

respuestas particulares y grupales. Buscar lo natural, lo instantáneo en la pauta, sin salir de ella. Lo humano. Ello generó un proceso de trabajo y exploración que excedió lo individual en varios planos, que integró espacio, tiempos y cuerpos, dando lugar a una performance que fue proceso y conclusión concreta y llena de contenido, desde el grupo hasta el espectador. Espectador que mantiene para sí su propia interpretación siendo parte del escenario y no mero espectador pasivo, por lo que el contenido de la performance también se modifica y enriquece.

*Alegremia* fue una performance que bailó por los hilos del tiempo. Como la alegría por la sangre.

- Mariana Rebollo Klasse: Cada uno es como es. Bailar es como el respirar mismo. Algo visceral sale de un lugar que uno no espera. Es una sensación que aguarda agazapada. Pero que está ahí todo el tiempo. Como respirar. Es raro ahora estar tan lejos y recordar esa danza, esas danzas. Cada uno es como es. Todos tratando de ser hermanos en un lugar que nos escupía todo el tiempo. El día antes de la presentación de mi grupo en el teatro decidí que no podía ir más a la ESMA. Y no volví. Me reencontré con las sonrisas de todos en Plaza de Mayo. Y pensé: "Cada uno como es".

#### Notas

(1) El video de la performance puede verse en YouTube: [https://www.youtube.com/watch?v=uk\\_ywXXLIFA](https://www.youtube.com/watch?v=uk_ywXXLIFA)

(2) Blog: <http://grupodanzabismal.blogspot.com.ar/>

Facebook: <https://www.facebook.com/DanzabismalartesanosDeLaDanza/>

Canal YouTube: [http://www.youtube.com/channel/UCJBFdXpjx74l\\_38LzvGROUwd](http://www.youtube.com/channel/UCJBFdXpjx74l_38LzvGROUwd)

#### Referencias bibliográficas

Deleuze, G. (1971). *Nietzsche y la Filosofía*. Barcelona: Anagrama.

Díaz, E. (1999). *Posmodernidad*. Buenos Aires: Biblos.

González Gonz, S. (1995). *¿Por qué no a mí?* En Revista Uno Mismo, número 150 (diciembre de 1995), p. 32.

González Gonz, S. (2002). *Danza. Un lugar en el mundo*. En Revista Kiné, año 11, número 55 (diciembre 2002-marzo 2003), p. 5.

Stokoe, P. (1987). *Expresión corporal. Arte, salud y educación*. Buenos Aires: Humanitas.

**Abstract:** *Alegremia* is titled urban intervention in Plaza de Mayo held in September 2015, as the final result of the laboratory of collective creation that has dictated in Space Memory and Human Rights. It was developed in the framework of the first Meeting of Dance and Latin American Integration, held in Buenos Aires, with the participation of groups from all over America that address integration into the art of movement through casts made up of people with or without disabilities. I intend to describe instances of the creative process of experience, considering the objectives, achievements, reflections, testimonies and conclusions generated.

**Key words:** performance - intervention - dance - integration - collective creation - Latin America

**Resumo:** *Alegremia* é intitulado intervenção urbana na Plaza de Mayo, realizada em Setembro de 2015, como o resultado final do laboratório de criação coletiva que ditaram na memória espacial e Direitos Humanos. Ele foi desenvolvido no âmbito do primeiro Encontro de Dança e Integração Latino-Americana, realizada em Buenos Aires, com a participação de grupos de toda a América que abordam integração na arte do movimento através de moldes feitos de pessoas com ou sem deficiência. Eu pretendo descrever instâncias do processo criativo da experiência, considerando os objetivos, realizações, reflexões, testemunhos e conclusões geradas.

**Palabras clave:** desempeño - intervención - danza - integración - creación colectiva - América Latina

<sup>(\*)</sup> **Roberto Ariel Tamburrini.** Docente de Improvisación y Composición en Expresión Corporal. Investigador. Licenciado en Composición Coreográfica. Maestría de Danza Movimiento Terapia (DAM-Universidad Nacional de las Artes, en curso).

## El rol de la Dirección de Arte: creación de mundos, digital-analógico (físico manual)

Fecha de recepción: agosto 2016

Fecha de aceptación: octubre 2016

Versión final: diciembre 2016

Paula Taratuto (\*)

**Resumen:** A partir de la proliferación de herramientas digitales en la era de la tecnología, como otras disciplinas artísticas, 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 - digital - analógico - nuevas tecnologías

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 245]

La construcción de los mundos en el lenguaje del cine consiste siempre en 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. “Las historias cinematográficas, incluso aquellas basadas en hechos reales, son ficciones”, asegura Allan Starki (en Etedgui, 2001). “La responsabilidad del diseñador consiste en hacer creer al público que el artificio que está viendo es real”. En cuanto 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 filmico. 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 performáticas que intentan garantizar el consumo a nivel global de lo producido.

*La cuestión es que, cuando se abre el telón y se apagan las luces, tenemos que ser capaces de entrar en ese mundo.* (David Lynch)

### Prácticas tradicionales y prácticas digitales

En el siguiente trabajo analizaré 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 como 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 irrepetible 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 factura digital-visual por encima del relato dramático-visual.

En cuanto práctica significativa, el cine tiene que ver directamente con la ideología, como todas las manifestaciones artísticas: se trata de una industria cultural globalizada e hipermediatizada, 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, como otras disciplinas artísticas, 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 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 irrepetible en un aquí y ahora. El nuevo arte digital muestra una tendencia a perder esa 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 y 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

En el lenguaje del cine, la construcción de los mundos consiste siempre en 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. “Las historias cinematográficas, incluso aquellas basadas en hechos reales, son ficciones”, asegura Allan Starki (en Ettedgui, 2001). “La responsabilidad del diseñador consiste en hacer creer al público que el artificio que está viendo es real” (ibídem). 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) dice que la verdad es no-toda, o 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 de ser contado: el pasaje de esa alucinación que es el sueño a reordenarse en otra materia, como son las palabras, es un proceso que, 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, al menos, de las que dispone. Las decisiones que toma el diseñador no sólo afectan la estética de la película, sino 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, dónde estamos, dónde 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 (en Barthes, 1987) como sinónimo de historia. Aunque pos-

teriormente considerará preferible reservar el término para designar el universo espacio-temporal en el que se desarrolla la historia de un modo general, entendemos por diégesis 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 “dónde”, 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 “dónde” está construido a partir de morfologías que tienen que ver con la arquitectura, el paisaje y la escenografía: se trata de elementos pre-fílmicos, es decir, dotados de una existencia y de una significación previas al acto de la filmación. Además, se refieren a artes de la representación anteriores al cine. Como indica Antonio Costa (1991), estos elementos pre-fílmicos se convierten, una vez filmados, en elementos constitutivos del espacio fílmico, pero no en espacio fílmico propiamente dicho.

Eric Rohmer (1977), 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 “dónde”, del mundo posible donde transcurre la diégesis. La incorporación para dicho fin de herramientas digitales, tanto en la parte pro-fílmica 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 están conviviendo, no sin fricciones.

El desarrollo de la imagen digital propone nuevas sensaciones emotivas y fantásticas, desde la animación hasta la representación realista.

Para Richard Stromberg (2010), director de producción y creador de mundos digitales, 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. Crean 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” ya va a estar incorporado al “mundo físico”, el día en que se esté grabando ese mundo. Ésta es la tecnología que desarrollaron para crear la película Avatar 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 en realidad es 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. “Las historias cinematográficas, incluso aquellas basadas en hechos reales, son ficciones”, asegura Allan Starski (en Etedgui, 2001). “La responsabilidad del diseñador consiste en hacer creer al público que el artificio que está viendo es real” (ibídem).

### Pensar lo digital

Tom Cuning (1992) sostiene que los proveedores de ilusiones mágicas aprendieron que atribuirles sus trucos a procesos científicos no los hacía menos asombrosos, ya que la ilusión aún se servía del espectador, aunque la propia ilusión fuera desmitificada por el conocimiento racional. 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, el uso de las tecnologías digitales nos plantea opciones interesantes, no solamente por la reducción de los costos sino además por las posibilidades creativas, quizás concretizando materialmente imaginarios que directores de cine y artistas 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 denominaciones “nuevas tecnologías” y “cine digital”, desde un enfoque 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, 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 mercado (audiovisual incluido) han generado una dramática homogeneización de ciertos parámetros en la discusión y la producción cinematográficas.

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 herramientas 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 imágenes al relato que, valiéndose de herramientas tradicionales o de herramientas digitales, crearán el “dónde”, 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. Ahí estará siempre la obra del creador, que como todo producto artístico se completa en la mente del espectador.

### Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1987). *La muerte del autor*. En *El sueño del lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- 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.
- Cuning, T. (1992). *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectators and the Avant Garde*. En Eal-saesser, T. (ed.). *Early Cinema: space-frame-narrative*. Londres: British Film Institute.

- Ettegui, P. (2001). *Diseño de Producción y Dirección Artística*. Barcelona: Océano Grupo Editorial.
- Lacan, J. (1977). *Psicoanálisis, radiofonía y televisión*. Barcelona: Anagrama.
- Lacan, J. (2006) *El seminario de Jaques lacan: libro 1: Los escritos técnicos de Freud*. Buenos Aires: Paidós.
- La Ferla, J. (2005). *Cine (y) digital. Aproximaciones, convergencias y tensiones en Estudios sobre Cine y Artes Audiovisuales*. Revista Arkadin. Departamento de Comunicación Audiovisual, Facultad de Bellas Artes Universidad de La Plata, Año 1, Nº 1.
- Rohmer, E. (1977). *L'organisation de l'espace dans le "Faust" de Murnau*. París: Union Générale d'Éditions.
- Stromberg, R. (2010). *Entrevista a Stromberg por Tom Lisowski*. En revista Artstars: Conversations with Production Designers & Art Directors. Recuperado de: <http://www.artstars.us/?p=283>.

**Abstract:** From the proliferation of digital tools in the era of technology, like other artistic disciplines, design image in film production it has faced a new scenario in which converge, complement and compete with traditional practices linked to the physical body and digital practices created through virtual interfaces.

**Key words:** art direction - digital - analogue - new technologies

**Resumo:** A partir da proliferação de ferramentas digitais em era-a da tecnologia, como outras disciplinas artísticas, o design da imagem na produção cinematográfica se enfrentou 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 - digital - analógico - novas tecnologias

<sup>(\*)</sup> **Paula Taratuto.** Dibujo y Escultura (Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón). Maestranda en Cine de América del Sur (Universidad Nacional de las Artes). Escenógrafa. Docente e investigadora universitaria.

## El teatro en cruce y borde: *Reflejos condicionados con Rafael Spregelburd y Marcos López*

Fecha de recepción: agosto 2016

Fecha de aceptación: octubre 2016

Versión final: diciembre 2016

María Elena Troncoso <sup>(\*)</sup>

**Resumen:** El arte que acontece en algunas ciudades del mundo constituye un desafío para las miradas ortodoxas que siguen pensando la producción artística por parcelas; si bien esto no constituye una novedad, sí lo son las diversas variantes que adopta la teatralidad contemporánea, que en cruce con otras disciplinas artísticas se cuele por los intersticios del espacio público-estatal, dando cuenta de la hibridación cultural latinoamericana.

**Palabras clave:** teatro contemporáneo - teatralidad - dramaturgia - actor

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 247]

Podemos afirmar que el arte que acontece en algunas ciudades del mundo constituye un desafío para las miradas ortodoxas que siguen pensando la producción artística por parcelas disciplinarias (Diéguez Caballero, 2007: p.15); si bien esto no constituye una novedad, sí lo son las diversas variantes que adopta la teatralidad contemporánea, que en cruce con otras disciplinas artísticas se cuele por los intersticios del espacio público-estatal, dando cuenta de la hibridación cultural latinoamericana. ¿Existe un lenguaje específico para el arte contemporáneo?, se pregunta Andrea Giunta (2014) al observar que “las obras, cada vez más funden la poesía; los artistas visuales planean sus intervenciones junto a compositores de música o actores, introducen perfumes y sabores, e incitan a tocar las superficies” (p. 63).

A lo largo del tiempo, las distintas ramas del arte se han interrelacionado de diferentes maneras. Así ocurre, por ejemplo, cuando a mediados del siglo XIX, con el surgimiento de las grandes urbes, nacen nuevas concepciones con respecto al hombre y la cultura que llevan al artista más allá de la función del arte como mero reflejo de la naturaleza, como modo de expresión de los sentimientos del artista o entretenimiento del público. Richard Wagner propone así un “teatro total”, al tiempo que nacen la fotografía y el cine, y el simbolismo francés cuestiona la ontología del arte, lo que lleva a nuevas relaciones entre el teatro y la pintura. Luego, los artistas declaran la guerra al orden establecido, se organizan y empiezan a trabajar en conjunto. El artista moderno llevará a partir de entonces una vida precaria y desorde-