

Notas

1. Jean Baudrillard
2. Gianni Vátimo
3. Jean Francois Lyotard
4. Jacques Derrida

* Fotógrafa, Docente, Investigadora. Sociedad Iberoamericana de Historia de la Fotografía. Docente: Asociación Amigos del Museo Nacional de Bellas Artes, Escuela de Fotografía Motivarte.

Diseño multimodal y significación en sitios web de filmes (a023)

Estrategias de diseño y estructura discursiva

Prof. Dr. Haenz Gutiérrez Quintana*

La Internet tiene un enorme potencial para divulgar y exhibir películas. La función principal del *sitio web* de cualquier filme es anunciarlo durante la temporada de lanzamiento. Pero, también, el *sitio web* puede ser un recurso extra fílmico componente de la narrativa cinematográfica o, aun, un medio de difundir discursos sobre el cine y sobre como diseñar *sitios web* para divulgar películas. ¿De que manera la obra cinematográfica se relaciona con el *sitio web* que la anuncia? La respuesta a esta pregunta nos ayudará a entender los *sitios web de filmes* como medios de representación y comunicación considerando las relaciones intertextuales que mantienen con las películas que divulgan.

El objetivo de esta ponencia es estudiar esas relaciones y concomitantemente analizar el rol de la ficción y de la cognición como estrategias en el diseño de hipermédias para la divulgación y/o exhibición de películas. De esta manera, esperamos contribuir con la comprensión de los procesos de concepción y significación de los *sitios web* de filmes en su calidad de discursos multimodales. Así, analizamos los *sitios* paradigmáticos de una películas *hollywoodiana* y una película independiente considerando su finalidad mercadotécnica y empleando para ello los conceptos de intertextualidad de Bakhtin, acción comunicativa de Habermas y comunicación multimodal de Kress & Van Leeuwen. Comenzamos por el análisis del que consideramos el primer sistema *hipermedia* para divulgar películas. Nos referimos al *kit multimedia* que la empresa californiana *2-Lane Media* desarrolló para la película *Forrest Gump* de Robert Zermickis por encomienda del portal *Hollywood Online*. El *kit*, después de ser instalado en la computadora funcionaba como un *Hot Site*¹. Podemos decir que fue la primera campaña promocional interactiva de una producción cinematográfica. Para analizar el *kit de Forrest Gump* particularizamos sus modalidades semióticas de representación y comunicación con la intención de conocer sus principios y elementos. Así, observamos que la arquitectura de la información del *kit multimedia* de *Forrest Gump* estaba íntimamente relacionada con la estructura de los *comunicados de prensa* que median las relaciones de la industria cinematográfica con los medios de comunicación.

Finalizamos la ponencia analizando el *sitio web* de la película *The Blair Witch Project*² de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick. *El Proyecto de la bruja de Blair* es una película independiente concebida y realizada como si estuviera fundamentada en hechos reales y montada, hipotéticamente, con el material documental producido por estudiantes de cine del *Montgomery College*. El *sitio web* de esta película atiende esas características y se constituye como un recurso extra fílmico que ayuda a contar y entender la historia. Analizamos en él su estructura discursiva y el funcionamiento de sus modalidades semióticas de representación y comunicación comparándolas con la estructura y modalidades del *kit de Forrest Gump*.

Notas

1. *Hot Site*: Se distingue de un *sitio* común por su corta permanencia en internet, por su concisión y objetividad en la divulgación de productos y servicios. Es muy utilizado en lanzamientos. La información del *kit multimedia* de *Forrest Gump* estaba estructurada de una manera no-secuencial, a través de nodos interconectados por enlaces con el sitio web *Hollywood Online*.
2. *The Blair Witch Project* - <http://www.blairwitch.com/>

* Professor Adjunto do Curso de Design Gráfico, Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil. Pesquisador Associado do Mediatec, Universidade Estadual de Campinas, Brasil

Diagramas de territorialidad (a024)

Juan Trabucco*

Situación

La arquitectura esta involucrada con el conocimiento espacial de la conducta humana; sin embargo los medios de representación están más orientados al estudio de la forma como elemento de expresión o como análisis de aspectos técnicos constructivos. Los medios de representación tradicionales no alcanzan para detectar las conductas espaciales del presente, se produzcan estas en ámbitos cerrados o abiertos, públicos o privados, etc. A pesar de esta situación desfavorable, se considera en el presente trabajo que los medios de proyecto se pueden modificar volviéndolos más adecuados para detectar y evaluar las nuevas conductas y actividades.

Áreas de investigación

El trabajo se propuso el objetivo de establecer líneas de investigación derivadas del estudio de:

- Las conductas espaciales de acuerdo con diagramas capaces de medir pautas dadas por el movimiento y las conductas actualmente desenfocadas respecto de la relación tradicional entre lugar y actividad.
- Las relaciones entre lo privado y lo público en los que la realidad se presenta más nómada que sedentaria, con lapsos de permanencia y tránsito ajenos al de la morada y la urbanidad tradicional.

- La exploración de medios de representación arquitectónicos adecuados a tal fin, puede llegar a ser más efectiva si incorpora el tiempo en conjugación con el espacio permitiendo desarrollar un rastreo más efectivo de los ritos y actividades y sus relaciones con los objetos fijos y móviles que constituyen nuestro hábitat.

Forma de trabajo

Con estos objetivos, se llevó a cabo un trabajo de exploración de estas tres líneas de investigación a doble escala; una denominada Relato Mayor cuyo procedimiento cognitivo es generalizador e histórico, y otra denominada Relato Menor cuyo procedimiento cognitivo es particularizado y autobiográfico.

Relato Mayor: Su condición histórica construye una explicación unida a los lugares, las conductas y el paso del tiempo. El centro del relato se apoya en la condición cultural de la Arquitectura y su capacidad para generar espacios exteriores o urbanos y espacios interiores o edificios. Ambos, son construcciones intelectuales incorporadas en la realidad arquitectónica pero que puestos en perspectiva histórica no siempre existieron como acto conciente. La definición de los mismos no siempre se mantuvo constante, y asuntos como lo privado y lo público, lo expuesto y lo íntimo y lo específico o lo inespecífico de la actividad, han sido históricamente conceptos variables. Aunque las definiciones varíen con el paso del tiempo, igual existe una sintomatología de transformaciones en la que un tipo de espacio influye al otro. Las agrupaciones humanas han re-inventado sus relaciones entre espacio interior y espacio exterior por medio de desbordes complementarios. Las formas de vida y conductas espaciales propias de un espacio servirán de modelos para redefinir al otro.

Relato Menor: Es un recorte particular que responde a mi experiencia personal como habitante de un departamento en Porto Alegre. Por medio de la descripción y del análisis de mi conducta individual y doméstica pretendo demostrar la existencia de desbordes sucesivos, reversibles y acumulativos de formas de vida y tipos de espacios ajenos a la concepción inicial del edificio. Desarrollo diagramas territoriales para entender la relación entre el espacio, mi cuerpo y la actividad intentando detectar los desbordes mencionados. Como cuestión final resalto la importancia de los elementos móviles en el espacio arquitectónico. Considero que los espacios capturados en las distribuciones domésticas comienzan a ser vistos como referencias que se han vuelto anónimas, con poca integración vital y una legibilidad escasa para un habitante que comienza a practicar una vida descentralizada, nómada y cada vez más asociada con lapsos cortos de intimidad compartida. Ambas escalas construyeron la exploración por medio de la conjunción entre palabras y diagramas; buscándose con ello un estado permanente de interacción entre pensamiento escrito e imagen como pensamiento espacial.

Conclusión

Se arribó a la siguiente conclusión principal: La conjunción entre la palabra y las imágenes genera nuevas herramientas de conocimiento espacial capaces de trazar caminos de comprensión del territorio que los

medios de representación arquitectónica tradicionales no detectan. Se juzga que esta experiencia además de ser útil para la arquitectura y el urbanismo, puede llegar a ser útil para otras disciplinas que estudian también el hábitat humano como el diseño de interiores, el diseño industrial, la geografía, la antropología, etc.

* Universidad de Concepción del Uruguay. Profesor Titular de Historia de la Arquitectura.

Diseño e identidad urbana (a025)

Antropología al Chile Actual

Rodolfo Coronado Recabal, Gabriela Cancino Brito y Alejandro Palma*

Todos queremos la globalización, queremos tener a nuestro alcance lo que otros ya tienen, queremos de alguna manera ser como estos otros, queremos identificarnos con algunos estereotipos de estos otros, queremos poseer iconos propios que estos otros poseen. En la búsqueda por asemejarnos a estos otros, caemos en imitarlos, caemos en disfrazarnos a la manera de estos otros, caemos en perder nuestra esencia, caemos en olvidar nuestro origen, caemos en ocultar nuestro contexto y bajo esta identidad construida a la manera de estos otros; no mostramos nuestro propio escenario. Nuestro escenario es el ámbito en el que a diario nos movilizamos, el donde estoy, el por donde paso, el hacia donde voy, y el por donde evito transitar. Son esos lugares que nos gustan y no nos gustan los que conforman nuestro propio escenario: Nuestra identidad de país. Pero recordemos... todos queremos la Globalización, pero también queremos ser como estos otros... y nuestra Identidad ¿Qué? El día a día nos lleva de un lado a otro, transitamos por nuestro escenario, queriendo ser parte a la manera de otros. Otros que tengan identidad con lo que queremos ser y olvidando quienes somos...pero aunque los evitemos, los escondamos, los cubramos; están ahí y quedaran en el inconsciente visual. ¿Chile tiene identidad? ¿Chile trabaja para una identidad de país? ¿Chile país tercer mundista? ¿Chile jaguar de Sudamérica?... efectivamente el diseño chileno está con las "pilas puestas" por establecer elementos estéticos, culturales e históricos como cimientos de una identidad de país. Pero hoy 3 de agosto salimos a la calle tras nuestra identidad, identidad que se aleje del referente de estos otros, identidad que quizás se está eliminando, identidad que estamos disfrazando, pero no,...salimos con los ojos abiertos en búsqueda de lo primero que se nos atraviese, que nos refleja, que nos hace distintos, que es la imagen que esos otros se llevan de nosotros.

* Docentes Universidad Tecnológica de Chile.