una continuidad, o sea que en vez de percibir un movimiento, percibiría una superficie que es la que el brazo recorre en su movimiento. Esta situación es utilizada en el cine, en el cual desfilan entre 25 y 30 imágenes por segundo. El límite entre la discontinuidad y la continuidad en nuestra percepción se sitúa alrededor de 20 veces por segundo.

<sup>5</sup> Recibí hace algunos años, un simpático estudiante de medicina que había imaginado



percepción se ha adaptado al medio circundante y sólo oímos ciertos sonidos que nos informan sobre nuestro entorno y las acciones susceptibles de tener alguna influencia en nosotros<sup>6</sup>.

Nuestro sistema auditivo es también frágil y, a partir de cierta intensidad, puede comenzar a deteriorarse temporaria o definitivamente. La excesiva potencia del sonido es un peligro permanente para nuestros oídos y a partir de una cierta intensidad el sonido genera dolor.

### EL SONIDO SEPARADO DE SU ORIGEN

Abandonemos el ámbito físico de la percepción auditiva para concentrarnos en el funcionamiento de nuestra percepción de los sonidos; percibir un sonido es percibir algo que causa un sonido. Este concepto esencial implica lo siguiente: el sonido es la consecuencia de la acción de la materia en el tiempo, o sea que el sonido es una acción en un espacio dado, durante un tiempo dado.

Esta característica compleja, que es una declinación del concepto de espacio-tiempo de la teoría de la relatividad, implica que, teóricamente, todo sonido se genera en un espacio determinado durante un tiempo determinado. Percibimos el sonido como un conjunto espacio-temporal en el que nuestra experiencia nos dicta que, para que exista un sonido, debe existir una causa en un lugar. No hay ladrido sin perro, y cuando oímos un ladrido grabado, generamos en nuestra percepción las condiciones espacio-temporales capaces de justificar la información que recibimos, o sea, imaginamos el perro en la situación de ladrar y hasta le damos atributos de tamaño o de ferocidad en función de las deducciones que nuestra experiencia con perros nos permite recrear<sup>7</sup>.

un ingenioso sistema para detectar enfermedades. Sostenía que, si pudiéramos grabar el funcionamiento de nuestros órganos en condiciones normales, cualquier alteración en el funcionamiento de aquellos se repercutiría en un sonido diferente, y comparando grabaciones se podrían detectar fácilmente enfermedades. La idea no es tan descabellada como parece, la dificultad mayor es idear los micrófonos suficientemente sensibles y hacerlos llegar de manera inocua hasta los órganos.

<sup>6</sup> Disponemos de otros medios de percepción no menos importantes que nos informan sobre nuestro entorno; la brisa la percibimos en la piel y el terremoto suave, con la vibración del cuerpo, o sea que son informaciones de tipo táctil.

<sup>7</sup> La separación entre *espacio* y *tiempo* es una separación discursiva que, en términos generales, puede realizarse sin grandes riesgos para la comprensión y el estudio del espacio o de los fenómenos temporales. Pensamos en poder imaginar el sonido sin su componente espacial, pero el origen espacial del sonido es indispensable a su reconocimiento; no reconocemos un sonido como tal, sino que reconstruimos las condiciones espacio-temporales de su producción al oírlo y así podemos reconocerlo. Para el estudio



Esta fabulosa capacidad que tenemos de reconstrucción de la causa a partir de la percepción del resultado ha permitido la existencia, desde hace algo más de un siglo, de fenómenos como la grabación, (basados en nuestra capacidad de reconstrucción de fuentes<sup>8</sup>). La grabación revolucionó completamente la percepción del espacio-tiempo (revolución tranquila, por cierto, pero no por ello desprovista de consecuencias profundas). Imaginemos un instante la situación siguiente: hasta la invención de la grabación, a fines del siglo XIX, todo sonido oído era necesariamente la consecuencia de una causa real de la cual éramos testigos. Para escuchar música teníamos que estar presentes en el momento en que un intérprete o una orquesta interpretaban la música. Si oíamos ladrar al perro, era porque el perro no estaba muy lejos. La única situación en la que la percepción se aproximaba al efecto de la grabación era en la oscuridad, cuando oíamos sin poder ver y el peligro era real y próximo. De allí nuestro miedo ancestral a la oscuridad y de ciertos sonidos que la simbolizan (lechuzas, aullidos, risas fantasmales, etc.), que sugieren presencias que somos incapaces de localizar.

Es curioso que en el momento en que se inventa la grabación no es muy clara su utilización. El concepto del sonido como memoria aparecerá tiempo después; en sus inicios, la grabación es percibida como una curiosidad más que aporta el avance tecnológico. La transmisión a distancia es considerada como mucho más importante por su capacidad de reunir virtualmente una producción y una recepción sonora que no coinciden geográficamente.

La grabación comienza su existencia como testimonio de espacios-tiempo. Se graban conciertos, conferencias, principalmente información a transmitir en otro espacio y en otro tiempo. Muchos años pasarán antes de que la grabación sea utilizada como modo de sugestión de espacios-tiempo virtuales, o sea, que artificialmente se construyan situaciones sonoras que no tuvieron una existencia previa en la realidad<sup>9</sup>. De esta situación de simulacro de realidades, se pasó a la situación de inven-

de esta problemática, ver el trabajo del filósofo Bernard Stiegler en su obra *La technique et le temps*, París, Galilée, 1994, que explora pertinentemente éstos problemas.

<sup>8</sup> De la misma manera, el cine propone una fijación simultánea de la imagen y del sonido a partir de la cual nosotros reconstruimos las fuentes posibles que dieron origen a lo que percibimos. El cine es algo más explícito pues sugiere una explicación visual a todo lo que oímos; esto permite a su vez asociar sonidos de naturaleza diferente a la misma acción visual.

<sup>9</sup> El ejemplo más interesante es el radio-teatro, en el que se construían realidades sonoras con ruidos o grabaciones superpuestas a las voces de los actores. El oyente pensaba que el actor se había realmente subido al caballo y se había alejado al galope cuando en realidad se había mezclado la voz del actor con el sonido pregrabado de un caballo o, más fácil aún, se había simulado con dos cocos vacíos el galopar del caballo.



ción de realidades imposibles; Orson Welles hizo creer en una invasión extraterrestre en su famosa *Guerra de los Mundos*, superponiendo sonidos extraños y agregándoles un comentario adaptado<sup>10</sup>.

El último paso en esta evolución fue la de utilizar el sonido de forma irreal, es decir, combinar sonidos no con el fin de reproducir una realidad, sino como medio de construcción con una finalidad musical. Estamos a fines de los años 40, cuando Pierre Schaeffer inventa la música concreta, movimiento que habría de introducir un nuevo "diabolus in música", mediante la utilización de sonidos grabados que el compositor combina para producir la música.

#### CÓMO ESCUCHAR LO QUE NO VEMOS

Este nuevo modo de producción, a partir de sonidos grabados y modificados, transformará completamente el pensamiento musical, no tanto por la renovación de las fuentes sonoras que traía asociada, sino por las implicaciones estéticas, filosóficas y psicológicas que traerán el hecho de trabajar con los sonidos sin necesitar las fuentes originales. La técnica de producción radiofónica es utilizada progresivamente por los compositores para crear música. El proceso de creación musical no difiere fundamentalmente, la tradicional definición de la música como "el arte de combinar los sonidos"<sup>11</sup> sigue siendo válida, lo que cambia son los sonidos que habrán de ser combinados y la función del compositor que se convierte en artífice de sus propios sonidos. Los sonidos que conformarán su música serán creados, uno por uno, con diferentes técnicas y combinados según su intenciones. El sonido se convierte en un material, acumulable y manipulable sin que los aspectos ligados a la producción tengan la menor importancia. La grabación y las diferentes técnicas de producción y de control permitirán una libre organización, gestión y concepción de la música, independientemente de cualquier imperativo de producción.

La metodología de la composición cambia, la abstracción de la escritura instrumental es imposible y el compositor se encuentra en la situación de tener que oír continuamente su trabajo musical mientras lo va componiendo<sup>12</sup>. Debe aprender a

<sup>10</sup> El 30 de octubre de 1938, Orson Welles conmueve a los Estados Unidos con una versión radiofónica de la novela de ciencia ficción de H.G. Wells, *La guerra de los mundos*. El programa se transmitió a las 20 y al día siguiente, el New York Times anunciaba en su primera página "Radio listeners in panic, taking war drama as fact" (Oyentes aterrorizados interpretan como verídico una historia sobre la guerra). Lo extraño del caso es que a pesar de que los oyentes eran conscientes del carácter fantástico del programa, muchos interpretaron lo oído como cierto.

<sup>11</sup> A. Danhauser, *Théorie de la Musique*, París, Henry Lemoine, 1952.

<sup>12</sup> La abstracción de la escritura es posible al existir un sistema de representación de los



El pobre oyente –o bien, el rico oyente, dada la variedad de música que tenía a su disposición– continuaba su camino tratando de comprender, reconocer e integrar los fabulosos mundos que los compositores construían para albergar sus músicas. Rechazaba violentamente o aprobaba apasionadamente los cambios radicales e inesperados. Los oídos iban integrando y aceptando situaciones sonoras antes rechazadas, y una tolerancia progresiva empezaba a manifestarse hacia la nueva música. Al mismo tiempo, una mejor difusión de las músicas a través de la radio y del disco<sup>14</sup> permitía un acceso renovado al patrimonio musical del presente y del pasado, moderno y clásico, popular y serio.

Una vez más, la llegada de la música concreta, así como la invención de la grabación a finales del siglo XIX, no va a ser percibida en su real dimensión. El hecho más notable para los periodistas será la desaparición del director de orquesta y de los intérpretes, no percibido como algo lamentable, sino como una nueva perspectiva para la música. El pobre oyente, en vez de recibir disonancias y ritmos enrevesados, oía sonidos extraños o ruidos cotidianos articulados en una continuidad inusitada, en la cual era difícil determinar si realmente era música; y si lo era, cómo había que oírla y apreciarla. Algunos quedaron fascinados por una música totalmente nueva, que funcionaba con otros esquemas y sonidos, que revolucionaba el modo de oír y de sentir. Los compositores fueron quizás los primeros oyentes sorprendidos por la posibilidad de construir el mundo sonoro en el que transcurría la música; muchos quisieron probar, otros vinieron a ver y se quedaron definitivamente<sup>15</sup>.

La revolución era más auditiva que musical. Esta música nueva, con sus sonidos nuevos, era relativamente tradicional en su construcción (no en su percepción). La combinación de sonidos extraños en situaciones inusitadas no permitía la complejidad extrema de la escritura instrumental; las estructuras rítmicas eran o demasiado complejas o demasiado simples, intentando no imitar la complejidad instrumental; la melodía era reemplazada por la evolución interna de un sonido y los conceptos más desarrollados, como la armonía o la polifonía en sus sentidos tradicionales, queda-

<sup>14</sup> A pesar de la calidad mediocre de esos medios en comparación con los actuales, renovaron totalmente el consumo y el interés por la música en general. El disco, en particular, no solo permitía escuchar cualquier música sino que fundamentalmente permitía el reescuchar innumerables veces (con la lógica destrucción del soporte) una misma música y así fijar en la memoria y en los hábitos sus elementos y funcionamiento. La radio y el disco popularizaron increíblemente la música, dieron nacimiento a todo un mercado y permitieron el acceso a la música a individuos que jamás habían sospechado la existencia de tal diversidad.

<sup>15</sup> Entre los primeros podemos citar Olivier Messiaen, Edgar Varèse, Darius Milhaud o Henry Sauguet. Entre los otros Pierre Henry, Karlheinz Stockhausen o Iannis Xenakis, algunos abandonando el mundo instrumental y otros navegando entre ambos.



conocer sus sonidos, a crear imágenes mentales de ello, a estudiar su comportamiento, y a experimentar su poder combinatorio. Si a esto agregamos que debe realizar todas estas operaciones con una tecnología totalmente extraña a su formación de músico, sabremos que las primeras experiencias de composición fueron realizadas por verdaderos pioneros que descubrían un mundo totalmente nuevo y en el cual había que realizar todos los mapas que permitieran comprender su extensión y descubrir todos sus habitantes y su comportamiento.

Hermoso universo en el cual nada existía y los primeros arquetipos eran establecidos por cada nueva obra y por cada nueva experiencia. Luego comenzó la historia, con su pasado, sus tradiciones, sus actores y sus diferencias. Distintas escuelas se desarrollaron desde distintos puntos de vista: sonidos concretos, sonidos electrónicos, paisajes sonoros, sonidos digitales, etc.; cada uno de ellos, con sus tendencias estéticas correspondientes, fueron poblando poco a poco este nuevo ámbito de la creación musical desde el común denominador del sonido renovado y de la retórica totalmente novedosa impuesta por la disparidad de los sonidos y la no recurrencia de éstos. Tendencias, escuelas, movimientos filosóficos, batallas, oposiciones han existido desde el momento inicial de esta aventura, el 20 de junio de 1948, fecha en la cual Pierre Schaeffer, ingeniero de la radio francesa, emitiera a través de la radio parisina sus primeros *Etudes de bruits*, estudios sobre el ruido<sup>13</sup> que, poco a poco, irían conmoviendo el mundo musical.

### ¡QUÉ DIFÍCIL ES ESCUCHAR!

Pero ¿qué pasó con el oyente, aquél hacia quien está destinada la música y que desde comienzos del siglo XX había tenido que acostumbrarse a las armonías inusuales de un Debussy, al atonalismo desorientador de la escuela dodecafónica o a la insolencia rítmica de un Stravinsky? ¿O el desconcierto generalizado que propuso el serialismo, que pocos años antes de la música concreta proponía una reorganización total del material sonoro instrumental?

sonidos eficaz en función de un conjunto de sonidos –los sonidos instrumentales– que el compositor conoce, o sea que posee una imagen clara en su mente de cada uno de ellos. Esto sucede con los oyentes también, no es necesario mostrar y hacer sonar un piano para que un individuo sepa de qué se está hablando.

<sup>13</sup> El trabajo de Pierre Schaeffer no nace de una generación espontánea, él cristaliza una serie de preocupaciones que se habían manifestado desde comienzos del siglo XX, ya sea en el ámbito de la construcción de nuevos instrumentos (ondas Martenot, Theremin, Ondiolina) como en el de la experimentación alrededor de otros sonidos para la producción musical (los futuristas italianos, o las experiencias de Walter Rutman sobre la banda sonora de las películas).





ban fuera del ámbito compositivo por falta de estructuras perceptivas suficientemente desarrolladas como para permitir su utilización<sup>16</sup>.

Así comenzó a desarrollarse el repertorio y las tendencias de una música cuyos medios eran distintos de la música instrumental y rompían definitivamente todas las barreras que la historia había desarrollado. Estas barreras no eran de contención sino de circunscripción; algunos sonidos fueron sacados del marco cotidiano y se usaron únicamente para hacer música. El ámbito de los sonidos instrumentales se construyó fuera de los sonidos cotidianos; al escuchar la música solo se oían sonidos destinados a esa función y producidos por objetos especialmente fabricados.

La llegada de otros sonidos (cotidianos, electrónicos, inauditos e inusitados) rompía el esquema tradicional de que los sonidos de la música eran conocidos para los oyentes y, además, diferían de los sonidos cotidianos. ¿Cómo escuchar las cacerolas y los trenes de las primeras obras? ¿Cómo concentrarse en la música y no en la anécdota que algunos sonidos traen pegados?

Estas nuevas músicas, que el tiempo haría llamar electroacústicas, planteaban nuevos problemas no sólo a los compositores sino al mecanismo de la percepción. Comprender cómo funcionaban implicaba entender la psicología de la percepción, la semántica y la física del sonido. Los músicos seguían componiendo sin mayores problemas, pero otros especialistas comenzaron a interesarse en estas nuevas técnicas. Así nació una nueva práctica asociada a la música, la de la investigación musical, la cual, mas allá de la creación, intenta comprender el funcionamiento, los mecanismos y las técnicas de la música en general, y de las electroacústicas, en particular<sup>17</sup>.

### LOS SONIDOS Y SU SIGNIFICACIÓN

Una de las características principales del trabajo con sonidos grabados es el hecho de que la proximidad entre los sonidos genera sentido semántico. Esto va mas allá de la música para entrar en el ámbito de la psicología de la percepción. ¿Qué

<sup>16</sup> Siempre se siguió hablando de armonía y de polifonía pero más para describir relaciones horizontales o verticales que para referirse a estructuraciones generales y sistemas organizativos. Nuevos términos aparecieron, en vez de armonía empezó a hablarse de "mezclas" y en vez de polifonía se habló de "voces de mezcla" o de líneas sonoras. Así mismo, en vez de hablar de homofonía (melodía con acompañamiento) se utilizó el concepto de "figura sobre fondo" extraído de las artes plásticas.

<sup>17</sup> El *Traité des Objets Musicaux* de Pierre Schaeffer es un ejemplo de esta actitud. Este valioso y complejo libro publicado por Le Seuil en 1968, intenta explicar el fenómeno de la música en general. Inclusive aborda la música instrumental desde la perspectiva de la percepción para así intentar encontrar modos generales de comportamiento de la percepción musical. (Este libro fue reeditado por Le Seuil en 1998.)



sentido se genera? Uno de los principales momentos en la historia de la radio, probablemente, fue el momento en el cual comenzó a ser utilizada para generar una significación. Una persona que habla con un fondo de olas marinas nos hace pensar que está hablando frente al mar y que la grabación fue realizada en ese lugar. Ambos sonidos fueron grabados independientemente y superpuestos durante la audición, pero nuestra experiencia nos permite creer en esta situación e interpretarla como si fuera un único acontecimiento.

La radio ha utilizado abundantemente la asociación de sonidos para crear mundos imaginarios y hacer que lo que oigamos parezca real, gracias a la presencia de sonidos que nos informan del contexto y del entorno. La música instrumental también genera sentido a través de la proximidad de los sonidos, pero cada nota no es una unidad significativa, sino una unidad “sonante” que se relaciona con la demás unidades precedentes y consecuentes creando, poco a poco, una significación por medio de las estructuras que la yuxtaposición va creando en el tiempo.

Al componer con sonidos y no con notas, estos sonidos son considerados a través de sus parámetros habituales (altura, intensidad, duración, timbre), pero principalmente a través de otros criterios que pueden ser tanto o más importantes: la significación de cada sonido (si la tiene), el sentimiento que generan, el dinamismo sugerido, la riqueza morfodinámica, su abstracción. Los sonidos son parte de un gran rompecabezas, en el cual se asocian formas, significados, evoluciones y colores, creando así la música. Este modo particular de concebir la creación, cuyos orígenes han de encontrarse en la tradición radiofónica, amplía a todo el mundo sonoro el ámbito de los sonidos disponibles en la música<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> A esta música se la llamó inicialmente *música concreta*, término propuesto por Pierre Schaeffer en 1948 para describir la música hecha a partir de la audición y el ensamblaje de objetos sonoros. Poco tiempo después, en 1953, llega la *música electrónica*, desarrollada en la radio de Colonia en Alemania, que utilizaba sonidos sintéticos generados por osciladores y filtros. Otras denominaciones aparecieron luego: *músicas experimentales*, *live-electronics*, *digital music*, etc., y sobre todo el término comodín de *música electroacústica*, que define de manera poco explícita todo trabajo musical que utilice tecnologías electrónicas o informáticas. Muchos autores vieron en el término de electroacústica, una fusión de las corrientes concretas y electrónicas. Si bien es cierto que hubo una utilización cruzada de técnicas por ambas escuelas, siempre han existido profundas diferencias estéticas entre estas dos tendencias principales de la música: aquella que ve al sonido como un conjunto de parámetros controlables, y aquella que ve al sonido como un objeto de percepción, con parámetros, por supuesto, pero con sentidos y morfologías que se pueden combinar y desarrollar (la música concreta). Una nueva apelación aparece a principios de los años 70, y es el de *música acusmática*; este término fue desarrollado por François Bayle para describir todas aquellas músicas cuya finalidad es la audición pura, sin intervención de mediadores instrumentales.



No hay que pensar que los sonidos soportan sin resistencia este trabajo de combinación de significados. La música instrumental había aislado un número restringido de sonidos, conocidos por todos y diferentes de los sonidos cotidianos —sonidos aseptizados en cierto modo—, pero además, sonidos sin otro sentido que aquel asociado a su origen (sonido de piano, por ejemplo). Articular sonidos de origen variado, con lógicas energéticas contradictorias, con fenómenos inesperados de enmascaramiento o de suma espectral difíciles de prever, no es cosa fácil de realizar, sobre todo si la ambición es musical y no radiofónica.

Con respecto al oyente, la música creará una situación auditiva diferente, en la cual el modo de comprensión del fenómeno musical será de naturaleza distinta. El oyente deberá escuchar los sonidos, crearles un marco de existencia posible y comprender las relaciones musicales entre ellos; una actividad perceptiva rica e intensa que ha seducido a miles de oyentes desde 1948.

#### DEL SONIDO A LA MÚSICA

La música instrumental utiliza sonidos especializados y genera un marco auditivo en el cual el sentido —y la música instrumental es altamente generadora de sentidos abstractos— se crea solamente a partir de los sonidos instrumentales. La práctica auditiva determina a tal punto el marco en el cual oímos, que cualquier sonido ajeno a ese marco (tos, caída de objetos, etc.) no será considerado como parte de él y, a menudo, ni siquiera es percibido conscientemente por el oyente.

Al oír las músicas electroacústicas, cada elemento sonoro tiene su pertinencia. El oyente debe, entonces, construir mentalmente el marco en el cual se va a desarrollar la música; marco que, debido a la inmensidad de sonidos posibles, no tiene límites. La habitual lógica asociativa entre los sonidos no existe más; cuando escuchamos una música para piano, no esperamos oír otros sonidos que los del piano y concentramos nuestra percepción en la manera en que se combinan esos sonidos. Frente a las músicas electroacústicas, nos encontramos en una situación en la cual debemos construir el ámbito de nuestra audición. Los sonidos sugieren orígenes, espacios, formas, y nuestra percepción construye un marco auditivo posible para todos esos acontecimientos.

Nuestra percepción debe construir un contexto capaz de contener los sonidos dentro de una lógica borrosa y cambiante. ¿De dónde viene el sonido, cómo fue creado, hacia dónde nos lleva, cómo convive con los otros sonidos? En general, el marco auditivo es el del concierto, es decir, la situación en la cual numerosas personas escuchan simultáneamente un mismo acontecimiento musical. En el caso de las músicas electroacústicas, los sonidos provienen de altavoces, que son los que convierten en fenómeno auditivo a la música ya grabada sobre un soporte (cinta, disco



duro, CD). El oyente es consciente de que, en cualquier momento, cualquier sonido puede salir del altavoz en función de las intenciones del compositor y que nada limita los sonidos posibles.

Escuchar, entonces, en estas condiciones, se convierte en una aventura para nuestra audición: al escuchar los sonidos buscamos sus orígenes, intentamos comprender la lógica que organiza los acontecimientos, buscamos detectar las intenciones del compositor y apreciar su maestría técnica, comprender su musicalidad. Queremos perdernos en la escucha y perder así la noción de tiempo físico para entrar en el tiempo musical.

El compositor, a su vez, intenta crear una coherencia en su música; ¡el hecho de poder utilizar todos los sonidos no implica que todos los sonidos serán utilizados! Componer significa construir un universo sonoro, con sus reglas y sus coherencias, con sus sorpresas y sus “disonancias”. El compositor crea relaciones entre los sonidos, propone un espacio auditivo que los integrará y los hará posibles para nuestros oídos. Componer es una actividad creativa total que comprende: la fabricación de los sonidos, el estudio de sus características y la manera en la cual se relacionan, el desarrollo de una sintaxis coherente con las ideas del compositor y las características de los sonidos, la creación de una dramaturgia que permitirá organizar los sonidos en el tiempo, la producción de un espacio que integrará los sonidos y les dará una dinámica espacial.

La característica principal de la música acusmática<sup>19</sup> reside en las numerosas capacidades y competencias que el compositor tiene que poseer en su trabajo creativo. A las etapas ya descritas se le agregan las competencias técnicas necesarias para trabajar el sonido y para organizar la composición libremente.

La idea de la acusmática se creó a partir del concepto de oír los sonidos sin ninguna referencia visual. Define un marco auditivo, en el cual nuestra imaginación construye imágenes y formas sonoras a partir de lo que la música le sugiere. Una ópera imaginaria o un “cine para el oído” como a menudo se la ha descrito, una música originada en nuestra práctica auditiva y en nuestra capacidad de darle un sentido y un origen a los sonidos. El compositor propone un sentido para su música, el auditor crea otros sentidos a partir de su experiencia y de su capacidad para identificarse con los sonidos. La audición es una experiencia que se renueva constan-

<sup>19</sup> Término que se cree fue utilizado por Pitágoras para enseñar a sus alumnos principiantes, sus palabras eran oídas detrás de un tapiz, sin ninguna ayuda visual, para que los alumnos se concentraran en el sentido de ellas. El término fue utilizado por Schaeffer para describir la música concreta e introducido por François Bayle en 1972 para definir la música sobre soporte. Muchas veces tomada como una estética, la música acusmática plantea principalmente un tipo de audición.



temente, la obra es siempre la misma, pero nuestra interpretación de ella cambia según nuestra percepción.

La música acusmática, forma particular de la música electroacústica, es el resultado de la audición desprovista de todo apoyo visual; la visualidad es sugerida y construida por el oyente. Es una música que se ha arriesgado a existir sin un intermedio visual; música de oír solamente, música que propone mundos imaginarios a aquel que la escucha, a condición de aceptar su diversidad. Una música que utiliza sonidos reales o irreales, sonidos captados en la naturaleza o en el ámbito instrumental, sonidos sintéticos o aleatorios, todo se admite como fuente posible. El compositor crea su propio sentido en la articulación de esos sonidos que luego transmite a los demás, arriesgando interpretaciones erradas, angustias o risas burlonas; pero creando una música que posee una fuerza monumental, capaz de emocionar tanto al oyente confirmado como al novicio, y que extrae sus fuerzas en la simple capacidad que tienen los sonidos de generar sentido y por permitirnos concebir una totalidad significante sólo a partir de la audición.

¿Cómo escuchar entonces, querido lector? Con los oídos, porque nuestra práctica de la percepción y nuestra imaginación pueden construir todo lo demás.

#### BIBLIOGRAFÍA

- BAYLE, François, *Musique acousmatique, propositions... positions*, París: INA-GRM Buchet/Chastel, 1993, 270 pp.
- CHADABE, Joel, *Electric Sound*, New York: Prentice Hall, 1997, 370 pp.
- CHION, Michel, *Guide de l'objet sonore*, París: Buchet /Chastel, INA, 1995, 186 pp.
- CHION, Michel, *Pierre HENRY, dans la série Musiciens d'aujourd'hui*, París: Fayard/Sacem, 1980, 216 pp.
- CHION, Michel y G. REIBEL, *Les musiques électroacoustiques, Aix-en-Provence*: INA-GRM, Edisud, 1976, 340 pp.
- DANHAUSER, A., *Théorie de la Musique*, París, Henry Lemoine, 1944, 1994, 195 pp.
- DELALANDE, François, B. CELESTE y E. DUMAURIER, *L'enfant du sonore au musical*, París: Ina-GRM / Buchet Chastel, 1982, 180 pp.
- DELALANDE, François, *La musique est un jeu d'enfant*, París: Ina-GRM / Buchet Chastel, 1984, 194 pp.
- LEIPP, Émile, *Acoustique et musique*, París: Masson et Cie, 1971, 340 pp.



- OLSON, Harry, *Music, Physics and Engineering*, New York: Dover Publications, Inc., 1952, 1967, 460 pp.
- ROADS, Curtis, *The computer music tutorial*, Cambridge/London: The MIT Press, 1996, 1234 pp.
- SCHAEFFER, Pierre, *A la recherche d'une musique concrète*, París: du Seuil, 1952, 1998. 230 pp.
- SCHAEFFER, Pierre, *Traité des objets musicaux*, París: du Seuil, 1966, 1988, 702 pp.  
Existe una versión reducida en español.
- SCHAEFFER, Pierre, *Trois microsillons d'exemples sonores de Guy Reibel*, assisté de Beatriz Ferreyra illustrant le *Traité des objets musicaux* et présentés par l'auteur, París: du Seuil, 1967, 44 pp.

#### **Internet**

- Groupe de Recherches Musicales : [www.ina.fr/grm](http://www.ina.fr/grm) historia, ediciones discográficas, análisis musicales, investigación, referencias, actividades
- Ircam : [www.ircam.fr](http://www.ircam.fr) investigación, publicaciones, actividades
- Electronic Music Foundation : [www.emf.org](http://www.emf.org) ediciones históricas, actividades.

***Si desea contactarse con el autor del artículo puede hacerlo a:  
dteruggi@ina.fr***



# **ESTRATEGIA DE LA LUZ**

**Un acercamiento técnico a los fundamentos de la  
iluminación fotográfica y cinematográfica**

*Francisco Bernal Rosso*



## Prologo

# De que va esto

Si yo solo fuera fotógrafo habría escrito un libro en los que las luces no tienen unidades, son solo fuertes o débiles sin pensar en que significa eso, pondría focos como los arquitectos de la antigüedad ponían piedras, con su costumbre mas que con su juicio. Pero yo no solo soy fotógrafo.

Si yo solo fuera técnico de iluminación habría escrito un libro de esos en los que las luces siempre tienen unidades y en las que se calculan iluminaciones... para habitaciones siempre rectangulares, incapaz de adaptar los cálculos a otras formas.

Si solo fuera informático mis cálculos de iluminación se habrían distinguido por hablar en términos difusos, no por emplear el vocabulario de la lógica borrosa sino por el desconocimiento de los principios que rigen la luz, reinventando la rueda, llamando a las cosas por otros nombres que los suyos y en total desarmonía con mis otros tres yos.

Es curioso como esas tres actividades que tienen en común la iluminación parecen no hablarse entre sí. No preguntes a un fotógrafo por iluminación porque no tiene ni idea, no preguntes a un iluminador por fotografía porque está en otro mundo. Y los informáticos que se dedican a la radiosidad no saben que eso que hacen se llama ley de proyección del ángulo sólido y que se inventó en los años treinta y no en los ochenta.

Pero soy fotógrafo, me diplomé en ingeniería y llevo doce años compatibilizando la enseñanza y asesoría informática con al cámara.

Cuando estaba en primaria, un profesor, nos contaba como a la entrada de Salamanca había dos puentes, el uno de piedra, romano, el otro, metálico, moderno. Por el puente moderno no podían pasar los camiones, lo hacían por el romano. De esto sacaba el señor unas no se cuantas conclusiones poco favorables al quehacer de los ingenieros, las universidades en que se forman, las cuadrillas de trabajadores de obras públicas y los materiales de construcción. La perversidad de la vida moderna frente a las indudables cualidades y calidades del mundo antiguo.

Hay que reconocer que mi profesor no tenía ni repajolera idea de ingeniería.

Años después, ya en la universidad aprendía la diferencia entre los dos puentes: el romano estaba hecho con las eficaces técnicas constructivas de la época. Los mas gordo que fuera a pasar sería un carro cargado (¿una tonelada?). El puente moderno se construye con las eficientes técnicas modernas. A diferencia esencial entre el profesional romano y el moderno estriba en que el primero no conoce sus posibilidades hace lo que sabe. El moderno tiene una clara idea de los límites de su proyecto y sabe lo que hace.

¿Creéis que las catedrales góticas son esos ejemplos de cálculo y equilibrio que se nos dice en los libros de historia?. Mal puede ser así si la ciencia que permite calcular las estructuras, la resistencia de materiales, nace en el siglo diecisiete. Un arquitecto del ars nova aprende desde pequeño, viendo como se ponen piedras y como, a veces, se caen las paredes. Si se agrieta el muro se añade un contrafuerte, o se cambia los cimientos. Un arquitecto moderno no puede pasar sin el conocimiento del que el medieval carecía. Un ingeniero moderno sin el conocimiento del cálculo de estructuras y de la resistencia de materiales no es un ingeniero, es un estudiante suspendido. Recuerdo que en un número del investigación y ciencia, creo que del 77 o del 78, se publicaba un artículo procedente de una tesis doctoral de un par de arquitectos que habían examinado, con ojos del siglo XX las catedrales del XII. Los resultados quizás fueran sorprendentes para los estudiosos del arte, si no fuera porque desde que se escribió aquel artículo ha llovido lo suyo (a pesar de las sequías) y no parecen haberlo leído el suficiente número de





autores a merced del empeño que aún pervive de hablar del cálculo de los antiguos maestros de obra. Las conclusiones eran que la práctica totalidad de las catedrales están sobre dimensionadas mucho mas allá de los límites de seguridad prudentes. A la catedral de León se le pueden quitar un par de arbotantes y para nada peligraría su estructura.

Mas vale que sobre a que falte.

Con la fotografía pasa algo semejante. Podemos poner luces y, al final, con la experiencia, somos capaces de juzgar las necesidades. Como el aprendiz de arquitecto. Luis cuadrado, el gran director de fotografía del cine español, al final de sus días casi ciego, medía la luz por el calor que daban los focos.

Voy a poner otro ejemplo. Tu llegas a una revista y buscando como poner un flash de relleno. Ya saben ustedes de que hablo. Y la revista se dedica a marearte sin darte ninguna explicación concreta. En el peor de los casos te suelta algo así como que los “profesionales” hacen tal y cual. Te lees cuarenta artículos, veinte libros y no encuentras ninguna solución concreta, solo divagaciones. Al menos yo me pregunto que donde aprenden los pretendidos “profesionales”. Hace siete años, un amigo al que la afición común por la fotografía y las malas notas del COU, le hizo entrar en la formación profesional de imagen y sonido, me contaba que tenía como tarea hacer una foto a contraluz en un atardecer con un flash de relleno. ¿Y como lo calculas? Interpelé, y su contestación fue, que no se calculaba. El colmo, me cansé de buscar y decidí encontrar yo mismo la solución. Comencé por sumar luces como ingeniero, como informático realicé unos modelos y simulaciones que al final examiné como fotógrafo. Ya tenía unos resultados, aunque artificiales, ahora había que comprobarlos en escena. A partir de estos resultados prácticos y del estudio previo conseguí orientarme en la forma de trabajar. El resultado han sido una serie de trabajos que se pueden encontrar en revistas especializadas (especialmente FOTO y sobre todo en Diorama). Los resultados de mis trabajos los vengo exponiendo de forma regular en una página web de dirección: <http://www.geocities.com/paris/parc/1124>. Este libro es el resumen de estos seis años de trabajo en el que busco respuestas fáciles a preguntas fáciles.

No espera el lector que le diga en estas líneas como hacer para obtener un cierto efecto. Ni que le enseñe un montón de fotos diciendo tal flash tiene un f:5'6 sin antes haber justificado porque ese valor precisamente y no otro.

Hay libros de iluminación que se limitan a decir *posesostolohiceasí* sin entrar en *porqueohicisteasí*. Hay libros, que ya si merecen la pena, en los que se puede aprender a colocar las luces, a iluminar y podemos tomar una cierta formación estilística.

Este libro se sitúa en una etapa anterior a estos últimos. No vamos a dedicarnos de lleno a los trucos de laboratorio para conseguir efectos, eso lo dejamos para los especialistas en cada materia. Aquí vamos a hablar de algo anterior a todo eso y tan fundamental como la resistencia de materiales para el arquitecto. Vamos a aprender a sumar luces, a prever el comportamiento de la escena, vamos a aprender a estimar las necesidades, cosa que no se enseña normalmente, y a dar respuestas adecuadas a problemas concretos. Además veremos la manera de poder enfrentarnos a problemas menos habituales y a como poder buscar soluciones.

Quizás este texto parezca demasiado básico, y que en los planes de enseñanza a esta materia se dedica un cuarto de hora. Pero eso es por desconocimiento de la misma, no por falta de importancia. Como la resistencia de materiales en el siglo diecisiete, que hasta que no se sabe no se da uno cuenta de la falta que le hacía.

Si alguien quiere ponerse en contacto conmigo lo puede hacer mediante correo electrónico a [afb@latinmail.com](mailto:afb@latinmail.com) o bien posteando en el grupo de discusión de fotografía en español es [rec.fotografia](mailto:rec.fotografia) o en inglés al [rec.photo.misc](mailto:rec.photo.misc).

*Francisco Bernal Rosso,  
El Puerto de Santa María.  
Sept-1996, Febrero 2000.*



# Capítulo 1

## UNIDADES I

# Luminotecnia

### Generalidades

La luz es una radiación electromagnética. Esta radiación transporta energía en forma de campo eléctrico y magnético. Una de las características de la radiación es la frecuencia, que tiene una interpretación subjetiva que es el color. Cada frecuencia tiene asociado un color. Este, por tanto, solo existe en nuestra mente.

La cantidad de energía que transporta una emisión luminosa es  $E=vh$  donde  $h$  es una constante (constante de Planck) y  $v$  es la frecuencia del fotón. Lo que significa que para cada frecuencia de emisión, esto es para cada color, habrá una cantidad de energía distinta. De forma que a mas frecuencia más energía.

Cuanto más azul es el color, mas energía lleva.

Este efecto es parecido a escuchar una orquesta. El sonido es una perturbación de presión. En un sonido se propaga energía en forma de presión mecánica. Si el bajo toca mas fuerte que la flauta es porque emite mayor energía. La nota del instrumento es un sonido formado por unas ondas de presión. Así nuestro cerebro relaciona la frecuencia del sonido con una nota, la frecuencia de una radiación con un color. Una orquesta que toca notas altas es como una lámpara que emite mucha luz azul. En la orquesta la energía se distribuye en frecuencia y determina que aquello suene grave o agudo, en la luz la energía se distribuye en frecuencia y determina que aquello se vea de un cierto color.

A menudo se emplea el término longitud de onda. La longitud de onda es la distancia a la que sucede el mismo hecho físico cuando se emplea una descripción de un fenómeno en términos de la teoría de ondas. Recordemos que la luz se ha venido interpretando a lo largo de los años y según quien lo hiciera de dos maneras: Según la teoría corpuscular y según la teoría ondulatoria.

La teoría corpuscular dice que la luz está formada por cuerpos que se emiten. La teoría ondulatoria dice que lo que se emiten son ondas. Ambas teorías han tenido sus buenos momentos y sus malos momentos. Pero ninguna es capaz, por sí sola, de explicar todo lo relacionado con la luz. Lo que se explica bien por la teoría de ondas no se explica por la de corpúsculo y viceversa. Desde hace varios años se habla de la teoría dual que no es mas que aceptar que ambos puntos de vista son incompletos pero se complementan.

La teoría de ondas es una herramienta matemática que supone que las cosas se pueden alinear en el tiempo y en el espacio y que parte mas o menos de la idea de repetición. El sonido es una onda de presión: esto significa que las moléculas de aire se van juntando en el espacio y luego se van separando y más adelante van juntándose otra vez debido al movimiento de la membrana del altavoz. Si vemos la distancia que separa donde las moléculas se juntan mas observamos que cuando se emite una nota esta distancia es mas o menos constante, a esto lo llamamos longitud de onda, otro ejemplo es cuando arrojamos una piedra al agua, la distancia que hay entre los valles de las olas (los senos) es la longitud de onda. Si un altavoz se mueve de forma que avanza y retrocede 440 veces por segundo decimos que tiene una frecuencia de 440 hercios (es la definición de la nota LA), al moverse desplaza el aire.



Hay una relación entre esta cantidad de veces que se repite algo (frecuencia) y la longitud de la onda y esta relación es la velocidad de la onda. La velocidad consiste en multiplicar la longitud de la onda por la frecuencia. La velocidad depende del medio. Si llevamos esto a la luz empezaremos por ver que no hay nada que se repita, lo cual es problemático por que entonces la idea de onda como de algo que se va repitiendo ya no es tan simple. Debemos pensar de la siguiente manera: Una onda es cualquier fenómeno físico al que se le puede aplicar la teoría matemática de ondas. Esta manera de proceder es bastante habitual, mas de lo que creemos. Pero sucede que estamos haciendo de la ciencia una religión que parte de las matemáticas y a menudo vivimos confundidos creyendo que las cosas son porque las matemáticas lo dicen, cuando lo cierto es lo contrario: Las matemáticas son por que describen las cosas.

La teoría de ondas es una herramienta matemática, no significa que la luz vaya haciendo eses, ni subiendo y bajando, simplemente significa que si ponemos una serie de funciones matemáticas obtenemos una serie de resultados que se asemejan a lo que encontramos en la realidad. Así podemos hablar de teoría corpuscular y ondulatoria a la vez. Para la teoría corpuscular la razón de ser de la luz es una partícula que se llama fotón y este fotón tiene una energía que se obtiene multiplicando la constante de Planck por un número que se llama frecuencia. Este número hace las veces de esa-cosa-que-se-repite en la teoría de ondas.

La luz tiene una velocidad que depende del medio por el que pasa. La longitud de la onda de luz es por tanto la velocidad de la luz dividida por la frecuencia. Pero la velocidad varía. Por ejemplo no va a la misma velocidad la luz en el aire que en el agua. Así que el mismo rayo de luz tiene distinta longitud de onda en el aire que en el agua, sin embargo tiene la misma frecuencia. Este hecho es conocido por cualquier fotógrafo: un objetivo de 35mm en tierra tiene 50 mm bajo el agua debido a que la distancia focal depende de los índices de refracción del medio (aire o agua) y del de la lente y estos índices de refracción dependen de la velocidad de la luz. Por esto en este libro nunca vamos a hacer referencia a la longitud de onda, sino siempre a la frecuencia del color de la luz.

### **Flujo, lumen**

¿Como medimos esta distribución de energía en la frecuencia?. La unidad de energía se llama Julio. Este es un nombre para una cantidad. Si decimos que una fuente emite un julio realmente no decimos mucho, cuando se habla de la cantidad de energía que emite una lámpara se prefiere hablar de lumen. Un lumen es energía (julio) distribuida en frecuencia. Un lumen es la 683 ava parte del vatio que emite un cierto tono verde. Esto es  $1/683$  de julio emitido durante un (1) segundo a una frecuencia de  $540 \cdot 10^{12}$  Hz. (540.000 gigahercios).

La forma de calcular los lúmenes consiste en ponderar la energía emitida con la sensibilidad del ojo. Para cada color el ojo tiene una sensibilidad distinta (sensibilidad espectral) que podemos representar mediante un número de 0 a 1. Cogemos la energía de una cierta frecuencia (o sea de un cierto color) que llega al ojo y se multiplica por este coeficiente, sumando posteriormente valores obtenidos.

A la energía ponderada en frecuencia según la sensibilidad, definida de esta forma, se le denomina flujo.

Una forma de representar este flujo es mediante líneas que indican hacia donde va la radiación. Por ello a menudo se habla del flujo diciendo que es el número de «líneas de fuerza» que se emite. Por supuesto esto de la cantidad de las «líneas de fuerza» no tienen ningún fundamento pero puede emplearse como medio para entenderse.

### **Intensidad, candela**

De toda la energía emitida realmente solo nos interesa aquella parte que ilumina la escena a fotografiar.

Si una bombilla ilumina en todas direcciones y a nosotros solo nos interesa el frente podemos llevarnos un chasco a la hora de hablar de lúmenes ya que no es lo mismo lanzar mil lúmenes en todas las



direcciones que hacer que caigan esos mil lúmenes en el libro que estamos leyendo. Para poder hablar de la luz que nos interesa se han inventado otras unidades de medida. Hay dos que hablan de cuanta luz llega a la escena. Estas dos unidades nos dan idea de lo fuerte que es la luz. La primera de ellas es la candela. Se llama así porque en un principio era la luz emitida por una cierta vela (bujía, candle en alemán). Mas tarde esta fuente de referencia se cambiaría, lo que dio a lugar a que durante los 50 y los 60 se hablara de candela viejas y de candelas nuevas. La candela es realmente la magnitud fundamental de la luminotecnica y todas las demás se derivan de ella.

La candela es la unidad, lo que mide es la intensidad luminosa y es la energía que se emite en una «cierta dirección».

Es decir: la energía que transporta un rayo de luz.

De forma general la intensidad es :

$$J = \frac{\varphi}{\omega} \quad [\text{EC-1:1}]$$

Osea, el flujo que se emite dividido por el ángulo sólido que lo contiene.

La forma más correcta de definir esto es

$$J = \frac{d\varphi}{d\omega} \quad [\text{EC-1:2}]$$

Que quiere decir que la intensidad es el flujo contenido en un ángulo sólido infinitesimal, o sea, prácticamente en una línea. Lo que se traduce diciendo que la intensidad es la cantidad de energía en una dirección dada; Lo fuerte que es un rayo de luz.

Informalmente: la intensidad mide lo juntos que están los rayos de luz (el flujo). Su uso es algo complicado y no tiene una aplicación directa para los fotógrafos. En este tema nos centramos mas tarde.

### **Illuminación, lux**

La segunda forma de medir la luz que nos llega es mediante la luminancia o nivel luminoso. Esta es la cantidad de energía que atraviesa una superficie. Su unidad es el lux (lx) y es mucho más empleada que la candela en usos prácticos. Se define como el flujo que atraviesa la superficie que nos interesa.

$$E = \frac{\varphi}{S} \quad [\text{EC-1:3}]$$

o de forma más correcta:

$$E = \frac{d\varphi}{dS} \quad [\text{EC-1:4}]$$

Esto es: contamos la cantidad de lúmenes que pasan por una superficie. Informalmente, el número de líneas de luz que pasan por una superficie.

El nivel luminoso es lo que especifica en todos los proyectos de iluminación. Un día luminoso puede haber de 35.000 a 60.000 lux aunque muchos libros se empeñen en dar 100000 lux como típico de un día al sol; una habitación doméstica quizás no pase de 100 lux. Una habitación muy bien iluminada para usos que requieren gran resolución, como talleres de dibujo, puede tener sobre 500 lx y en lugares como mesas de operaciones puede llegarse a los 1000 lx.

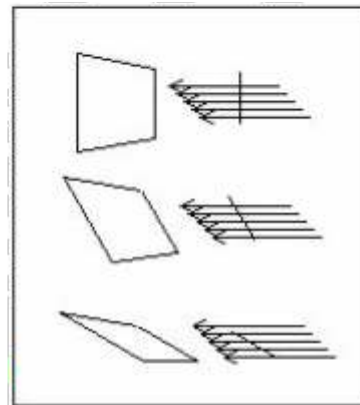
Televisión Española aconseja unos 1400 lx para lugares en los que se debe rodar en vídeo como son platós (entonces 1400 es el valor mínimo) o estadios de deportes en dirección a las cámaras principales.

Es muy difícil hablar de cantidad de luz empleando las candelas. Es mejor emplear el concepto de iluminación y los lux. En gran es mejor parte porque tenemos aparatos que son capaces de medirlos.

La forma habitual de operar para prever los lux que caerán en una escena es conocer la potencia de las lámparas, a partir de ellas se calculan los lúmenes emitidos, a partir de estos y teniendo en cuenta los reflectores de las lámparas se calculan las candelas y, de la forma que más tarde veremos, los lux.

Debemos tener siempre en cuenta que la iluminación en un punto del espacio depende de la dirección de la que viene la luz.

Un plano recibe cierta cantidad de luz, representada por las flechas. Conforme el plano se inclina e número de flechas (flujo) que lo atraviesa es menor, por tanto disminuye la iluminación



~~Figura Incidencia de la luz en un plano~~

Véase la figura. La luz la representamos mediante un haz de rayos (las líneas), el plano representa la superficie a iluminar. Si inclinamos el plano lo atraviesan menos líneas. A esto se conoce como Ley de Lambert o del coseno. Si alfa es el ángulo formado por la dirección del rayo y la perpendicular al plano iluminado y  $r$  es la distancia a la que se encuentra este de la lámpara entonces la iluminación del plano será.

$$E = \frac{j}{r^2} \cdot \cos \alpha \quad [\text{EC-1:5}]$$

Donde  $j$  es la intensidad (en candelas) de la fuente de luz. Alfa el ángulo que forman los rayos de luz con el plano (con una línea que sea perpendicular al plano) y  $r$  la distancia de la fuente al plano. Esta definición matemática se denomina también ley de inversa de los cuadrados de la distancia y debido a la aparición del término coseno de alfa se le quiere denominar también ley de Lambert. Hay que apuntar que la ley de Lambert es el hecho de que la iluminación disminuya con el ángulo en que cae la luz sobre la mesa mientras que la ley de inversa de los cuadrados dice que la luz disminuye con la distancia. Como se puede observar no es que haya distintas leyes, solo son diferentes formas de hablar de un fenómeno que queda mejor unificado en su definición por su expresión matemática. De cualquier manera, a esta forma de describir la iluminación también se le llama «iluminación de un punto»

### El ángulo sólido

Al definir la intensidad de iluminación hemos mencionado el ángulo sólido. Un ángulo sólido es un ángulo en el espacio. Un ángulo en tres dimensiones. Un ángulo plano se determina por el cruce de dos rectas en el mismo plano y se mide de diversas formas, siendo las más habituales los grados sexagesimales (de 0 a 360°) y los radianes (sin que ninguna de las dos medidas constituyan una unidad física de medida). De la misma manera el ángulo sólido da la idea del ángulo de un cono de base esférica. Es decir el cono que se obtiene cuando en una esfera sacamos un trozo cuyo vértice está en el centro. Se mide en estereoradianes, que es una unidad adimensional. Se calcula dividiendo la superficie (esférica!) de la base entre el cuadrado de la altura del cono.



## **El brillo**

Todo lo anterior está muy bien para cuando se habla de la luz que proviene de un emisor, pero a menudo hay un concepto que no se puede manejar fácilmente con las unidades antes apuntadas. Por ejemplo: si a una bombilla le ponemos una tela, la luz tiene otra apariencia. Igual sucede con la luz que nos llega rebotada por una pared. Para esto se inventó el concepto de brillo.

El brillo mide la cantidad de luz emitida por un emisor secundario. Esto es por un reflector o un difusor. Se calcula dividiendo la intensidad (candelas) de luz que emite entre la superficie que lo emite. Por ello se mide en candelas por metro cuadrado o bien en apostilbs.

El brillo es lo que realmente ve el ojo. Ciertamente nos da igual la iluminación de la escena. Si la escena es una habitación pintada de negro, veremos poco, mientras que si lo es pintada de blanco, veremos bastante luz. La diferencia es el brillo.

El ojo puede ver desde fracciones de 0'1 apostilb hasta valores de 10000 apostilb. Una hoja de papel refleja el 80% de la luz que le llega. Si la ponemos bajo una luz de forma que la atraviesen 1000 lux nos devolverá un brillo de 1000 por 0'8 apostilbs. Es decir: 800 aps.

En fotografía los fotómetros se calibran para reproducir un gris medio de reflectancia 18%. Todos conocemos las tarjetas grises de medida que tienen este gris del 18%. Si ponemos esta tarjeta en un exterior en el que hay 10000lx brillará con 1800 aps.

## **Rendimiento luminoso**

Como sabemos la energía aparece en diversas formas. Al enchufar una bombilla lo que hacemos es darle energía en forma de corriente eléctrica que ella se encarga de convertir en luz. Por supuesto si toda la energía que le diéramos la convirtiera en luz seríamos más felices pero la transformación de electricidad en luz se habrá dejado una parte en calor, otra en forma de radiación no visible (infrarrojo o ultravioleta) y otra en forma de luz útil.

Cada tipo de lámpara tiene una tendencia. A esto se le llama rendimiento luminoso. Se mide en lúmenes por vatio y viene a decir cuantos lúmenes se emiten durante un segundo cuando se da 1 julio de energía a la lámpara. O sea, cuantos lúmenes proporciona cada vatio de la lámpara.

Una lámpara doméstica incandescente viene a dar 14 lúmenes por vatio. Esto significa que si tenemos una bombilla de 60 vatios nos va a dar 840 lúmenes. Un tubo fluorescente típico da unos 65 lúmenes por vatios, si empleamos un tubo de 36 vatios obtendremos 648 lúmenes.

## **Rendimiento de color**

El rendimiento de color o IRC es un número entre 0 y 100 que nos dice lo fiable que es una lámpara para la reproducción de los colores.

Debemos recordar que los colores solo existen en nuestra cabeza y que en la escena lo que hay son radiaciones de distinta frecuencia. Como el color es la imagen subjetiva con que nos representamos la frecuencia, vamos a hablar, a partir de ahora, de los colores como si estuvieran en la escena.

Una vez aclarado esto hay que recordar que los colores deben estar en la luz que ilumina y no en el objeto que es iluminado. Por ejemplo, si un objeto es de color rojo a la luz del día significa que refleja los colores rojos (los fotones de frecuencia de color rojo, los fotones de color rojo). Si este objeto lo metemos en una habitación iluminada por una luz que no tiene color rojo lo veremos de otro color, que dependerá de que otros colores refleje. Por lo general será casi negro debido a que lo veremos de un color del que refleja muy poca cantidad.

Las luces de rendimiento bajo (menos de 80) no son capaces de reproducir los colores fielmente. Las luces con rendimiento mayor de 80 son más de fiar. Esto no significa que la luz no tenga dominantes:



una lámpara incandescente contiene todos los colores pero tiene demasiado rojo y por tanto, aunque es capaz de reproducir los azules el exceso de rojo los enmascara. Para recuperar los azules solo hay que disminuir los rojos, filtrarlos.

## **Temperatura de color**

Volveremos sobre estos temas del color. La temperatura de color es una de los términos de los que más se han abusado. Indica la temperatura a la que un emisor ideal (un cuerpo negro) debe ser calentado para que su luz tenga una característica de color semejante a la de una lámpara en concreto. Este término solo se puede aplicar a luces incandescentes, ya que son las únicas que tienen todos los colores. Para mas detalles estarán el capítulo dedicado a las fuentes de iluminación. Nos reservamos las explicaciones para entonces.