

Referencias bibliográficas

- Chaves, Norberto (1994) *La imagen Corporativa*. México: Ediciones Gili.
- Santagada, Miguel A. (2000) *De certezas e ilusiones*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires (Eudeba).
- Weber, Max (1993). *Ensayos Sobre Metodología Sociológica*. Buenos Aires, Amorrurtu.

Abstract: The identity of the institutions, and the identity of the people, is susceptible to the image perceived by the various stakeholders. His social interaction puts them as autonomous beings that live in society and define them.

Keywords: Identity - public image - high school

Resumo: A identidade das Instituições, bem como a identidade das pessoas, é susceptível à imagem percebida pelos diversos públicos. Sua interação social situa-as como seres autônomos que convivem na sociedade e as definem.

Palavras chave: Identidade – imagem pública – ensino médio

(*) **Andrea Stiegwardt.** Licenciada en Comunicación Social (UCES).

El Rol de la Dirección de Arte: Creación de Mundos, Digital-Analógico.

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Paula Taratuto (*)

Resumen: A partir de la proliferación de herramientas digitales en la era de la tecnología, el diseño de la imagen en la producción cinematográfica se ha enfrentado a un nuevo escenario en el que confluyen, se complementan y compiten las prácticas tradicionales ligadas a lo físico-corporal y las prácticas digitales creadas a través de interfaces virtuales.

Palabras clave: dirección de arte - prácticas digitales - nuevas tecnologías.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 262]

La construcción de los mundos en el lenguaje del cine son siempre irrealidades que evocan intencionalmente nuevas realidades. Absolutamente nada es real, ni aun cuando se trabaja en escenarios naturales. Con fragmentos seleccionados del repertorio de los ámbitos reconocibles, reales o de ficción, se construyen las imágenes que representan el lugar donde habitan los personajes y donde va a introducirse el espectador aceptando como válida esa realidad.

En cuanto a práctica significativa, el cine tiene que ver directamente con la ideología. Esta relación se puede ver encarnada en el uso y la promoción de determinadas tecnologías que permiten la obtención del producto fílmico. Como industria cultural globalizada e hipermediatizada, administrada por grandes grupos generadores de productos de entretenimiento, en el cine es visible la línea de clivaje en la cual la creación de la imagen y la generación de contenidos se ajustan a prácticas performativas que intentan garantizar el consumo a nivel global de lo producido.

El rol de la dirección de arte

En el siguiente trabajo se analizará la coexistencia de herramientas tradicionales y herramientas digitales para la generación del diseño de la imagen en la producción cinematográfica.

Partiendo de la importancia del factor humano en la definición del Diseño de Producción de la Imagen, que

dará por resultante la construcción física y los gráficos computarizados para la creación del mundo referencial, en función de poner en valor el discurso audiovisual como creación única e irreplicable que la defina como obra de arte.

Debemos estar atentos a las facilidades ofrecidas por las herramientas digitales frente a las infinitas posibilidades ofrecidas por la traducción de la imagen a información numérica y su tendencia mimética, quedando de manifiesto la fractura digital-visual por encima del relato dramático-visual.

En cuanto a práctica significativa, el cine tiene que ver directamente con la ideología, como todas las manifestaciones artísticas. Como industria cultural globalizada e hipermediatizada, es administrada por grandes grupos generadores de contenidos. Hoy más que nunca, es visible en el cine industrial, la línea de clivaje en la cual la creación de la imagen se antepone a la generación de contenidos.

Es necesario analizar la coexistencia de herramientas tradicionales y herramientas digitales para la generación del diseño de la imagen en la producción cinematográfica como arte aplicado, y el rol del factor humano en la definición del límite entre la construcción física y los gráficos computarizados para la creación del mundo referencial.

A partir de la proliferación de herramientas digitales en la era de la tecnología, el diseño de la imagen en la

producción cinematográfica, como otras disciplinas artísticas, se ha enfrentado a un nuevo escenario en el que confluyen, se complementan y compiten las prácticas tradicionales ligadas a lo físico-corporal y las prácticas digitales creadas a través de interfaces virtuales y paquetes desarrollados para problemas predefinidos. Se abre aquí una nueva disyuntiva: ¿Arte o no arte?

Las obras audiovisuales electrónicas como objeto de estudio se han enredado durante décadas en la necesidad de establecer la diferencia entre arte y no-arte, que fundamenta la historia y teoría del arte tradicional para establecer los confines de lo estético y desde esos paradigmas entender el arte digital.

La práctica tradicional del arte se basa en la expresión de la inspiración del artista mediante una relación física entre su cuerpo, las herramientas y la obra. Con las nuevas tecnologías el artista debe aprender a expresarse mediante comandos virtuales. La computadora se presenta como una herramienta potencialmente infinita pero a la vez incompatible con las prácticas artísticas tradicionales ligadas a lo corporal.

Walter Benjamin (1992) plantea el peligro que corre la obra de arte por la mercantilización y la reproducción masiva. Perdiendo la autenticidad, el elemento metafísico propio de la obra de arte auténtica que hace que el espectador de la obra pueda acceder a un espacio de interpretación que esta más allá de la propia obra material y que este suceso se da en un tiempo y en un espacio determinado. Es decir: en la historia. El concepto de aquí y ahora es esencial para Benjamin.

El verdadero valor de una obra de arte es aquello que la hace única e irreplicable en un aquí y ahora (Benjamin, 1992). El nuevo arte digital muestra una tendencia a perder el aura en manos de características predeterminadas por programadores de software.

Algunas disciplinas artísticas han comenzado a modificar sus prácticas, no sólo en su realización sino desde la perspectiva social que de ellas se tiene. Los recursos digitales en la realización de las obras de arte ofrecen facilidades de producción como la relación costo-beneficio, la automatización, la clonación, al mismo tiempo que proponen diferentes procesos creativos y criterios de elección intrínsecos, que se acercan más a la visión de ingeniera que a la artística. Queda a criterio tanto del espectador como del artista la preferencia por la obra tradicional o aquella que en algún aspecto se ha virtualizado, y por lo tanto, en el cine es materia del diseño de producción y de la dirección de arte definir la combinatoria de la construcción física y los gráficos computarizados según el proyecto a realizar.

Creación de mundos posibles: digital y físico

Nada es real desde la realidad objetiva, pero según el psicoanálisis hay una realidad psíquica que permite que el hombre cree nuevas realidades. Desde su creación inventa algo en el mundo que no estaba. Por ejemplo, la realidad Torre Eiffel no era una realidad del mundo, pero a partir de que alguien pudo concebir esa nueva realidad y construirla, todo el mundo puede usar ese significante de refinación, como significado del amor, como París la ciudad del amor, etc., porque una realidad nueva fue escenificada y significada. Se crea un nuevo

signo, en el cual el significante Torre Eiffel, corresponderá a distintos significados.

Lacan (1977) establece que la verdad tiene estructura de ficción. En el sentido de que no hay ninguna verdad que abarque a la verdad. Cada uno tiene su verdad y para cada espectador la realidad creada dentro de un film es diferente. Por eso el psicoanálisis plantea que la estructura del relato cinematográfico está íntimamente relacionada a la forma narrativa del relato de los sueños. El descubrimiento Freudiano sorprende diciendo que el valor del sueño, es el ser contado; el pasaje de esa alucinación que es el sueño, reordena las palabras, y en este proceso es a su manera es trabajado en el cine. Entre la literatura y el cine hay un movimiento semejante, el proceso de pasaje de un texto escrito al formato cinematográfico, conlleva un gran trabajo, estos pasajes como en el trabajo del sueño están colmados de tensiones, afinidades, paradojas. En el mundo del cine este pasaje se hace a través de la imagen.

El universo creado por la imagen del cine, los espacios en los que sitúa el relato siempre están diseñados por el hombre, que se vale de las herramientas que mejor le sirven para cada caso, o también de las que dispone. Las decisiones que toma el diseñador no sólo afectan a la estética de la película, sino a todo el proceso y diseño de producción.

La dirección de arte en el cine consiste en acompañar el relato de una historia a través de la imagen. Es un diseño al servicio de un arte dramático, de contar una historia.

Toda la génesis de las imágenes surge de un concepto estético-narrativo fundador, una concepción visual destilada de los aspectos temáticos, emocionales y narrativos que surjan del guión en función de lograr la creación del mundo posible: el lugar donde se cuentan las historias, donde estamos, donde se desarrolla la acción. Esta diégesis comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad se convierte en el factor decisivo en todas las decisiones estéticas que tome el director de arte, más allá de las herramientas que utilice.

El narrador construye y se sitúa en el seno de la diégesis, término utilizado en principio por Genette como sinónimo de historia, aunque posteriormente considerará preferible reservar el término para designar el universo espacio-temporal en el que se desarrolla la historia de un modo general, entenderemos diégesis como el universo del significado, el mundo posible en el que se desarrolla la historia. Este es el mundo posible al que nos referiremos para definir el lugar donde articula la creación de la imagen en el relato cinematográfico. La creación del donde, el mundo posible en el que se desarrolla la historia, entendiendo esta diégesis como el universo del significado y transformándolo en un hecho artístico original.

Este donde está construido a partir de morfologías que tienen que ver con la arquitectura, el paisaje y la escenografía; son elementos pre-filmicos, es decir, dotados de una existencia y de una significación previa al acto de la filmación. Además, se refieren a artes de la representación anteriores al cine. Como indica Antonio Costa (1991), estos elementos pre-filmicos se convierten, una

vez filmados, en elementos constitutivos del espacio fílmico, pero no en espacio fílmico propiamente dicho. Eric Rohmer (1997), en su estudio dedicado a la organización del espacio en Fausto, define al espacio fílmico como un espacio virtual, reconstruido por el espectador a partir de una operación de sutura imaginaria. El desglose en secuencias y planos (*découpage*) y el montaje organizan tanto la duración de la película como su espacio. El espacio fílmico, aunque no corresponda a ningún espacio objetivo real, es convertido en habitable por medio de la imaginación del espectador. El espacio del filme es siempre un producto: producto de una técnica, pero también de la mente del espectador.

Entonces el diseño de la imagen en la producción cinematográfica surge de un concepto humano fundador cuya idea esencial es dotar de imagen al relato, valiéndose de herramientas tradicionales o de herramientas digitales en función de lograr la creación del mundo, del Mundo Posible donde transcurre la diégesis. La incorporación para dicho fin de herramientas digitales, tanto en la parte profílmica del film como en su postproducción, están íntimamente relacionadas y responden no a una revolución en el campo de la representación ni a un cambio de paradigma sino más bien a la evolución de la forma cinematográfica y a las particularidades que esta forma adquiere en este momento donde lo digital y lo analógico conviven con fricciones. El desarrollo de la imagen digital propone nuevas sensaciones emotivas y fantásticas, desde la animación hasta la representación realista.

Para Robert Stromberg (2010), no se puede pensar ya el cine hoy sin la incorporación de ambos mundos. Se plantea un trabajo conjunto entre el Diseñador de Producción que trabajará el mundo físico y un supervisor visual que aportará las herramientas del mundo digital. Por eso él ha creado este nuevo rol que llama Diseñador de efectos visuales.

Entonces los diseñadores de producción no tienen que sentirse amenazados por los efectos visuales porque ya están involucrados en la producción física de una película desde el comienzo del proceso creativo.

En la mayoría de los proyectos cinematográficos, el diseñador de producción deja de diseñar después haber realizado toda la producción física y entonces comienza la fase de diseño que corresponde al diseñador de efectos visuales, al supervisor de efectos visuales y al director, creando lo que pasa en los fondos en los que se incrustará la imagen digital y así sucesivamente todo el mundo digital.

Con las nuevas tecnologías que se están utilizando, el mundo digital estará incorporado al mundo físico el día que se grabe ese mundo. Esta es la tecnología que desarrollaron para crear la película Avatar (James Cameron, 2009), y que permitió la proyección de los mundos digitales, sobre los mundos físicos en simultáneo. Así cuando se grababan las escenas, el director podía componer la imagen a través de la cámara con ambos mundos.

Este fue el gran aporte de James Cameron y su equipo: la creación de la cámara virtual Simul Cam, que es en realidad un monitor, que permite ver en tiempo real lo que pasa en el escenario donde se capturan los movimientos. Cuando el director toma la cámara y mira a

los actores que están frente a él, lo que ve a través de su cámara es al personaje creado por el ordenador y cuando mueve la cámara alrededor del escenario (puede ser un espacio con fondo blanco o verde) ve el mundo en el que supuestamente está el personaje, escenario digital previamente diseñado. La cámara virtual no tiene ninguna lente en el sentido tradicional, todo está creado virtualmente por la computadora previamente.

Esta nueva concepción en el Diseño de Producción de la Imagen se convierte en un factor decisivo en todas las decisiones estéticas que tome el director de arte y todo el equipo creativo al momento de diseñar una obra audiovisual.

Las películas de ciencia ficción y fantasía, los musicales y los films de época son los que exigen un trabajo de diseño más evidente. Sin embargo, no hay que olvidar que incluso cuando vemos películas cuya acción está ambientada en el presente (o películas que emulan el estilo de los documentales) estamos siendo testigos de una ilusión que ha sido diseñada.

Pensar lo digital

Tom Cuning (1992) establece que los proveedores de ilusiones mágicas aprendieron que al atribuirles sus trucos a procesos científicos no los hacían menos asombrosos, ya que la ilusión aún se servía del espectador. Los cineastas asistidos por computadoras tampoco tratan de ocultar los elaborados trucos científicos y tecnológicos de su oficio. Por el contrario, los propios equipos hacedores de imágenes y generadores de efectos especiales son, en sí mismos, un motivo de entretenimiento.

Así también, Jorge La Ferla (2005) plantea que el eufemismo de las nuevas tecnologías, aplicado al cine, revela más un atraso que un avance progresista en el estudio de un tema que ya viene siendo planteado hace décadas. Es en este sentido, que el uso de las tecnologías digitales nos plantea opciones interesantes, no solamente por la reducción de los costos, sino por las posibilidades creativas, quizás concretizando materialmente imaginarios que directores de cine y artista siempre soñaron.

Algunas de las numerosas óperas primas del cine argentino y la historia del video nacional, son buenos ejemplos que ofrecen alternativas a las posibilidades de trabajo artístico y establecen un permanente diálogo con todas las artes visuales anteriores.

Puede ser interesante la invasión del soporte digital como confluencia de muchos medios, pues genera nuevas opciones creativas y autónomas. Si pensamos a partir de las nominaciones Nuevas Tecnologías y Cine Digital, desde el lado optimista se continúa con un pensamiento que propone la idea de que hay toda una serie de posibilidades creativas, estéticas y poéticas que ofrece la tecnología digital en sus entrecruzamientos con el cine.

El tema del cine y las relaciones entre las diversas máquinas y la creación artística sigue siendo un tema clave, en un espacio y tiempo de conflicto, debido a los cambios en la materialidad de los soportes tecnológicos, y a los movimientos políticos y económicos en el mundo. La predominancia del aparato digital en todos los procesos productivos — bélicos, espaciales, mediáticos y medicinales— y la pseudo globalización de un merca-

do, audiovisual incluido, han generado una dramática homogeneización de ciertos parámetros en la discusión y producción cinematográfica.

Son conceptos ideológicamente discutibles, pero es imposible pensar hoy un cine puro que sólo pase por procesos fotoquímicos. Ya no hay posibilidades de trabajar en cine sin pasar en alguna etapa por la tecnología digital.

Sólo podemos plantear el uso de las herramienta digitales en función de qué historia queremos contar más allá del soporte utilizado.

Dado este debate no debemos perder de vista que el diseño de la imagen en la producción cinematográfica surge siempre de un concepto humano fundador, cuya idea esencial es dotar de imagen al relato que valiéndose de herramientas tradicionales o de herramientas digitales creará el mundo posible en el que se desarrollará la historia, entendiendo esta diégesis como el universo del significado y transformándolo en un hecho artístico original. Ahí estará siempre la obra del creador, que como todo producto artístico se completa con la mente del espectador.

Referencias bibliográficas

- Benjamin, W. (1992). "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" En Discursos Interrumpidos, I. Madrid: Taurus.
- Costa, A. (1991) *Saber ver el cine*. Barcelona: Paidós.
- Cunning, T. (1992) "The cinema of attractions: early film, its spectators and the avant garde" En Early Cinema: Space – Frame - Narrative. London: British Film Institute.
- Lacan, J. (1977) *Psicoanálisis Radiofonía & Televisión*. Barcelona: Anagrama.
- La Ferla, J. (2005) "Cine (Y) Digital. Aproximaciones, Convergencias Y tensiones en estudios sobre cine y

artes audiovisuales" en Revista Arkadin, Publicación Del Departamento De Comunicación Audiovisual Año 1 N 1, La Plata: Facultad De Bellas Artes Universidad De La Plata.

Rohmer, E. (1977) *L'organisation De L'espace Dans Le Faust De Murnau*. París: Union Générale D'editions.

Stromberg, Robert (2010) *Revista Artstars, Marzo 23: Conversations With Production Designers & Art Directors*. Disponible en [Http://www.artstars.us/?P=283](http://www.artstars.us/?P=283).

Abstract: From the proliferation of digital tools in the age of technology, the design of the image in the film industry has faced a new scenario at the crossroads, complement and compete with traditional practices linked to the physical body and digital practices created through virtual interfaces.

Keywords: art direction - digital practices - new technologies

Resumo: A partir da proliferação de ferramentas digitais em era-a da tecnologia, o design da imagem na produção cinematográfica enfrentou-se a um novo palco no que confluyen, complementam-se e competem as práticas tradicionais unidas ao físico-corporal e as práticas digitais criadas através de interfaces virtuais.

Palavras chave: direção de arte - práticas digitais - novas tecnologias

(*) **Paula Taratuto.** Directora de Arte. Vestuarista. Diseña el arte y el vestuario de largometrajes, publicidad y programas de televisión.

Robótica como recurso didáctico.

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Mónica Leda Torres (*)

Resumen: Introducir robots en los ambientes de aprendizaje resulta un recurso didáctico poderoso ya que genera entornos donde los alumnos pueden participar construyendo su propio conocimiento y organizándose para la resolución de problemas, basando sus actividades en la prueba y el error. Los talleres de Robótica Educativa son espacios concebidos para que la creatividad y la motivación se manifiesten, donde no solo se trabaja con material concreto construyendo un aparato capaz de resolver una situación planteada, sino que surgen valores tales como la alegría y la amistad, el respeto y la valoración al prójimo. El presente artículo tiene como objetivo el despertar la curiosidad sobre la Robótica Educativa como recurso didáctico aplicable en educación primaria y secundaria y la importancia que tiene en su relación con ciertas carreras universitarias.

Palabras clave: Recurso didáctico – robótica educativa – creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 265]

En la búsqueda de perfeccionar el modelo epistemológico de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, se vienen realizando cambios en los ambientes educativos

teniendo en cuenta los intereses de los alumnos y los requerimientos de la sociedad tecnológica actual. Y con el objetivo de integrar las Tecnologías de la Información