



MEMORIAS, ESCRITOS Y TRABAJOS
DESDE AMÉRICA LATINA

PRODUCIR ENTRE POLÍTICAS DE EGRESO COMO PUENTES HACIA EL CAMPO PROFESIONAL

GUILLERMINA VALENT
ZAIRA ALLALTUNI

En esta nueva oportunidad volvemos a reflexionar en torno a los modos y propósitos de realizar una publicación que tiene a la práctica artística y su enseñanza como asuntos prioritarios. Insistimos en la necesidad de ofrecer un espacio donde los lenguajes conviven y dialogan atendiendo a que «los procesos de transformación no son sólo una cuestión de la articulación de un discurso o de los modos en que se toma la palabra, sino de disposiciones de cuerpos; articulaciones entre lo pensable, lo decible, lo visible, lo audible» (Soto Calerón, 2020, p. 21). Pero reconocemos los límites que el formato de la revista nos impone. Frente a esto entendemos que nuestro rol se articula como puente, como un espacio de acceso y configuración de repertorios que arden intensamente en otro sitio, pero que son susceptibles de activarse en agrupamientos inéditos.

La especificidad de los lenguajes, la intransferible condición de la experiencia, la relevancia de la presencia de los cuerpos -en una recuperación post-pandemia de avances y retrocesos- nos obligan a proponer otros modos posibles de articular el análisis crítico con la práctica artística y su enseñanza.

Por todo lo anterior esta edición de la revista busca mirar la escena que configura un repertorio de intensas migraciones que rompe con la idea de un adentro y un afuera de nuestra Facultad de Artes. Se propone como un vehículo que presenta, por un lado, un nutrido conjunto de artículos, ensayos y entrevistas, que nos invitan a pensar de manera crítica la práctica artística en el contexto de América Latina y, por otro, la reconfiguración de una sección de márgenes permeables como es Producción.

En esta oportunidad, la sección se ocupa especialmente de un fenómeno que entendemos como resultado de la implementación de un conjunto de políticas de egreso -Programa de Promoción de Tesis Colectivas Interdisciplinarias; Trayecto Abreviado de Egreso (TAE)- en el marco de la formación en Artes. Y lo inscribimos en este espacio porque como ya mencionamos más arriba la práctica artística nos exige revisar las formas en vías a ponderar su especificidad.



Por lo tanto, abordar esta sección implicará considerarla como una totalidad que se teje de causalidades e intenta dar voz, tanto a quienes son parte de la implementación de estas políticas, como también a quienes desde diferentes alternativas han completado su trayectoria académica con proyectos de diferente naturaleza.

Habiendo transitado el proceso de edición de este número pudimos confirmar que la finalización del trayecto académico, en este tipo de marco institucional, constituyó la construcción de procesos de profunda vinculación humana que potenciaron las dinámicas a largo plazo con el campo profesional de cada disciplina. En todos los casos estos procesos significaron puentes que aspiran a configurar un círculo virtuoso que dialoga y repiensa el campo profesional.

Referencias

Soto Calderon A. (2020) *La performatividad de las imágenes*. Ediciones / Metales pesados.

MARTILLOLANDIA

SOBRE LOS PROCEDIMIENTOS EN LAS ARTES VISUALES

HAMMERLAND

ON PROCEDURES IN THE VISUAL ARTS

CAMILO GARBIN

camiloxgarbin@gmail.com

Procedimientos de las Artes Plásticas Cátedra B.
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

JUAN PABLO MARTÍN

juanpablomartin114@gmail.com

Procedimientos de las Artes Plásticas Cátedra B.
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

DANIELA BELÉN LEONI

danielabelenleoni@gmail.com

Procedimientos de las Artes Plásticas Cátedra B.
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

Resumen

El siguiente escrito retoma las experiencias de clase de la cátedra Procedimientos de las Artes Plásticas B (FdA-UNLP) que abordan los primeros contenidos de la asignatura. Se trata del primer acercamiento a un aula taller de los estudiantes de primer año, quienes llegan con ganas, dudas y estereotipos de lo que supone la producción de imágenes. Se busca, entonces, ensayar vínculos entre las formas de operar en la vida cotidiana y los modos propios del quehacer artístico; a la vez que se destaca la importancia de los procedimientos y las herramientas en la construcción poética de sentido.

Palabras clave

Procedimientos artísticos; herramientas; enseñanza del arte

Abstract

The following writing takes up the Procedimientos de las Artes Plásticas B class experiences (FdA-UNLP) that address the first contents of the subject. It is the first approach of the first year students to a workshop classroom, who arrive with desire, doubts and stereotypes of what the production of images entails. The article seeks, then, to rehearse links between the ways of operating in everyday life and the modes of artistic work; while highlighting the importance of procedures and tools in the poetic construction of meaning.

Keywords

Art procedures; Tools; Art Teaching

Recibido: 14/4/2022 | Aceptado: 16/5/2022



Protocolo es una palabra que durante todo el año 2020 se hizo presente en nuestro vocabulario cotidiano de una manera constante y expansiva. Pareciera que antes de esta fecha las actividades y los quehaceres diarios existían ajenos al universo de las normas y directrices. Nuestras rutinas eran en general *in-protocolares* y solo íbamos improvisando, fluyendo. Sin embargo, si nos detenemos a observar en detalle el nuevo escenario global post pandemia, es posible argumentar que todos los cambios y modificaciones que se introdujeron en los últimos años no hicieron más que resaltar los modos habituales de proceder que, sin darnos cuenta, estructuran nuestro día a día. Se trata de maneras anónimas y naturalizadas de resolver problemáticas, de prácticas silenciosas y familiares que precisan de un factor externo, del encuentro con lo nuevo y distinto, para develar su ubicua presencia. Es decir que aun cuando su existencia se nos escapa —ya sea por su automatización o por su incorporación en el aprendizaje temprano—, los protocolos, métodos y procedimientos se infiltran en todas las áreas de la vida humana.

Veamos un ejemplo. Recientemente, una reconocida marca de yerba mate armó toda su campaña publicitaria a partir de la consigna «pasos para preparar un buen mate» (Lado C, 2020), al realizar un juego de palabras en torno a los múltiples significados que puede adoptar la palabra «pasos» según el contexto. Más allá de su elocuencia, este caso retoma tal vez un debate clásico en la cultura argentina y rioplatense que contempla tantas soluciones como controversias: ¿cómo es el modo correcto de preparación de un mate? Aventuremos respuestas. ¿Cuántas formas diferentes de hacer mate conocen? ¿Qué mate es el mejor? ¿Cuánta yerba se usa? ¿Qué temperatura debe alcanzar el agua? ¿Qué se pone primero: la yerba o la bombilla? Y así los interrogantes y los veredictos se acumulan. Porque si bien se trata de una actividad que miles de personas llevan a cabo a diario, difícil es encontrar una regla universal que se adapte a las distintas variables que puedan presentarse y que, a su vez, satisfaga a todos.

Lo mismo sucede con acciones más simples como atarse los cordones o abrir una puerta. Desde la cátedra de Procedimientos de las Artes Plásticas B consideramos que todas estas operaciones no sólo requieren de un conocimiento procedimental —una serie de pasos precisos para llegar al objetivo deseado— sino también de la manipulación efectiva de varios elementos; una manera particular de combinar saberes con las posibilidades del entorno. En tal sentido, se ideó la tríada *herramienta-materialidad-soporte* como una fórmula simple para analizar las decisiones que se toman a la hora de producir una imagen. Es un instrumento teórico para indagar sobre cómo y por qué se siguen determinados caminos en la práctica artística. Este trinomio, entonces, nos permite identificar y esbozar formas posibles de agrupar las operaciones realizables, detenernos en cómo se planea y desarrolla la producción de una obra, así como encontrar atajos o vías alternativas que tensionan estas clasificaciones en pos de la construcción de nuevas metáforas.

Para visualizar cómo funciona la tríada, analicemos primero una acción propia de la vida cotidiana. Por ejemplo, la apertura de una puerta de entrada. Por un lado, tenemos la puerta como soporte, con las propiedades de cada material y sus singularidades, dentro de un formato —más o menos general— que posee esta clase de aberturas. Por otro lado, consideremos las llaves como aquellas herramientas predilectas y necesarias para abrir una puerta. Su esencia reside en que cada una de ellas está hecha a medida, específicamente para ser usada en una cerradura exclusiva. Ahora bien, contar con una llave no asegura una apertura. En este proceso también intervienen otros factores. Por ejemplo, todos en algún momento nos encontramos frente a una puerta que demanda de algún truco especial para ser abierta. Un empujón acá, una presión allá, una media vuelta de llave más y ábrete sésamo. Asimismo, la manera de llevar a cabo la tarea está ligada, además, a las condiciones del contexto. Los materiales se alteran con la humedad y la temperatura. Los sujetos precisan de buena visibilidad y de la posibilidad de maniobrar las herramientas, así como cierto grado de concentración mientras esto sucede. Recuerden, nunca falta esa escena en la película de terror donde el personaje deja caer sus llaves en el apuro atolondrado de abrir la gloriosa puerta que lo salve de su persecutor.

De esta manera, observamos que, si bien los procedimientos pueden pensarse en un plano ideal, en situaciones concretas éstos se ven atravesados por las características efectivas de los factores en juego, así como las variables imprevistas que surgen a partir de su combinación.

Entonces, instrucciones, métodos y prospectos se entrelazan con todas las acciones y tareas de nuestra vida cotidiana. El no reparar en ellos es cuestión de costumbre y rutina. Sin embargo, en el plano de la producción de imágenes visuales, los procedimientos abandonan su posición tras bastidores para ocupar un lugar central en el escenario. Echemos un poco más de luz ahora sobre el rol de las herramientas en el arte.

Una herramienta y un color

Existe un curioso fenómeno que supone que, al preguntarle a una persona que piense rápido y enuncie la primera herramienta y color que se le ocurra, la respuesta más común es «martillo rojo». Si están interesados, pueden hacer sus propias pruebas. Lo que nos interesa con este caso particular no son sus razones, sino pensar las múltiples dimensiones de la identidad del martillo. Es decir, analizar el extenso y diverso campo semántico que lo rodea para esbozar por qué lo tenemos tan presente en nuestra mente.

Algunas aclaraciones. Entendemos por campo semántico a la red formada por todos los elementos significantes que comparten un núcleo de significación común. Se trata del conjunto de todas aquellas expresiones, imágenes y vocablos que culturalmente asociamos con la herramienta. Por ello, nos encontramos primero con el martillo que más conocemos y que habita en nuestras casas bajo la denominación de galponero. Este es el centro de nuestra red de conceptos. Cerca de este núcleo se hallan otros instrumentos con funciones similares pero

con características específicas y usos puntuales que los diferencian. El martillo de carpintería, el de bola, la maza; todos son parte de este campo semántico. Más allá aparecen el martillo —rojo— de emergencias, ese que se encuentra en todos los colectivos, y el martillo de medicina, usado para medir los reflejos. No hay que olvidarse del martillo tiernizador, utensilio que si bien es propio del universo gastronómico, también se hace presente aquí. Ya contamos con una familia extendida.

Un campo semántico no solo entrelaza objetos materiales; además considera las acciones que los rodean y los efectos que suscitan. Martillar trae consigo ruido, desplazamiento, velocidad, impacto, ímpetu. Conlleva, a su vez, un conjunto de saberes vinculados a la herramienta y sus materiales que se construyen socialmente: modos, consejos, recomendaciones, advertencias. Claves que, por lo general, reducen el procedimiento a condiciones de ejecución que rozan la ficción, donde todo es ideal y nada puede *malir sal*. Pero tal conocimiento enciclopédico no contempla la diversidad de situaciones que implica el martillar. Hay momentos en los que se debe actuar en posiciones y dimensiones incómodas dentro de muebles y entre rincones angostos que limitan el movimiento del sujeto. Hay condiciones que aminoran la fuerza del impacto por el medio donde suceden —¿cómo se martilla bajo el agua?— o por una necesaria reducción de sus consecuencias, —¿cómo se martilla sin hacer ruido?—. El campo semántico se prolonga para abrazar todas estas variables, tanto el saber estandarizado sobre la herramienta, así como sus aplicaciones más rebuscadas y los resultados menos deseados.

En tal sentido, una de las primeras experiencias que los estudiantes de Procedimientos de las Artes Plásticas B transitan en el aula se basa en el corrimiento de lo esperado frente a la representación imaginada de lo que es martillar. Al ingresar a la clase, se encuentran con diferentes objetos dispuestos cada uno sobre una mesa: una barra de hielo, una masa de sal, un pan de miga sin rebanar, un tronco, un bloque de concreto, un ladrillo hueco. En recipientes, los esperan alfileres, escarbadientes, chinchas, tachuelas y clavos de todo tipo, tamaño y grosor. Y como las variables no terminan ahí, martillos de distintas clases acompañan a las distintas materialidades [Figura 1].



Figura 1. Procedimientos de las Artes Plásticas B. Mesa con soporte pan de miga antes de la actividad (2022).

Así, cada estación de trabajo propone un soporte particular a ser martillado, con sus desafíos, sus facilidades e imposibilidades. En turnos, los estudiantes pasan por las mesas y eligen su propia aventura: ¿qué martillo emplean para clavar un alfiler en un ladrillo? ¿Cómo evitar que se quiebre un escarbadientes al ser golpeado? ¿Es necesaria la herramienta para atravesar la escarcha del hielo? [Figura 2]. Los interrogantes y las conclusiones se suceden entre el ruido, la sorpresa y la timidez de los primeros días de facultad. Y una situación similar se vive desde el rol docente frente a ideas emergentes impensadas previamente.

—Profe, ¿se puede usar un pedazo de concreto como martillo?

—No sé, ¿funciona?

—¿Podemos clavar masa sobre el pan de miga?

—Supongo que sí, probemos, a ver qué material soporta el peso.

De este modo, como enuncia Daniel Belinche (2019), «enseñar compromete lo sabido y lo oculto y resguarda facetas de la intriga» (p. 9).

Entre el cuidado y la emoción, la risa y la ansiedad, los estudiantes comienzan a reconfigurar la noción internalizada de lo que implica martillar, así como los elementos involucrados en la acción. La exploración directa, el contacto con la materialidad, la vivencia desde lo corporal, son aspectos que colaboran a descontracturar las clases y desestructurar estereotipos almidonados, esos que coartan las posibilidades de pensar los procedimientos y las herramientas por fuera de los marcos de uso más convencionales [Figura 3].



Figura 2. Procedimientos de las Artes Plásticas B. Experiencia de martillado sobre una barra de hielo (2022).



Figura 3. Procedimientos de las Artes Plásticas B. Estudiantes analizan el resultado de martillar sobre un tronco (2022).

En tal sentido, en una segunda clase se dispara una nueva pregunta: ¿qué sucede con las connotaciones simbólicas? La identidad de la herramienta es más que la suma de sus usos prácticos, su nombre y su forma; es, también, los imaginarios que habilita y los sentidos que despierta. Por ello, es preciso contemplar una dimensión ficcional del martillo y su función para incluir en nuestro campo semántico casos como el martillo —o mazo— de la justicia, siempre presente en tribunales anglosajones y ampliamente difundido hoy en día gracias a los dramas judiciales hollywoodenses. Asimismo, cabe destacar la presencia de representaciones de martillos en la iconografía de los movimientos obreros del siglo XX, al habilitar múltiples lazos entre la imagen de la herramienta y sus asociaciones con el trabajo y la fuerza de la organización colectiva.

Existen martillos que ingresan a esta red con nombre y apellido. El Chipote Chillón, de la mano de su creador Roberto Gómez Bolaños, más conocido como Chespirito, hizo su aparición en 1973 en la serie mexicana *El Chapulín Colorado* como un objeto poco atemorizante pero sí muy pregnante dentro de la cultura latinoamericana. Y desde el otro lado del océano Atlántico, la mitología nórdica nos dejó a Mjöllnir, el martillo del dios Thor, popularizado en la actualidad por ser el arma predilecta del personaje homónimo de la editorial y productora Marvel. Entonces, cuando pensamos en la figura del martillo no solo se trae a la mente a la herramienta en sí, con sus partes materiales, sus usos y efectos; también se despierta este universo en expansión de conceptos asociados que aquí esbozamos, pero que puede continuar creciendo con otros aportes.

Algo más que una herramienta

Dentro de este campo semántico emparentado al martillo nos encontramos también con los procedimientos específicos del arte y los factores que modifican y condicionan su puesta en acto. Como mencionamos, en una situación ideal se piensa al martillo como herramienta, la pared o una madera como el soporte, y al clavo como el material predilecto para martillar. Los elementos que hacen al contexto y al sujeto son más complejos de consolidar ya que, si bien inciden en la acción, no son considerados en las imágenes estereotipadas que heredamos y construimos en torno al martillo. En la práctica artística, así como en circunstancias de la vida cotidiana, estas ocasiones ideales son escasas y se realizan los ajustes necesarios para conseguir de todas maneras realizar la operación. Sin embargo, en otras oportunidades el interés del arte no se concentra en los resultados certeros que proporcionan los métodos convencionales y sus fórmulas más o menos establecidas, sino en poner en tensión estas posibilidades. El foco está puesto en jugar con los elementos en pos de explorar otras alternativas plásticas de construcción de sentido. Desarmar las estructuras preconcebidas en torno al papel que cada factor cumple dentro de esta triada que hace a los procedimientos permite, desde la praxis artística, desarticular también estos campos semánticos que los rodean y predeterminan. Dentro de un contexto de enseñanza y aprendizaje, este carácter propio de lo artístico colabora a la formación de un sujeto crítico «que se pregunte, que se construya en la incertidumbre y en la posibilidad permanente de la transformación en la acción heurística»

(Dirección de Educación Artística, 2006, p.13). Se trata, entonces, de ver más allá de lo instalado, lo aprendido, lo esperable y pensar en la potencia conceptual que reside en los modos de producción visual. A continuación, algunos casos que tienen al martillo como protagonista.

En mayo de 1982 salió a la luz la película *The Wall*, dirigida por el británico Alan Parker, y basada en el disco homónimo del conjunto musical Pink Floyd, el cual ya habitaba las disquerías del mundo desde 1979. Si la pared blanca de ladrillos había sido la imagen elegida para el arte de tapa, prontamente los martillos rojos y negros se abrieron paso en el imaginario que rodea la música de Roger Waters. En la película, la presencia de los martillos posibilita múltiples lecturas. Por un lado, la herramienta se presenta como una de las más oportunas para derribar un muro: la pared simbólica que el personaje principal construyó para poner distancia con un entorno social que lo reprimió y lo dejó desprotegido en su infancia. Por otro lado, los martillos también pueden encarnar una fuerza violenta. En el film, los mismos aparecen bajo una forma animada conformando un ejército que, liderado por la severa voz de Pink —el protagonista—, avanza y amenaza todo lo que encuentra a su paso. Se trata de una cita visual a la iconografía y parafernalia asociada a los movimientos neonazis. Observamos, entonces, cómo en el audiovisual se emplea al martillo como un recurso para la elaboración de sentidos diversos, opacos, escurridizos. Metáforas que se desdobl原因 y complejizan los materiales cotidianos.

Casos similares podemos encontrar en las artes visuales. Obras como *Frágil* (2019) de Matías Quintana y *Harakiri* (2012) de Seyo Cizmic toman ciertas características que se consideran esenciales en la concepción del martillo y las rebaten, las tensionan, las anulan, las expanden. Esto se debe a qué «una obra puede partir de algo que hayamos visto u oído infinidad de veces en la vida cotidiana, pero en ella los materiales, su relación y organización adquieren nuevas formas que alteran las rígidas reglas del código» (Belinche y Ciafardo, 2008, p. 36). Se crean imágenes que proyectan nuevas posibilidades conceptuales. Así, estos artistas recorren el campo semántico dado y emplean el conocimiento acumulado sobre la herramienta, sus partes y sus funciones, para la fabricación de mundos ficcionales, escenarios donde los martillos pueden abrazar la fragilidad o tomar su propia vida siguiendo rituales japoneses.

En tal sentido, así como los métodos y protocolos se naturalizan y se vuelven invisibles con su repetición diaria —abrir una puerta, colgar un cuadro— en la práctica artística los procedimientos pueden aparecer como respuestas automáticas por su familiaridad: pintar con pincel, bocetar con lápiz. No obstante, las acciones no deben pensarse ni llevarse a cabo desde la comodidad de la rutina. Creemos que las imágenes no se asientan en una comunicación transparente, sino que, a la inversa, se afirman en la opacidad del arte para explorar e indagar entre los signos, y generar alternativas para otra comunicación (Grüner, 2000).

Por ello, desde la cátedra se sostiene que el accionar de los estudiantes debe ser el resultado de una reflexión activa en torno al trinomio *herramienta-materialidad-soporte* y al contexto

específico de producción, sin perder de vista las connotaciones simbólicas que las circundan. Asimismo, como docentes, nuestro papel consiste en acompañar este proceso dinámico y dialógico, dispuestos a favorecer el intercambio, la participación y la experimentación. Las clases se organizan de manera que se propicie el pensamiento autónomo, la reelaboración subjetiva de los contenidos y la apropiación colectiva del conocimiento a través de proyectos y actividades que contemplen los formatos y modos de producción contemporáneos. En palabras de Clelia Cuomo (2018), «se trata, en definitiva, de fundar una educación problematizadora teniendo en cuenta las características personales de cada estudiante, sus saberes previos, sus intereses estéticos y su cultura» (p. 34).

Consideramos que no hay recetas mágicas que garanticen la efectividad de un procedimiento en toda ocasión, ni para preparar un buen mate, ni para martillar un clavo, ni en el desarrollo de una imagen. Todas estas diferentes actividades surgen de un análisis consciente de ciertas variables en una situación dada, nos demos cuenta o no.

Quizás durante el proceso de producción de una obra se llegue a la conclusión de que, de todas formas, es necesario llevar a cabo un procedimiento artístico en su concepción tradicional, convencional e histórica; y eso está bien. No todas las producciones visuales demandan una ruptura con las formas canónicas para la construcción de sentido. Sin embargo, es preciso que los estudiantes, como productores de imágenes, arriben a esta decisión. Se trata de aprender a transitar este ejercicio crítico. Pasear por los campos semánticos. Observar el paisaje visual y conceptual que nos rodea y atraviesa. Y, tal vez, entre la multitud de saberes, imágenes y significaciones conocidas, encuentren la herramienta que necesitan para su obra o, por qué no, la llave que destrabe una puerta hacia otros mundos.

Referencias

Belinche, D. (2019). *Diez formas de arruinar una clase*. Malisia, Papel Cosido y Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata.

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/libros/libro-diez-formas-arruinar.html>

Ciafardo, M. y Belinche, D. (2008). Los estereotipos en el arte. Un problema de la educación artística. Los artistas son de Piscis. *La Puerta*. Publicación de Arte y Diseño, (3), 27-38.

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/pdf/revistas/lapuerta/LaPuerta-3.pdf>

Cuomo, C. (2018). *Color y materialidad. Un vínculo indisociable en las producciones artísticas contemporáneas. Su enseñanza en carreras de grado universitario. El caso de Lenguaje Visual I-IIB*. [Tesis de Especialización, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata]. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/68878>

Dirección de Educación Artística. (2016). *El arte como conocimiento. Evolución histórica: de disciplina accesoria a auténtico campo del saber*. Dirección General de Cultura y Educación. Subsecretaría de Educación. Provincia de Buenos Aires.

https://abc2.abc.gob.ar/artistica/sites/default/files/elartecomoonocimiento_se.pdf

Grüner, E. (2000). El arte, o la otra comunicación. En *Argentina. 7.ª Bienal de La Habana* (pp. 1-3). Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio Internacional y Culto. Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo.

Lado C. (2020). *Pasos* [campana publicitaria]. <https://lado-c.com/portfolio/mananita-pasos/>

FULLDOME. UNA EXPERIENCIA INMERSIVA

FULLDOME. AN IMMERSIVE EXPERIENCE

MARIA LUCILA MENDOZA

mendoza.luci@gmail.com

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

Resumen

Fulldome es un formato inmersivo que resurge con el auge de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada, ambos replantean el lenguaje audiovisual. El carácter inmersivo del mismo lo ubica junto a las nuevas tecnologías; la quietud del espectador y la limitada posibilidad de interactuar, junto al cine de pantalla plana. El punto de vista inmersivo redefine el montaje, el fuera de campo, la puesta en escena y el plano.

Este escrito explora las posibilidades expresivas y técnicas en un trabajo en 2 Dimensiones, para un formato que se entiende mejor con 3 Dimensiones y el *live action*.

Palabras clave

Fulldome; punto de vista inmersivo; montaje espacial; animación 2D

Abstract

Fulldome is an immersive format that has resurfaced with the rise of Virtual Reality and Augmented Reality, both rethinking audiovisual language. Its immersive nature places it alongside new technologies. The stillness of the spectator and the limited possibility of interacting, places it together with the flat screen cinema. The immersive point of view redefines the montage, the off-screen, the *mise-en-scène* and the shot.

This writing explores the expressive and technical possibilities in a work in 2 Dimensions, for a format that seems to be better understood with 3 Dimensions and *live action*.

Keywords

Fulldome; immersive point of view; spatial montage; 2D animation

Recibido: 06/04/2022 | Aceptado: 16/05/2022



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribucion-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Primer acercamiento al *Fulldome*

El siguiente trabajo es una reflexión basada en el proceso de realización de la producción *Fulldome Universo de tu imaginación*, realizada para el Planetario Ciudad de La Plata, Buenos Aires, en el año 2017. La música fue compuesta e interpretada por Hugo Figueras y la dirección estuvo a cargo de quien escribe.

Al concurrir al Planetario Ciudad de La Plata, previo a cada proyección se puede disfrutar de un tráiler que introduce al espectadorx al mundo inmersivo. En él, resulta fascinante experimentar la sensación de estar saliendo de una cápsula en la tierra y quedar flotando en el espacio. De eso se trata el efecto inmersivo, palpita el corazón, como quizás le pasó a los primeros espectadores del tren de los Lumiere.

De las primeras investigaciones sobre producciones *fulldome* surge que existen pocos trabajos en 2D y que éstos son algo rudimentarios debido a la dificultad que implica crear entornos tridimensionales con elementos bidimensionales.

Por otro lado, al pensar en cuál es la mejor forma de aprovechar todo el potencial del domo, surgen algunas preguntas fundamentales: ¿cuál es la zona donde deberá transcurrir la acción? ¿Qué acciones pueden suceder en las zonas más centrales y cuáles por fuera de esos espacios? ¿Cómo se deberá diseñar la coreografía de los personajes y los elementos que se moverán? Siendo esta una producción para niñxs, otra pregunta a considerar es: ¿cómo aprovechar la potencialidad de la inmersión sin asustar a lxs más chicxs y que al mismo tiempo resulte interesante para lxs adultxs-que, sin duda, lxs acompañarán en la proyección?

En cuanto a la duración, se observa que, en promedio, lxs espectadorxs saturan la capacidad de atención con mayor rapidez en los entornos inmersivos, quizás dado por la cantidad de información en simultáneo que se debe procesar. Entonces, otra pregunta que surge es: ¿cómo lograr mantener la atención durante más de 15 minutos con un show de narración débil?

Para responder estos interrogantes, es preciso detallar los aspectos más básicos desde lo técnico: *fulldome* es un formato cuya pantalla es una semiesfera ubicada en la parte superior del espectador, un poco inclinada hacia adelante. Esto genera un campo visual con un sector frontal, dos laterales, uno superior y uno detrás, mientras que el público se sitúa en el plano transversal, sobre la base plana.

Esta obra se hizo para un domo unidireccional, es decir en el que todxs lxs espectadorxs miran en una misma dirección, mayormente recostadxs sobre las butacas, hecho que reduce la movilidad. Tampoco existe interactividad a nivel digital como sucede con la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA).

También es importante tener en cuenta que según la intensidad de la luz que se esté proyectando, una de las partes puede iluminar a otras y así opacar algún sector de la pantalla.

Otro aspecto a considerar es el formato de la imagen, que debe ser circular, inserto en un video cuadrado de 1:1.

La forma más simple de producir audiovisuales para este formato es filmando con un lente ojo de pez, tanto sea en vivo como en un entorno 3D. De esta manera la imagen es captada con la deformación necesaria para que, una vez proyectada sobre el domo, vuelva a tener las formas, dimensiones y perspectiva tal como nuestros ojos ven el mundo. Al plantear el proyecto en animación 2D, esta adaptación se debe hacer artesanalmente, como se detalla más adelante.

La propuesta de *El universo de tu imaginación*

El corto no tiene una línea narrativa fuerte, sino que responde a la lógica del *videoclip*. Primero se conciben las canciones, al menos en su aspecto emocional y luego se crea el aspecto visual. La intención es transicionar entre momentos de alegría, ternura, miedo, fantasía, instancias lúdicas y de entretenimiento. La tensión y el miedo se ubican en la mitad del show, la alegría y la diversión al final. El resto de los momentos alternan entre estos. El corto se completa con la propuesta del planetario que propone que las temáticas circulen en torno a los fenómenos de la naturaleza celestial.

En una primera instancia se analizó cuánto se debe ajustar la imagen a las letras de las canciones. Finalmente se decidió que el mejor balance es que existan algunos pasajes de anclaje fuerte alternados con licencias poéticas.

En la investigación previa a la realización del corto, resultaron de especial interés las referencias a películas que aprovechaban fuertemente el vértigo que puede provocar el formato. Este vértigo tiene su origen en la *ilusión* de realidad y de presencia. Fue posible advertir que, por las características del proyecto, se debía estudiar en profundidad este aspecto para usarlo en situaciones claves.

Se puso especial énfasis en las paletas y texturas para intensificar la intención anímica y emocional de cada momento. Esto se reforzó con las melodías, los arreglos musicales y los timbres elegidos.

En cuanto a los personajes, cada canción tiene un protagonista que, al mismo tiempo, aparece como personaje secundario en otras canciones. Al finalizar el corto todos se reúnen en una especie de saludo de despedida.

Una vez que el planteo queda resuelto, comienzan las pruebas en el domo para entender cómo funciona el audiovisual a nivel narrativo/perceptivo.

La inmersión y los quiebres en el lenguaje

James Hyder (en IMERSA, s.f.) propone una definición de inmersivo a la que suscribo:

La esencia de la inmersión es dar a los espectadores la impresión de que realmente se encuentran en el lugar representado por la presentación. Esta ilusión depende de engañar con éxito a varios sentidos, principalmente la vista y el oído, y eliminar o reducir cualquier señal que tienda a romper la ilusión. (Hyder en IMERSA, s.f.)

En este sentido se considera importante concentrar las energías en trabajar sobre dos aspectos: mantener la ilusión y adaptar los recursos audiovisuales al punto de vista propuesto por el domo.

La ilusión: perspectiva y deformación

Para mantener la ilusión es importante comprender cómo trabajar la deformación y la perspectiva. Ambas son imprescindibles para generar profundidad y realismo, esa sensación de estar insertos en el escenario, como sucede con el 3D estereoscópico, con la RV y todos los formatos inmersivos. Por ello, dejar de lado ese recurso implicaría perder el principal elemento que hace tan particular al fulldome: la inmersión.

En el momento en que un personaje o un objeto pasan de un panel a otro (Ver Figura 4) es cuando más peligra este resultado, por lo que en esas situaciones es fundamental trabajar una animación fluida, siempre respetando el efecto tipo ojo de pez. Por esta razón se redujo la cantidad de movimientos de estas características.

En cambio, los escenarios están planteados con la perspectiva y deformación adecuada. En ellos se trabajó con una plantilla para dibujo en 360°, usando solo la mitad, ya que el domo necesita 180° (Ver Figura 2). Esto se trabaja cuidando que la imagen resultante tenga continuidad visual en sus extremos horizontales (Ver Figura 5).

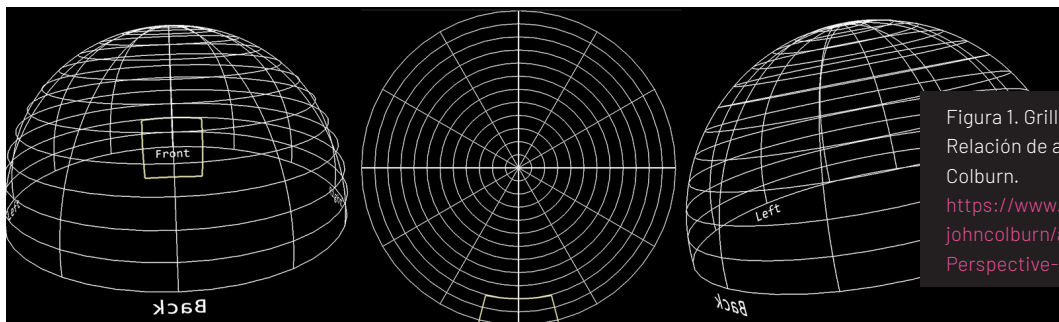


Figura 1. Grilla para dibujo 360. Relación de aspecto 2:4. John Colburn.

<https://www.deviantart.com/johncolburn/art/Four-Point-Perspective-Grid-261348114>

1 « (...) the essence of immersiveness is giving viewers the impression that they are actually in the place depicted by the presentation. This illusion depends on successfully fooling several senses, principally sight and hearing, and eliminating or reducing any cues that would tend to break the illusion» (Hyder en IMERSA, s.f.). Traducido al español por la autora.

Si bien con pequeños movimientos de cámara se logra un gran impacto, como por ejemplo haciendo un *travelling* lateral, que se simula girando el escenario, hay otros movimientos como el *travelling* hacia adelante y atrás o el *zoom* que se vuelven muy complejos de realizar porque pueden poner en evidencia la falsa perspectiva y las uniones laterales o del techo. Es por esto que las escenas que tienen este efecto están animadas artesanalmente y son escasas.

Para evitar la visibilización de las uniones se utilizaron mecanismos para ocultarlas. En este caso se separaron las capas con personajes y objetos animados en una composición plana 4:1, que posteriormente se acopló al resto de la composición usando la herramienta de conversión a formato circular *Coordenadas Polares*. Esta capa se suma a la composición final ya planteada en 1:1, donde no se usa cámara y se anima manualmente.

Se busca que esa limitación sea una estética, que mantenga coherencia con el resto de los recursos. También se dibuja y anima directamente en un círculo con referencias de otros videos para copiar la deformación y la perspectiva.

El punto de vista

La inmersión plantea un punto de vista incompleto para el espectador, y obliga al realizador a redefinir el encuadre, a olvidarse de él, lo que existe es el espacio que nos rodea. El hecho de tener la posibilidad de girar la cabeza para encontrar algo escondido y, al mismo tiempo, saber que inevitablemente algo quedará sin ser visto, genera dudas al momento de pensar cómo planificar una película *fulldome*. Es allí donde hay que tomar la decisión de hasta dónde extender lo que es imprescindible que se vea y hasta qué punto jugar con esa tensión. En este aspecto se parece más a otros espectáculos, como *Fuerza Bruta*, o incluso a puestas al aire libre, de cualquier tipo, desde los fuegos artificiales al espectáculo cotidiano de la naturaleza, principalmente el cielo.

Es entonces el *punto de vista inmersivo* lo que representa el gran quiebre del lenguaje, dado que inevitablemente vamos a estar siempre dentro de la escena.

En el sitio web especializado en RV, *UploadVR* se propone un esquema basado en el foco de atención (Ver Figura 2) entendiendo que 90° es el ángulo de visión enfocada que tenemos las personas, que hacia la derecha y hacia la izquierda tenemos un segundo foco de atención aproximado de 67° por lado y el resto son 135° que corresponden a nuestra espalda. Dado que tenemos cierta posibilidad de rotación de la cabeza, ese cono de enfoque puede variar 45° hacia cada lado de manera suficientemente cómoda.

2 Compañía teatral argentina originada en 2003 como proyecto independiente de la compañía teatral De La Guarda. Se caracteriza por un estilo experimental, la innovación estética y el despliegue escénico en grandes dimensiones.

Para este trabajo también se tuvo en cuenta un área que corresponde al techo, calculando que la movilidad vertical se aproxima a los 30° hacia arriba con comodidad y que la rotación hacia abajo puede ser la opción de escape de la pantalla.

A partir de este análisis surgen dos plantillas que ayudan a delimitar los espacios (Ver Figuras 3 y 4). Éstas tienen dos funciones: tener en cuenta las áreas donde pueden transcurrir las acciones (*zona segura*) y hacer el cálculo de la perspectiva y la deformación según el lugar en el que se ubican las cosas.

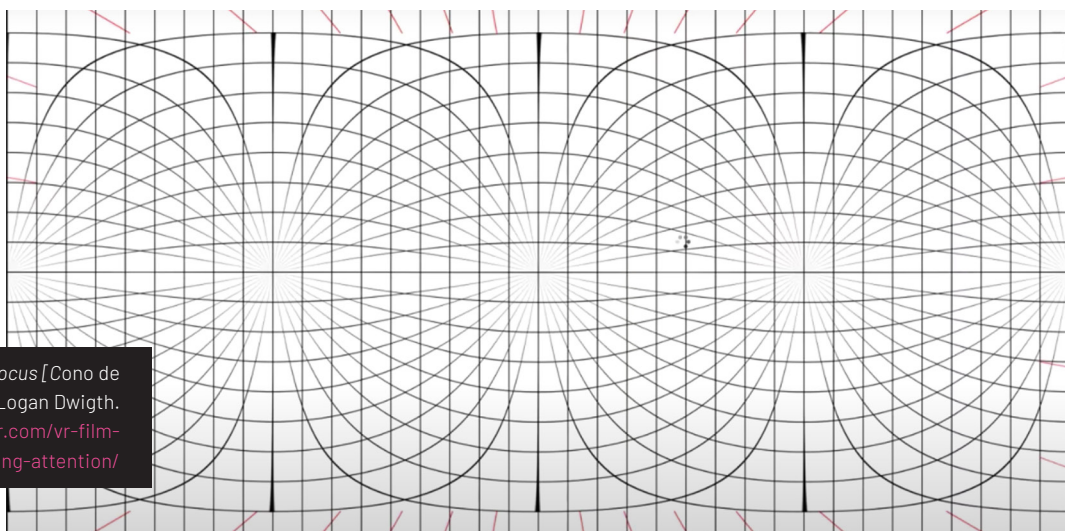


Figura 2. Cone of focus [Cono de enfoque] (2016), Logan Dwigth. <https://uploadvr.com/vr-film-tips-guiding-attention/>

Cone of Focus

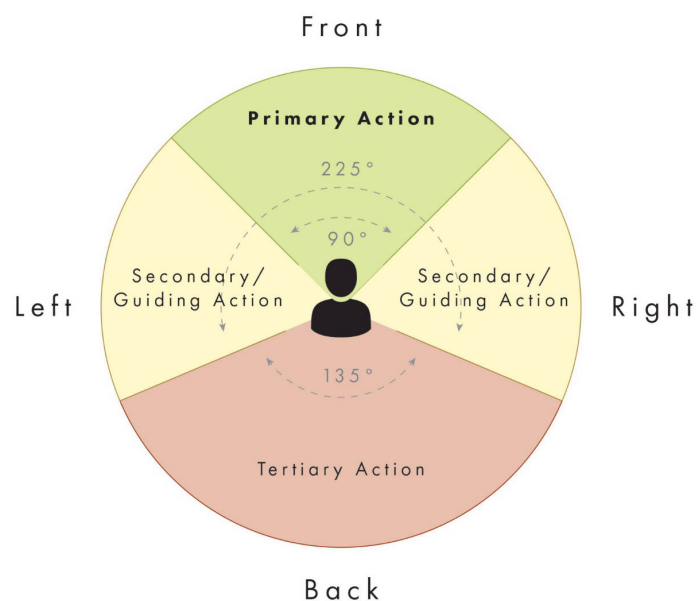


Figura 3. Fotograma de *El Universo de tu Imaginación*. Malena Zevallos, Emir Dominguez Paredes y Lucila Mendoza. La zona segura es la marcada en rojo, que coincide con el panel frontal y una porción del techo.

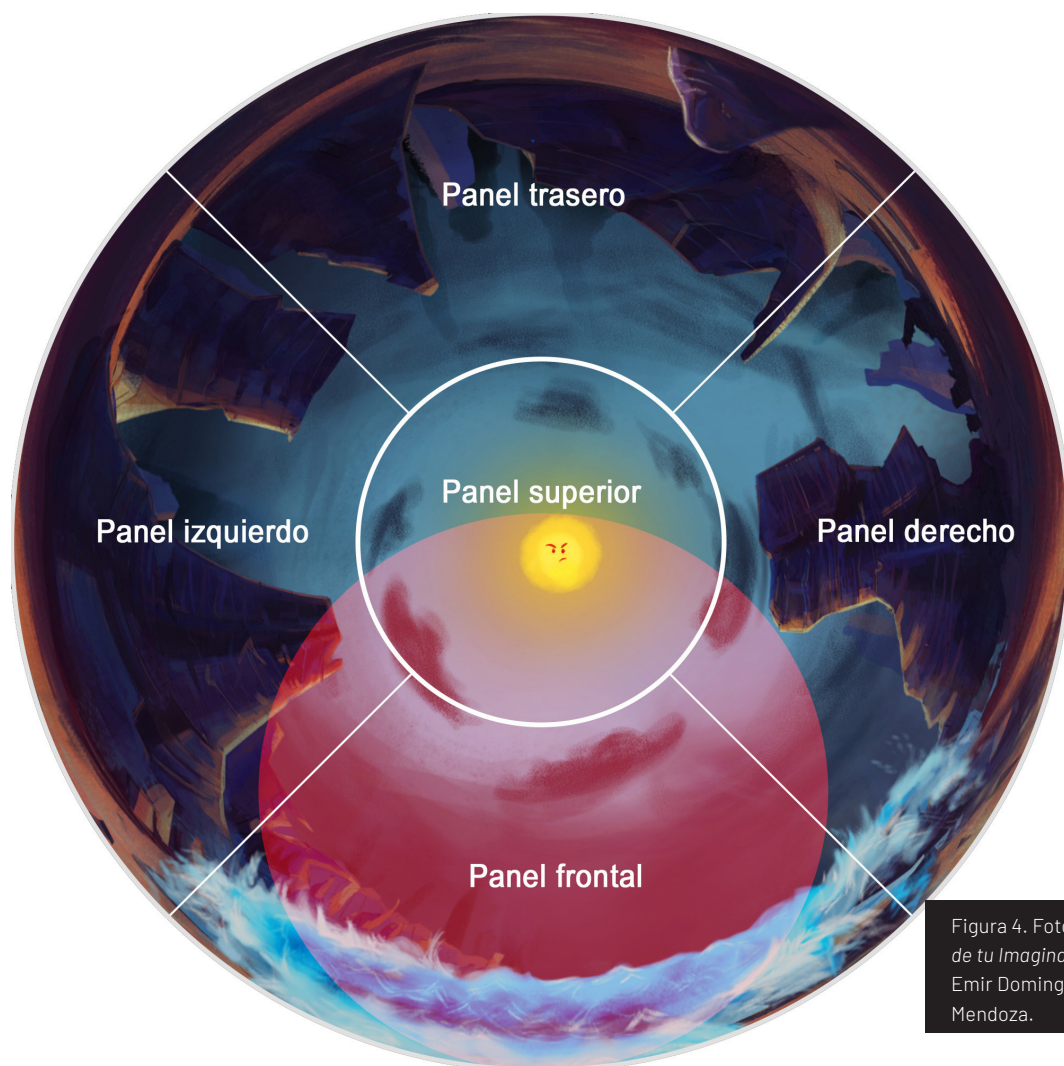


Figura 4. Fotograma de *El Universo de tu Imaginación*. Malena Zevallos, Emir Domínguez Paredes y Lucila Mendoza.

Lo narrativo, lo lúdico

El aspecto narrativo es lo que define hasta qué punto se puede jugar con la ubicación de los distintos elementos dentro del espacio de la pantalla. En los momentos del show en los que la narración es más débil, se amplían estos espacios para dar lugar al carácter lúdico, a que los espectadores jueguen y construyan su propio recorrido visual. En los pasajes de narración fuerte se restringe a la zona segura y se busca, tal como se hace en el teatro, guiar la atención mediante el sonido, la pregnancia de los colores, los contrastes visuales, la movilidad o estridencia de los personajes y sobre todo la iluminación.

Hay un camino interesante que es el de la mirada subyacente donde el espectador llega a un punto diferente que otro espectador únicamente por el hecho de haber estado mirando a diferentes lugares, que según donde mires, el video adapte la narrativa (Sora, 2017, p. 16).

Montaje espacial

El corte tal como lo conocemos en el lenguaje clásico resulta demasiado brusco, es por eso que conviene plantear un montaje a modo de plano secuencia, un *montaje espacial* por sobre el *temporal*. En palabras de Lev Manovich: «El corte cinematográfico es reemplazado por la mutación o la composición digital» (2001, p. 199).

Se eliminó toda posibilidad de fragmentación en términos de plano contraplano, de alternancia en tamaños de encuadres e incluso, en los pasajes de un escenario a otro visualmente muy distintos, se incorporaron transiciones basadas en juegos visuales, alterando distintos elementos de la composición.

En la cultura del ordenador, el montaje deja de ser la estética dominante (...) la composición digital, en la que se combinan diferentes espacios en un único espacio virtual totalmente integrado, es un buen ejemplo de la estética alternativa de la continuidad (Manovich, 2001, p. 200).

Todos estos recursos buscan suavizar el corte evitando el modo clásico de montaje invisible, en el cual se fracciona una acción alternando entre planos generales y planos cercanos, según necesidades narrativas y expresivas.

El desafío inmersivo

«El cine, realmente, no ha sido inventado todavía.»

Andre Bazin

El trabajo analizado fue producido entre 2016 y 2017, desde entonces, los formatos inmersivos han ido ganando terreno en la cultura popular. Para muchos espectáculos la palabra *inmersivo* lo convierte en un atractivo, como sucedió con la muestra *Inmersive Van Gogh* en varias partes del mundo.

Este auge impulsa la posibilidad de experimentación desde la técnica, pero sobre todo desde el lenguaje que propone un gran quiebre en el punto de vista del espectador. Es ahí donde hay mucho para imaginar, explorar, crear. Como en el truco de un mago la ilusión es el puente y la magia viene después.

Lucrecia Martel (en Casa de América, 2018) sostiene que el cine es tridimensional e inmersivo desde que existe el sonido, se podría agregar que en un domo la imagen puede reforzar con gran potencia esa inmersión, pero también puede delatar el artificio.

3 En el siguiente enlace se puede encontrar más información de la muestra: <https://www.immersivevangogh.com/>



METAL

Metal (N.º 8), 2022. ISSN 2451-6643

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/metal>

Al estar ante las puertas de una incalculable variedad de técnicas, como la VR, el *mapping*, la RA y la tecnología interactiva, las posibilidades de ampliarse parecen ser sólo cuestión de tiempo. Es posible imaginar plataformas *fulldome* con el agregado de otras tecnologías y de otras variables, como escenarios pegados a la pantalla que permitan tener artistas o animadores que favorezca un vínculo más lúdico con el público. Existe una gran oportunidad para los realizadores de explorar esta construcción y narración audiovisual que desafía la creatividad e imaginación en la praxis. Como creía Bazin, es cuestión de que lo podamos imaginar.

Referencias

Bazin A. (1975). ¿Qué es el cine? RIALP.

Casa de América. (17 de enero de 2018). *Phonurgia, La Perspectiva sonora del cine y la escritura, Con Lucrecia Martel* [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=NYqq1WltzpM>

IMERSA. Immersive Media Entertainment, Research, Science & Arts. (s.f.). *Immersive*.

<https://www.imersa.org/immersive>

Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Paidós.

Mendoza, L. (14 de noviembre de 2021). *El Universo de Tu Imaginación* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=i74lyWQYWvQ>

Planetario Ciudad de La Plata (1 de marzo de 2015). *Presentación del Planetario Ciudad de La Plata* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5vhUqXxf99U>

Sora, C. (2017). *Una inmersión en el audiovisual VR y 360*. Ediciones Profesionales de la Información.

LA ENSEÑANZA DE LA CERÁMICA SIN CERÁMICA

EL TALLER DE CERÁMICA DE LA UNA DURANTE LA PANDEMIA

TEACHING POTTERY WITHOUT POTTERY
THE UNA CERAMICS WORKSHOP DURING THE PANDEMIC

MARÍA GABRIELA DE LA CRUZ

maríagabrieladelacruz@gmail.com

Universidad Nacional de las Artes y
Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Resumen

Este artículo reflexiona en torno a la propuesta de enseñanza implementada en el taller de cerámica de la Universidad Nacional de las Artes, en el marco de la pandemia durante el período 2020 y 2021. El planteo consiste en analizar cómo se dieron clases de cerámica sin cerámica en un tiempo detenido y por fuera del espacio de taller de la institución.

Palabras clave

Educación; cerámica; pandemia

Abstract

This article reflects on the teaching proposal implemented in the ceramic workshop of the National University of the Arts, in the framework of the pandemic during the period 2020 and 2021. The proposal consists of analyzing how ceramic classes were taught without pottery in a stopped time and outside the workshop space of the institution.

Keywords

Education; ceramics; pandemic

Recibido: 08/04/2022 | Aceptado: 05/05/2022



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribucion-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Aproximaciones en torno a la cerámica

No hay un canon previo predeterminado, ni puede haberlo. Los materiales, soportes y temas del arte en ningún caso pueden fijarse previamente desde instancias externas a la propia práctica artística. Y además [...] esos materiales, soportes y temas son, en la actualidad, los mismos que aparecen en la cadena de producción, información y consumo de la cultura de masas (Jiménez, 2003, p. 51).

En el contexto de las artes contemporáneas la producción plástica pone de relevancia la experiencia y el proceso como elementos fundamentales. Así ha quedado planteado ya desde diferentes perspectivas a partir de trabajos como *La escultura en el campo expandido* de Rosalind Krauss (2002), *6 años, la Desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972* de Lucy Lippard (2004) o *El arte expandido* de Mario Perniola. Sin embargo consideramos que la cerámica, como disciplina artística, aún hoy insiste en mantenerse entre los cánones de obra tradicional, empoderando al objeto como producto final. Así, se reconsideran las técnicas, los materiales y soportes, y se propone una dualidad en cuanto a la función del fuego, como un proceso o procedimiento constitutivo de lo que tradicionalmente se considera cerámica.

Podríamos segmentar la cerámica en tres grandes ejes formadores: el artístico, el artesanal y el industrial (emparentado con el diseño). En estas tres esferas, la cerámica involucra de distintas formas sus vínculos con la sociedad. Por cada esfera, se contempla un estatuto diferente donde los comportamientos del material, la concepción de la técnica y las nociones de tiempo y espacio funcionan de diversos modos. Algo que también se confirma como tres maneras particulares de comprender la producción con el hacer del artista, del artesano y del diseñador (industrial). Esto radica en la intencionalidad del hacedor, pero también en lo que las sociedades y las culturas aportan al considerar saberes específicos que se desprenden de los usos de los objetos y de sus prácticas en la vida cotidiana.

Estos asuntos que aún están en debate acerca del hacer cerámico, construyen un campo de saberes que se traslada a la educación que, independientemente de los niveles educativos en los que se dicte¹, necesita encontrar instancias que habiliten su transferencia, con toda la complejidad que esto implica.

Una mirada particular en pandemia

Una de las cuestiones fundamentales que ha atravesado a la educación durante los últimos dos años tiene que ver con la adecuación de las asignaturas a la modalidad virtual, algo no habitual. Esto se dio debido a las restricciones en el contexto de la pandemia producida por el Covid-19.

¹ En la actualidad, en Argentina, la cerámica está contemplada en casi todos los niveles educativos: existen secundarios especializados en cerámica, tecnicaturas, profesorado, terciarios, universitarios y especializaciones. Esto no ocurre con las otras disciplinas del arte como grabado, escultura o pintura, que no están dadas desde su especialización, sino que se encuentran dentro de las orientaciones artísticas.

Particularmente en la enseñanza de las artes, una de las cuestiones primordiales fue la práctica en el taller, que involucra una experiencia, de cuerpo presente. Dar clases sin estar presentes en el taller supuso un desafío en el marco de tensión que recorrió a los docentes del taller de cerámica cuando la emergencia los empujó a re-pensar(se) como espacio de enseñanza.

El taller de cerámica correspondiente a la Carrera de Artes del Fuego de la Cátedra García Cabo y Jordan, que puede ser cursado como optativa por las diferentes Licenciaturas, de 2º a 4º año, de la Universidad Nacional de las Artes; previo a la pandemia tenía como objetivo la enseñanza de la técnica. La propuesta de las clases consistía en que el estudiante adquiriera y transfiera el conocimiento de las técnicas obtenidas sobre cerámica mediante distintos disparadores que plantean una complicación gradual en el hacer. Es así que el espacio de reflexión a través de la experiencia de la «creación» y de la práctica carecía de un lugar crítico y de un intercambio entre estudiantes y docentes. La urgencia era llegar a los hornos y que la pieza ingrese a tiempo a la horneada, debido a que sin objeto horneado no había promoción de la materia. Para que la pieza cerámica entre a los hornos, además de estar terminada, debía cumplir ciertas cuestiones en el hacer que implicaban un proceso largo en el tiempo. Este tiempo estaba marcado por dos cuestiones, por un lado, climáticas, ya que la pieza tiene un proceso de secado muy lento y en diferentes etapas dependiendo de la técnica que se utilice. Por el otro, para concluir la pieza, en acabados de superficie cerámica, la producción debía hornearse en varias etapas: primero el bizcocho y luego el esmalte, y para los tiempos de horneado pueden llevar unos 15 a 20 días, determinados por la institución que es la que tiene la infraestructura para lograr esto. Así es que la producción de una pieza completa puede variar de 30 a 60 días y la cursada de los talleres es trimestral, lo que se traduce en un total de 14 clases por nivel.

En pandemia, sin el apuro que implican las técnicas y el horneado, se generó algo que fue percibido como ganancia: el tiempo. Sin embargo, faltaba el espacio común del taller.

En virtud de este escenario inédito se pensó en la práctica a través de los siguientes interrogantes: ¿Con qué realizarían cerámica los estudiantes si no se podía salir a comprar los materiales? ¿Cómo saber que en sus casas tienen el espacio para desarrollar estas actividades? ¿Cómo hacer que no se pierda «algo» en el proceso de mediatización tecnológica? ¿Cómo hornear sin hornos? ¿Cómo hacer cerámica sin cerámica?

En esta línea se reflexionó sobre el perfil de los estudiantes, sus edades, sus entornos cotidianos y que es lo que ellos podían aportar desde sus propios entornos cotidianos en las clases. Y en torno a ello pensamos las estrategias de aprendizaje, comprendiendo a la educación como un proceso más complejo que el traspaso de la información, puesto que en el arte las estrategias didácticas están relacionadas con las formas sensibles y poéticas de las producciones de los estudiantes.

¿Cómo hacer cerámica sin cerámica?

Desde la propuesta de enseñanza se reparó que, en los entornos cotidianos de los estudiantes, era posible encontrar objetos de cerámica que no sólo correspondían a la vajilla sino que podían ser juegos de baño, pisos, paredes, ladrillos, implantes dentarios, entre otros. También se contempló el hecho de que, en la mayoría de los posteos en redes sociales, suelen aparecer sitios de la casa, entre ellos se destaca el baño y el fondo de azulejos de los autorretratos o *selfies*. Así se pudo considerar que un gran repertorio de elementos de la vida cotidiana están constituidos por materialidades y procesos propios de la disciplina que nos ocupa pero que hasta ahora no habían sido considerados para la producción de la cerámica en el taller de la UNA (artístico, artesanal y de diseño), simplemente porque ya estaban realizados o finalizados, ya se habían horneado.

Los objetos que habitan los entornos de los estudiantes constituyeron la materialidad para trabajar la poética de la producción cerámica desde la virtualidad. Por lo tanto, al poder considerar este giro se pudo proponer un cambio de estrategia para comprender la cerámica mediante otras perspectivas que nos ofrecieron recursos significativos para la enseñanza.

Las postproducción como posibilidad

Los objetos cerámicos de la vida cotidiana y las condiciones de la realidad de la pandemia empezaron a funcionar como disparadores conceptuales, y también como elementos para producir. En este marco nos interesa recuperar el concepto de *post-producción* de Nicolas Bourriaud (2007) porque propone un corrimiento de la pregunta ¿Qué es lo nuevo que se puede hacer? A ¿Qué se puede hacer con?

El autor contempla a las prácticas artísticas que recurren a formas ya producidas dentro del sistema capitalista actual. Lo llama así en el término literal de la palabra, después de la producción, pero aludiendo al espacio de dedicación del montaje, siendo que la materia que utilizan ya no es la materia prima en sentido marxista sino que son objetos que están insertos dentro del mercado, son portadoras de información en sentido de reorganizadoras del mundo contemporáneo². La contemporaneidad supone inscribir la obra de arte en el interior de una red de signos y de significaciones, en lugar de considerarla como una forma autónoma u original. Se trata de considerar los códigos de la cultura, las dinámicas de la vida cotidiana, las obras del patrimonio cultural y hacerlas funcionar en un sistema diferente al original. Establecer un corrimiento de la materia prima, para Bourriaud (2007), es un reflejo que se vincula con el mundo capitalista contemporáneo en donde, para él, todo está producido.

² Referimos a las producciones capitalistas donde sí o sí pasan por una línea de montaje basado en un sistema de fragmentación y reconstitución, propio de las producciones fabriles. Una línea en la que cada uno de los pasos tiene un rol y participación fundamental en la construcción de un producto.

En este sentido, considerar los elementos que los estudiantes tenían al alcance en sus casas como parte de sus trabajos introdujo la posibilidad de hacer cerámica sin «cerámica». Es decir, con objetos que tienen una impronta, una memoria, otro status en la vida cotidiana. Así nos replanteamos la exigencia que teníamos de pedir a los estudiantes que, en el transcurso de un cuatrimestre, deban realizar todo el procedimiento que lleva a conseguir una producción cerámica, realizando todo el proceso cuando por un lado, la institución estaba cerrada y no podía ofrecer el espacio de taller, la asistencia técnica y las horneadas. Y por el otro, la transferencia de conocimiento, al estar mediatizada por las clases grabadas o virtuales, corrían el riesgo de ser manuales antes que espacios críticos del hacer. De esta forma se repensaron algunas cuestiones asociadas con la posibilidad de producir indagando en los montajes y los registros con materialidades de los entornos cotidianos. Así, pudimos encontrar una estrategia de enseñanza que permitiera pensar en el hacer con productos ya hecho y dedicarle el tiempo a la producción artística, industrial y artesanal en un mismo momento.

Los estudiantes tuvieron que buscar objetos sanos o rotos, objetos preferidos o realizar relevamientos fotográficos en sus casas, en el caso de que se tratasen de elementos que no pudieran ser manipulados [Ver Figura 1].



Figura 1. Imagen de la entrega del Taller Cerámico 2 Cátedra García Cabo - Jordán. UNA. Noviembre 2021. Estudiante Freda Marta Doris. Registro de la autora.

Esta propuesta generó un espacio de reflexión y producción a través de la investigación de los objetos que derivó por ejemplo en indagaciones sobre diseños de herencia manufacturera en Argentina, o sobre conceptos como poseer y romper. También habilitó la consideración de otras prácticas comunes como la conservación y guardado de los objetos de cerámica de la vida cotidiana, reconociendo nuevas características que funcionaban como materialidad para la producción de obra.

Pongo

Paralelamente se necesitó comunicar los principios de la cerámica y de sus procedimientos, en tanto que la consideramos como una materialidad que está sometida a múltiples cambios y transformaciones, no solamente en su proceso final, el fuego. Entonces se organizaron diferentes actividades³ que accionaban el material de un modo no tradicional sino incluso, primitivo. La primera fue convocar a que el estudiante recolectara un poco de tierra de algún lugar cercano, y que a través de diferentes instrucciones sometiera a la masa armada a un modelado cualquiera. A la actividad le pusimos el nombre de *Pongo*, una palabra desprendida de la pregunta ¿Dónde lo pongo? Una pregunta referida a la existencia y el devenir de los objetos, como cuando te regalan algo que pareciera no tener una finalidad concreta y nos descoloca su lugar en la cotidianidad.

Pongo tuvo que ser sometido a transformaciones que luego fueron trasladadas a distintos dispositivos. En algunos trabajos, se privilegió la palabra, en otros los registros audiovisuales y en otros la experiencia en sí misma. Esto permitió un acercamiento a las transformaciones de la materia a través de diversas experimentaciones. Por ejemplo, en una de las producciones de un estudiante [Ver Figura 2] se colocó tierra en agua y pudimos reconocer la temporalidad

Y el barro se hace ante... ¡el Pongo!

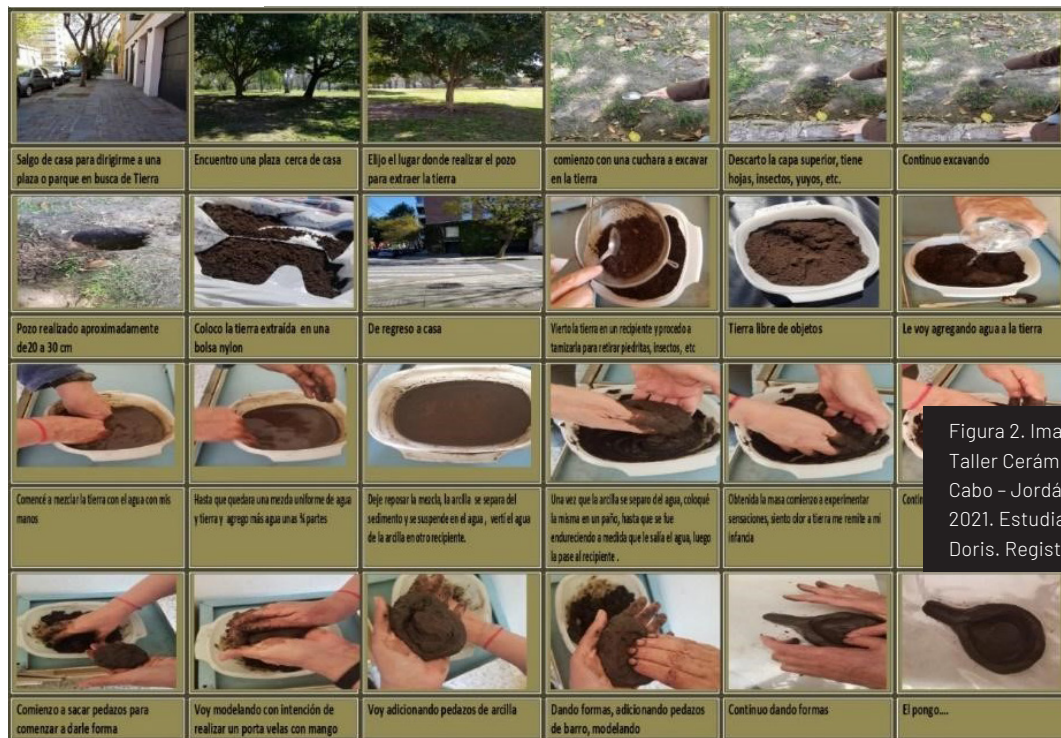


Figura 2. Imagen de la entrega del Taller Cerámico 2 Cátedra García Cabo – Jordán. UNA. Noviembre 2021. Estudiante Freda Marta Doris. Registro de la autora.

3 Para ver algunas de las producciones de estas actividades:

<https://drive.google.com/file/d/15J2UXcerGll0JtX5tjX4DF0hyOk7egwz/view?usp=sharing>
<https://drive.google.com/file/d/1b7Vuz80nsiK1BM77NbfdlaqRvHhXvXP8/view?usp=sharing>
<https://drive.google.com/file/d/12ISSRFjBGIXHZ2p2JdJ4L-eG1yvGBYm0/view?usp=sharing>

mediante un registro que daba cuenta del tiempo que tarda la tierra en absorber el agua y como se vuelve partícula, así se pudo entender el proceso de secado y el proceso de transformación de la arcilla o tierra desde tres aspectos: con la masa que volvimos a obtener con el agua, se construyó a *Pongo*, pero también se utilizó esa masa para reconstruir una cerámica industrial que estuviera rota y por último, construir con la masa y con otro material totalmente diferente [Ver Figura 3]. Así, se pudo ver el proceso de construcción tradicional de la cerámica, sin arcilla. Luego, *Pongo* fue sometido a diferentes tipos de horneadas caseras, en el horno de la cocina, microondas, fuego si se podía, y fue posible ver por omisión o por sus carencias en las temperaturas, algunos efectos de las horneadas tradicionales. Estas diferentes etapas en el proceso de construcción son parte fundamental de los procedimientos constitutivos para la transformación de materia a forma.

Así, las horneadas que llevaban 30 días, se resolvieron en unos minutos, pero no porque se aplicara el paso a paso de un manual tradicional sino por omisión, o por efecto de contrarios, o con la mirada crítica de ver cuál es el proceso, que falta, cuál es el estado de esta materia frente a la cerámica elegida y ya producida.

Así, entre la post-producción planteada más arriba y estas experiencias acerca de las transformaciones de la masa, se desprendieron disparadores que habilitaron pensar en el hacer cerámico, tanto el tradicional con sus tres variables así como el expandido, ampliando sus alcances en el taller.

Estas experiencias incluso pudieron ser consideradas como obras que daban cuenta de lenguajes y procedimientos combinados haciendo que la cerámica no deje de ser cerámica por el hecho de estar mediatizada en videos, o porque el objeto ha sido producido de manera industrial y seriada. Se establece un corrimiento entre lo tradicional, lo que se debe hacer y cómo se debe hacer, que como dijimos al principio del texto, en la cerámica esto es lo que primaba en el Taller a otros modos de producción, es así que consideramos que el estudiante no deja de producir en cerámica, aún sin cerámica (tradicionalmente establecida).

4 Referimos a la tierra como arcilla porque cumple la misma función. La arcilla comprada es un compuesto de $Al_2O_3 \cdot 2SiO_2 \cdot 2H_2O$. Es un material terroso. Ambas proceden de las rocas que la naturaleza fragmenta por medio de la erosión y sus partículas van empequeñeciéndose gradualmente.

5 La masa es el estado primario de dos componentes uno seco y otro húmedo que permite la maleabilidad para construir lo que se quiera, acá referimos a la masa, la tierra con agua que es el proceso primario de la arcilla.

6 Hacer cerámica sin cerámica refiere a un juego de palabras. En una tradición de producción artística cada innovación tecnológica, industrial, trae nuevos cuestionamientos acerca del rol de productor como artista.

			
El pongo modelado	Cocción en Horno eléctrico en intervalos de 5 minutos total 1 hora	Luego de salir del horno y pasa unos días, lo sumerjo en un contenedor con la mitad de aguaagua al pongo	A las pocas horas de estar sumergido absorbe gran cantidad del agua
			
Día siguiente, se deshace, se vuelve barro, por tener una cocción de un horno eléctrico y a una temperatura de 250 grados durante 1 hora.	1er día de una pieza de cerámica rota, que sumerjo en agua	Día siguiente de la pieza de cerámica, queda igual, no se observan modificaciones, no pierde su forma, ya que había sido horneada en un horno con una temperatura superior a 800 grados.	Con la tierra que quedo del TP N° 3 voy a reconstruir una pieza de cerámica rota uno de los platos que se habían roto.
			
Pieza de cerámica elegida	Pieza recién reconstruida a mano reconstruyendo el segmento faltante. Se hacía difícil su adherencia en los bordes	Después de varios días se va secando, se ven grietas.	Al manipular el plato la zona reconstruida al no estar horneada se va rompiendo.

Figura 3. Imagen de la entrega del Taller Cerámico 2 Cátedra García Cabo – Jordán. UNA. Noviembre 2021. Estudiante Freda Marta Doris. Registro de la autora.

Consideraciones finales

Estas experiencias de enseñanza planteadas en la pandemia dieron la posibilidad de repensar(se) en el ejercicio de la profesión docente en el Taller de Cerámica de la UNA. Ante la situación de urgencia se consideró realizar propuestas pedagógicas que contemplaron indagar en las poéticas de las materialidades que constituyen los elementos del entorno cotidiano. En esta línea se trabajó en producciones cerámicas sin «cerámica», investigando en las posibilidades en torno a los montajes, los registros y la experimentación con materiales que no son habituales en el taller. Para ello se guió y se brindaron herramientas conceptuales y prácticas a los estudiantes como una manera de reflexionar, crear hipótesis y desarrollar habilidades profesionales que indaguen en lo que los rodea.

Ahora, después de esta experiencia, el taller continúa con un modo tradicional de enseñanza de la cerámica; pero, seguramente, estas prácticas movilizaron otras miradas, otras maneras de producir y de hacer cerámica, incluso sin “cerámica”.

Referencias

Benjamín, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos interrumpidos I*. Taurus.

Benjamín, W. (abril de 1934). *El autor como productor*. Ponencia presentada por el autor en el Instituto para el estudio del fascismo. Traducción: Bolívar Echeverría.
www.alejandriadigital.com

Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora.

Jiménez, J. (2003). *Teoría del arte*. Tecnos.

Olio, G. y otros. *Cerámica expandida. Pedagogías experimentales en la enseñanza universitaria*. I Congreso Internacional de Enseñanza y Producción de las Artes en América Latina – CIEPAAL, Facultad de Artes, UNLP. (La Plata, octubre 2017).

Sánchez Vásquez, A. (1980). *Filosofía de la praxis*. Grijalbo.

LA LUZ ES ENERGÍA Y TAMBIÉN ES LA MEDIDA DEL TIEMPO

LIGHT IS BOTH ENERGY AND TIME MEASUREMENT

NATALIA DAGATTI

dagattinatalia@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

Resumen

El presente artículo propone analizar la producción audiovisual Vergel (Niklison, 2017) La misma plantea una propuesta estética que indaga en el deseo erótico y el sexo a partir de la metáfora, apartándose de los cánones narrativos hegemónicos. El film configura una mujer deseante y un modo de representación con perspectiva feminista que desestabiliza el prototipo de la mirada masculina. La dirección de fotografía, el color y la construcción espacio-temporal son claves en esta película.

Palabras clave

Audiovisual; representación; feminismos; dirección de fotografía

Abstract

This article aims at analyzing the audiovisual production Vergel (Niklison, 2017). It poses an aesthetic approach at erotic desire and sex through metaphor, departing from the hegemonic narrative canons. The film shapes a desiring woman and a mode of representation with a feminist perspective destabilizing the prototype of the male gaze. The direction of photography, the color and the space-time construction are key in this film.

Keywords

Audiovisual; Representation; Feminism; Direction of Photography

Recibido: 14/04/2022 | Aceptado: 09/05/2022



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribucion-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

«El cine parece haberse inventado para expresar la vida subconsciente, que tan profundamente penetra la poesía»

Luis Buñuel (1974)

Adentrarse en *Vergel* supone dejarse invadir por sensaciones y por emociones, implica sumergirse pero también abrirse, traspasar el umbral hacia el mundo de lo sensorial, de la metáfora, como posibilidad y como recurso para ampliar sentidos sobre lo que no se explica con palabras. Como la poesía, que interviene en el lenguaje para atraer *eso* que excede a la prosa, el audiovisual de Kris Niklison huye de la mera representación y, en su fuga, nos ofrece un camino signado por el pulso sensible.

La primera vez que oí hablar de *Vergel* fue durante una tarde bochornosa y húmeda en un *stand* de la Feria del Libro de Buenos Aires. Nos convocaba un encuentro propuesto por Espacios INCAA, que reunía a realizadoras audiovisuales. Durante este encuentro conocimos a María Papi, de Mujeres Audiovisuales (MUA); ella nos habló de *Vergel* mientras conversábamos sobre producciones independientes dirigidas por mujeres, y explicó que en dicha película los roles más importantes habían estado a cargo de su directora, Kris Niklison. Así llegué a esta potente obra audiovisual.

El lenguaje poético del que se vale el cine tiene la fuerza de comunicar emociones intensas de forma rápida y sintética, dado que utiliza imágenes simbólicas que suscitan, —entre otras dimensiones posibles— emociones inmediatas. Es interesante pensar sobre cierta conexión entre la poesía literaria y el cine a partir de la temporalidad: tanto quien lee un poema como quien ve cine —al menos cierto tipo de cine— queda envueltx en una cierta suspensión del tiempo, se abandona a una percepción temporal que no tiene que ver con la duración: accede a una ruptura de lo lineal.¹ En *Vergel*, el lugar de la poesía se desplaza hacia el terreno de la no figuración: con la puesta en escena, con el dislocamiento espacial, con la ruptura temporal, con la construcción de la protagonista. Estas decisiones estéticas se enmarcan en una perspectiva presente en cierto cine dirigido por mujeres que se opone al conjunto de modelos preestablecidos y que cuestiona los estereotipos femeninos sexualizados. Se trata de directoras de películas que transgreden lo impuesto por una sociedad patriarcal. En línea con Paulina Bettendorff y Agustina Pérez Rial (2016), no apunto a indagar sobre un cine *femenino* sino a «explorar los discursos, las experiencias, y los modos de percepción de y sobre el cine de mujeres» (p. 91). *Vergel* es una película que traspasa lo visual para ofrecernos su mirada, su forma de ver el mundo; y lo hace tanto desde su propuesta estética como desde su narrativa, que se combinan para construir la percepción en la imagen audiovisual. La dirección de actrices, el arte y la fotografía se constituyen en áreas fundamentales para esta búsqueda.

1 Andréi Tarkovski [1984] (2000) dice que lo que hace único a la poesía y al cine es la presentación de hechos inmersos en el tiempo y cambiados por él. Se trata, entonces, de imágenes que no solo viven en el tiempo, sino que el tiempo vive dentro de ellas.

Así pues, la confluencia con lo poético prima por sobre la articulación del relato, esto es, por sobre el arco dramático. Una mujer brasileña de vacaciones en Buenos Aires está de duelo; su marido murió ahí y ella debe hacer los trámites para repatriar su cuerpo. Esta información se presenta durante los primeros minutos; la muerte trae consigo el azar, lo imprevisible.

Entonces ¿qué sucede en los restantes setenta minutos? Todo lo que señalaría el manual del arquetipo para la historia de una mujer blanca, de clase media, extranjera, que enviudó en vacaciones es —felizmente— lo que no sucede en *Vergel*. La explosión de color, la conjugación de luz y sombra, la textura, la cámara cercana a nuestra protagonista, las decisiones quirúrgicas de encuadre y de composición tensarán esa pulsión de muerte para proponer otra forma de representar la muerte y el duelo: a través de la vida.

La película transcurre en un solo espacio: el departamento que le prestaron para vacacionar. Un lugar enclavado en el cemento de la urbe pero lleno de color e inmerso en un vergel de plantas que signarán su estadía, su devenir, su sexualidad y sus vínculos durante el tiempo que le queda allí. Niklison utiliza planos fragmentarios, jirones de espacio, y rompe coordenadas del cine clásico en busca de un cine poético, hecho que se percibe también en películas de una gran cantidad de directoras mujeres² contemporáneas.

Según Jacques Aumont (1996), el cine funciona como una forma de pensamiento que nos habla de ideas, de emociones y de afectos a través del discurso de las imágenes. De forma análoga, todos los elementos que componen *Vergel* —y en particular las decisiones de puesta en escena y puesta en plano— direccionan la narración hacia un nivel dramático cargado de emotividad y de poética visual. El detalle, la pausa, el minimalismo dramático, la ausencia de explicaciones racionales, ceden el espacio a instantes, a paréntesis de poesía, donde la imagen privilegia lo sensorial, la metáfora, la búsqueda por conmover el inconsciente.

La mayoría de los planos en *Vergel* me remiten a un cuadro, a una pintura, a un despliegue visual plástico potente que está ahí, más allá de la cámara y más allá de la protagonista [Figuras 1 y 2]. Pascal Bonitzer [1987] (2007) habla del plano compuesto como un cuadro, y señala que generalmente es *a-narrativo*, que produce una pausa en el fluir del relato. En el caso de la obra de Niklison, los planos cuadro son la regla y no el acento, con un ritmo particular que acaso sea similar al tiempo del duelo: con detenciones, con espera.

2 Utilizo el término mujeres, en plural, apoyándome en la postura teórica de Teresa De Lauretis (1992) al referirse a las mujeres como «seres históricos reales que, a pesar de no poder ser definidos al margen de esas formaciones discursivas, poseen una existencia material evidente» (p. 52).



Figura 1. Kris Niklison, *Vergel* (2017)



Figura 2. Kris Niklison, *Vergel* (2017). Potencia plástica de la puesta en escena

Lo que viene después (¿o es el origen?)

La propuesta estética y narrativa de *Vergel* tiene características susceptibles de ser homologadas con el *cine contemporáneo*. Niklison es una directora que privilegia la puesta en escena por sobre la trama, y que utiliza el primer plano de forma sistemática, con lo que produce un dislocamiento del espacio (Bonitzer, [1987] 2007). Esto sucede en gran medida por el tratamiento de luz y sombras: el clima lumínico sensibiliza el espacio, posibilita una lectura expresiva del mismo. No es necesaria una disposición espacial concreta porque no se busca una conexión desde lo racional con el mismo.

El desplazamiento del espacio, acompañado de un discurso visual potente, en el que la luz, el verano, la presencia del agua, el color y la dirección de arte hablan de la vida en una pausa de muerte, en diálogo con el cuerpo,³ decanta en una sensación de tiempo suspendido, un no-tiempo. Esta conjugación espacio-temporal habilita la pausa, una sensación de adormecimiento, que nos traslada a una percepción temporal distinta. Esa languidez, propia del calor de verano que se respira en el film, tendrá explosiones de sexo y de amorosidad que aportarán a la configuración de una mujer deseante.

Un luto rojo. Estallido de color y de texturas

Los fulgores cálidos que salen de la pantalla tiñen mi rostro mientras miro, una vez más, a la protagonista moviéndose por su cuarto anaranjado. Sin lugar a dudas, Niklison construye la propuesta cromática a partir de la metáfora: la explosión de color presente en *Vergel* se convierte en el elemento sensorial que resuena en la poeticidad vibrante de las secuencias que la componen [Figura 3]. El rojo, el naranja y el verde son los colores más utilizados en la puesta en escena. La protagonista viste de rojo durante gran parte de la película: incluso su ropa interior es roja. El rojo es un color poderoso, con ciertas connotaciones simbólicas tanto negativas como positivas, pero siempre ligadas a pulsiones, a la vida, a las pasiones. Del mismo modo, el naranja nos remite a lo cálido. En palabras de Eli Sirlin (2005), «tiene un carácter acogedor y estimulante y tiene un dinamismo muy positivo y energético» (p. 121). Por su parte, la presencia del verde, dada principalmente por las plantas, permite vislumbrar un vínculo con la naturaleza que posee intrínsecamente el valor de la vida y de la muerte.



Figura 3. Kris Niklison, *Vergel* (2017). El color propone un pulso de vida en el duelo de la protagonista

³ El trabajo con el cuerpo que propone Niklison me recuerda a lo que señala Ana Amado (2006) sobre «la insistencia de las mujeres cineastas en mostrar actitudes corporales como signos del estado de la psiquis femenina» (p. 48), y de situaciones que atraviesan.

Es destacable el trabajo con las texturas a partir de las plantas, ya sea por transparencia, por sombras o por capas compositivas. La vegetación que invade las escenas nos remite también a una geografía: la exuberancia de las plantas moviliza nuestro imaginario, nos lleva directamente a pensar en Brasil, el país de origen de la protagonista. La presencia de la naturaleza es un innegable gesto en pos de crear un espacio poético que nos ofrece una mirada de la muerte desde la vida, tal como dice Niklison: «(...) sin sexualidad tampoco hay vida; las plantas y la sexualidad remiten a la vida que está intrínsecamente vinculada a la muerte y sobre esos pilares se construye la película y nada más, porque nada más hace falta» (Conversación personal, 2022).

Una muerte en el agua

La primera vez que vi *Vergel* tuve la sensación de que el marido había muerto en el agua. Vi la película en varias oportunidades y realmente no hay una información concreta al respecto, pero ciertos elementos que aparecen en la puesta en escena —como la mujer en la bañadera, sumergiéndose y aguantando la respiración, la marcada presencia del agua, la temperatura color fría de la luz en escenas nocturnas— acaso sean marcas, huellas de lo ausente.

La directora parte de la premisa de no estimular la razón, no dar información concreta y estimular el lado derecho del cerebro para provocar sensaciones, para invadirnos con poesía. Su propuesta visual busca evocar algo que reside entre lo subjetivo y lo sensorial; nos invita a habitar un universo que explota de color, de luz y sombra, con composiciones que parecen pinturas, donde las angulaciones y los movimientos de cámara son de una destacada potencia estética y donde el detalle es lo privilegiado. La organización espacial, su modulación con el cuerpo, el detenimiento sobre una «búsqueda de imágenes que permitan o bien ser conectadas físicamente con sus objetos o bien ampliar el visible fílmico a través de su expansión sensorial» (Bettendorf y Perez Rial, 2016, p. 2), hacen de *Vergel* una película que se corre de la imagen homogeneizada, anclada únicamente en dispositivos tecnológicos y en cánones narrativos. La puesta en escena del deseo erótico y el sexo transgrede, rompe la expectativa, configura una mujer deseante y también un modo de representación con perspectiva feminista [Figura 4]. Tanto el encuadre como la composición de estas escenas desestabilizan el canon de la *mirada masculina* (Mulvey, [1975] 2007); es una resistencia a «englobar la experiencia corporal y sexual de las mujeres en el MRI» (Kratje, 2013, p. 250).



Figura 4. Kris Niklison, *Vergel* (2017). La representación de una mujer deseante es una de las decisiones centrales y rupturistas de la directora

Luz expresiva

El lenguaje propio de la luz es «capaz de intervenir en un espacio y de producirnos una emoción o contarnos una historia» (Sirlin, 2005, p. 320) aún sin personajes, tiene la capacidad de potenciar la acción dramática, además de ser indispensable para poder generar una imagen.

Podemos vincular, a grandes rasgos, el naturalismo con el realismo —aunque no sean lo mismo—, pues promueven una ilusión de transparencia, una ilusión de realidad y también la transmisión de un sentimiento, recurso muy presente en el cine clásico. La luz de *Vergel* es naturalista: aunque por momentos se presenta como una luz blanda y difusa, resalta el tratamiento de la textura, del contraste y de ciertos planos con una iluminación angulada, con trazos de luz y sombra muy marcados, que nos remiten a ciertas características del expresionismo [Figura 5]. Así como la poesía, que permite y promueve un lugar de conflicto, de convivencia de opuestos, me permito decir que el clima lumínico de *Vergel* es naturalista expresivo.

El análisis profundo sobre la luz solar en verano en la locación permitió a la directora construir un clima lumínico potente. Esa observación fue precisamente la génesis de la película. En casi la totalidad del film se utiliza la luz natural, con texturas, en repetidos momentos con alto contraste y con una angulación bastante horizontal que nos hace pensar en un horario del día. Niklison capta la expresividad de la luz natural y de las sombras, y se apropia de ellos para generar sensaciones, a partir de esta luz propia de horarios del día muy simbólicos, como lo son el amanecer y el ocaso. Es su mirada sobre la imagen la que construye ese universo

4 Alfonso Parra (2009) propone una posible distinción: «La fotografía realista se refiere, en última instancia y como ya señaló Delacroix respecto del realismo pictórico, más bien a lo feo e inmediato por enfrentamiento a lo bello y elaborado, donde se enmarca la fotografía naturalista» (s./p.).

valiéndose de la luz natural, de elementos naturalistas en la puesta en escena que, al ser atravesados por la mirada de la directora, se transforman huyendo de una construcción mimética. Así, construye un universo con una poética propia, donde se destaca lo sensorial por encima de lo narrativo.



Figura 5. Kris Niklison, *Vergel* (2017). La expresividad de la luz natural, sombras y texturas, genera un clima lumínico concreto

Por su parte, la utilización de la luz proveniente de pantallas como luz principal en casi todas las escenas nocturnas, con dominante fría, nos distancia un poco de esa explosión de color que hay durante el día; viene de la mano de planos estáticos que remiten a la soledad de la protagonista: el silencio, la pausa, la reflexión, el dolor. Esa concreta decisión de puesta de luces implica el estudio de los dispositivos como fuente lumínica.

Creo que escribir esta reflexión me movilizó tanto como las veces que he intentado subir una montaña; que los rodeos, los atajos, las diagonales y las conexiones fueron formando una enredadera que se convirtió en la forma de abordar esta obra tan compleja. Es interesante reflexionar sobre una obra audiovisual que plantea otra forma de ver el mundo, otro tipo de discurso; una obra que construye una protagonista que es sujeto de acción, una persona deseante. *Vergel* se erige como una fisura, un desvío en la máquina cultural uniforme que propone el capitalismo heteropatriarcal y, apelando a la dimensión poética del lenguaje audiovisual, se constituye como un espacio de resistencia frente a lo históricamente instituido por la industria cinematográfica. *Vergel* se enmarca en una poética fuertemente ligada a la forma de mirar de las mujeres detrás de la cámara.

Referencias

Amado, A. (2006). Velocidades, generaciones y utopías: a propósito de *La ciénaga*, de Lucrecia Martel. *ALCEU*, 6(12) 48-56.

http://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/alceu_n12_Amado.pdf

Aumont, J. (1992). *La Imagen*. Paidós.

Bettendorff, P. y Pérez Rial, A. (2016). *Imagen y percepción. La apuesta por un realismo sinestésico en el Nuevo Cine Argentino realizado por mujeres*. Universidad Nacional de las Artes.

Bonitzer, P. [1987](2007) *Desencuadros. Cine y pintura*. Santiago Arcos.

Bonitzer, P. [1982](2007). *El campo ciego. Ensayos sobre el realismo en el cine*. Santiago Arcos.

De Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no: Feminismo, semiótica, cine*. Cátedra.

Kratje, J. (2013). El cuerpo y la sexualidad como locus de disputa. Aportes para una lectura crítica de las figuraciones fílmicas de las mujeres en el cine argentino. *Papeles de trabajo* (12) 248-271. Universidad Nacional de San Martín.

Mulvey, L. [1975] (2007). El placer visual y el cine narrativo. En K. Cordero Reiman e I. Sáenz (comps.), *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. Universidad Iberoamericana.

Niklison, K. (directora). (2017). *Verge!* [película]. Mi Chan Tchong & Niklison.

Parra, A. (marzo de 2007). Realismo fotográfico, fotografía natural. *Cameraman: Revista técnica cinematográfica* (9) 72-74.

Sirlin, E. (2005). *La luz en el teatro*. Atuel.

Tarkovski, A. [1984] (2000). *Esculpir en el tiempo*. Rialp.

EL MONTAJE OBSTINADO

CONSTRUCCIÓN DE UNA MEMORIA A PARTIR DEL MONTAJE

THE STUBBORN MONTAGE
CONSTRUCTION OF A MEMORY FROM MONTAGE

JULIETA COLOMA

julieta8coloma@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

Resumen

La exploración en el cortometraje *Las flores permanentes* (2021) consta de una búsqueda de ciertas posibilidades, operaciones y vínculos, en y entre montaje y memoria, para repensarlos en tanto dispositivos. Este artículo analiza y reflexiona sobre su proceso, realizado a partir del trabajo con lo discontinuo, la construcción y reconstrucción de imágenes y una estructura irresuelta. Una sensación de memoria que se manifiesta a través del montaje.

Palabras clave

Montaje; memoria; vacío; cine ensayo

Abstract

The exploration in the short film *Perennial Flowers* (2021) consists of a search for certain possibilities, operations and links, in and between montage and memory, to rethink them as devices. This article analyzes and reflects on its process, carried out through work with the discontinuous, the construction and reconstruction of images and an unresolved structure. A sense of memory that manifests itself through the montage.

Keywords

Montage; memory; empty; film essay

Recibido: 18/04/2022 | Aceptado: 03/05/2022



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribucion-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

«El río es una vacuidad
un vacío de la imagen
A veces una frase»
Marguerite Duras (1984)

Como quien revuelve un primer cajón desbordado de cosas, removí mis cuadernos, estantes, cajas, discos y carpetas de pc —mi archivo—. Me encontré con objetos conservados, quizás como promesas frente al paso del tiempo, y una inquietud constante que se desprendía de todos aquellos soportes: nunca percibimos un recuerdo dos veces de la misma manera.

Mi trabajo de graduación en Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes – Universidad Nacional de La Plata (UNLP), *Las flores permanentes* (2021), propone recuperar esa experiencia impalpable propia del montaje y de la memoria, reflexionando sobre ciertas posibilidades, lógicas y vínculos en y entre tales conceptos. Se buscó generar una sensación de memoria dada por el montaje, donde se explora la percepción temporal y se evidencia la discontinuidad de las imágenes y los sonidos para construir con ello una poética: material de archivo, filmaciones actuales e imágenes procesadas mediante un viejo escáner; orígenes y universos heterogéneos como parte de una misma trama. En esto, la memoria es trabajada de manera oblicua, como lo indecible de la historia: está en un espesor.

Así como ante un *film* jamás se tiene el menor saber previo de lo que será la próxima imagen (Aumont, 2020), los recuerdos también aparecen de forma laberíntica y azarosa. El pasado no tiene un sentido fijo, tampoco lo tienen las imágenes: ambos adquieren aquello que el presente necesita. El montaje, como la memoria, son dispositivos de (re) construcción, capaces tanto de unir como de separar.

A partir de esta idea se planteó una estructura irresuelta en el cortometraje, puesto que no procura el progreso que respondería a un tipo de representación clásica y lineal. Desde el montaje no se determinan relaciones estrictas o específicas entre las imágenes y los sonidos sino que se propone una apertura en cuanto a las posibilidades de lectura, otorgando más libertad a la imagen, como a lx espectadorx.

La idea de memoria se trabajó a partir de dos operaciones que atraviesan y conforman la obra: la supresión y retención de *frames* y la reconstrucción de imágenes, evidenciando la voluntad en las rupturas imagen-sonido / espacio-tiempo y el trabajo con la figura de lo discontinuo. Las insistencias e intermitencias que propone el montaje reconfiguran constantemente la manera de percibir aquello que presenta, el paisaje, el presente y el pasado.

Asimismo, las marcas de identidad de cada medio, dadas por su propia materialidad, terminan por recordarnos la temporalidad de las máquinas de imágenes (Dubois, 2001).

Un tríptico de imágenes heterogéneas: las de archivo de video recuperadas de las carpetas de mi computadora —el correr del río, las nubes, ventanas y flores—; un personaje que camina en un paisaje de campo y el archivo de objetos, recobrado de las cajas, procedente/procesado mediante un escáner. Secuencias que se pliegan unas sobre otras, en torno a la representación ausente de memoria.

Pliegues en el montaje

Un personaje camina por un campo, lo vemos de espaldas. Atraviesa claros y arbustos, conoce el camino, pero su movimiento es cuidadoso. La imagen es etérea y la cámara lo acompaña de cerca —aunque no hay certezas de que él lo note—. Sin embargo, este caminar es interrumpido con cada corte de montaje, los cuales niegan su avance y lo colocan caprichosamente en distintos puntos. Intermitencia o errancia que no genera en lx espectadorx un interés por saber hacia dónde va o para qué, sino que, poco a poco, va tomando aspecto de una inevitable presencia sin puntos de referencia precisos. Esta caminata se desvía con la aparición de los distintos tipos de imágenes de archivo, como si se le cruzaran por delante del camino.

En el des-pliegue de cada secuencia, interrumpida y constante a la vez, se insinúa una ausencia; un ir y venir o desdibujamiento de bordes entre el adentro y el afuera del personaje, de los planos, del espacio y del tiempo.

Este desdibujamiento también se da en el trabajo sonoro: un sonido que no responde propiamente al del cantar de los pájaros es asociado a ello para más adelante convertirse, por ejemplo, en el sonido del barrido del escáner. El sonido de un río fluyendo se rompe, se quiebra y funde en otra imagen, convirtiéndose en otra cosa. La ambigüedad modifica la organización presente-pasado, oscilando entre lo maquínico y lo natural.

Los sonidos son fragmentados, equívocos, repetidos y resignificados. Al no determinarse férreamente con las imágenes se multiplican los sentidos y se altera la lectura habitual entre las dimensiones de lo visible y lo audible: los sonidos están desarraigados de las imágenes, ya no hay una única unión posible.

La voz *over*, por su parte, se establece como un efecto de corporeidad, construyendo el carácter en presente con lx espectadorx. Un botón le da *play*. Su textura la coloca ajena a las imágenes, pero su tono, íntimo y cercano, nos devela secretos y experiencias como frases que hubiesen estado guardadas en la misma caja que los objetos del escáner —quizás así lo fue—. Frases sueltas que se suspenden de una línea a la otra y ahuecan el tiempo, pronunciando el efecto de vacío: se separan al punto de casi olvidar de qué se estaba hablando, como si las imágenes la dispersaran, y de pronto, algo —a veces un sonido, un movimiento, o incluso las propias imágenes— la hace retomar el hilo. Esta operación no facilita la lectura del *film* para lx espectadorx, sino que, en cierto punto, la dificulta y obstaculiza, le exige poner de sí.

No deja de ser un elemento que cose el audiovisual y posibilita la apertura a nuevos significados, un ir y venir con las imágenes y el tiempo que conduce a lugares inciertos de la imagen. Invita a quien está mirando a buscar sus propias *imágenes del paraíso*.¹ Así, el acto de la palabra se convierte en imagen.

El cine logra la ilusión de movimiento al volver imperceptible la separación entre determinados *frames* por segundo; y es ahí donde trabaja esta obra, en esos vacíos, en esos negros, en esas pausas invisibles; algunos *frames* se suprimen mientras otros se detienen alargando su duración. La discontinuidad busca ser evidente. Se fracciona el tiempo, se lo interrumpe, generando un movimiento que resulta tosco, roto, susceptible de ser leído como error. Como si el plano se plegara sobre sí mismo a su interior, tensionando, una vez más, el adentro y el afuera. Estos cortes-acontecimiento rompen no sólo la linealidad, sino también la ilusión de ver continuidad en lo discontinuo, poniendo en juego el espacio y el tiempo, así como la representación misma.

Postales del presente

En los pliegues de ese andar del personaje, irrumpen imágenes de escáner con objetos/promesas recuperados; son notas, flores, pequeños juguetes. Imágenes con un espacio incierto, generadas a través de una máquina por la cual el tiempo entra y sale: las cosas son hechas, deshechas, rehechas.

Este medio propone una dimensión íntima de las imágenes. Si según Alexandre Astruc (1948), la obra debería representar una especie de *paisaje interior*, en *Las flores permanentes* me gusta llamarles postales, de mi infancia y de mi presente. Puramente formales, estas imágenes vienen a ser fragmentos de otro tipo de orden, uno que rechaza la representación figurativa, como el encuentro fortuito entre un anillo y unas hojas de cilantro sobre el cristal de un escáner² [Figura 1]. Aparecen, en un principio, sin ser claras para el espectador, como una presencia perturbadora y diferente (Sobchak, 2011), que «viene a recordarnos esa temporalidad extrahumana» (Hertz & Parikka, 2012, p. 9).

1 Remite a una de las frases presentes en la obra: «...Como, sin saberlo, llevamos en algún lugar profundo imágenes del paraíso» (Coloma, 2021, 03m42s).

2 Juego con la frase célebre surrealista «El encuentro fortuito sobre una mesa de disección de una máquina de coser y un paraguas», atribuida al Conde de Lautréamont.

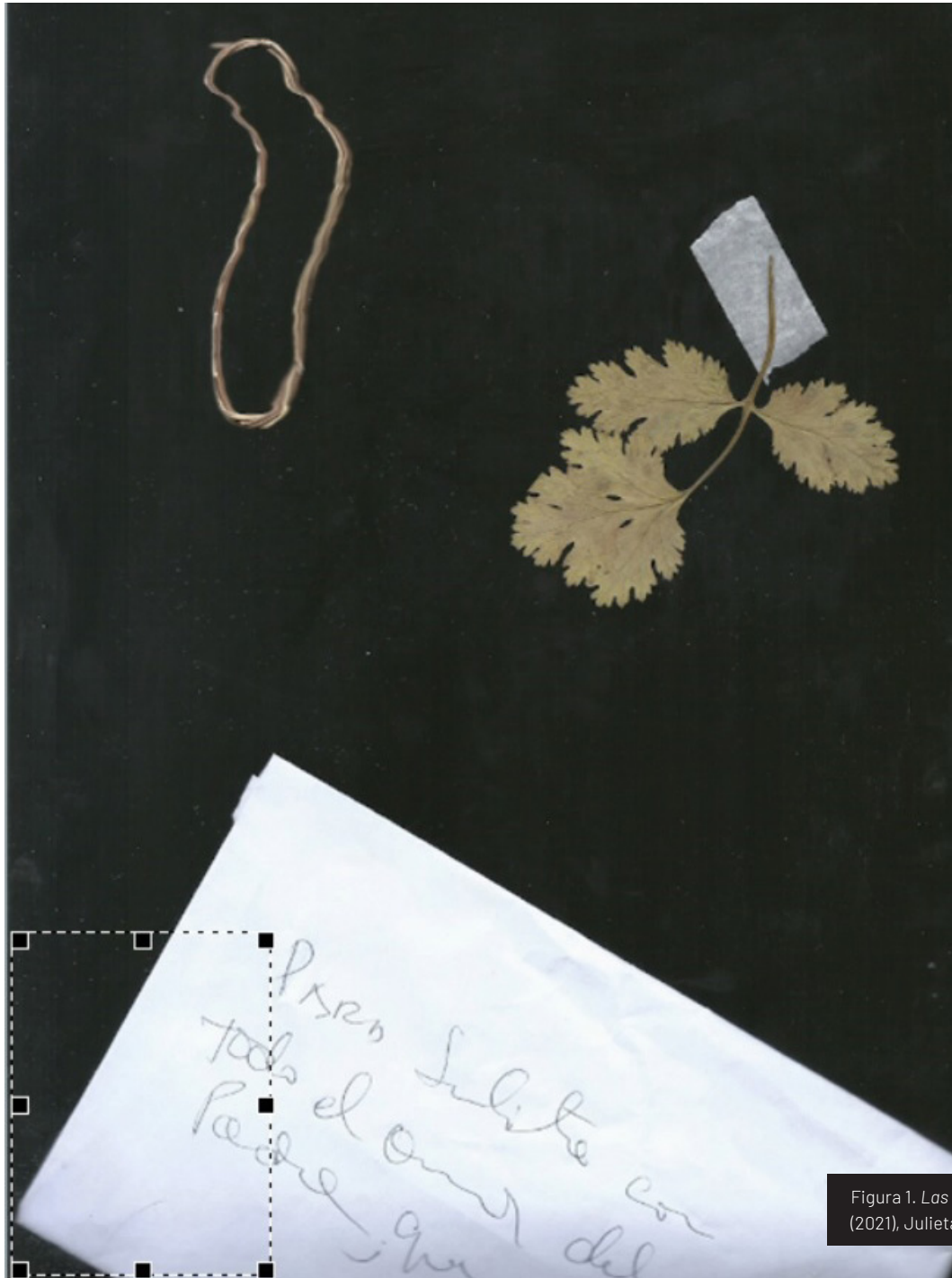


Figura 1. *Las flores permanentes* (2021), Julieta Coloma.

Dichas postales se configuran a partir de grabaciones de pantalla de los distintos escaneos-composiciones. Un pleno gris se abre a la imagen que se genera lenta y pesadamente, como si aquello que escanea -estos objetos cargados de tiempo sobre el cristal- estuviese cayendo

de a bloques por el borde superior del cuadro. Muchas veces, estas postales cuentan con intervenciones que consisten en generar desplazamientos durante el barrido del escáner: se generan distintos tipos de deformación interna en la imagen -como cierta idea de gravedad afectada, derretimiento o fundición-, pero su resultado final es totalmente impredecible. Tal intervención agrega una dimensión temporal a la imagen fija que tradicionalmente produce el dispositivo. Este accionar opera no sólo sobre las imágenes, sino también sobre sus sentidos, al establecerse una relación física. Son caracoles, libros, objetos donde se posa el tiempo que altero, derrito, desfiguro, en un intento de evidenciar su discontinuidad.

El barrido devela poco a poco cómo se traduce la materialidad física de los objetos a la materialidad digital. Temporalidad de la cual me apropio. No sólo son alterados los objetos que componen tales imágenes, sino también la forma y el tiempo en el que ellas tardan en emerger de esta pantalla gris.

Estas imágenes se relacionan con la inmaterialidad, como agujeros negros que absorben el relato. Son fragmentos autónomos, cargados de una densidad que contiene todo un mundo en su interior, pero lo suficientemente despegados como para asociarlos entre sí de diferentes maneras en cada aparición. Estas variaciones, con forma de ecos (Amiel, 2005), modifican su vínculo y significado junto con las demás. Aparecen y mutan, ignorando, pareciera, el transcurso de la historia, dando la posibilidad de volver hacia atrás, de evocar el recuerdo.

Podría decirse que frente a la inestabilidad de las cosas, del tiempo y de las imágenes, Chris Marker encuentra en su largometraje *Sans Soleil* (1983, 39m53s) una solución: «si las imágenes del presente no cambian, cambiemos las imágenes del pasado». La propuesta del escáner funciona como un medio que no sólo explora y trae el pasado, sino también como pregunta desde el cine a los medios, sus soportes, trayectorias e identidad. Si el medio es un archivo, como plantean Garnet Hertz y Jussi Parikka (2012) retomando a Michel Foucault, este dispositivo contemporáneo, pero de obsolescencia programada, da cuenta de «la memoria en sus estratos: no solo la memoria humana, sino también la propia de las cosas, de los objetos, de sus circuitos» (2012, p. 1). Construyo las imágenes de archivo, en un gesto de re-mediar con el montaje.

Manipulando el tiempo, su flujo, bordes y figuras, busco sacar de la imagen otro sentido que el literal y que comience a ser algo más (o algo menos) que una imagen (Weinrichter, 2007), para usarla, mirarla y poder reflexionar y operar sobre ella; ponerme a su lado, integrando palabra e imagen desde el montaje, que se hace forma del discurso.

Conclusiones o la memoria palpitada por el montaje

El cortometraje se remonta en la mente de lx espectadorx. Así como en la memoria, en *Las flores permanentes* se hacen visibles imágenes que no están ahí necesariamente. Imágenes que se evocan, unen y construyen bajo lógicas tan singulares como, en algún punto, azarosas.

En este tipo de montaje —más cercano al *collage*—, las imágenes son a la vez insertadas y expulsadas del flujo de montaje/pensamiento³. No es que un tipo de secuencia, en su aparición, interrumpa a la otra sino que se hace presente la posibilidad de entenderlas como momentos que van componiendo al cortometraje, sin necesidad de una explicación causal, hiladas a su vez por la voz *over* que habla desde un afuera casi absoluto.

La continuidad siempre está presente en la mente, dice Jacques Aumont (2020), pero no en la materia. Se rompe, desde el montaje, la idea de linealidad como progreso, para plantear una linealidad que desvía la continuidad. Entre las secuencias se traza una línea invisible que bordea y configura la representación ausente de la memoria, creando una banda de Moebius: esa torsión en el tiempo que une dos acontecimientos, donde el derecho y el revés se continúan el uno con el otro. Es un borde que, sin ser cruzado, conduce y hace reaparecer el otro lado de la banda, borde entre imagen y lenguaje, entre presente y pasado. Las secuencias de esta banda —cada una a su vez remitiendo a su propia esfera de significados— reflejan y exponen su interior, haciendo resonar al pasado como una experiencia que juega con la percepción temporal: abren a la memoria otros lugares y sentimientos «que vuelen a palpitar» (Amiel, 2005, p. 127).

A través de gestos y objetos con surgimientos aleatorios a lo largo de la estructura, de reordenaciones impredecibles, esta obra emplea estrategias que se encuentran en las coordenadas del ensayo audiovisual, categoría sin dudas escurridiza y difícil de definir.

En principio, se corre de la posición afirmativa y determinante de las cosas para promover la reflexión (Galuppo, 2018); se caracteriza por un tipo de montaje expresivo (Weinrichter, 2007) y el uso equívoco de imágenes objetivas para establecer un discurso subjetivo (Scherer en Weinrichter, 2007), así como inventa, cada vez, su propia forma (Weinrichter, 2007). Una categoría polimorfa, líquida, que debe buscar su estructura, ya que sólo le valdrá así.

La asincronía espacio-tiempo, las rupturas entre planos, los espacios de la voz *over* y los vínculos y reminiscencias de nuevos lazos que genera la obra, requieren de la memoria e imaginación de lx espectadorx. Estas operaciones trabajan una a una y enlazadas sobre la cuestión de la presencia, pero no como el resultado de ir *rellenando ausencias* (Sobchack, 2011) sino porque, justamente, las exhibe y trabaja sobre ellas. Son imágenes y sonidos que, en lugar de estar ubicados donde molesten menos, organizan la trama: cualquier cambio durante el proceso de montaje, rompía las proporciones y equilibrio del cortometraje, que implicaba su reconstrucción prácticamente total.

Las flores permanentes no busca ninguna plenitud o totalidad. El montaje muestra sus brechas, sus operaciones y bordea, con su insistencia -repeticiones, resignificaciones y desvíos-, el espesor de aquello que no se está nombrando.

3 Montaje en el cual la sucesión de planos no responde a un orden realista, sino demostrativo. Los planos no elaboran una continuidad, sino más bien una serie de sobresaltos (Amiel, 2005).

Referencias

Amiel, V. (2005). *Estética del montaje*. Abada.

Astruc, A. (1948). Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo [El nacimiento de una vanguardia: La Cámara stylo]. *L'Écran français [La pantalla francesa]*, 144(30), 588.

Aumont, J. (2020). *El montaje: la única invención del cine*. La Marca.

Beaujour, J. y Mascolo, J. (Directores). (1984). *La caverne noire* [La caverna negra] [Documental].

Coloma, J. (2021). *Las flores permanentes* [Cortometraje]. Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata.

Dubois, P. (2001). Máquinas de imagen: una cuestión de línea general. En *Video, Cine, Godard*. Libros del Rojas. Universidad de Buenos Aires.

Galuppo, G. (2018). *El cine como promesa*. Sans Soleil.

Hertz, J. y Jussi, P. (2012). Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method. *Leonardo* 45(5), 424-430. Traducción al castellano: Lic. Germán Celestino y Monti. https://ia801005.us.archive.org/19/items/45.5.hertzParikkaZombieMedia/45.5.hertz_parikka_Zombie_Media.pdf

Marker, C. (Director). (1983). *Sans Soleil* [Sin sol] [Película]. Argos Films.

Sobchack, V. (2011). Afterword: Media Archaeology and Representing the Past [Epílogo: Arqueología de los medios y representación del pasado]. En E. Huhtamo y J. Parikka (Eds), *Media Archaeology* [Arqueología de los medios] (pp. 323-334). Universidad de California.

Weinrichter, A. (Ed.). (2007). *La forma que piensa: tentativas en torno al cine-ensayo*. Gobierno de Navarra, Departamento de Cultura y Turismo, Institución Príncipe de Viana.

UNA MIRADA INCLUSIVA SOBRE EL EGRESO

AGUSTIN SIRAI

Dirección de Políticas de Trayecto y Egreso,
Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

¿Qué vinculaciones tienen las políticas de ingreso en una unidad académica con los indicadores de egreso? ¿Cómo se concibió la transición de la tesis tradicional al trabajo final de graduación en el último año de la cursada? ¿De qué modo entendemos un criterio inclusivo que mire el egreso como política académica prioritaria?

Si se considera que la educación superior es un derecho, y que es la universidad pública la que está en condiciones de garantizarlo, es necesario no solo sostener un ingreso irrestricto, que brinde la posibilidad de comenzar una carrera universitaria a cualquier persona que haya completado sus estudios secundarios, sino que las unidades académicas asuman un compromiso con la permanencia y el egreso de sus estudiantes.

En este sentido, a partir del año 2015, la Facultad de Artes viene desarrollando acciones específicas tendientes a mejorar las trayectorias estudiantiles y el egreso en las 43 carreras de grado que componen su oferta académica: charlas, talleres de escritura, cursadas complementarias, espacios de acompañamiento para la realización del trabajo final, entre otras. Lo que se presenta en este número de la revista METAL tiene que ver con el trabajo realizado en las diversas orientaciones de las Licenciaturas en Artes Audiovisuales y Artes Plásticas.

En el año 2015, la gestión de la FDA implementó el Programa de Promoción de Tesis Colectivas Interdisciplinarias, planteando el doble objetivo de mejorar la graduación y propiciar producciones colectivas que pusieran en diálogo los diferentes campos artísticos.



A partir de este programa fue posible tener una mirada global del amplio y heterogéneo panorama conformado por la diversidad de disciplinas artísticas que se estudian en las licenciaturas que ofrece esta casa de estudios, así como realizar un diagnóstico de las principales dificultades que se presentaban en las trayectorias académicas. El primer problema que se observó tuvo que ver con el trabajo final requerido para obtener la titulación: en todas las orientaciones de las Licenciaturas en Artes Audiovisuales, Música y Artes Plásticas, la Tesis de Grado quedaba por fuera del trayecto de cursadas, y debía ser realizada cuando él o la estudiante ya se encontraba con otras ocupaciones y urgencias, muchas veces viviendo fuera de la ciudad y sin el contacto cotidiano con docentes y pares. El resultado de esta situación era que un número muy significativo de estudiantes, habiendo cursado y aprobado la totalidad de las asignaturas correspondientes a sus planes de estudio, no obtenían su titulación. Además, hay que tener en cuenta que los planes de estudio vigentes en la Licenciaturas en Artes Plásticas (2006), Licenciatura en Artes Audiovisuales (2008) y Licenciatura en Música (2008), preveían que el trabajo final se realizara dentro de la cursada de una asignatura específica del último año. Sin embargo, en los hechos se mantenía la desvinculación entre la cursada de la asignatura y la realización efectiva de ese trabajo final, ya que estas materias tenían únicamente el régimen indirecto de aprobación, y el trabajo final se regía por un reglamento que establecía un plazo de tres años y el requerimiento de la dirección del trabajo por parte de un o una docente ajeno/a al proceso desarrollado dentro de la cursada de la asignatura, razón por la cual lo más frecuente era que el trabajo fuera comenzado desde cero, muchas veces sin ninguna relación con lo que el o la estudiante había realizado durante todo un año de cursada. El conjunto de estos factores daba como resultado una tasa de egreso del 12% en esas Licenciaturas, muy por debajo de la tasa de egreso total de la UNLP, que en el año que tomamos como referencia (2015) fue superior al 40%.

A partir de este diagnóstico, comenzó un proceso de trabajo en articulación con los departamentos y las cátedras, que se vio reflejado en 2019 con el cambio de reglamento para los trabajos finales de las Licenciaturas mencionadas —implementado en 2020 en la Licenciatura en Artes Plásticas y Licenciatura en Música, y en 2021 en la Licenciatura en Artes Audiovisuales—. Este nuevo reglamento adapta la modalidad de realización del trabajo final o tesis, en adelante Trabajo de Graduación, a los planes de estudio vigentes en esas carreras: posibilita que los y las estudiantes obtengan su titulación al finalizar el último año de cursadas con la realización de una producción que, si bien responde a las mismas exigencias que establecía el reglamento anterior, se desarrolla en el marco de un proceso pedagógico orgánico, con el seguimiento y la evaluación a cargo del equipo docente de cada cátedra. El crecimiento del egreso que puede observarse a partir de esta modificación es de más del 400%.

Pero existe aún un universo muy amplio de estudiantes que, o bien pertenecen a planes de estudio no vigentes, o bien completaron la totalidad de las cursadas en el plan de estudios actual antes de la modificación de la modalidad de egreso para las Licenciaturas, pero que

en ambos casos solo adeudan la presentación del Trabajo de Graduación para concluir su carrera de grado. En 2021 el número de estudiantes en estas condiciones superaba los dos mil. Es importante mencionar que se trata por lo general de personas que se encuentran desempeñándose activamente como profesionales del arte, o incluso dictando clases en esta u otras instituciones. Para dar respuesta a esta situación se implementó una estrategia específica denominada Trayecto Abreviado de Egreso (TAE), a cargo de equipos docentes coordinados por los departamentos correspondientes. A partir de esta estrategia, en 2021 pudieron obtener su titulación 405 personas.

Actualmente la FDA está llevando adelante la segunda edición del TAE, contribuyendo de este modo a saldar lo que entendemos es una deuda institucional desde una concepción del egreso en términos de inclusión, y una reparación personal dado el peso simbólico que carga la clausura de un ciclo educativo.

PRODUCCIÓN

LOS LIBROS CAUTIVOS

DIÁLOGOS Y DERIVAS ENTRE LA FICCIÓN Y EL DOCUMENTAL

Facebook:

[@loslibroscautivos](#)

Instagram:


<https://instagram.com/loslibroscautivos?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Trailer:

<https://vimeo.com/719438308/ed5332cab3>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribucion-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



La siguiente publicación fue realizada en base a extractos de los trabajos de tesis del equipo que constituyó el proyecto audiovisual *Los libros cautivos*. Puede accederse a las versiones completas a través del repositorio SEDICI de la Universidad Nacional de La Plata. Se incluyen los enlaces hacia el final del texto.

Este trabajo de tesis colectiva multidisciplinaria consistió en la realización de un unitario documental de sesenta minutos sobre la censura a la literatura infantil durante la última dictadura cívico militar.

La dictadura encaró, junto con la persecución y la desaparición de personas, un plan sistemático de censura hacia la cultura en general y, en ese marco, hacia la literatura en particular. Este plan también estuvo centrado en la literatura infantil.

El proyecto *Los Libros Cautivos* se propone echar luz en ese proceso de censura dándole la palabra a los protagonistas: editores y trabajadores del CEAL (Centro Editor de América Latina), quienes comparten sus recuerdos de esa época oscura; e investigadores, docentes y bibliotecólogas que describen el accionar metódico del estado de facto para sacar de circulación toda publicación que atentara contra aquello que consideraban nocivo para el *Ser Nacional*.

Les entrevistades que participan del audiovisual expresan su fascinación por la profusa actividad literaria previa al golpe y nos invitan a visitar publicaciones poco conocidas actualmente. El material nos convoca a reconocer esos textos que quizás forman parte de nuestro acervo cultural y nos permite leer con otra mirada esos materiales otrora prohibidos.

Este documental resulta del trabajo de tesis colectiva de siete egresades profesores o comunicadores audiovisuales de la Licenciatura en Realización de Cine, Video y Tv y Artes Plásticas; quienes desarrollan sus trabajos de graduación en los roles: Dirección de Arte, Ilustración, Producción General, Montaje, Post-Producción de Imagen y Dirección de Sonido.

LOS LIBROS CAUTIVOS

Dirección: Gabriela A. Fernández

Censura a la literatura infantil durante la última dictadura cívico militar en Argentina.



Producción General: María Josefina Fantaguzzi / Dirección de Fotografía: Franco Palazzo / Dirección de Arte y Escenografía: Lila Eugenia Caramagna / Montaje y Edición: María Lucrecia Caramagna / Dirección Post Producción de Imagen: Fabián Cercato / Dirección de Sonido: Germán Surace / Ilustraciones y Animaciones: Verónica Barbera y Fabián Cercato / Música Original: Pablo Sala / Diseño de Imagen: Pirrone & Baldoni



Figura 1. Afiche cines *Los libros cautivos*



Figura 2. Fotograma ficcionalizaciones de la mano.

EL REGISTRO FICCIONAL DENTRO DEL GÉNERO DOCUMENTAL: FORMAS HÍBRIDAS PARA NARRAR LO INDECIBLE

GABRIELA FERNANDEZ

gabi_film@yahoo.com.ar

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/144245/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

¿Cómo mostrar el terror vivido desde la idea de la implantación de un imaginario impuesto por los dictadores que se configuró como una lucha “en las mentes”? (Fernández, 2021, p. 9).

Toda producción artística nace en respuesta a una pregunta que alguna vez nos formulamos: hoy considero que esta Tesis es un intento de dar respuesta a una niña que hizo su escuela primaria entre 1976 y 1982. ¿Qué relación tenían entre sí el secuestro y tortura de mi abuelo Carlos Néstor Rivanera en 1976 (quien fue miembro de la Comisión Directiva del Gremio Atulp entre 1973 hasta la intervención del mismo)¹, su exilio interior, lo absurda que me parecía a diario la escuela, y esa sensación de temor, de necesidad de ocultamiento que se filtraba en el cotidiano de mi familia, en la escuela y que sobrevolaba todos los aspectos de la vida social y privada? (Fernández, 2021, p. 8).

El gran desafío lo constituía el abordar a las personas en parte como personajes también de las ficcionalizaciones, ya que cada entrevista aportaba un aspecto simbólico al relato. (Fernández, 2021, p. 11).

¿Qué ocurre cuando el entrevistado mira fuera de campo, como si algo o alguien le estuviera vigilando? Se habilita un espacio diegético “entre el documental y la ficción” (Fernández, 2021, p. 14).

La propuesta sonora de los libros cautivos está orgánicamente integrada al relato y a la acumulación de la tensión provocada por el desarrollo de la acción dramática (Fernández, 2021, p. 19).

¹ Fuente: Godoy, E. (1995) *La historia de ATULP*. pp.115



Figura 3. Fotograma
ficcionalizaciones del cuervo

EL SONIDO COMO CONSTRUCTOR DE SENTIDO / DISEÑO Y POST PRODUCCIÓN

GERMAN SURACCE

germansuracce@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/144245/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

() ahondar en la necesidad de construir un tipo de profesional del sonido que no solo posea conocimientos técnicos específicos de su hacer, sino que pueda vincular sus saberes con otras áreas del audiovisual para la construcción del relato (Suracce, 2021, p. 5).

¿Cómo suena la clausura, la censura, la opresión? ¿Es posible representar estas ideas, emociones por medio de sonidos? ¿Qué efecto perceptual o rasgo acústico generó el terrorismo de estado en el inconsciente colectivo? (Suracce, 2021, p. 7).

Con todo este universo sonoro en mente, intentamos pensar en materiales sonoros capaces de representar estas sensaciones. Metales, maquinaria, cárcel, baúl, depósito, fuego, grito, silencio fueron algunas de las palabras-ideas-fuerza que utilizamos como disparador para posteriores grabaciones. Teníamos en mente una elaborada lista de cosas a producir mientras el rodaje se desarrollaba (Suracce, 2021, p. 8).

Creo que el audio no actúa en función de la imagen ni dependiendo de ella, sino que a la vez y con ella. El sonido aporta información que el espectador va a interpretar de manera complementaria en función de nuestra tendencia natural por la coherencia perceptiva, basados en los principios de la sincronía y la asincronía (Suracce, 2021, pp. 10-11).



Figura 4. Fotograma ficcionalizaciones: familia encapuchados.

DISEÑO Y FUNCIÓN DE LA PRODUCCIÓN COMO EJE ARTICULADOR ENTRE LA CONJUNCIÓN DE LAS ENTREVISTAS, ANIMACIONES Y FICCIONES FORMADORAS DEL RELATO

JOSEFINA FANTAGUZZI

josefanve@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/144240/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Trabajar en el área de producción es un camino donde se entrelazan cada una de las piezas de un proyecto, se proporcionan los recursos, se arma la logística para que todo funcione y llegar así al objetivo creativo planificado desde cada área. Cada decisión que se toma desde la producción es en parte una decisión artística, que se resuelve sumar o quitar en un proyecto haciendo a la esencia del producto final (Fantaguzzi, 2021, p. 17).

La estética y tratamiento que se realizó durante toda la pieza audiovisual, se planificó en conjunto con el área de dirección, arte, cámara, fotografía y montaje para aproximarse a lo que se pensó transmitir desde el guión. Un ejemplo de esto son los movimientos de cámara, tipos de planos, elección de lentes, utilización de cámaras lentas; esto puesto en relación con los diferentes objetos en escena y en función de los climas que se buscó generar desde el área de dirección (Fantaguzzi, 2021, p. 11).

Conocer todo lo que respecta a lo estético desde el área de producción me dio una idea del equipo técnico que se necesitaba, qué equipos debía alquilar y así ir teniendo una idea del presupuesto que se necesitó para cada jornada (Fantaguzzi, 2021, p. 11).

Que todas las entrevistas tengan un hilo conductor, una conjunción con las animaciones, las escenas de ficción y que no se vean como situaciones aisladas sino como un todo (Fantaguzzi, 2021, p. 15).



Figura 5. Conceptos visuales que dieron origen al diseño escénico para las entrevistas y las ficciones.

EL DISEÑO ESCENOGRÁFICO COMO HERRAMIENTA DE REPRESENTACIÓN VISUAL DE LA IDEA DEL DIRECTOR

LILA CARAMAGNA

correodelila@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/144241/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

El Departamento de arte con mucha frecuencia funcionó como catalizador entre las distintas áreas del trabajo. La actividad fue ardua, intensa, con acuerdos y fricciones, pero decididamente apasionante y necesaria. La búsqueda de canales de interpretación de conceptos y pensamientos narrativos en imágenes consolidó un lenguaje común a todos y todas. Fue vehículo comunicante entre la bidimensión (conceptos visuales iniciales) y la tridimensión (set/ diseño escenográfico) para regresar al plano que es finalmente lo que quedó grabado y editado (Caramagna (Lila), 2021, p. 8).

La realidad del espacio posible. Contar con un espacio destinado para el rodaje fue una condición que agradecemos. Resolver las escenas allí el primer desafío específico (Caramagna (Lila), 2021, p. 9).



Figura 6. Fotograma entrevistas caballo de madera.

EL MONTAJE COMO PRODUCTOR DE SENTIDO EN EL ENTRECruzAMIENTO DE LOS GÉNEROS DOCUMENTAL, FICCIÓN Y ANIMACIÓN EN EL FORMATO TELEVISIVO

LUCRECIA CARAMAGNA

lucreciacaramagna@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/144243/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Repensamos la propuesta después de ocho versiones distintas hasta que pudimos resolverla. Llegamos a establecer siete núcleos en total, logrando el equilibrio entre los contrastes. Todo lo que era redundante o no se pudiera articular orgánicamente con el tema, quedó descartado (Caramagna (Lucrecia), 2021, p. 10).

En el segmento de las presentaciones de los entrevistados, que también plantea un universo de ficción, los tiempos de duración de los planos son diferentes a todo lo demás. La temporalidad responde a otra lógica y se le da la posibilidad al espectador de poder indagar en el nuevo espacio que se le presenta. Son escenas de climas más densos con otros tiempos de lectura y un desarrollo más extenso de los climas sonoros y musicales. La propuesta tenía que narrar la función simbólica de cada uno de los entrevistados en la historia (Caramagna (Lucrecia), 2021, p. 14).

Son atmósferas que parten de la idea de que el espectador tiene que participar de la incomodidad, del miedo, de lo siniestro —y, en ese plano, lo racional no tiene lugar— (Caramagna, (Lucrecia) 2021, p. 13).



Figura 7. Fotograma animaciones
"Un libro juntos".

LA PERSISTENCIA DE LA FANTASÍA, IMPERIO DE LO INALIENABLE

VERÓNICA BARBERA

vero.barbera@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/144247/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

¿Puede censurarse un dibujo? ¿Es un libro una forma de resistencia? (Barbera, 2021, p. 6).

Comencé a comprender por qué las infancias eran un blanco en el cual incidir: se trata de un momento fundante, donde los chicos y las chicas juegan, exploran y desarrollan su carácter y su imaginación, se conectan con sus emociones, aprenden de hábitos, pero también, de valores. () Parte fundamental del juego es la fantasía, la creatividad y la invención, todo aquello que contribuye a un modo de ser libre. Por ello, los censores atendieron a coartar toda expresión que cultivara una visión crítica del mundo (Barbera, 2021, p. 7).

Conforme avanzábamos en la realización de la tesis, comenzó a profundizarse la inquietud de cómo ligar este mundo imaginario con el realismo del set de filmación (entrevistas y ficciones)(Barbera, 2021, p. 11).

Desde mi área, el dibujo, la tijera fue mi aliada, y el bisturí y el mouse, mis lápices predilectos (Barbera, 2021, p. 13).

Adoptar esta actitud lúdica me resultaba un guiño y puente hacia los/as autores/as de los libros prohibidos ya citados, así como también, hacia las infancias de ayer y de hoy. Todo esto en función de generar un trabajo de recuperación y reivindicación de los imaginarios que nos legaron, así como también redimir la labor y el compromiso de editoriales censuradas e ilustradores perseguidos (Barbera, 2021, p. 13).

Nadie nos puede quitar el derecho a soñar (Barbera, 2021, p. 8).



Figura 8. Fotograma ficcionalizaciones bañera y fuego.

EL ROL DEL COORDINADOR DE POSTPRODUCCIÓN EN EL DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DEL WORKFLOW EN EL AUDIOVISUAL

FABIAN CERCATO

fabiancercato@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/144239/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

En este trabajo se puede observar que la digitalización de todos los flujos de trabajo intervinientes en una postproducción audiovisual facilita la traslación en la creación final de la imagen, generada en el rodaje a la sala de postproducción (Cercato, 2021, p. 5).

() considero que la optimización de los flujos de trabajo está relacionada con el conocimiento de las herramientas digitales que forman parte de ellos. La aplicación de estas herramientas está cambiando, en muchos casos, la configuración de los procesos productivos y esto exige un profesional cada vez más preparado, con una visión integral de todos los procesos (Cercato, 2021, p. 6).

Mis intervenciones a nivel de imagen tuvieron como objetivo corporizar los temores y el horror, la autocensura y el sentirse vigilados. () Muchos de los materiales que se exhiben en este documental eran secretos y ahora cobran valor como pruebas y evidencias de lo que aconteció durante el terrorismo de Estado. El trabajo sobre ellos fue muy cuidadoso e implicó una reflexión permanente para potenciar su valor histórico (Cercato, 2021, p. 16).

() un rol que requiere saberes diversos y específicos que no se limitan con el manejo técnico de estas herramientas, sino también su aplicación, desde una perspectiva conceptual, que permita intervenir en el discurso o relato para generar o potenciar sentidos (Cercato, 2021, p. 10).

1. Ficha Técnica

Película: Los Libros Cautivos

Año: 2022

Dirección: Gabriela A. Fernández

Producción General: María Josefina Fantaguzzi

Entrevistades: Judith Gociol, Amanda Toubes, Ricardo Figueira, Gabriela Pesclevi y Florencia Bossié

Actúan: Rocío Passarelli, Germán Cuello, Fiorella Gilardi y Lila Caramagna

Dirección de Fotografía: Franco Palazzo

Dirección de Arte y Escenografía: Lila Caramagna

Montaje: María Lucrecia Caramagna

Dirección Post Producción de Imagen: Fabián Cercato

Dirección de Sonido: Germán Suracce

Ilustraciones y Animaciones: Verónica Barbera y Fabián Cercato

Música Original: Pablo Sala

Rodaje en Estudio y Post Producción: Sync Comunicación Audiovisual

Duración: 1 hora

2. Presentaciones de la película

El documental se estrenó en el Cine Select de la ciudad de La Plata el 22 de marzo de 2022 en el marco de la Semana de la Memoria.

Participó de la Selección Oficial de Largometrajes Nacionales del FICiP 2022 en Buenos Aires. Tuvo su estreno nacional en el Cine Gaumont el 23 de junio de 2022 y estuvo una semana en cartel. Se proyectó en la Unicen (Tandil) dando apertura a las Jornadas "CDAB en movimiento 2022" (Facultad de Artes) y en el Espacio Incaa de Quilmes. Participó de la "10ma. Fiesta del Libro y la Revista" 2022 en la Maestría en Historia Pública y Divulgación de la Universidad Nacional de Quilmes. Formó parte del Ciclo "En Foco: Cine y Derechos Humanos" de la Secretaría de Asuntos Académicos, Coordinación de Derechos Humanos de la Facultad de Artes (Universidad Nacional de La Plata), y fue declarado de Interés Académico por esta Facultad.

DERRIBANDO PREJUICIOS Y ENCAUZANDO PROYECTOS

REFLEXIONES ACERCA DEL PROCESO DE FINALIZACIÓN DE LA CARRERA ACADÉMICA

CAMILO GARBIN
SABRINA WEINGARDT
Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

El Programa TAE se desarrolló con el objetivo de atender las problemáticas surgidas en el marco de la finalización de las carreras de Licenciatura de nuestra Facultad. En el caso del Departamento de Artes Visuales - denominado hasta noviembre del 2021 como Departamento de Artes Plásticas - se incluyen las diferentes orientaciones: Pintura, Escultura, Cerámica, Grabado y Arte Impreso, Dibujo, Escenografía y Muralismo y Arte Público Monumental.

Al encarar el Programa nos encontramos con una pregunta que se reiteraba por parte de lxs estudiantes: ¿Puedo utilizar mi producción actual o debo realizar una obra nueva que encaje en mi disciplina?

Esta incertidumbre se debió, en parte, a un prejuicio que valoriza positivamente a la producción que resulta más reciente, inédita y original. Sin embargo no hay bases o normas que puedan determinar en qué momento algo pasa a ser viejo, o qué delimita su originalidad cuando nos encontramos con una amplísima producción detrás y en simultáneo. El hecho de emplazar una producción en un nuevo ámbito y, por lo tanto, de un modo diferente, habilita nuevas preguntas y sentidos, por lo que su respectivo análisis resultará inédito y original.

Por otro lado, el desdibujamiento de los límites disciplinares que sucede de manera habitual en la práctica artística profesional propone una crisis para lxs estudiantes dentro del ámbito académico en el intento por enmarcar su producción en una orientación específica. De esta



manera nos encontramos con elaboración de textiles, su utilización en diversos productos de indumentaria, realización de tatuajes, dirección de arte para videoclips, diseños y propuestas de montaje, entre otros ejemplos del amplio abanico de producciones que lxs estudiantes no creían pertinente como trabajo de graduación y que, gracias al programa, han logrado encauzar.

Por otro lado el formato de presentación, con un fuerte recorte en la expansión del trabajo escrito, demandó un valioso ejercicio de síntesis, lo que implicó un mayor esfuerzo por lograr condensar los conceptos más importantes de manera clara y contundente. A la vez que su formato se adecuó a lo que hoy en día, en el ámbito profesional de producciones artísticas visuales, se suele solicitar para postulaciones a becas, residencias, y publicaciones.

Creemos que ha sido, y es, una tarea de la Facultad y de este programa repensar y replantear aquellas nociones que resultan anacrónicas y que, en este caso en particular, se traducen en la postergación de la finalización de la carrera académica.

LA ESCALA COMO DIMENSIÓN CONSTITUTIVA DEL ESPACIO ESCENOGRÁFICO PARA EL TEATRO INDEPENDIENTE

LIC. MAGALI ARMAS

armasmagali@gmail.com

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

Este proyecto propone recuperar la experiencia profesional en el campo de la escenografía para producciones de teatro independiente destacando una serie de límites materiales y espaciales que condicionan las posibilidades de acción y dan forma a nuevas maneras de llevar adelante un proyecto escenográfico. Se trata de deconstruir conceptos de la escenografía de la antigüedad griega, romana, renacentista, italiana para poder así crear nuevas formas que se adapten a los requerimientos espaciales y corporales en la puesta en escena de teatro actual.

Durante la trayectoria de formación en escenografía los costos de producción y las posibilidades reales de traslado de una propuesta escenográfica cobran escasa relevancia a la hora de diseñar. Sin embargo, las salas del teatro independiente, arquitectónicamente, no están preparadas para recibir grandes volúmenes de escenografía, ya que los ingresos a los espacios escénicos suelen ser puertas estándar (2m por 0,80cm), sumado esto a que los escenarios, generalmente, están a la misma altura que el espectador, a la italiana, propiciando nuevos puntos de vista.

Embocaduras de escenario y profundidad que no exceden los 8 x 6 metros, sumado también a los traslados en fletes comunes, que disponen un volumen reducido de traslado. Como así también una nueva dimensión de los cuerpos de los actores en escena que propicia otros modos de diseñar en consideración a las diferentes formas en que se relacionan con los objetos en el espacio escénico.

Desde mi experiencia he intentado que estas dificultades sean disparadores para crear objetos, vestuarios y escenografías, desarmables, transformables y mutables; adaptables a distintas materialidades. Trabajo a partir de objetos en desuso, con materiales diversos, encontrados muchas veces en la vía pública, mezclando técnicas de distintas artes. En estos procesos busco que el espectador tenga una experiencia verosímil, pero, por sobre todas las cosas, intento que la escenografía sea versátil y colabore con la idea del director y el diseñador de la puesta.

En línea con lo anterior nos proponemos la producción de una pieza practicable para la obra *Kinky Boots*. Un espectáculo con música y letra de Cyndi Lauper y libro de Harvey Fierstein dirigido por Gerardo Ventrice que se presentó en la Sala A del Pasaje Dardo Rocha, en la ciudad de La Plata, el día 18 de diciembre del año 2021. Este practicable con ruedas - o carro-, plantea algunas soluciones plásticas para la problemática de esta sala de teatro, a partir de una serie de decisiones respecto de algunos aspectos del diseño escenográfico. En esta sala la convención del teatro a la italiana está presente ya que los espectadores están frente al escenario con perspectiva frontal y punto de fuga central, con una embocadura de 8 x 3,5 metros. La interacción de los actores con el carro es constante, por lo que debe tener movilidad ágil. Sobre él interactúan al menos tres actores, que tienen diferentes alturas.

Por todo lo anterior las decisiones que he tomado en cuanto al diseño y la realización fueron adaptándose a la escala que establece la sala y las alturas que generan los actores en escena. La materialidad se centra en una estructura de hierro con una altura total de 0,90 metros por 1,80 por 2 metros, con tres escalones, generando así diferentes alturas, con cuatro ruedas giratorias de las cuales dos poseen freno. La base es de fenólico reutilizado de otras escenografías y se afirma con tornillos de fácil sacado para desmontar rápidamente, ya que, al momento de guardado en depósitos y/o traslado a otras salas, desarmada pesa mucho menos y ocupa menos volumen.

Respecto al color, la estructura de hierro está pintada con antioxido negro, para mayor conservación y para fundirla con la cámara negra que presenta el espacio escénico y las bases de madera son pintadas de gris, para asemejarla al mobiliario de una fábrica. Tomé la decisión de que sea una estructura de hierro (esqueleto) sin caras fijas para jugar con lo íntimo/privado, para que al mover el carro podamos ver también qué sucede alrededor de él, logrando así aportar a la idea de fábrica familiar presente en la obra.

Las medidas fueron adaptándose a las características de la obra, ya que en la misma, hay 20 actores bailando en escena e interactuando constantemente con el carro, por lo que tiene distintas funcionalidades en sus distintos lados. Los actores suben y bajan, bailan sobre él. La pieza es desplazada y girada durante distintos cuadros musicales, incluso es guardada entre patas durante la presentación.

Este practicable es uno de tantos desafíos que me presenta el teatro independiente y las salas de teatro en las que este tipo de actividad se desarrolla habitualmente. El diseño de escenografía en este marco está condicionado por distintos elementos que presentan los espacios escénicos, sobre todo por las escalas y los requerimientos de los directores en cuanto a costos y utilidades de escenografía en acción y guardado.

En mi experiencia este carro propició la búsqueda de nuevos materiales y el juego continuo con diferentes escalas, volúmenes y tamaños, considerando siempre a los cuerpos en escena. El teatro independiente tiene la característica de reutilizar las escenografías con lo cual es posible volver a transformar y reutilizar su estructura. Sin embargo, este tipo de desarrollos posibilita también que, en futuras obras teatrales, este carro en tanto pieza versátil habilite nuevas funcionalidades, que generan desde su materialidad y sus formas nuevas posibilidades escénicas para esta práctica artística.



Figura 9. Autora Magali Armas.
Estructura de hierro del practicable
(2021).



Figura 10. Autora Magali Armas.
*Estructura de hierro con proceso de
armado de pisos* (2021).



Figura 11. Autora Magali Armas.
*Ruedas montadas para estructura
movil* (2021).



Figura 12. Autora Magali Armas.
Vista del carro terminado. (2021)



Figura 13. Autora Magali Armas.
Pieza en escena. *Función en el Pasaje Dardo Rocha, La Plata* (2021)

(NO) FUERA DE SERIE

DERIVAS DE UNA COLECCIÓN DE LIBROS DE ARTISTA

YAMILA VILLALBA

yailaobragrafica@gmail.com

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

Al poema le incumbe todo, aun la tierra más ingrata,
la prueba más dura. De su confrontación consigo mismo
no está ausente la guerra con lo ajeno.
Todo y nada entran ahí para ser dichos. El poema es
esos extremos. El poema es una venturosa
incursión por lo ignorado...

Susana Thénon

Un libro es una secuencia de espacios.
Cada uno de esos espacios es percibido en un momento
diferente: un libro es también una secuencia de momentos.

Ulises Carrión

Pre-texto

En la actualidad, las artes del libro están experimentando un importante y significativo desarrollo. Es por ello que, en ese marco, se revisó la producción trabajada en la 4ª edición del proyecto IMPRESOPORMI/micropoéticas, con el objetivo de analizar si la inclusión de un ejemplar fuera de la serie original transgrede o revitaliza la propuesta curatorial de la edición, pudiendo dar lugar a una nueva serie de ejemplares.

También es de interés poner en cuestión la idea de que el *bookwork* u obra de libro como soporte² tiene potencial de transgresión disciplinar y política. Además, se busca poner a prueba cómo las derivas de una propuesta curatorial inicial pueden generar una nueva colección.



Figura 14. Instalación (NO) fuera de serie. Fotos de Alejandro Dinamarca.

2 Término acuñado por Ulises Carrión en «El arte nuevo de hacer libros» en mayo de 1974.

Curso de una deriva

El proyecto IMPRESOPORMI/micropoéticas surge en la ciudad de La Plata en el año 2014 como una iniciativa personal. Casi inmediatamente tomó forma colectiva, con integrantes que se fueron sumando y retirando en distintos momentos del camino, con la finalidad de potenciar y difundir el trabajo que se venía haciendo en el campo de la autoedición, o la edición independiente, de obra gráfica impresa, en formato libro/carpeta, desde hacía décadas en nuestras diagonales. Reconociendo a Edgardo Antonio Vigo y Graciela Gutierrez Marx como dos artistas impulsores y agitadores de este campo. El proyecto cuenta con cinco ediciones materializadas que fueron producidas a través de convocatorias de forma autogestiva, con la excepción de la 5.ª edición, que denominamos HORIZONTE, que contó con el apoyo del Fondo Nacional de las Artes.

En este nuevo proyecto se retoma el trabajo realizado en la 4ª edición, que nombramos con el equipo que realizamos la convocatoria «Las Palabras y las Cosas», en relación al libro homónimo del autor Michael Foucault, en la que participaron doce duplas de artistas invitadas, generando doce títulos, que fueron impresos y encuadernados a mano por el equipo de IMPRESOPORMI/micropoéticas y presentados en PRESIÓN, Festival de gráfica contemporánea, en el año 2015. La propuesta curatorial consistió en la realización de una serie de libros experimentales, creados en duplas, apostando a la exploración mutua y a la transgresión de las fronteras disciplinarias. Se invitó a los participantes a cruzar saberes y crear una obra de libro porque se reconocía a los invitados como personas con voluntad política de encuentro y audacia para la exploración. Como en cada edición, una copia de cada ejemplar producido se dona al archivo de IMPRESOPORMI/micropoéticas.

Con esta deriva se busca abrir una nueva línea de trabajo potencial, a la que le di inicio en lo personal, a través del primer ejemplar (*NO*) fuera de serie, que apuesta a una reapropiación de textos ya editados, de autores fallecidos, pudiendo incluirle narraciones, ensayos o poesías, entre otros.

Cuando hablamos de diálogos con autores ya fallecidos, se propone hacer un ejercicio de memoria activa, de investigación de sus archivos, entrevistas y análisis contextual de la época de producción para conectarse con esas palabras en forma situada.

Así realicé el trabajo de investigación para este primer ejemplar. Como afirman los autores del libro *The political nature of the book: on artists' books and radical open access* [La naturaleza política del libro: sobre libros de artista y acceso abierto radical], «podemos atrevernos a decir que debido a su inestabilidad ontológica en cuanto a qué es y qué es lo que transmite, el libro cumple una función política. En pocas palabras, el libro puede ser repensado para cumplir nuevos fines» (Adema, J. & Hall, G. 2013, p. 2).

En principio, para la propuesta que vengo comentando, pude crear un ejemplar de *(NO) fuera de serie* que puso a jugar, dialógicamente con la colección, la propuesta que revisa la autora Analía Solomonoff en su artículo *La edición como práctica curatorial y el libro como dispositivo de exhibición* donde nos invita a pensar en «las posibilidades que permiten al libro, concebido dentro de un contexto artístico, no sólo manifestarse como un mero “depósito” de imágenes y palabras, sino como un espacio de acción y creación» (Solomonoff, 2010, p. 2).

Resulta de particular interés señalar que este nuevo ejemplar parte de un diálogo con las poesías y la vida de la autora argentina Susana Thénon en su libro *La Morada Imposible* (2007), título que a su vez se utilizó para este primer ejemplar. Cuenta, además, con un formato de libro acordeón japonés, de lomo encolado y encuadernación artesanal, con una cubierta en color rojo. Fue impreso con técnicas gráficas mixtas (cianotipia y monocopias con plantillas), a diferencia de los ejemplares anteriores que fueron impresos en digital y por ello eran de carácter múltiple desde su diseño inicial. Además, se incorporaron recursos del *pop-up*, a través de ruedas, ventanas y pestañas, para invitar a otras formas de exploración más lúdicas y para ampliar sentidos con esa interacción.

Con estas operaciones entiendo que pude reforzar la idea, que se viene sosteniendo desde IMPRESOPORMI/micropoéticas, de que el espacio secuenciado del libro es territorio de encuentros y rupturas, coexistencias de imágenes y textos, acumulaciones, superposiciones y disputas de sentido.

Para su presentación, realizamos junto a Alejandro Dinamarca una serie fotográfica, con iluminación diurna y en exteriores, con un montaje de la colección completa de la 4ª edición y el ejemplar *(NO) fuera de serie* sobre una bicicleta de reparto de diarios. Completó el montaje, una serie de afiches diseñados para este propósito y que se imprimieron en el taller de *letterpress* Magia Negra de la ciudad de La Plata, con el propósito de recomponer en el montaje el carácter ambulante, popular y lúdico de este tipo de ediciones colaborativas y autogestivas.



Figuras 15 y 16. Interior del ejemplar (NO) Fuera de serie junto a la 4.a edición de IMPRESOPORMI. Fotos de Alejandro Dinamarca.



Figura 17 y 18. Interior del ejemplar (NO) fuera de serie. Fotos de Alejandro Dinamarca.

Para concluir, se hace vital señalar la importancia de la revisión reflexiva y crítica de aquello que se produce, para reactualizar propuestas y generar nuevas líneas de trabajo. Ya que toda nueva obra se inscribe en una historia, apuesta a la construcción de nuevos desafíos y conocimientos, como una parte esencial del quehacer artístico.

Como hemos señalado brevemente, el campo de las artes del libro ofrece a los artistas que eligen para su obra, ya sea personal o colectiva, el formato de publicaciones impresas, un territorio de exploración inagotables donde no hay trasgresiones. Se ha generado una nueva deriva de la 4.ª edición de IMPRESOPORMI, con un nuevo nombre, *(NO) fuera de serie*, como una edición ampliada y un ejemplo de las variadas opciones que nos ofrece la revisión crítica de este formato.

Las nuevas formas del dispositivo libro, como así también de las propuestas curatoriales que les dan origen y organizan su presentación futura, serán los desafíos constantes de este tipo de proyectos, para su sustentabilidad y aporte a una ciudad que cuenta con una larga tradición en este campo.



Figura 19. Instalación *(NO) Fuera de Serie* junto a la colección de archivo de la 4.ª edición de IMPRESOPORMI. Foto de Alejandro Dinamarca.



Figura 20. Collage digital «Fuga» de Alejandro Dinamarca (2021)

Referencias

Adema, J. & Hall, G. (2013) *The political nature of the book: on artists' books and radical open access*. <https://www.academia.edu/6105770/>

The_Political_Nature_of_the_Book_On_Artists_Books_and_Radical_Open_Access

Carrion, U. (2020) *El arte nuevo de hacer libros*. https://issuu.com/pabloamadeo/docs/el_arte_nuevo_de_hacer_libros_visado

Engert, L. (2014) IMPRESOPORMI. El libro de artista y su potencialidad relacional, *Arte e Investigación* (Nº10), pp 24-29, ISSN 1850-2332

Espinosa Vera, C. H. (2013) *Ulises Carrión: De nuevo el nuevo artes de hacer libros* (Parte I). <http://www.revista.escaner.cl/node/6849#.VcKye6QLEZ8.facebook>

Solomonoff, A. (2021) *La edición como práctica curatorial y el libro como dispositivo de exhibición*. <http://v2.reflexionemarginales.com/index.php/num15-articulos-blog/344>

Thénon, S. (2007) *La morada imposible 1*, Corregidor.

Valente, A. K. (2020), *La edición como proceso colectivo: libros de artista del proyecto IMPRESOPORMI*, v. 14, n.2, p.289-309. <http://www.unioeste.br/travessias>

LA FRAGILIDAD COMO POTENCIA

AGUSTÍN ALEJO LUPPI
agusluppi94@gmail.com

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

Heng - Lo duradero

En este trabajo desarrollé una serie de obras a partir del concepto del tiempo en la obra de arte, particularmente el tiempo como proceso transformador. Las producciones artísticas que poseen un cuerpo físico mantienen una lucha permanente con el devenir, dado que el tiempo indefectiblemente lo deteriora todo. Es decir que su materialidad se ve afectada por el envejecimiento. Sin embargo este hecho adquiere un sentido interesante en algunas ocasiones, dado que es posible encontrar una frontera muy precisa entre el *ser* o *no ser* de una obra. Un lienzo bien preservado conserva su status de obra mientras que uno deteriorado no. Este proceso suele darse lentamente, mientras que en otras materialidades es cuestión de un instante.

A raíz de mi experiencia con la cerámica pude apreciar que se trata de una materialidad que soporta extremadamente bien el paso del tiempo, no se ve afectada por los cambios de temperatura o humedad ambiente y, al menos en apariencia, no envejece. Sin embargo, como cualquier material, su proceso natural implica el desgaste o la fragmentación y reabsorción de sus minerales en la corteza terrestre. La obra cerámica es en tanto conserva su forma, por lo tanto si se rompe, se convierte en otra cosa: un desecho, un vestigio, un registro.

Este proyecto aborda la idea del tiempo como un gran proceso inabarcable del que sólo podemos apreciar un fragmento reducido, donde cualquier intento por preservar la forma es

inútil, aún cuando hablamos de cerámica: dado que el destino inevitable de cualquier pieza es romperse, hasta convertirse gradualmente en polvo y recristalizar.

Por todo lo anterior decidí abordar el instante en que una obra vuela por el aire sin más opción que destrozarse. Un momento en el cual la pieza todavía conserva su forma y donde al mismo tiempo percibimos que algo irreversible está sucediendo. Para ello elegí el montaje fotográfico como recurso visual.

Po - La desintegración

Para el desarrollo de esta propuesta elegí algunas piezas de cerámica que realicé en mi taller que son particularmente frágiles e irrepetibles. Durante el año 2021 produje varios juegos de té, en los cuales fragilidad y funcionalidad conviven. La hora del té representa un modo específico de tiempo, impone una esfera de reposo, descanso y sutileza propios de Oriente. La tetera es el objeto que da cuerpo a ese tiempo, encarna su fragilidad, incluso su materialidad misma nos exige ser cautelosos en su manipulación. Esta ritualidad representada en un objeto le confiere a mi parecer una doble definición, la de utilitario y obra de arte a la vez.

Tomé entonces la idea de una tetera a punto de romperse como punto de partida, dado que pone en contacto tres conceptos importantes respecto al tiempo: lo perdurable, lo frágil y lo inevitable. Me propuse realizar montajes fotográficos en los que este tipo de piezas transmitieran ingravidez. La intención es congelar el tiempo, crear un fotograma donde podamos imaginar que las piezas se caen realmente.

El montaje fotográfico presenta una situación espacio-temporal única, en este caso ficcional, que nos permite adentrarnos en el sentido específico de la obra. En palabras de Jacques Aumont (1992), «Si una imagen que [...] no existe en modo temporal, puede, sin embargo liberar un sentimiento de tiempo, es forzosamente porque el espectador participa y añade algo a la imagen» (p. 172). Es decir, que el espectador es capaz de ingresar a la temporalidad de una imagen si conoce de antemano el código cultural que la produjo. A este código previo, o vivencia, Aumont lo denomina *Archè*. En mi obra este *Archè* podría definirse no sólo como el mecanismo para la realización del montaje fotográfico, sino también como la identificación de lo expuesto anteriormente sobre las teteras: su fragilidad como condición. Pienso que es necesario conocer el tiempo del té para ingresar al tiempo de la obra.

Chi Chi - El punto de retorno

Realicé varios montajes de diferentes piezas de cerámica a partir del concepto de temporalidad como un gran proceso inabarcable que incluye la creación, destrucción y reabsorción formal. Elegí la cerámica como materialidad por su condición a la vez frágil y perdurable. Asimismo, las teteras son elementos con una impronta específica del tiempo, representan un momento de calma y distensión. De modo que exhibir una tetera flotando me permitió

generar un mayor contraste con la idea de un tiempo mínimo: el instante previo a una ruptura que ya sabemos inevitable. Una pieza que se rompe, una obra que deja de serlo, y una serie de fragmentos reingresando al manto terrestre.

Durante dicho proceso me encontré con el acto inesperado de estar generando una ficción. Es decir, que el hecho de suspender las piezas mediante hilos y borrarlos digitalmente requirió un tipo de trabajo muy premeditado, que ensayé antes con otros elementos [Figuras 22 y 23] Esta fase de experimentación en el montaje me permitió desarrollar tanto los aspectos técnicos para suspender en el aire las piezas —el tipo de tanzas, el tirante, el tipo de nudos y cintas adhesivas, etc.— como la composición del montaje en sí mismo [Figuras 21, 24 y 25]. Sin embargo esta no fue originalmente mi intención, sino un factor que se desencadenó a partir de la necesidad de no arrojar las obras realmente por el aire esperando dar con una foto adecuada.

Por último decidí abordar un montaje incorporando otras materialidades en diálogo con la cerámica, de lo que resultó el trabajo de la Figura 26, que a mi parecer sirvió para profundizar la espacialidad y aumentar la sensación de ingravidez.

Pienso que mi obra continuará indagando sobre el valor de lo frágil y su relación con el registro tecnológico. Hay algo de lo irrepetible que adoramos registrar y atesorar. Creo que se trata de una necesidad casi ancestral, y puede que nosotrxs seamos la primera generación con la posibilidad de registrarlo todo. Es muy interesante imaginar qué huella dejará en nosotrxs tanto poder de registro, tanto instante congelado.



Figura 21. Agustín Luppi, *La fragilidad como potencia, juego de té* (2021). Producción cerámica, montaje fotográfico y retoque digital.



Figura 22. Agustín Luppi, *La fragilidad como potencia, urna funeraria* (2021). Producción cerámica, montaje fotográfico y retoque digital.



Figura 23. Agustín Luppi, *La fragilidad como potencia, dominó* (2020/2021). Producción cerámica, montaje fotográfico y retoque digital.

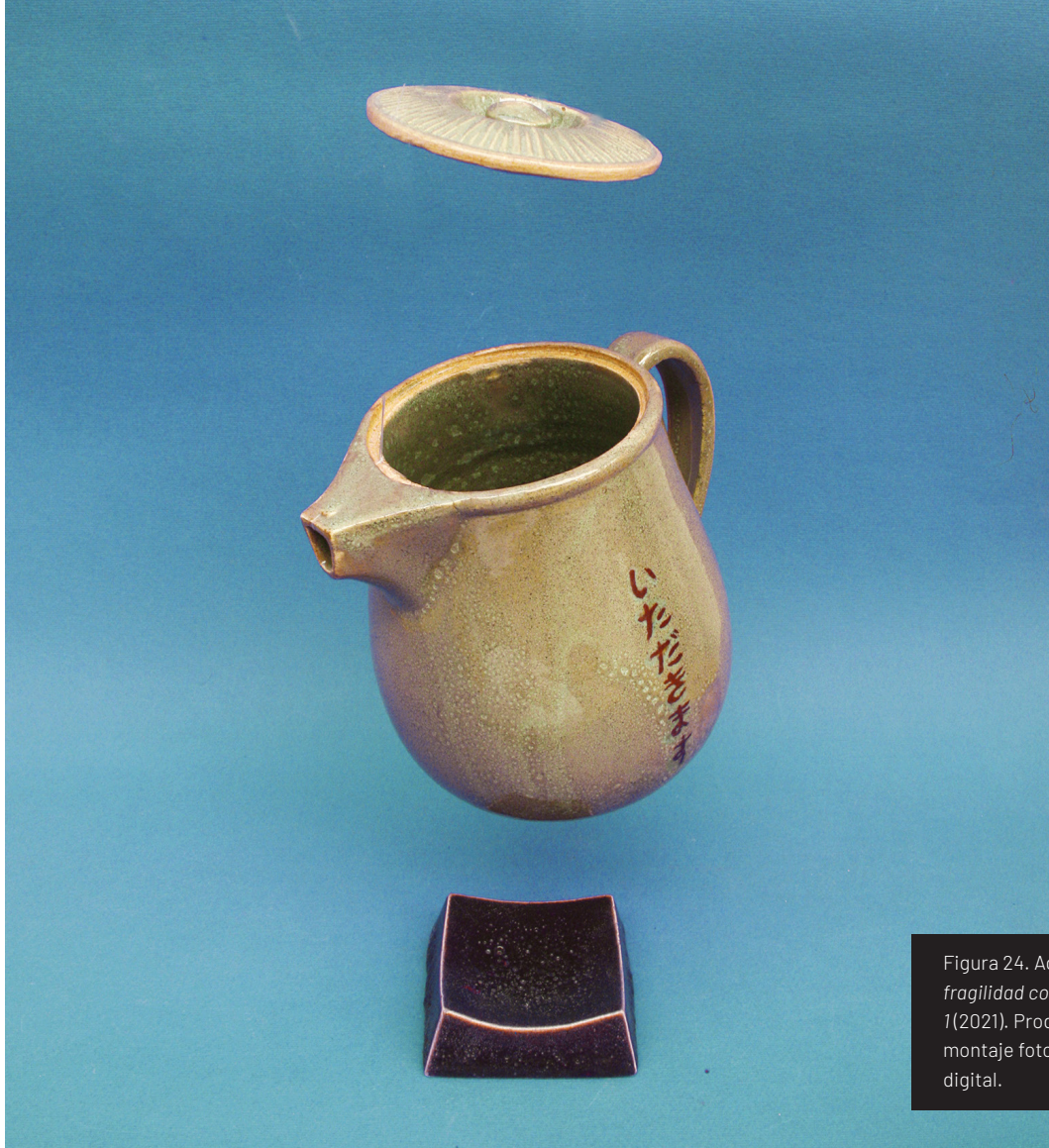


Figura 24. Agustín Luppi, *La fragilidad como potencia, tetera 1* (2021). Producción cerámica, montaje fotográfico y retoque digital.



Figura 25. Agustín Luppi, *La fragilidad como potencia, tetera 2* (2021). Producción cerámica, montaje fotográfico y retoque digital.



Figura 26. Agustín Luppi, La fragilidad como potencia, tetera 3 (2021). Producción cerámica, montaje fotográfico y retoque digital.

Referencias

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Paidós.

QUISIERA QUE ME RECUERDEN.
INSTALACIÓN SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD COLECTIVA
María Agustina Bottazzi y Paloma Torello
Metal (N.º 8), pp. 2022. ISSN 2451-6643
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/metal0js>
Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata
La Plata, Buenos Aires, Argentina

QUISIERA QUE ME RECUERDEN

INSTALACIÓN SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD COLECTIVA

MARÍA AGUSTINA BOTTAZZI

bottazziagustina@gmail.com

PALOMA TORELLO

palo.torello@gmail.com

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

El presente trabajo es una producción artística realizada de forma interdisciplinaria entre María Agustina Bottazzi, estudiante de la Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Muralismo y Arte Público Monumental, y Paloma Torello, estudiante de la Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación en Realización.

El proyecto busca conjugar los aportes de cada disciplina en una producción que se potencie a través del uso de distintos medios tecnológicos y recursos visuales/audiovisuales.

Quisiera que me recuerden es una instalación de carácter conceptual, que busca establecer relaciones dialógicas con el público partiendo de la idea de construcción de una identidad colectiva, entendiendo la necesidad de anclar la producción en un marco socio-histórico que interactúe con diversos hechos sociales, políticos y culturales de nuestra comunidad a través del uso de un lenguaje simbólico.

El análisis teórico conceptual se centra en el uso del espacio como elemento compositivo, comprendiéndolo a partir de las siguientes percepciones: El espacio como entorno de emplazamiento de la obra, el espacio plástico compositivo y el espacio instalativo, ocupado físicamente por los límites concretos del montaje de la propuesta.

La instalación parte de archivos audiovisuales registrados entre los años 2011 y 2021 de marchas, actividades y actos de jóvenes universitarixs peronistas de la ciudad de La Plata. Este archivo audiovisual es proyectado sobre soportes translúcidos superpuestos a lo largo del espacio, que a su vez se ven intervenidos por pintura con tramas lineales referenciales de la simbología militante. El audiovisual y la producción pictórica se entrelazan en una composición conjunta de obturaciones, acentos, tensiones y equilibrios visuales.

La instalación se realizó en *Casa Jirón - Arte y Política*, montada en tres espacios físicos divididos a partir de poemas de Joaquín Areta, compañero militante, obrero y estudiante universitario detenido desaparecido en 1978. La idea de construcción de una identidad está dada por un paralelismo entre las experiencias militantes universitarias de los años 70 y la actualidad, entendiendo a la figura de Néstor Kirchner como un puente ontológico entre estas generaciones.

En la sala principal, la proyección de la instalación contó con el poema *Quisiera que me recuerden* interpretado por la voz *en off* de Néstor Kirchner. Como antesala de este espacio, se montó el poema *Quién de nosotros será* sobre un soporte cúbico tridimensional. El tercer poema, *Compañeros*, funcionó como instancia de inicio y cierre de la propuesta, encontrándose en el ingreso a las salas. La unidad de sentido se generó a partir de la vinculación conceptual entre los escritos y las imágenes.

Este trabajo se centra en el abordaje del espacio como contenido principal de análisis, reflexionando sobre las distintas acepciones de dicho elemento. Mariel Ciafardo y Daniel Belinche en su artículo *El espacio y el arte* (2015), reflexionan en torno a este elemento a partir del análisis del libro *La idea de espacio* (2008) de Javier Maderuelo —en su capítulo *Ocupar el espacio*— y plantean la concepción del mismo a partir de tres ejes o perspectivas; la tarea que se impone es la de distinguir, incluso terminológicamente, esos tres espacios de toda obra: 1) el espacio en el cual la obra es emplazada; 2) el espacio físico de la obra, concreto, definido por unos ciertos límites y 3) el espacio *ficticio*, producto de las decisiones compositivas del artista (p. 50).

Podríamos partir entonces, en primer lugar, de la comprensión del espacio como el entorno de la obra, en el cual se ponen en juego el contexto no sólo físico y material de la espacialidad ocupada, sino también aspectos sociales, culturales e ideológicos de dicho entorno. Es decir, el espacio concebido tanto a partir de su comunidad como de las particularidades arquitectónicas en las que la obra es emplazada, factores que determinarán una lectura específica de la misma. En este sentido, el espacio elegido para desarrollar la instalación está íntimamente ligado a su dimensión simbólica, siendo *Casa Jirón* el lugar de militancia donde confluyen las personas retratadas en la proyección audiovisual. Así, se concibe al espacio habitado como un elemento más en la constitución de una identidad colectiva.

En segundo término, se comprende al espacio como encuadre de la propuesta, físicamente ocupado —y, en términos de Maderuelo, desbordado— por la obra. La instalación está constituida por distintas capas o términos espaciales distribuidos en la sala, que ponen en tensión la relación entre la obra y lx espectadorx en cuanto a la circulación dentro del espacio expositivo. En esta instancia los límites entre obra y público son difusos, ya que lx espectadorx se ve comprometidx físicamente al estar inmersx dentro de la propuesta instalativa. Estas capas traslúcidas son el soporte donde conviven las intervenciones plásticas con las proyecciones audiovisuales.

La tercera acepción del concepto de espacio analizado, el espacio visual, compositivo, se encuentra intrínsecamente vinculado al encuadre de la instalación. La génesis de esta propuesta surge de la deconstrucción de un espacio compositivo bidimensional, que se extiende de forma fragmentada en la tridimensión.

Partiendo de la concepción de que toda percepción del espacio surge de una abstracción de la mirada, buscamos centrarnos en la construcción del espacio dentro y fuera de la imagen bidimensional. A partir del reconocimiento de sus recursos visuales, se reconstruye el espacio representado a través de una separación formal de dichos elementos, materializados en una profundidad real, distanciada por los distintos términos espaciales.



Figura 27. Agustina Bottazzi y Paloma Torello, *Quisiera que me recuerden* (2022) [Instalación]. Registro de antesala. Cubículo *Quién de nosotros será*.

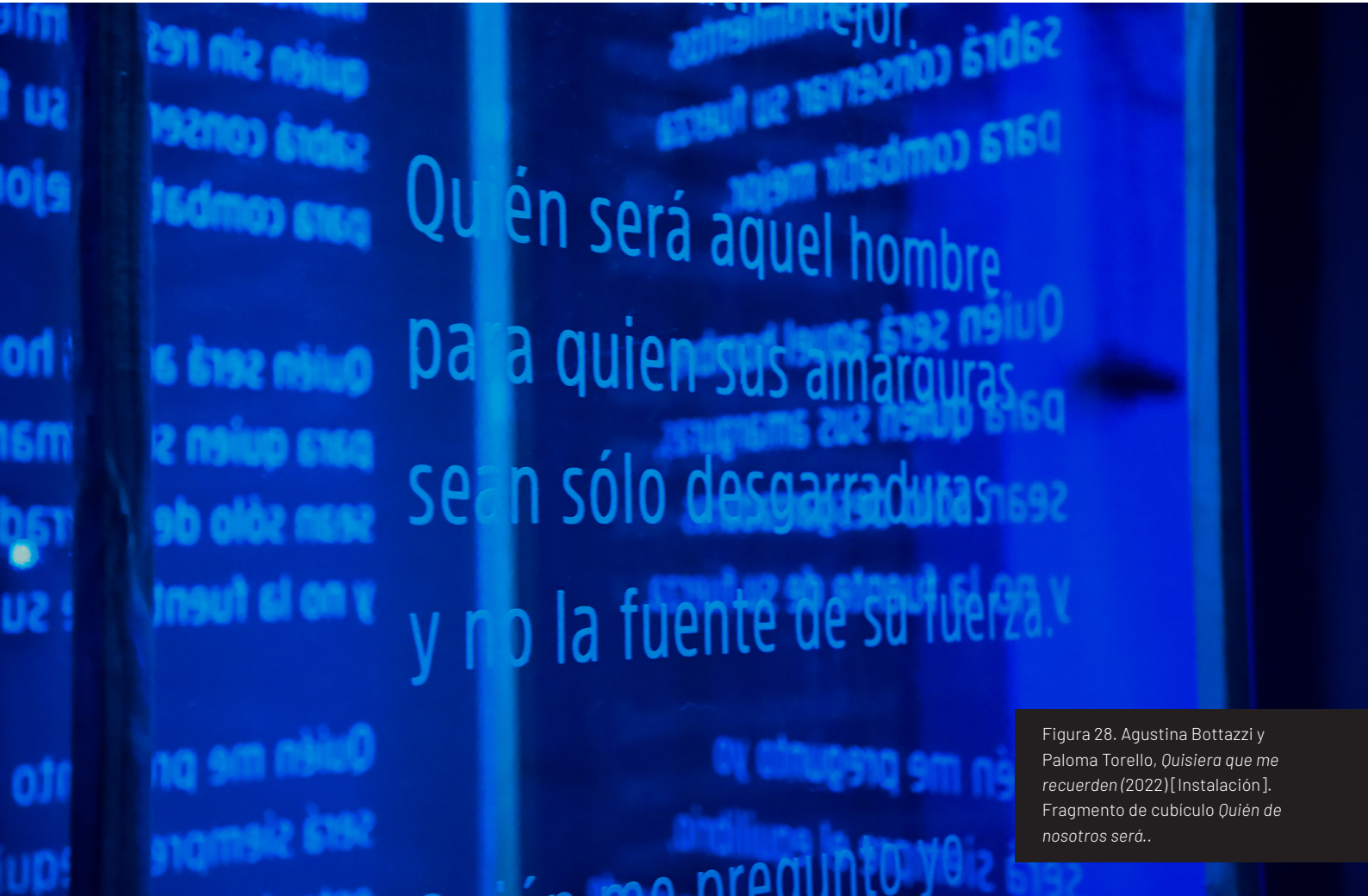


Figura 28. Agustina Bottazzi y Paloma Torello, *Quisiera que me recuerden* (2022)[Instalación]. Fragmento de cubículo *Quién de nosotros será.*

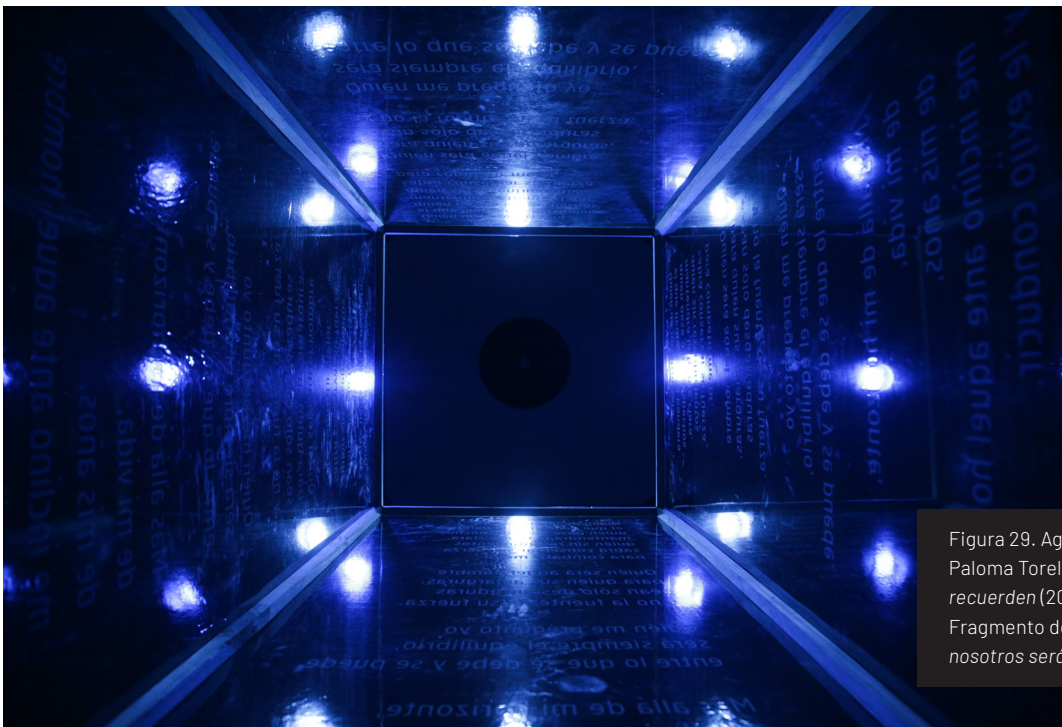


Figura 29. Agustina Bottazzi y Paloma Torello, *Quisiera que me recuerden* (2022)[Instalación]. Fragmento de cubículo *Quién de nosotros será.*



Figura 30. Agustina Bottazzi y Paloma Torello, *Quisiera que me recuerden* (2022) [Video-instalación]. Registro de sala.



Figura 31. Agustina Bottazzi y Paloma Torello, *Quisiera que me recuerden* (2022) [Video-instalación]. Registro de sala.

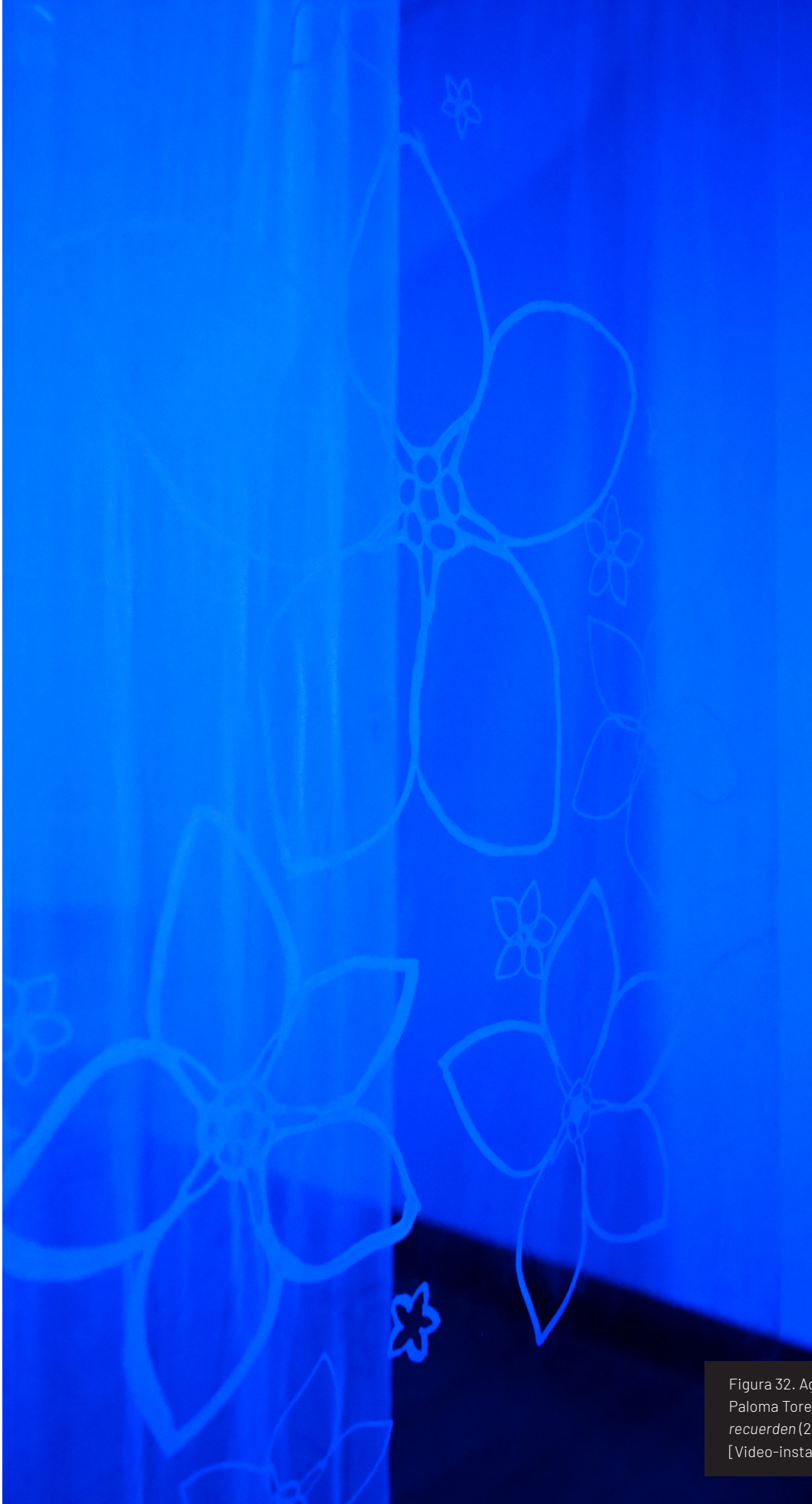


Figura 32. Agustina Bottazzi y Paloma Torello, *Quisiera que me recuerden* (2022) [Video-instalación]. Fragmento.

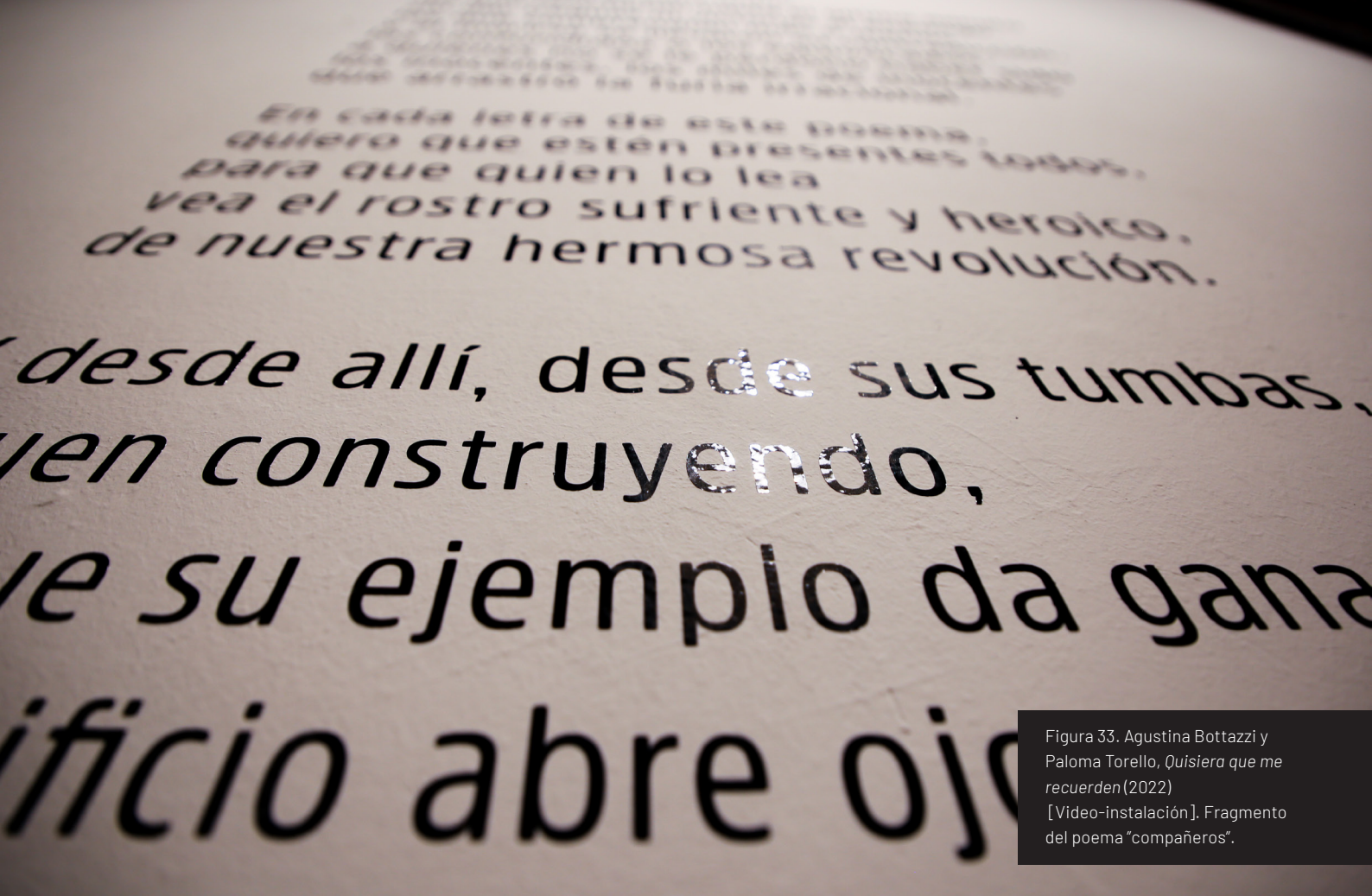


Figura 33. Agustina Bottazzi y Paloma Torello, *Quisiera que me recuerden* (2022) [Video-Instalación]. Fragmento del poema "compañeros".

Referencias

Areta, J. (2011). *Siempre tu palabra cerca*. Colección Memoria en movimiento. Voces, imágenes, testimonios. Presidencia de la Nación.

Belinche, D. y Ciafardo, M. (2015). El espacio y el arte. *Metal*(1), 32-53.
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/metal/article/view/151>

Jiménez, J. (2002). Pensar el Espacio. Catálogo de la exposición colectiva *Conceptes de l'espai*. Barcelona, Fundación Joan Miró.

Maderuelo, J. (2008). Ocupar el espacio. En *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989* (pp. 307-313). Akal.

BASILLISKOS

MAXIMO BIBILONI

pit.bibloni@gmail.com

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

Este proyecto se propone el desarrollo de una representación digital de la figura mitológica del Basilisco, del griego βασιλίσκος basilískos, que significa pequeño rey. La criatura era considerada la reina de las serpientes por algunas culturas. Existen diversas versiones de las formas de la bestia, pero yo tomo y reinterpreto descripciones donde la criatura es definida como un reptil de ocho patas, que puede matar tanto con la mirada como con su hálito venenoso. En el desarrollo se ponen en juego una multiplicidad transversal de conceptos, contenidos y herramientas técnicas, pero para el presente trabajo tomaré como eje principal de análisis la materialidad y los aspectos técnico/tecnológicos del desarrollo de la misma.

Se trata de una escultura digital, creada a partir de un flujo de trabajo que opera con medios mixtos que, si bien pueden materializarse gracias a la impresión 3D, para la producción quedará en su instancia inmaterial primigenia, pero en sentido estrictamente corpóreo.

El proceso escultórico digital por medio del cual se obtiene la pieza encuentra una serie de coincidencias teórico-prácticas con el proceso escultórico de las técnicas tradicionales, pudiendo encontrar tantas similitudes que la barrera de la inmaterialidad se vuelva un hecho meramente anecdótico.

En los últimos años podemos observar un cambio de paradigma respecto al arte ya que las innovaciones tecnológicas, los NFTs³, la impresión 3D, las tabletas gráficas, la realidad virtual, la escultura con realidad virtual, entre otras, desdibujan cada vez más las barreras entre ambas.

Me gustaría detenerme en la similitud que encuentro entre el trabajo escultórico tradicional y la escultura digital. Los puntos en común entre las técnicas tradicionales y las digitales me llevan a pensar que la escultura digital podría considerarse como una técnica más dentro de la disciplina. Ambos medios, tanto el físico como el digital, tienen en cuenta en la producción a las texturas, valores, volúmenes, materiales, paletas, entorno, ritmo, oficio, herramientas y procesos. Si bien existen diferencias sustanciales, como la propia materialidad o el tipo de herramientas, también existen diferencias entre las técnicas de escultura entre sí, por ejemplo, a nivel procesual no es lo mismo tallar un tronco que hacer un bronce.

Retomando puntualmente la producción del basilisco, encuentro incontables opciones para continuar esta línea de producción. Se puede decir que la obra «terminada» en el mundo de la producción digital nunca lo está, dada la multiplicidad de posibilidades que la misma puede ofrecer. El modelo 3D puede ser animado, modificado, reutilizado, re-emplazado en nuevos entornos digitales, e incluso ser capturado desde otros ángulos para generar nuevas escenas. Incluso existe la posibilidad dentro de las nuevas tecnologías y mercados de que la obra pueda ser vendida digitalmente como uno o varios NFTs, obteniendo así el tan cuestionado carácter de originalidad, o de pérdida de originalidad de las obras digitales.

Por otro lado, encuentro interesante el factor digital como un elemento democratizador del arte, puesto que si bien el acceso a dispositivos para reproducir la obra es restrictivo, lentamente el mundo digital irrumpe en el real y viceversa, posibilitando cada vez a más personas el acceso al arte. Y el arte, como plantea Eduardo Grüner (2007), tiene que crear puentes entre lo simbólico, y las nuevas alternativas de comunicación frente lo visible homogeneizante que pretende instaurar la industria cultural globalizada.

3 Non -Fungible Token, un token no fungible. Es decir un tipo de activo digital que no puede ser modificado, que es único.



Figura 34. Imagen final del proceso de trabajo.

Basiliskos

① OJOS



② CUERNO



③ CRESTA DORSAL



④ BOCAS, PIERNAS



⑤ CUERPO Y BOCA



⑥ PIERNAS

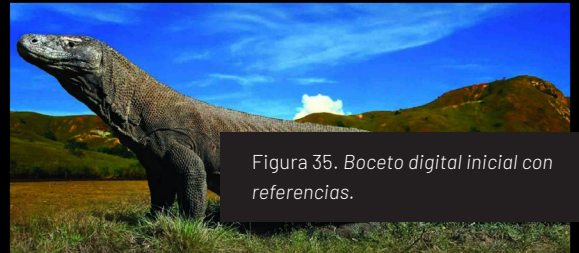


Figura 35. Boceto digital inicial con referencias.

Basiliskos

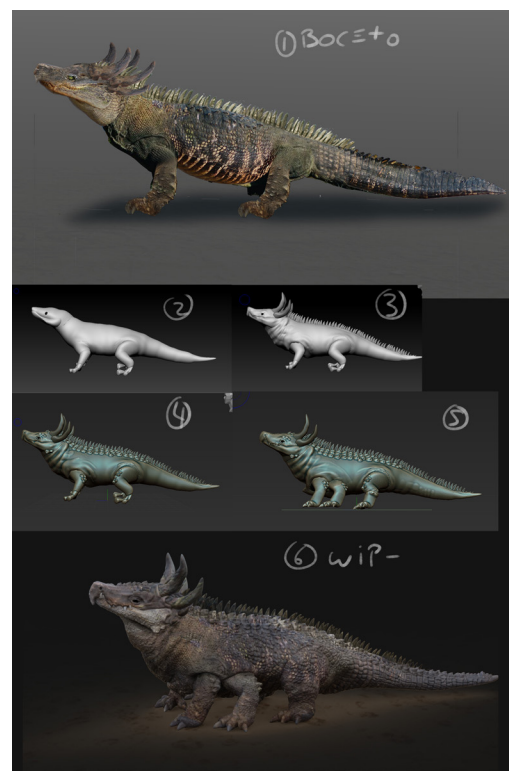
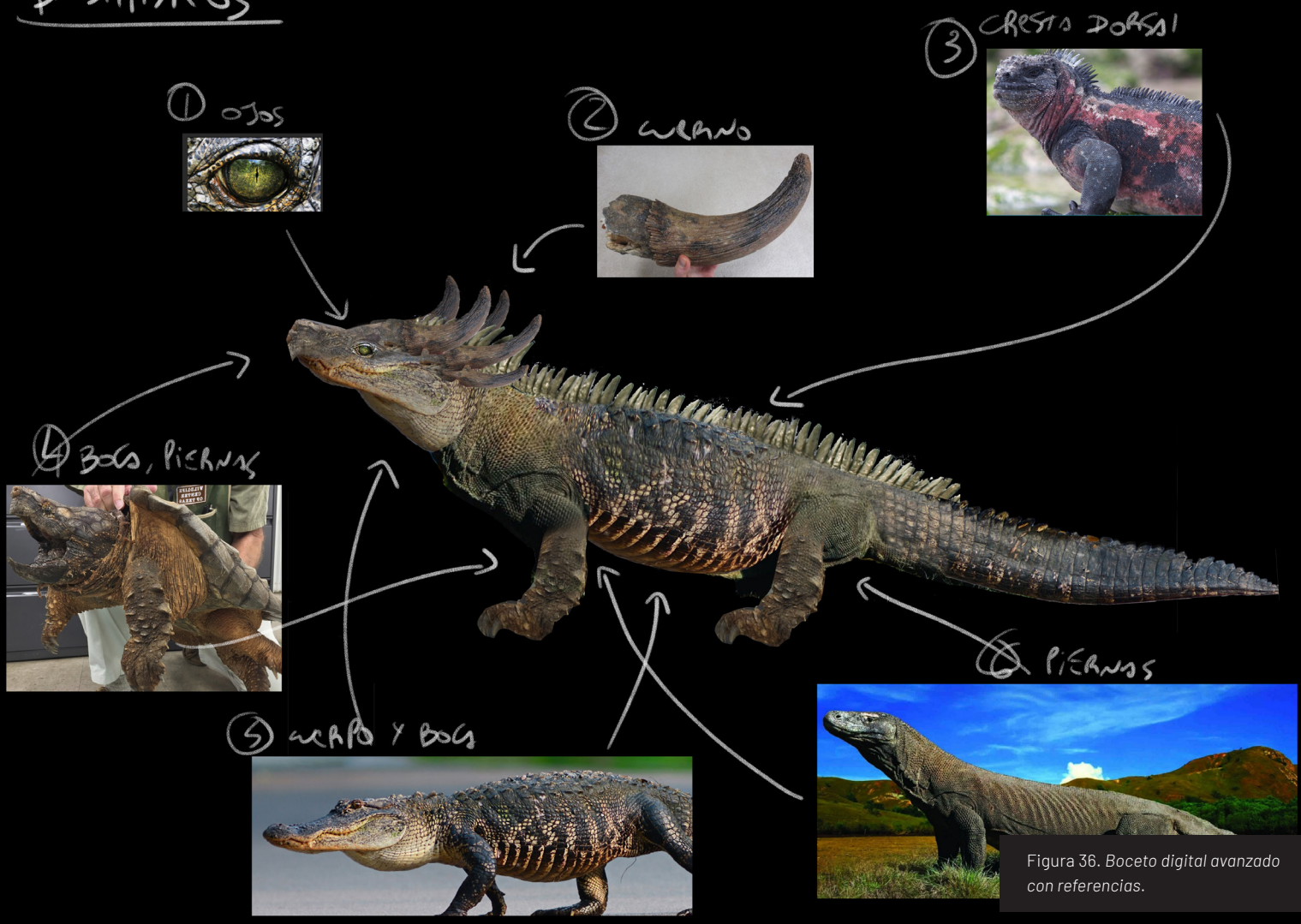


Figura 37. Proceso de configuración escultórica.



Figura 38. Emplazamiento con texturizado.

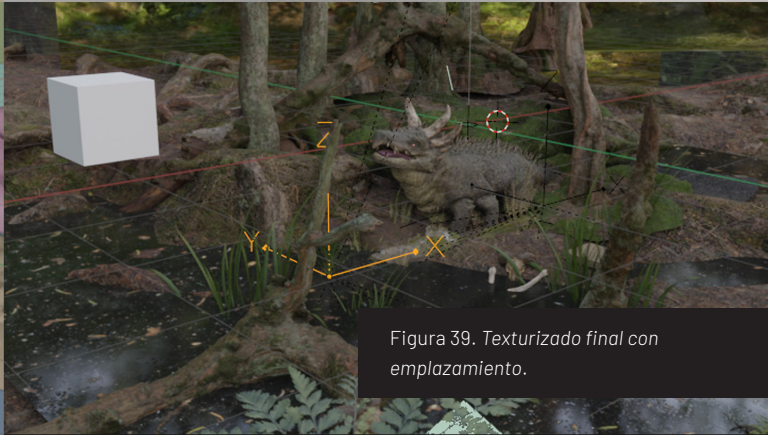
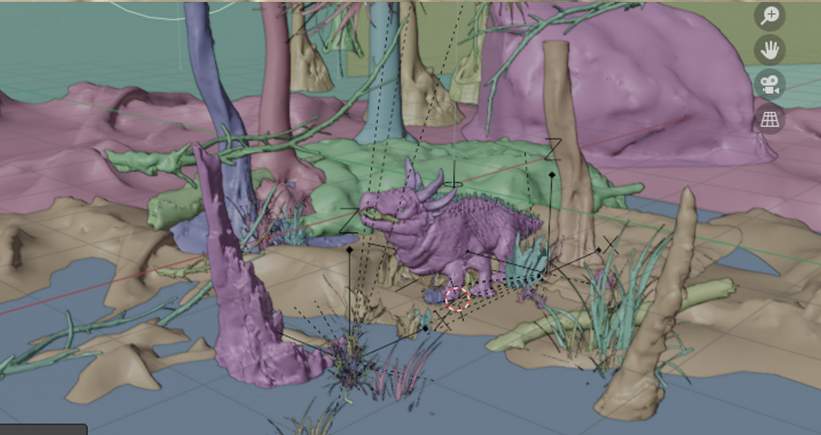


Figura 39. Texturizado final con emplazamiento.

Referencias

Grüner, E. (2007). El arte, o la otra comunicación. En Actas de la 7º Bienal de La Habana.

LOS RAMONES SALVARON MI VIDA

LA RECUPERACIÓN DEL VOLANTE COMO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN CONTRACULTURAL

JUAN IGNACIO COLOMBO

juancolombo221@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

El volante (o *flyer*, en inglés) es un papel impreso de pequeño tamaño que se distribuye de mano en mano a los transeúntes o en algún evento, en buzones, bajo la puerta en recorridos casa por casa, e incluso son fijados en las paredes y mobiliario del espacio urbano. Sus objetivos suelen ser publicitarios: promocionar algún producto, anunciar algún evento o comunicar los motivos de alguna protesta.

En la época Pre-Internet, junto con los afiches y fanzines, fueron de vital importancia para los movimientos contraculturales como elemento de comunicación urgente. El volante era la manera principal de difusión de eventos, lanzamientos de discos o fanzines y convocatorias que no alcanzaban los medios masivos de comunicación.

Estos movimientos contraculturales se relacionaban, en muchos casos, con la ética del *Do It Yourself* (Hazlo tu mismo), entendiendo esta distancia con los medios masivos de producción y difusión como una oportunidad en lugar de una limitación.

La producción de volantes recurre, de manera intuitiva o intencional, a modos de producción y prácticas de circulación de las imágenes (y textos) utilizados por las primeras y segundas vanguardias: el collage, la electrografía, la obra efímera, la acción, el encuentro, el uso del espacio público, la apropiación y la postproducción, entendiendo a esta desde el punto de vista de Nicolas Bourriaud (2009).

Esta propuesta busca resignificar este tipo de producción artística (o anti-artística) tomando como ejes principales: la obra efímera, los modos de producción semi artesanales y los espacios de circulación no tradicionales, partiendo de la premisa “Los Ramones salvaron mi vida” y frases significativas de este grupo emblemático del movimiento punk.

Este trabajo es una producción impresa, múltiple, efímera, que se completa con una acción: la entrega de un volante dentro de pequeños espacios contraculturales, donde se desarrollan recitales de música punk, sin la necesidad de haber sido invitado a realizar la acción.

El objetivo de este proyecto es recuperar la materialidad de un objeto (el volante) y una práctica (la entrega de volantes como modo de comunicación) que, con la aparición de Internet y las redes sociales, se vio desplazada hacia la virtualidad, perdiendo por un lado su materialidad y por otro el contacto directo con el realizador.

Considero importante aclarar que el uso del volante con otros fines no ha desaparecido. Es decir, se siguen distribuyendo volantes en la calle, bajo la puerta de las casas, se los observa pegados en la calle, generalmente promocionando algún pequeño emprendimiento. Sin embargo, su circulación se ha vuelto prácticamente nula en espacios contraculturales, de la misma manera que ha sucedido con la producción y circulación de afiches y fanzines.

El trabajo comienza en el momento de la escucha, en la identificación con una canción que invita a formar parte de un movimiento colectivo, la frase «Gabba Gabba Hey, te aceptamos eres uno de nosotros», que Los Ramones se apropiaron para su canción «*Pinhead*», como homenaje a la película *Freaks* de 1932 y que es re-apropiada para este trabajo. Continúa con el diseño e impresión de los volantes, su postproducción, y finaliza en el momento de la distribución del volante y su recepción por parte del receptor ocasional.

El proceso de diseño se enfocó en la combinación del texto con la imagen. Se utilizaron para esto distintos letrógrafos y rotuladores calados, que permitieron generar un punto intermedio en la producción de caracteres uniformes sin perder la expresividad que brinda su condición manual. La impresión de los volantes se realizó utilizando una impresora láser hogareña. Los cortes se realizaron de manera manual utilizando una base de corte y una trincheta. Se decidió elegir esta forma de producción para evitar procesos masivos, permitiendo hacer una pequeña edición de cada diseño de manera ágil, a bajo costo y sin intermediarios. La selección del *software* de edición tampoco es casual, se decidió utilizar los programas *GIMP* e *Inkscape* por ser programas de *software* libre, destinados a la edición de imágenes.

La distribución se realizó, hasta el momento, en dos recitales, y está prevista su distribución en otros. Se eligieron estos espacios de distribución por contar con un público habituado a recibir volantes en esos espacios. Se distribuyeron hasta ahora aproximadamente unos 200 volantes, con muy buena recepción por parte del público ocasional.

Los eventos en los que se distribuyeron fueron los siguientes:

Sábado 11 de Diciembre de 2021 - Punkysaurio Records - (Festejo 10 aniversario) - Brasil No 1036 - Ezpeleta - En el marco de la tercera edición de la noche de los espacios culturales alternativos (Círculo Ezpeleta Oeste). Participantes: Lea Córdoba / Luna Macumba / Mysense / Mirando a la nada / Juan Novoa / Vj Almodovar.

Domingo 12 de Diciembre de 2021 - Le' Vlom - Av. del Trabajo 1980 - Florencio Varela - Participantes: Tommy Bandido y Juan Novoa.

Este proyecto puso en juego varios conceptos de la producción y circulación del arte: la materialidad del objeto artístico, su perdurabilidad, su valor económico y los espacios de circulación. Aplican en su realización las ideas de apropiación y post-producción. Requiere, simultáneamente de una producción material (el diseño e impresión) y de una acción (la distribución de los volantes).

Por todo lo anterior creo que el trabajo actualiza y renueva la función de un medio de comunicación en espacios en los que prácticamente se había abandonado: la distribución de volantes en eventos contraculturales.



Figura 40. Volante de la serie «Los Ramones salvaron mi vida» (2021).



Figura 41. Edición de las imágenes y textos utilizando las herramientas GIMP e Inkscape.



Figura 42. Impresión y recorte manual de los volantes.

GABBA GABBA HEY!

TE ACEPTAMOS
ERES UNO DE
NOSOTROS



Figura 43. Volante de la serie «Gabba Gabba Hey. Te aceptamos eres uno de nosotros» con fotogramas de la película *Freaks* (2021).



MUESTROS PROBLEMAS
NUNCA SE TERMINAN

Figura 44. Volante de la serie «Somos una familia feliz» a partir de una fotografía de congreso de *Freaks* de 1929 (2021).

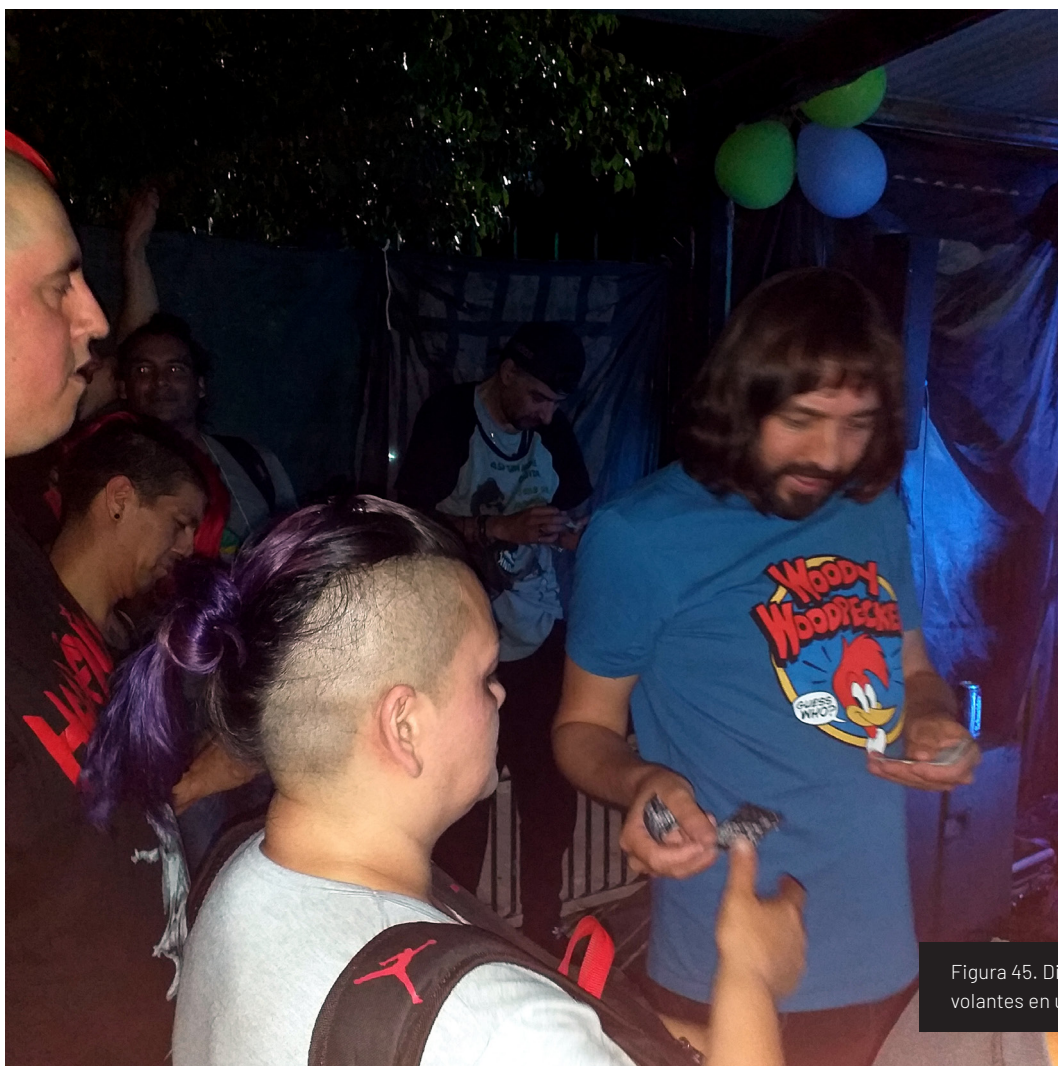


Figura 45. Distribución de los volantes en un recital.

Referencias

Bourriaud N. (2009). *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora S.A.

Browning, T. (Director) (1932). *Freaks* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
<https://www.imdb.com/title/tt0022913/>

Feune De Colombi, E. (2019). *Del Infinito al Bife: una biografía coral de Federico Manuel Peralta Ramos*. Caja Negra.

Flyers Hardcore Punk Argentina (s.f.). <https://www.instagram.com/flyershcpunkargentina/>

Gatto, E. (24 de enero de 2012). Percepción y texto en una intervención urbana. [Entrada de blog]. <https://www.escritosenlacalle.com/blog.php?pagina=16&Blog=70>

Ramones (1977). Pinhead [Canción] en Leave Home. Sire Records.

PIENSO EN EL FINAL

FRAGMENTOS DE EXPERIENCIAS DE GRADUACIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

MARIANELA CONSTANTINO
JULIANA SCHWINDT

Departamento de Artes audiovisuales.
Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

El Trayecto Abreviado de Egreso (TAE) surge como un espacio de realización y finalización de trabajos de graduación de todos los planes y orientaciones. En el Departamento de Artes Audiovisuales fue dirigido por Franco Palazzo y coordinado por las autoras de este artículo.

La diversidad de las experiencias formativas correspondientes a los distintos planes de estudio permitió la existencia de una amplia variedad de propuestas. Guiones, proyectos de producción, cortometrajes, largometrajes -de ficción y documentales-, videoclips, animaciones, producciones para formato fulldome, trabajos con material de archivo, video ensayo, instalaciones y hasta la conceptualización sobre roles de asistencia o técnicos.

Algunos de estos nacieron como proyectos independientes de la institución y en torno al trabajo profesional de lxs ahora graduadxs de la Facultad. A través de esta experiencia encontraron un vínculo con el campo académico al momento de poner en relación las teorías del audiovisual con su práctica artística y de experimentación cotidianas. Otros procesos se constituyeron como una continuidad del taller de Tesis y encontraron su forma final en este espacio. Finalmente, se destacan también los proyectos desarrollados completamente durante este trayecto revelando las fortalezas del trayecto de formación.

En esta selección consideramos significativo compartir algunas obras forjadas en base a experiencias que comúnmente no se habían trabajado a lo largo de la carrera y que por lo



tanto, contribuyen en nuestra Facultad con la producción de conocimiento que se constituye como un nuevo insumo teórico/práctico de gran valor. Conocimiento producido por la experiencia y la experimentación que dan cuenta de una base sólida en su formación académica contribuyendo con el trayecto de otrxs estudiantes.

Acompañadxs por docentes de esta casa de estudios, lxs estudiantes trabajaron en sus proyectos poniendo énfasis en la conceptualización de las realizaciones, en un hacer reflexivo. A continuación se presenta una adaptación de estos escritos, que analizan sus obras realizativas y que fueron tutorados -en orden de aparición- por Julieta Cutta, Lea Hafter, Noelia Mercado y Agustín Lostra.

La selección realizada contempla trabajos muy diversos en su forma, pero también en su proceso de creación o instancia de producción, y corresponden a las Licenciaturas en Comunicación Audiovisual.

Sinfonía del bosque sumergido, de Nicolás Mazzola es un documental formato fulldome que explora el audiovisual debajo del agua, y cómo se trabajan las dimensiones narrativas y técnicas para un formato inmersivo en sus instancias de recepción. El trabajo llevaba ya un tiempo en producción y con el trayecto logró encontrar una instancia conclusiva.

Las piedras de Sarlat de Antonella Larocca es un guión realizado desde su idea inicial hasta su versión final durante el trayecto, y propone una escritura de guión no convencional, desde el punto de vista narrativo, como desde el formal, donde incluye imágenes y referencias insertadas en el cuerpo del mismo, a partir de enlaces que operan como metatextos.

Durazno, por su parte, es un largometraje de ficción, realizado hace más de 10 años, y en este caso su directora Yashira Jordán lo toma como objeto de análisis para reflexionar acerca de los modos de producción llevados adelante en el momento de la realización de la película y propone un análisis alrededor de la idea de cine orgánico, propuesto por ella.

Julián Olmedo presenta su guión titulado *Agua Colorada* como parte y muestra del gran proceso de trabajo que supuso la realización de un cortometraje cuya producción final se vio frustrada por la pandemia, aún a la espera de ser rodado el director pudo conceptualizar la experiencia como muestra de un conocimiento adquirido.

LA MIRADA AGÓNICA

LA FOCALIZACIÓN EN EL GUIÓN LITERARIO *AGUA COLORADA*

JULIÁN OLMEDO

julianolmedo86@gmail.com

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

Resumen

El siguiente escrito es una reflexión sobre la representación de la focalización en el guión literario *Agua Colorada* (Olmedo, 2021).

La historia sigue a un soldado gaucho que escapa herido de una batalla, para experimentar su tránsito agónico, solitario y onírico por el monte. Para analizar cómo se construye la percepción de esa agonía, partimos de la categoría de focalización para luego desglosar dos de las aristas que la componen: la mirada y la escucha -del personaje y del espacio-.

Palabras clave

Guión; focalización; mirada; punto de escucha; fuera de campo

Regresaba
—¿Era yo el que regresaba?—
en la angustia vaga
de sentirme solo entre las cosas últimas y secretas.
Juan L. Ortiz (2010).



Figura 46. *Prueba de vestuario y maquillaje* (2021), Camilo Giordano.

Agua Colorada es un guión escrito en abril del 2021, con la intención de ser filmado para presentar como tesis de grado. El rodaje se terminó suspendiendo a horas de comenzar, por el contexto sanitario y por cuestiones climáticas. Luego, cambios en mi vida personal hicieron que aumentara la distancia con el proyecto, al punto de, aún hoy, no haber llegado a materializarlo.

Sin embargo, el programa de Trayecto Abreviado de Egreso me permitió realizar un análisis del guión de *Agua colorada* como trabajo de graduación.

El cortometraje se centra en un gaucho que, situado en Entre Ríos de 1873, combate en una guerra contra el ejército, en la histórica batalla de Don Gonzalo. El personaje herido escapa, para experimentar su tránsito agónico, solitario y onírico por el monte.

Para analizar cómo se construye la percepción de la agonía en el personaje, partí de la categoría de focalización y luego la desglosé en dos de las aristas que la componen: la mirada y la escucha, en relación con el espacio. En este artículo me centraré en la primera de las mencionadas.

Focalización y ocularización

Resulta fundamental definir el término que adopté para enmarcar el análisis: la focalización. Como asegura Rosa Teichmann (2019), siempre que se presentan acontecimientos se percibe el mundo desde alguna perspectiva, siempre hay alguien que percibe, que mira, que escucha. Así, retoma el concepto de focalización:

Genette aclara que lo que en literatura generalmente suele llamarse punto de vista, y que Todorov planteó como aspecto y Puillon como visión, tendrá en su formulación la denominación de focalización, para no ser confundida con un carácter específicamente visual (Teichmann, 2019, p. 51).

Siguiendo con esto, la autora explica que, desde la escritura de un guion, la focalización es una forma de administración de la información, en una relación de conocimiento entre el narrador, el personaje y el espectador.

Voy a mencionar aquí el tipo de focalización presente en mi guion, la *interna fija*, que se da «cuando el relato da a conocer los acontecimientos como si estuvieran filtrados por la conciencia de un solo personaje» (Gaudreault & Jost, 1995, p. 138). Sin embargo, cabe recordar que este concepto de focalización proviene de la literatura, por lo que en cine, es necesario acotarlo. Es por ello que al referirme a *la mirada* del personaje, seguiremos a François Jost (1995), quien hace una separación entre el punto de vista visual y el cognitivo, definiendo al primero desde la categoría de ocularización: la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve.

La mirada

La mirada es el gran articulador en *Agua colorada*. Hay dos grandes tipos de miradas dentro del guión: por un lado está la del gaucho (lo que él ve, tamizado por su agonía) y por el otro, la del espacio en el que se desarrolla esa agonía: el monte.

Storyboards



ESC 01 / P 01

Focal Length: 50mm



ESC 01 / P 02

Focal Length: 50mm



ESC 01 / P 03

Focal Length: 50mm



ESC 01 / P 04

Focal Length: 50mm



ESC 01 / P 05

Focal Length: 135mm



ESC 01 / P 06

Focal Length: 50mm

Figura 47. Storyboard (2021), Julián Olmedo.

El gaucho

En la gran mayoría del relato, vemos externamente al personaje. En la escena nº1 del guión [Ver figura 48], donde se lo presenta, podemos observar que no se hace desde su mirada subjetiva, sino que lo vemos en el espacio y usamos su mirada como eje.

ESC.1 EXT. ARROYO. AMANECER. (Flashforward - Final)

Sobre negro se escucha el flujo del agua que corre, la respiración acelerada. Unas manos se hunden en el barro. Un pie con una bota de potro manchado de sangre, patina sobre la superficie fangosa. Un GAUCHO en cuatro patas sobre una pequeña barranca a la vera de un arroyo se mueve asustado; se empieza a escuchar un tropel de caballos avanzar hacia él. El hombre mira asustado hacia atrás varias veces, está pálido, los labios secos y decolorados, la cara sucia de barro y sangre seca, la boca pastosa, abierta y jadeante, respira de forma agitada. La luz del amanecer ilumina los pastos del lugar, el sonido de la respiración y el tropel aumenta.

Negro - sigue el sonido.

Figura 48. Agua Colorada. Escena 1. (2021), Julián Olmedo.

El recurso usado en esta escena puede pensarse desde lo que Jost llama ocularización interna secundaria:

La subjetividad de la imagen está construida por los raccords⁴ -como el plano-contraplano-, mediante una contextualización. Cualquier imagen que enlace con una mirada mostrada en pantalla, a condición de que se respeten algunas reglas sintácticas, quedará anclada a ella (Jost, 1995, p. 143).

⁴ Hace referencia a la continuidad entre planos contiguos, a fin de no romper la ilusión de continuidad y secuencia.

Como podemos ver, el punto de vista se articula desde la mirada del gaucho, mediante el *rac-cord* y el montaje. Así, su mirada horrorizada nos guía hacia el fuera de campo. Un fuera de campo en el que se está desarrollando la guerra que lo rodea.

ESC.6 EXT. CAMPO DE BATALLA. TARDE.

Desde el borde de la cañada y obturado por vegetación, vemos levemente aparecer la mano del GAUCHO y luego a él que mira hacia la batalla aturdido y tembloroso, se asoma con cautela, se escuchan extrañados gritos y golpes de boca y el retumbar de las armas. Se ven las patas de muchos caballos corriendo a la carga, la imagen movida acentúa el aturdimiento, la caballería jordanista avanza. El GAUCHO mira el tropel y lo sigue con su mirada, el sonido de una ametralladora comienza a retumbar, acelera oscilante y sobrepasa todos los demás sonidos. La manivela de la ametralladora gira con una mano que la mueve. Unas vainas de bronce caen sobre el pasto. En el ojo de el GAUCHO se ve el titilar de la ametralladora escupiendo fuego. El ojo de un caballo se mueve rápido. El GAUCHO se asusta horrorizado y se esconde detrás de la barranca desde donde veía. Se protege contra la pared de tierra asustado, sostiene entre sus manos el facón.

Figura 49. *Agua Colorada*. Escena 6. (2021), Julián Olmedo.

La ocularización de este último plano permite sortear (al menos en el guion) el momento en que las ametralladoras destruyen a la caballería jordanista. Esto se cuenta desde lo que el personaje ve, sosteniéndose en el poder del fuera de campo y en la condensada mirada de personaje viendo el horror.

En cambio, en otras ocasiones, está construido desde la mirada subjetiva del personaje (la ya mencionada ocularización interna primaria): «Se ven las patas de muchos caballos corriendo a la carga, la imagen movida acentúa el aturdimiento, la caballería jordanista avanza» (Olmedo, 2021, p.4). En este caso, la distorsión de la imagen descripta tiene que ver con el estado perceptivo del personaje: está agonizando y se encuentra aturdido por la explosión cercana de las bombas.

La mirada del monte: los pájaros como médium

Buscando inspiración y referencias para la escritura del guión, fui encontrando diferentes obras literarias que influenciaron el proceso de escritura. Una de estas fue la obra de Selva Almada, autora elegida por ser entrerriana y por el imaginario que plasma en sus historias. Particularmente en su novela *El viento que arrasa* (2012), se da un interesante ejercicio de focalización: todo el capítulo dieciséis es narrado desde el punto de vista de un perro, con su percepción sobre el espacio que lo rodea. En base a esto, decidí partir de esa estrategia de abordaje para responder al siguiente interrogante: ¿Cómo construir la mirada del lugar en diálogo con la percepción agónica del personaje? Para ello propuse una categoría que llamé «la



Figura 50. *Fotos de Scouting* (2021), Camilo Giordano.

mirada del monte», representada por los pájaros, sus principales habitantes. Al tener la capacidad de volar y posicionarse desde otra perspectiva, estas figuras icónicas y coloridas, permiten dar una mirada amplia del espacio. Así surge un cambio de focalización en el guion, que si bien sólo sucede en pequeñas pinceladas, sirve para posicionarnos desde el monte, usando a las aves como medio. De esta forma vemos al personaje o al lugar desde una mirada lejana -como si se tratase de un narrador omnisciente-, gracias a la ocularidad interna secundaria de los pájaros.

ESC.8 MONTE. TARDE.

EL GAUCHO corre de frente entre las ramas apoyando su pierna
Los NACIONALES corren por detrás, la vegetación se hace más tu
ropa del GAUCHO se engancha con las espinas y ramas, co
dificultad. Los NACIONALES lo corren detrás. El GAUCHO corre e
ramas con espinas de árboles bajos. Arrastra su pierna
dificultosa corrida. Corre costeando una barranca y se tira ;
para escapar. Cae al piso y se arrastra buscando cobertura
raíces de un árbol que cuelga de la barranca cayendo hacia un
los soldados Nacionales corren y siguen de largo. Un cardenal
la situación desde la copa de un árbol.

Figura 51. *Agua Colorada*. Escena 8.
(2021), Julián Olmedo.

Es desde la mirada del cardenal que descubrimos, sobre el cierre de la escena, quién ve la situación y desde dónde se compone. Es también una forma de señalar la entrada al monte y sus habitantes en pos de componer la mirada mencionada.

En relación a esto último y a modo de cierre, podemos decir que se logró construir la agonía desde la piel del personaje. La propuesta de sostener el guión sobre la mirada y el fuera de campo funcionó, así como el hecho de no posicionar toda la escritura desde una única mirada subjetiva, que hubiese resultado limitante a la hora de narrar esta historia. La exploración (al menos literaria) de la mirada de un personaje agónico, se logró construir con los recursos analizados.

Referencias

Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Paidós.

Olmedo, J. (2021). *Agua colorada*.

Teichman, R. (2019). *Escribir guión. Proceso creativo y reflexivo de construcción narrativa audiovisual*. Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata; Edulp. <http://bibliofba.unlp.edu.ar/meran/getDocument.pl?id=213>

SINFONÍA DEL BOSQUE SUMERGIDO

UNA EXPERIENCIA AUDIOVISUAL *FULLDOME*

MATÍAS NICOLÁS MAZZOLA

nicolasmazzola@gmail.com

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

Una sinfonía, en lo audiovisual, es un conjunto de elementos narrativos que son parte de un ecosistema que se interpelean mutuamente teniendo un ritmo determinado y que describen un conjunto armónico, al igual que en lo musical suelen tener una identidad determinada. En un bosque sumergido la sinfonía trabaja como su referente de la superficie con sonidos, imágenes y criaturas que orquestan un contenido simbiótico. Bajo el agua, la experiencia de *fulldome* se magnifica.

Durante mi carrera de Comunicación Audiovisual con orientación en realización de cine, tv y video, me especialicé en la realización subacuática, buscando el desarrollo de esta área que no es tan común; por este motivo, cuando escuché que la universidad ofrecía el formato de *fulldome* para trabajar contenidos me propuse generar un material nuevo que pueda servir de referencia para futuros alumnos.

Tras vivir varios inconvenientes en mi vida, este trabajo quedó inconcluso. El Trayecto Abreviado de Egreso me permitió terminar el desarrollo de mi Trabajo de graduación que inició cuando el planetario de la ciudad de La Plata abrió sus puertas para poder experimentar y hacer obras audiovisuales para sus pantallas. Teniendo en cuenta las obras ya realizadas en animación y documentales hechos por los alumnos de la Facultad de Artes, se planteó la posibilidad de darle lugar a los futuros egresados para crear contenido en formato *fulldome*.

Las producciones *fulldome* suelen ser muy costosas por la especificidad de las herramientas que demanda, más aún cuando se habla de realizar una producción bajo el agua. Por este motivo al abrirse la posibilidad de experimentar con este formato me propuse encontrar alternativas de bajo coste que generen nuevos conceptos de realización.

Sinfonía del bosque sumergido es un paseo por un bosque encantado donde espiamos a sus habitantes y recorremos entre las ramas de los árboles que están en las profundidades del lago Traful.

Como propuesta innovadora, en esta obra se presenta al operador de cámara develando el dispositivo. La intención es posicionar el punto de vista y marcar que no es un relato ausente de seres humanos, sino que el ser humano es parte, introduciéndose en el medio líquido como un visitante [Figura 52].

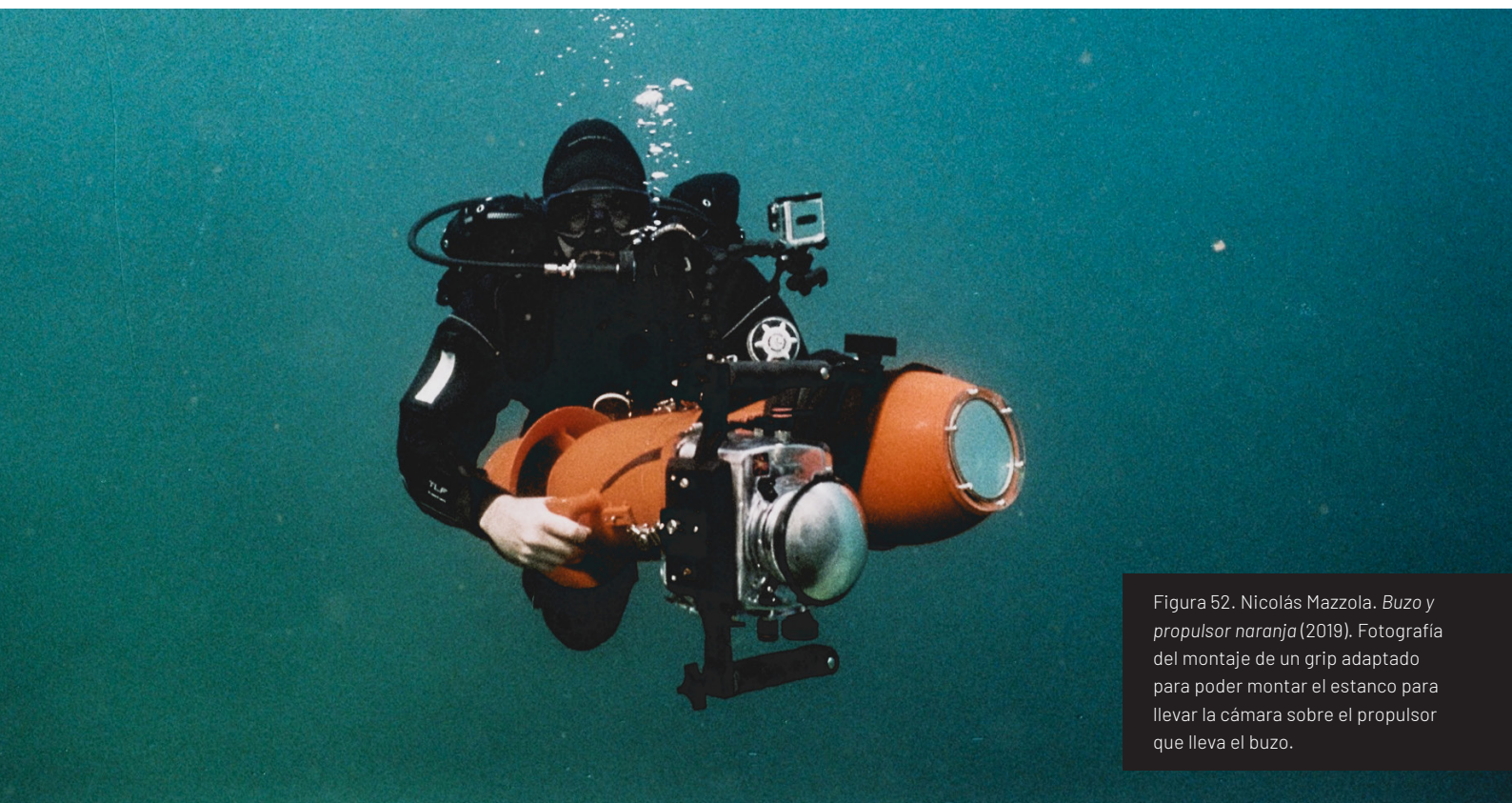


Figura 52. Nicolás Mazzola. *Buzo y propulsor naranja* (2019). Fotografía del montaje de un grip adaptado para poder montar el estanco para llevar la cámara sobre el propulsor que lleva el buzo.

Partiendo del concepto de armar un documental de expectación sin exposición de voz *en off*, me interesó poder construir a nivel de relato una obra que hable por sí misma, con una banda sonora lo más fiel a la realidad y una continuidad de acción en la construcción narrativa no tradicional que nos haga viajar por los fondos viendo a criaturas lacustres [Figura 53].



Figura 53. Nicolás Mazzola
Crustáceo lacustre (2019).
Fotografía de algas, criaturas que
habitan los fondos lacustres

Esta sinfonía lacustre plantea un recorrido que parte de un marcado punto de vista donde el operador de la cámara nos hace cómplices de ese paseo y nos invita a mirar habitantes de un mundo pequeño y de especies escondidas en los fondos [Figura 54].



Figura 54. Nicolás Mazzola (2019).
Buzo con el propulsor recorriendo
este extraño mundo.

Normalmente las cámaras no se pueden mojar, ya que son electrónicas y la única manera de sumergirlas es colocándolas en bolsas estancas o —cuando se supera el metro y medio— recipientes sellados que nos permiten mantener el equipo a salvo de la presión del agua.

Sabemos que por cada diez metros de profundidad tenemos una atmósfera de presión y esto hace que nuestra cámara se comprima. Para evitar esto, por un lado, debemos mantener un espacio de aire que garantice que la presión no aplaste la cámara. Pero, por el otro lado, necesitamos presionar los botones que nos dejen manipular las variables de funcionamiento.

Para ello, modificamos un recipiente estanco —*underwater housing*— en el que nuestra cámara pueda entrar, alterando sus interruptores para poder pulsar cuando sea necesario. El inconveniente que aparecía era que el encuadre debía ser en forma vertical, por lo que modificamos tanto el trípode como el propulsor subacuático que nos permitía hacer el *traveling* mientras rodábamos [Figura 55].

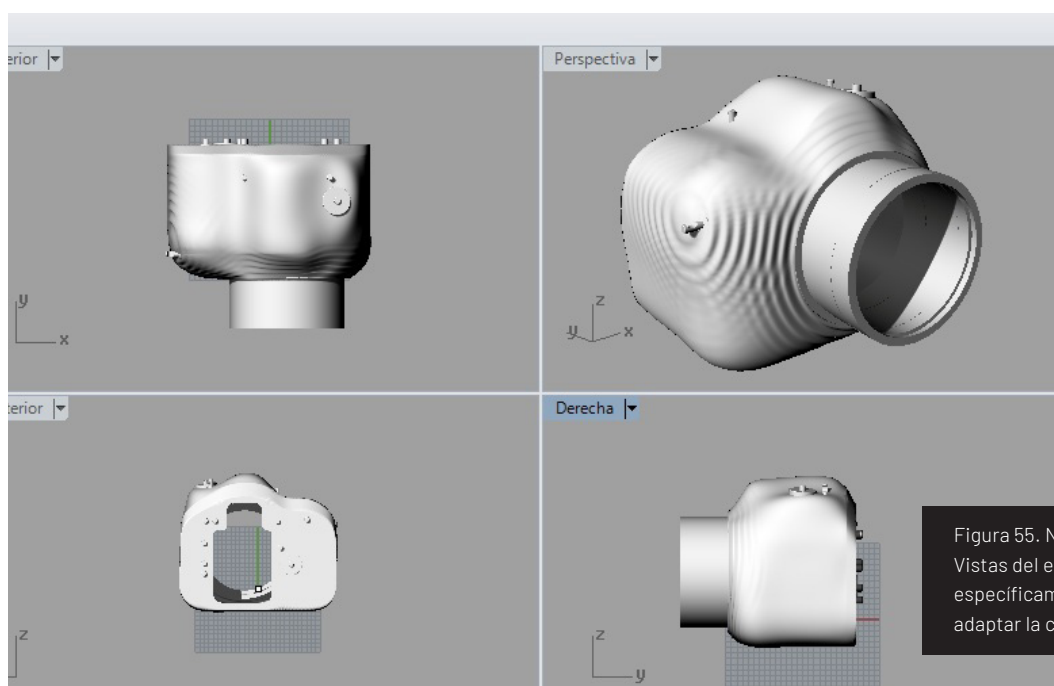


Figura 55. Nicolás Mazzola (2019). Vistas del estanco modificado específicamente para poder adaptar la cámara y sumergirla

Para el desplazamiento se pensó en un propulsor sumergible que permita recorrer trayectos de manera fluida y montar la cámara sobre él. El propulsor *faraphom* es un motor con una hélice que nos permite propulsarnos bajo el agua y con un sistema de gatillo para poder avanzar a voluntad. De esta manera montamos la *gripería*⁵ sobre el propulsor y, colocando vertical la cámara, pudimos rodar las escenas de recorrido por el paseo entre los árboles [Figura 56].

5 Término británico que en la industria audiovisual incluye todas las herramientas que sostienen la cámara.



Figura 56. Nicolás Mazzola (2019).
Cámara montada especialmente
para esquivar ramas

Luego, en la edición, se buscó generar un ritmo de plano interno, marcando mayor dinamismo en los momentos en que se recorren espacios grandes, que en los planos de especies donde había una cadencia de tiempo mayor [Figura 57].

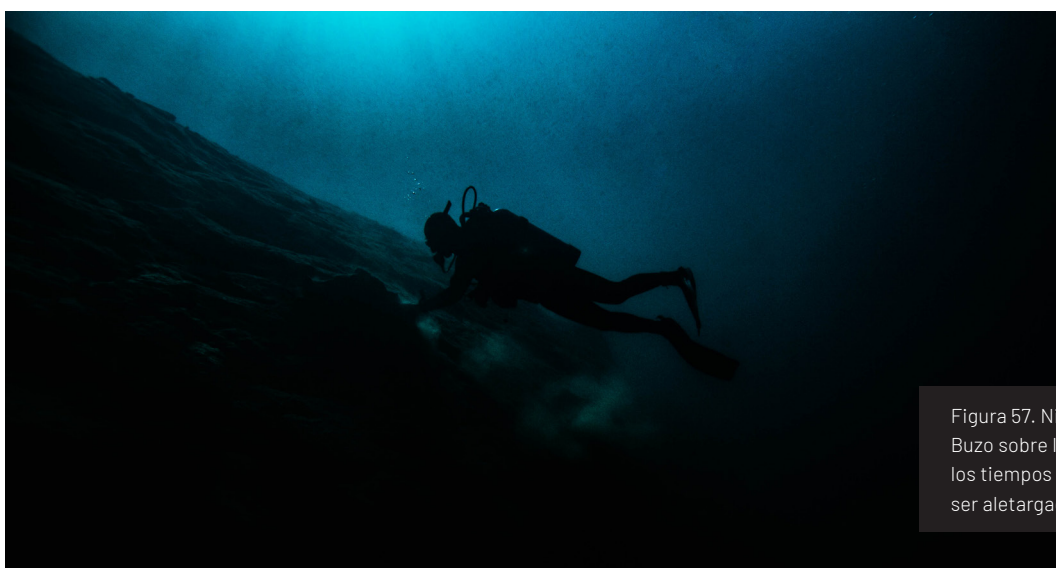


Figura 57. Nicolás Mazzola (2019).
Buzo sobre la montaña ensayando
los tiempos bajo el agua que suelen
ser aletargados

Por último, y para construir el montaje, se trabajó manteniendo la cadencia del movimiento de los animales y el paseo por los fondos que fueron acompañados por los sonidos capturados por los hidrófonos [Figura 58]; uno casero y otro diseñado a pedido. Este último, para construir la banda sonora en la localización de señales que estén por fuera del espectro audible.



Figura 58. Nicolás Mazzola (2019).
Hidrófono dual

Los peces, así como las aves y otros animales, son capaces de emitir sonidos para diversos fines, que pueden grabarse a través de sensores de micrófonos. Aunque las vocalizaciones de peces se conocen desde hace mucho tiempo, han sido poco estudiadas y aplicadas en su clasificación taxonómica.

Se ha descubierto que más de ochocientas especies de peces pueden producir sonidos para diversos fines. Por esta razón sabemos que la mayoría de los sonidos que emiten son de bajas frecuencias. Sin embargo, algunas frecuencias de crustáceos pueden alcanzar 8000 Hz. Por esta razón se muestreó en especies lacustres, donde se encontró frecuencias dentro del espectro de los 8000 Hz y otras fuera del espectro audible que se procesaron en postproducción para poder hacerlas audibles.

El compositor de la música fue Diego Marchionatti, quien diseñó la composición para ser escuchada en salas *fulldome* por su acústica. Tras haber llevado a cabo toda la obra encontré que se puede realizar un documental de este tipo de temáticas con herramientas que no son muy costosas, pero dan una alternativa para la realización del formato *fulldome*.

A veces, los entornos donde se van a tomar las muestras o a rodar, suelen poner complejidad para los realizadores, pero formando gente que pueda realizar esta tarea se podría mejorar

mucho más el producto final. Para la construcción general hubo muchos que me brindaron su conocimiento y construyeron un marco teórico de esta experiencia. Si bien el rodaje lo realicé en solitario por una cuestión de capacitación, me sirvió para profundizar, experimentar y apuntalar las ideas iniciales [Figura 59].



Figura 59. Nicolás Mazzola (2019).
Portada del documental *Sinfonía del bosque sumergido*

PIEDRAS DE SARLAT

DIARIO DE UNA FLANEUSE

ANTONELLA LARocca

antolarocca@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

Resumen

Ante la intención de crear un universo ficcional centrado en el deambular sin rumbo de un personaje femenino y extranjero, la figura literaria de la *flaneuse* es el punto de partida para la exploración de la caracterización del personaje protagonista y su vinculación con otros recursos del lenguaje audiovisual: principalmente la construcción espacial y sonora junto al rol de la palabra-imagen y palabra-voz, confluyendo en una escritura formal de guion que se aleje de parámetros estrictos en pos de acercar su lectura a ciertas atmósferas y ritmos deseados.

Palabras clave

Flaneuse; atmósferas; ritmo; espacio; guion contemporáneo

«Bastaba ingresar en la deriva placentera del ciudadano que se deja llevar por sus preferencias callejeras, y casi siempre mi paseo terminaba en el barrio de las galerías cubiertas, quizá porque los pasajes y las galerías han sido mi patria secreta desde siempre».

Julio Cortazar (1982)

El presente artículo desarrolla los ejes temático-conceptuales y las decisiones estético-formales en torno a la escritura de *Piedras de Sarlat*, guion literario de narrativa contemporánea, presentado como Trabajo de Graduación en el programa de Trayecto abreviado de egreso de la FDA para la Licenciatura en Comunicación Audiovisual con orientación en Realización de Cine, Video y TV.

Piedras de Sarlat es un relato que inicia en la experiencia personal de habitar y recorrer, en soledad, las calles de una ciudad extranjera, con un casco medieval muy imponente, encontrando un goce estético en la contemplación de esos paisajes que se presentaban desolados pero cargados de vida en la pregnancia de sus históricos edificios de piedras.

La obra buscó indagar en los distintos recursos de las narrativas contemporáneas para evocar una sensación de experiencia presente, vivencial, de exploración de los sentidos. Allí se superponen tiempos, historias y voces, como posibles capas de relatos que cuentan las paredes y los recovecos de una ciudad, guiados por la mirada y sensibilidad de un personaje que, a modo de una *flâneuse*⁶, transita y se detiene en determinadas escenas e imágenes que la ciudad ofrece.

Las piedras como escenario

La obra procura ser una reflexión sobre el paso del tiempo y sobre nuestro paso individual por el mundo. El guion parte así de la idea de que hay un tiempo de lo inmediato, un presente continuo, individual y contemporáneo que se construye desde nuestra mirada particular sobre todo lo que nos rodea. Y ese tiempo nuestro confluye con otro tiempo, histórico y colectivo, asociado tanto al recorrido individual como a esa historia de recorridos y movimientos que se replican en cada individualidad, bajo la imagen de personas pasando y pasando por un lugar que permanece.

En este sentido, el espacio elegido para el relato, la ciudad de Sarlat-la-Canéda, es el punto de partida del mismo y el escenario ideal para esa reflexión sobre el paso del tiempo y la permanencia: una ciudad medieval francesa, con edificios de antaño, pedregosos y duraderos; desolada en invierno y llena de vida en verano.

⁶ La *flâneuse* es la versión femenina del *flâneur*, personaje masculino, paseante entre las multitudes y observador apasionado, de la literatura del s. XIX. La *flâneuse* será invisibilizada durante más de un siglo como signo de la imposibilidad de las mujeres de participar de la esfera pública.

La JOVEN continúa su andar, llega a una intersección de dos calles. Voces suaves. La JOVEN mira a su izquierda. En una casa elevada, una VIEJITA la espía acovachada, con el rostro que se trasluce entre las cortinas de una ventana semi abierta y cuando cruzan miradas, las cortinas se mueven y el rostro de la VIEJITA desaparece. Corre viento. La JOVEN se tapa con la bufanda y avanza.

SOBREIMPRESO

(en el margen derecho de la imagen)

**La soledad es como un monstruo
que se alimenta del frío.
Su hábitat natural es un vacío
de color gris.
¿o es verde?**

Figura 60. Fragmento secuencia
introdutoria. Guion literario
Piedras de Sarlat, pág. 5 (2022),
Antonella Larocca

SEC. 11 - EXT / PLAZA DE LA LIBERTAD SARLAT / DIA

Desde las alturas, está ubicado Le Badaud, una escultura de bronce, algo gastada, de un hombre cómodamente sentado, con sus brazos apoyados en las rodillas. Está sentado en un muro, observando, como un espectador despreocupado, a LOS PASEANTES en la Plaza de la Libertad. Murmullo de multitudes. La Plaza está cercada por edificios medievales, imponentes, de paredes de piedra clara que brilla con el sol hasta encandilar un poco y techos negros también de piedra. En el centro de la Plaza hay una colorida feria de toldos rayados blancos y verdes. A lo lejos, brillan las frutas y verduras de los puestos resaltando sus colores entre el crema del piso. Es un día muy soleado. Le Badaud brilla fuertemente.

Una mano pequeña se posa sobre el hombro de la escultura. Un NIÑO de 7 años observa con ojos curiosos, de arriba a abajo, al hombre de bronce. El NIÑO intenta ubicarse bien cerca de la escultura y posa su mirada, en la misma dirección hacia la plaza, imitando a Le Badaud.

Figura 61. Fragmento secuencia
final. Guion literario *Piedras de
Sarlat*, pág. 28 (2022), Antonella
Larocca.

Mujer del paisaje: el ritmo de una *flaneuse*

Desde un punto de vista formal, el relato intenta trabajar todos estos aspectos temporales bajo ciertas búsquedas rítmicas en la escritura del guion que den cuenta de ese movimiento fluido representado en el personaje de una joven extranjera que deambula por las calles de la ciudad medieval, al tiempo que posa su mirada y se detiene en particularidades, convirtiendo a dicha ciudad en un poema anónimo, de ritmos variados, con las escenas de la vida cotidiana y de otros tiempos que acontecen.

La profundización en el estudio de la figura de la *flaneuse*, enriqueció notablemente la narración, permitiéndome enfatizar ese andar ocioso y no lineal, el cual «implica una relación con el mundo que está punteada por el propio ritmo» (Krtaje, 2019, p. 29) para generar así un goce estético en la contemplación anónima de ese mundo a través de una escritura de corrido, densa y fluida a la vez, con un ritmo ininterrumpido, que como un deambular errante evoca un reflujo de movimiento continuo.

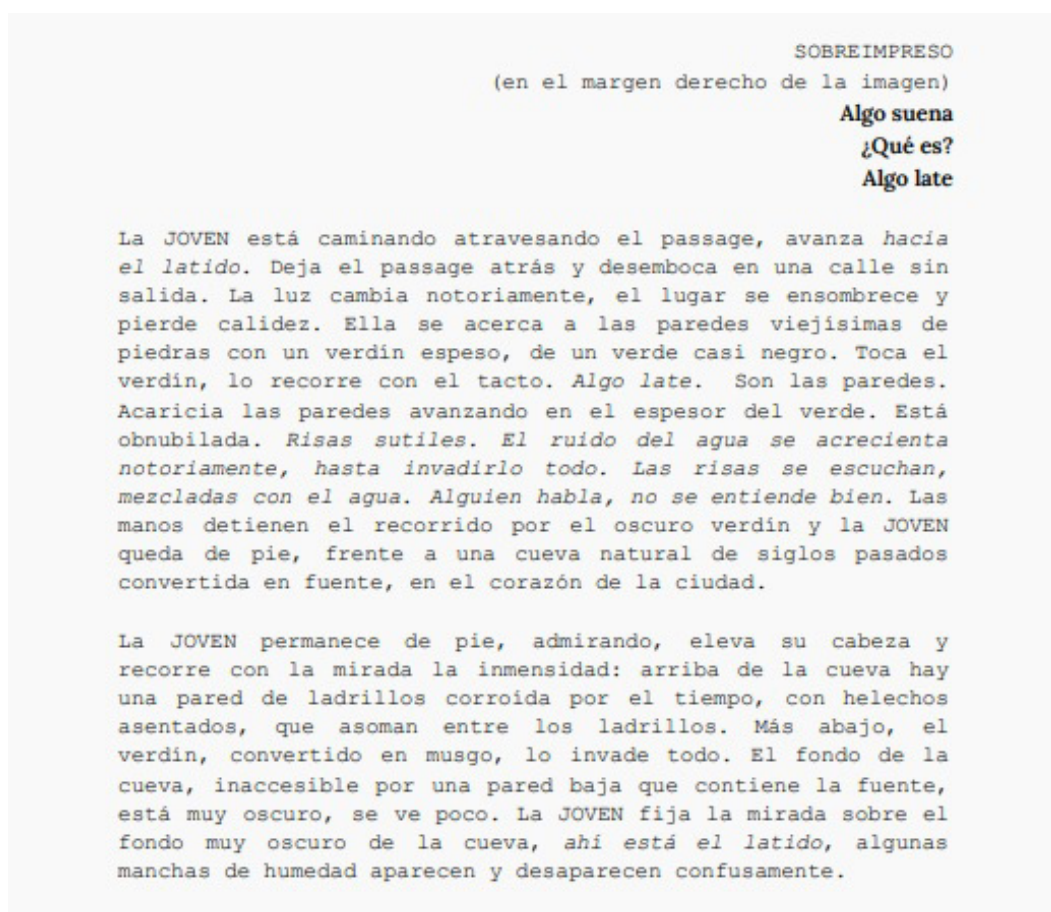


Figura 62. Fragmento del guion literario *Piedras de Sarlat*, pág. 7 (2022), Antonella Larocca

Dentro de este lineamiento, la figura de la *flaneuse* me permitió profundizar en la función del paisaje-espacio en el relato, trabajando en la reciprocidad de la caracterización del personaje con la caracterización espacial, llevando dicho vínculo al límite de la dependencia: así como la ciudad es una extensión y recorte de su mirada melancólica, también es solo a través de lo que la ciudad nos muestra que podemos acceder a cierta interioridad del personaje, a los detalles que la interpelan y es en esos desplazamientos continuos y transiciones donde se configura la identidad de la joven y su universo de interés.

Voces como pinceladas

Aún hoy existe la discusión sobre si un guion literario puede ser una obra artística en sí misma o si solo implica una potencialidad cuya función es meramente utilitaria y, como tal, es un producto efímero y transitorio. En lo personal, frente al goce estético que encuentro en la escritura de guiones literarios así como en su lectura, evocadora de imágenes, sonidos y ritmos, consideré necesario revisar la forma del guion y su presentación visual digital, entendiendo que «la organización de las palabras, esa y no otra, es una puesta en escena» en sí misma (Cutta, 2019, p. 23).

La necesidad de crear esta alternancia de ritmos y atmósferas llevó a construir un guion literario dividido en secuencias narrativas (ya no escenas, pues la división espacio-temporal se alejaba de las búsquedas estéticas antes mencionadas) ubicadas dentro de cuatro capítulos, que a modo de pequeñas pausas ordenadoras dan un respiro a la densidad de la escritura descriptiva.

Asimismo, frente a un personaje protagonista que no habla en ningún momento del relato, cuya voz física desconocemos, aparece la palabra escrita, que remite a otra voz lejana, omnipresente, que interactúa con la imagen y con lo que se escucha.

```
La OTRA JOVEN está empapada, respira profundo, intenta secar
su cara inútilmente con sus manos.

                                SOBREPRESO
                                (en el margen derecho de la imagen)
                                No hay traducción exacta:
                                Tu me manques
                                algo
                                de ausencia melancólica,
                                algo
                                de incompletud.

La OTRA JOVEN ya no llora. Continúa contemplando las tumbas.

                                SOBREPRESO
                                (en el margen derecho de la imagen)
                                No aprendimos nunca a vivir con la falta.

Diluvia. La JOVEN está bastante mojada, cubre en vano su
cabeza con la capucha de la campera, se levanta y busca
refugio, alejándose del muro.
```

Figura 63. Fragmento del guion literario *Piedras de Sarlat*, pág. 13 (2022), Antonella Larocca.

Frente a la variedad de estímulos que, considero, ofrece un paisaje observado, el guion presenta también esos estímulos variados, intercalados, participando todos en la construcción de distintos climas, según cada parte del relato.

De igual manera se pensó el rol del sonido en el relato. El sonido constituye el espacio de la introspección, le da cuerpo al personaje protagonista cuyo cuerpo (sobre todo su rostro y su voz) está bastante ausente en plano.

Además de contribuir a crear los momentos por los que va pasando el personaje, con sus diferentes zonas de tensión-armonía, el sonido también ocupa el lugar de apertura a lo *posible*, a esas otras historias que están flotando en la ciudad, buscando ser escuchadas por alguien, de otro tiempo y del presente, al que la protagonista accede intermitentemente mientras se mueve.

La JOVEN busca con la mirada. Da un paso dudoso. Risas traviesas. Da otro paso. Avanza y con su andar se introduce un sutil coro sacrosanto. A su costado izquierdo, se abre un edificio medieval: una iglesia alta de rasgos góticos y prolijos ladrillos color amarillo crema, con numerosas y diminutas ventanas rectangulares.

VOCES DE MUJERES, MEZCLADAS (V.O.)
(parecen salir de las ventanas de la iglesia, inexpressivas)
Cuando esta guerra termine empezará otra. / Tu angustia es como una lechuza triste que no vuela, ni descansa. / ¡Algún día podré ganarle a los dioses! / ¿Y cuando ya no quede nadie que me recuerde? / La ausencia ha ganado terreno. / Siempre fui la gran disimuladora.

La JOVEN con una mueca de sonrisa sutil contempla, tranquila, recorre con la mirada cada ventana, las paredes tan amarillas, el techo de un negro oscuro que resalta. La JOVEN tiene el pelo bastante mojado de la llovizna.

Figura 64. Fragmento del guion literario *Piedras de Sarlat*, pág. 11 (2022), Antonella Larocca

Así, frente a la falta de voz de la protagonista, se construye una polifonía de voces variadas, algunas de ellas con voz física, anclada a una sonoridad y un cuerpo específico, otras de voces anónimas, libres de sonidos, evocadas por la palabra escrita (una palabra-imagen, a modo de poema, a modo de subtítulos); palabras mundanas del cotidiano, reflexiones filosóficas y angustias existenciales de este y otros tiempos. Palabras que se dicen y palabras que se

piensan o imaginan. Es en esa multiplicidad de palabras-sonido y palabras-imagen que la ciudad se expresa como un mosaico polifónico; pero, una vez más, si bien son los personajes de la ciudad quienes, con sus voces, dan lugar a las reflexiones sobre el paso del tiempo, siempre es a partir de la mirada de la joven. Todo lo que habita el relato es parte de la protagonista.

Así, sólo quienes son observados por ella cobran voz, una voz que siempre tiene un dejo melancólico, como una extensión de la forma de ver el mundo de la joven.

Se construye así una relación entre interioridad-exterioridad que busca transmitir proximidad y distancia a la vez, sumergiendo al lector en la experiencia sensible y vivencial de acompañar el tránsito de un personaje -tan solitario como curioso- que detiene su mirada en las capas de tiempo de una ciudad que respira, como si de un viaje compartido se tratara.

Referencias

Cortázar, J. (1982). El otro cielo. En *Todos los fuegos el fuego* (pp. 135-158). Edhasa.

Cutta, J. (2019) *La palabra dormida*. [Trabajo final de graduación].

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/112646>

Kratje, J. (2019). *Al margen del tiempo. Deseos, ritmos y atmósferas en el cine argentino*. Eudeba.

DURAZNO

DERIVAS DE UN DOCUMENTAL ORGÁNICO

YASHIRA JORDÁN

jroschita@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

<https://vimeo.com/462477709>

¿Qué es el cine orgánico? ¿Cómo nace este manifiesto latinoamericano? ¿Por qué la necesidad de proponer una alternativa a la producción convencional? ¿Cuáles son las consecuencias respecto a la imagen final al establecer un método nuevo de producción y realización?

Estas son preguntas que atravesaron la realización de *Durazno*, mi primera película de largometraje, cuyo desarrollo inició en el año 2011. Se trata de un documental híbrido, creativo o de *docu-ficción*, que propone el seguimiento documental de un personaje real en conflicto con su identidad y en búsqueda de resolver su pasado. Desde La Plata, Argentina, hasta Cochabamba, Bolivia, viaja el protagonista junto a un actor que va aprendiendo y resignificando este pasado no resuelto, hasta que éste logra construir un personaje del otro; encargado de protagonizar los sueños, los recuerdos y las pesadillas del personaje real en un escenario de ficción.



Figura 65. Leandro Monti (2014)
Fotograma de una secuencia
documental de la película *Durazno*.
Derechos de Árbol Cine Orgánico.

En este proceso de realización surge el concepto de *cine orgánico* proponiendo una articulación entre la producción sustentable y la práctica de la realización audiovisual. El concepto *orgánico* es entendido en tres aspectos; el primero lo refiere como forma opuesta a lo rígido, donde el proceso creativo se mantiene cambiante y adaptativo a la propia forma y características intrínsecas del film. En segundo lugar, se entiende en relación con el impacto ambiental que nuestras prácticas como realizadores pueden llegar a tener. Y en tercer lugar alude al modo de relacionar las distintas partes responsables en la creación del film. Una relación orgánica supone una comunión entre las partes involucradas; una consciencia dentro de un organismo.

El cine orgánico se manifiesta en la forma audiovisual de *Durazno* como una película sin márgenes rígidos. Desde el desarrollo de la película, durante cuatro años consecutivos se realizaron registros caseros que funcionaron como puentes narrativos resolviendo la composición de la historia. Este material varía desde videos realizados con una cámara japonesa *Harinezumi* —utilizada para espiar—, hasta secuencias analógicas realizadas en 8mm, alteradas con ácidos y raspaduras en las cintas.



Figura 66. Pablo Huerta - Yashira
Jordán (2014). Fotograma de una
secuencia en 8mm de la película
Durazno. Derechos de Árbol Cine
Orgánico.

También aparecen secuencias en animación como alusión a las diversas versiones del personaje sobre su pasado. Las imágenes de la memoria son fragmentadas, difusas y a veces incompletas recuperando la estética y texturas de las imágenes hechas en *Polaroid*.



Figura 67. Anima Estudio (2014).
Fotograma de una secuencia en
animación de la película *Durazno*
registrada en cámara Harinezumi.

En relación a las elecciones formales, se realizaron decisiones de producción que tenían que ver con lo sustentable. Se utilizaron materiales reciclados para la elaboración de la escenografía y se imprimió a lo largo de toda la producción un solo guion para ser compartido entre el equipo y actores.

Para abordar la producción del cine orgánico resulta conveniente definir también a qué se opone y, en esta búsqueda, lo que se entiende por *cine mainstream* es diametralmente opuesto. La producción convencional del cine mainstream⁷ es conocida por necesitar grandes cantidades de dinero para producir películas. Las compañías cinematográficas más grandes de Hollywood y del primer mundo imponen una estructura de *starsystem*, de jerarquías y de fórmulas para hacer productos cinematográficos. Es un cine de guionistas o de productores más que de realizadores.

⁷ El cine mainstream puede ser definido como una «categoría ligada al cine industrial fundada en la eficacia de los presupuestos siderales, pensado por comités corporativos y presuntamente coincidente con los gustos del gran público de acuerdo a intrincadas operaciones de marketing» (Russo, 1998). En definitiva, lo políticamente correcto, la línea dominante.

En Latinoamérica, ya sea por motivos económicos, culturales o sociales, la producción de cine en nuestra región ha optado por resignificarse constantemente. En países como Argentina⁸ o Bolivia⁹ el acceso a fondos y apoyos estatales es irregular. Estos contextos de marcada inestabilidad obligan a los cineastas a buscar métodos alternativos de financiamiento y difusión.

Oponiéndose al modelo del cine *mainstream*, el cine orgánico surge entonces de forma rebelde con sed de cambiar el *statu quo*. Promueve la realización de producciones con elementos que se tienen a mano, de manera independiente y en comunidad. *Durazno* es una película de bajísimo presupuesto, colaborativa, con un equipo de fotografía que persiguió durante todo su rodaje al sol y un público que fue parte de su realización. Durante el desarrollo y la producción de la película se trabajó en dos ejes importantes en torno a la producción sustentable: el *crowdfunding* y la elaboración de un universo transmedia ecológico.

En el año 2011, cuando empezó la producción del film, los términos *crowdfunding* y transmedia eran muy poco conocidos y novedosos para Latinoamérica. La película en sí es considerada una de las primeras en ser financiada y distribuida de esta manera.

El *crowdfunding*, también conocido como micro mecenazgo o financiación colectiva, es un método utilizado por emprendedores y pequeñas empresas que necesitan fuentes de financiamiento para un proyecto determinado. El espectador es nuevamente un elemento clave en este universo; no sólo ocupa su lugar en el cine y disfruta de la película, en este caso también es parte de la construcción de escenografías, de la producción y de la difusión.

La narrativa transmedia representa el proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Gracias al *crowdfunding* y al transmedia la participación del espectador durante el desarrollo de la película fue clave para generar comunidad.

Poder reflexionar sobre estos quehaceres alternativos del audiovisual y sobre toda la experiencia de realizar mi primera película me hizo comprender con perspectiva sobre las necesidades independientes de producción. Fue curioso y a la vez fundamental que diez años después de haberla realizado pude trabajar en este escrito ya que con distancia y tiempo puedo entender que no es necesario utilizar estos métodos como algo alternativo sino que también puede ser complementario a los métodos convencionales de producción.

⁸ En el caso de Argentina, si bien existe más apoyo hacia la cultura, la distribución de esos fondos es afectada por los vaivenes políticos y resulta arbitraria en ocasiones.

⁹ En el caso de un país como Bolivia, en el año 2020 el Ministerio de Cultura fue eliminado por Jeanine Añez al ser considerado un *gasto innecesario*, dejando inactiva la producción de cultura. Hoy en día, con la vuelta de la democracia y la conformación del nuevo ministerio todavía se lucha para que la Nueva Ley del Cine y Arte Audiovisual Boliviano se aplique y se cumpla.

Referencias

Russo, E. (1998) *Diccionario de Cine*. Paidós.

LAS COSAS NO TIENEN PAZ CONVERSACIÓN CON LAURA VALENCIA

THINGS HAVE NO REST
A CONVERSATION WITH LAURA VALENCIA

AGUSTÍN LOSTRA

agustinlostra@gmail.com

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

Resumen

Una entrevista a Laura Valencia, artista transdisciplinar que centra su trabajo en la exploración del cuerpo como campo y herramienta de transformación y creador de otras realidades, tanto en su obra como en la docencia. La conversación indaga en los modos de composición con objetos abordados en sus obras escénicas y en su experiencia como docente. Se revisitan las experiencias de las obras Eterna (1999), Mar de fondo (2007), Só (2018) y Todo (2021).

Palabras clave

Objetos; composición; materialidad

Abstract

An interview with Laura Valencia, a transdisciplinary artist who focuses her work on exploring the body as a field and tool for transformation, and as a creator of other realities both in her work and in her teaching. The conversation explores the modes of composition with objects addressed in her stage works and in her experience as a teacher. The experiences of the works Eterna (1999), Mar de fondo (2007), Só (2018) and Todo (2021) are revisited.

Keywords

Objects; composition; materiality



Laura Valencia es una referente ineludible de la producción escénica platense. Su obra se caracteriza tanto por su hibridación entre las formas de la danza, el teatro y la performance como por su composición a partir de objetos.

La entrevista fue realizada en el Galpón de la Grieta, ubicado en las calles 18 y 71, en julio del 2022.



Figura 1. *Todo* (2021). Archivo personal de Laura Valencia.

A: ¿Cuándo empezaste a trabajar con objetos?

L: Retrospectivamente te diría que un día me di cuenta de que siempre trabajé con objetos. En algún momento le di un nombre; pero fue muchísimo después de comenzar. Hice varios talleres de teatro de objetos, pero mi relación con las cosas es anterior. Estudiando actuación —en el Sportivo teatral que coordinaba Ricardo Bartis— nos invitaron a hacer un taller interno, solo para alumnos, con parte del grupo *El periférico de objetos*. Nos daban clases Ana Alvarado y Daniel Veronese, que en ese momento estaban haciendo *Máquina Hamlet* (1995), y fue revelador. Luego los busqué, seguí estudiando con ellos y años después trabajé en algunas de sus obras. Esa fue mi formación más encuadrada en el tema, pero en la producción propia siempre estuvo. No recuerdo una obra donde no haya trabajado con objetos.

A: ¿Qué es lo que te atrae el objeto? ¿Qué te propone?

L: Tienen vida para mí. Tienen un valor en sí mismos. Yo soy una acumuladora, acopio un montón, y todos los objetos tienen un sentido. Me cuesta tirar cosas, creo que son herencias. Me di cuenta cuando trabajé en *Performance* (2022) con Andrea Suárez Córlica en *Danzafuera*; escuchaba el relato sobre su abuela guardando los envases vacíos, que de niña la hacía jugar con los envases del queso crema y me dije: «Ah, sí, mi vieja era igual». Y toda mi familia materna es así, mis primas son así. Yo las voy a visitar a Mar del Plata, si compramos miel suelta es un intrínquis que se desprendan de un frasco, me piden que se los devuelva después. No un frasco comprado, un frasco reciclado. Todas tenemos ese *toc* que yo pensé que era con los tupperware que son caros, pero pasa con cualquier envase, con cualquier cosa. Mi tío lava las bolsas, yo también. Creo que hay una mirada ecologista y también de no tener un mango; de no malgastar, reciclar y volver a usar. Vengo de esa estirpe, guarda tutti judía pobre, de parte de mi vieja.

Después tengo una anécdota de niña que me encanta pensar que es el origen de todo el trabajo posterior. Mi viejo en algún momento se desligó de su laburo en relación de dependencia con Molinos Río de La Plata y se abrió un negocio. Vendía de todo: maíz para gallinas, muñecos de plástico, arbolitos de navidad, macetas, herramientas. Una navidad compró muchísimos arbolitos de navidad, de plástico, de esos que se arman, y yo se los usé todos en una primera puesta que hice de *Pedro y el Lobo*. Caí con todos los arbolitos a un ensayo en el barrio y armamos el bosque de Serguei Prokófiev. Tenía once años.

A: Si pensás desde ese momento hacia el resto de tus obras ¿Sentís que el objeto te ordena? ¿Qué es lo que te ofrece para trabajar en la escena?

L: Hoy estoy en un momento en el que agradezco todos los años compartidos que nos dimos; los objetos a mí y yo a ellos. Con un ánimo muy celebratorio donde te diría que la obra es para ellos, para que dejen de tener un lugar utilitario en nuestras producciones y se vuelvan protagónicos.

A: ¿Cómo es eso del objeto protagónico?

L: Es una idea que fue mutando mucho. En algún momento yo quería expresar el uso del objeto, entonces inclusive tuve una etapa de fabricarlos; me duró poco, una obra nomás porque enseguida me di cuenta que no era eso lo que quería hacer, sino que quería usar lo que había. Entonces vino una etapa de pensar que yo no quería construir nada nuevo, quería usar lo que había. Fue un momento de juntar cosas por la calle, cartonear y hacer con eso; a la vez se dio la situación de heredar cosas, de decir: «Che, nos regalaron esta ropa, apareció este ropero, nos regalaron esta valija», bueno ¿y con esto qué? Ese fue un primer momento.

Creo que todos los teatros se hacen un poco así. Lo que pasa es que a mí me daban ganas de poner todo en las obras siempre. Hacía una selección de objetos a partir de la paleta de color o porque la obra tenía que ver con el siglo XIX o por el tipo de vestuario. Muchas veces era usar lo que había y punto.

En esta sintonía ya hace más de diez años que estoy trabajando. No salgo a buscar lo que necesito porque lo que necesito es lo que tengo y voy a laburar con lo que tengo, un poco me lo restrinjo así. Desde hace varios años directamente estoy trabajando con algo que tiene que ver con este lugar, con el galpón de La Grieta y con lo que hay en el galpón. Yo me llevo algunas cosas a mi casa porque temo que se rompan, pero compongo con las cosas que hay detrás del telón.

A: ¿Sobras de obras?

L: Es con lo que hice *Todo* (2021). Un grupo de objetos que junté durante más de veinticinco años.

A: ¿Y en tus primeras obras?

L: Me compraba cosas. En los ochenta, después de la dictadura, ya en la facultad y cuando la terminé, me di cuenta que no quería hacer plástica y ya me había recibido. Viajaba mucho a Montevideo, estaba enamorada; allá hay una feria que se llama la feria de Tristán Narvaja que es muy particular porque tiene un mercado de verdura, inclusive animales vivos. No sé si sigue habiendo, pero en esa época había gallinas y también había cotorras, pajaritos y comidas para esos animales y toda esa cosa del mercado. Pero también tenía todo el sector de las antigüedades caras, donde había mueblerías, librerías y a medida que te ibas alejando de la calle principal empezaba a haber puestos disparatados que eran de alguien que salía a vender sus cositas para poder comer ese día o cartoneros que habían juntado cosas y las habían puesto en oferta. Así que había una mezcla de cosas muy poco organizadas y súper atractivas. Un par de zapatos, una radio, una tapa de termo, un rulemán roto. Yo me compraba millones de cosas, viejas, rotas, tesoros: bancos gigantes que traje en una camioneta de mi viejo, lámparas, lo que se te ocurra, jarras enlozadas, cosas pequeñas también.

Hace unos años hice una obra que se llamaba *Só* (2018), que la hicimos con Franco Durante, un amigo. Armamos un lugar de apuestas clandestinas con una rueda de bicicleta donde montamos caballitos de carreras de un juego que compré en esa feria, caballos de plomo. Y tenía un motorcito al que se le daba manija. La rueda giraba, y era como un homenaje a Marcel Duchamp muy berreta a la vez que tenía esa hermosura de la vuelta al mundo. Era una especie de kermesse; la gente apostaba plata y los caballitos tenían número y teníamos una lista. Cada caballo tenía su nombre, que bautizamos con los nombres de los caballos de algunos de nuestros amigos que vinieron del interior y habían tenido caballo, y otros eran homenajes. Había una yegua que se llamaba Cristina, yo recordaba a un caballo que se llamaba Gatuso que era blanco como un tiburón. Bueno, ahí usamos ese juego de los caballitos.



Figura 2. Fotografía de Laura Valencia. *Só* (2018). Archivo personal de Laura Valencia

A: Entonces tu trabajo con las cosas no fue una metodología sino que fue apareciendo ¿Cómo se volvió una manera de producir obra?

L: No me doy cuenta cómo fue; ahora me parece imposible hacerlo de otro modo. No sé cómo haría en un espacio sin cosas, quizás tendría que probar eso, un espacio totalmente vacío. Es que a mí las cosas se me vuelven materia para componer. De hecho, lo que me parece es que la idea de trabajar con todos los objetos en la última [*Todo* (2021)] y con gente que no tiene esa historicidad, esa relación con el objeto que tengo yo, me permitió confirmar que todo es materia y las cosas no tienen por qué tener esa carga que le otorgo yo o que tiene para los que hemos trabajado con ellos durante veinticinco años. Un montón de gente ha usado esos zapatos, esa ropa, esos objetos y me parece que el valor es afectivo o de fetiche, de decir, «Lo ha usado tal», «la ropa de tal»; toda esa carga que trae es un valor agregado, pero cuando empiezo a trabajar con esos objetos y los pongo en escena para mí no tienen más ese valor. Quiero decir; si traigo algo a escena ni loca pienso: «Uy, se puede romper, no le hagan esto».

En *Todo* fue buenísimo trabajar con un montón de gente que no tenía ni idea de la memoria de esos objetos, no había visto las obras ni era importante que las vieran. Poder ver como se relacionaban de nuevo con ese objeto tuvo algo súper atractivo. Por ejemplo, tengo una caja que es la caja de *Eterna*(1999) que todo el mundo se mete adentro porque claro, es para meterse adentro. Yo lo vi en el año 1997 y en el 2021 alguien lo vio y lo hizo, yo no lo propuse.

Ahora ¿por qué duran los objetos? ¿Por qué siguen estando acá? Esa caja que está ahí y sostiene la consola es de *Eterna*... No sé, yo creo que son mis compañeros.

A: ¿Podrías contar un poco cómo son los trabajos con los objetos en la escena dirigiendo o actuando? ¿Qué te proponen o qué proponés?

L: Para mí son un habitante más, son materia. Cuando digo que son materia quiero marcar que no me los paso por alto. No es algo que me sirve y ya. Es algo que está, no puedo obviarlo. En la prueba, el ensayo, según el sentido en que este componiendo, quizá necesite ignorarlo; que me sirva y punto y ser la que domina el objeto, pero para hacer ese tránsito tengo que tomar una decisión. Este entrenamiento permite salirse del lugar de pensar los objetos solo de la forma convencional y para lo que fueron fabricados. Puedo mirar los objetos y relacionarme de otro modo, sino me parece que a priori se cierra un montón el sentido de las obras y terminamos haciendo el teatro del living.

Me interesa que la persona que trabaja tenga ese entrenamiento y esa idea sobre las cosas; que todo puede ser materia. Para salir de la convencionalidad, del lugar común de pensar que si me pongo el vestido ya soy la mujer ¿Por qué? El vestido es un montón de cosas a la vez. Además se puede mover, me puede tocar, tiene color, voluntad, ¿y si se cae? Por ahí es una flor, por ahí es sangre, por ahí es que se me cayó el himen. Poder asociar. Y para que pase eso tiene que haber un trabajo de este modo porque sino si hay dos sillones y una mesita es el living. Es muy difícil que pase otra situación. ¿Por qué pasaría?

Hay que tener muy entrenada la imaginación, la idea del tacto, de los sentidos. Para trabajar con objetos y que no sean algo que yo uso, sino algo con lo que me relaciono como materia para componer, como una persona. Tengo que desarrollar una relación con el objeto de otro orden que no tiene por qué ser toda esta carga emocional biográfica que le pongo, sino confiar en esta idea de que es materia. Uno podría decirle a un compañero «Bueno, ponete en cuatro patas que estoy cansada, me siento arriba, sos el banco», y también te puedes enamorar del silloncito de pana y decirle: «Negro, cómo te quiero».

A: ¿Cómo es el trabajo dramático desde el objeto, por ejemplo en la obra *Mar de Fondo* (2007) con el ropero?

L: *Mar de Fondo* para mí fue un golazo, yo creo que es la mejor obra que hicimos en relación al uso del objeto. Todo era posible con ese ropero que además ya lo teníamos, un ropero que ya había sido intervenido para otra obra. *Mar de fondo* se me armó en relación al objeto y en relación a una idea que teníamos de unos actores que viajaban y se perdían y nunca podían llegar a hacer la obra. Pero no siempre es así.



Figura 3. Fotografía de Daniela Camezzana. *Mar de fondo* (2007), archivo personal de Laura Valencia.

A: ¿El objeto va primero o la idea?

L: Fue mutando; hoy es un poco así y ya tengo ganas de hacer otra cosa, necesito extremar esto que es: «Tengo esto, con esto qué». Pasé por un montón de situaciones distintas. La primera obra que hice fue sobre textos de Poe, después de eso hice *Eterna* (1999). Hacer *Eterna* fue hacer *La Fabriquera*¹ también. Hoy me acordaba de eso, que Julieta (Vallina) se sacaba el vestido con el que ensayábamos y se ponía el overol e hidrolavaba las paredes mejor que nadie mientras hacíamos la obra.

Lo que si me pasó es que *La Fabriquera* fue una carpintería, entonces estaban llenas de aserrín las paredes, era un quilombo ensayar ahí porque estaba todo impregnado y hacía frío. También había abandonado un ropero, el ropero, que al principio lo usamos así como estaba. Y yo empecé a soñar con el ropero, me volvía loca; yo quería que se abriera, que se desarmara, que se apilara, que girara. Y tuve la suerte enorme de tener al lado al Pollo [Canevaro] y a Enzo [Brutti] que durante años fueron los ingenieros resolviendo mi locura. De hecho, es el día de hoy que a Enzo yo lo llamo y me dice: «No quiero pensar ¿Que querés que haga? ¿Vos qué querés?». En un momento fue «Yo quiero que la parte de atrás del ropero gire como los espejos», Yo le pedí eso y ellos vieron cómo se hacía... Ese ropero de hecho tiene otra pasada de manos por Enzo porque cuando hicimos *Mar de Fondo* nos cebamos y nos empezamos a ir de gira a cualquier lado porque todo se condensaba en el ropero. Lo podíamos hacer acá, allá, en la calle, en cualquier lado. Y como no entraba en el portaequipaje de los autos entonces Enzo lo cortó para poder llevarlo. Fue tal quilombo armarlo que nunca más lo desarmamos.

A: Para cerrar quería consultarte por el taller *Las cosas no tienen paz* ¿Cómo te propones compartir el trabajo con los objetos desde las clases?

L: Para mí, ese momento de poder compartirlo apareció sin mucha conciencia. Yo ya daba clases de algo por el estilo en un taller que se llamaba *El ensayo como forma*, que fue una práctica con objetos y que después de alguna manera quedó incluida en *Las cosas no tienen paz*. *El Ensayo como forma* lo mostramos en la TAE: iba de un grupo de *performers* que construían imágenes, hacían pruebas, ensayaban con los objetos; nos planteábamos pensar al ensayo como obra. En el medio de esas experiencias yo vine a trabajar al Galpón cuando cerramos *La Fabriquera* y empecé a trabajar con Fabiana Di Luca. Juntas comenzamos a pensar en la posibilidad de trabajar estas relaciones con los objetos, con la materia y la creación de imágenes. En cómo encontrar o inventar un dispositivo donde pudiéramos trabajar en pequeña, media y gran escala pensando en las artes visuales, pero que eso pudiera también a través de cada jornada transformarse e incluir a las personas y llevarlo a la escena. Un taller para ir de un pétalo a una barra de hielo, cuerpo mediante, sin escala.

¹ *La Fabriquera* fue un espacio de producción cultural multidisciplinario iniciado por Laura Valencia y PolloCanevaro al que se sumaron decenas de personas que funcionó entre 1995 y 2008. En palabras de la entrevistada, fue un bunker resistencial en pleno menemismo y una manera de nombrarse como creadora que se mantiene hasta hoy.

Laura Valencia. Artista transdisciplinar. Centra su trabajo en la exploración del cuerpo como campo y herramienta de transformación y creador de otras realidades tanto en su obra, como en la docencia. Dentro de las artes performativas investiga las posibles convivencias y jerarquías entre seres vivos y objetos, en espacios de características diversas (teatros, galerías, espacio público).

Referencias

Valencia, L. (1999) Eterna [Obra de teatro].

Valencia, L. (2007) Mar de fondo [Obra de teatro].

Valencia, L. (2017) Só [Performance].

Valencia, L. (2021) Todo [Performance].

Valencia, L. y Suárez Córica, A. (2022) Performance [Performance].