



nowi
arte · diseño · comunicación

Vol. 4, Núm. 1(2020): Enero.
ISSN 2528-7966
e-ISSN 2588-0934

DOI: 10.37785/nw
ORCID: 0000-0003-2898-8607

Indexada en:



Identificadores:





Guayaquil . Ecuador
Vol. 4, Núm. 1 (2020): Enero

DOI: 10.37785/nw.v4n1



Autoridades

PhD. Cecilia Paredes Verduga.
Rectora
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.

PhD. Paúl Herrera Samaniego.
Vicerrector
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.

PhD. Marcelo Báez Meza.
Decano FADCOM
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.

Mg. Luis Rodríguez Vélez.
Sub-Decano FADCOM
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.

Consejo editorial

PhD. Gonzalo Abril Curto.
Universidad Complutense de Madrid. España.

PhD. Juan Carlos Arias.
Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.

PhD. Josep María Català Domènech.
Universidad Autónoma de Barcelona. España.

PhD. Guilherme Maia.
Universidad Federal de Bahía. Brasil.

PhD. Javier Mateos-Pérez.
Universidad de Chile. Chile.

PhD. David Oubiña.
Universidad de Buenos Aires. Argentina.

PhD. Raquel Schefer.
Université Paris III- Sorbonne Nouvelle. Francia.

PhD. Lauro Zavala.
Universidad Autónoma Metropolitana. México.

Equipo editorial

PhD. Miguel Alfonso B.
Director General

PhD. Nayeth Solórzano A.
Directora Ejecutiva

PhD. Jorge Polo B.
Editor

Mg. Luis Rodríguez V.
Editor Adjunto

Mg. Daniça Usocovich M.
Mg. Edgar Jiménez L.
Coordinación de Arte

PhD. Ariana Del Pino.
Coordinación de Comunicación

Mg. Antonio Moncayo M.
Diagramación

MSc. Diego Carrera G.
Cindy Bohórquez
Informática

Colaboradores

Imágenes:
Daniela Landeta
Naomi Martínez
Jossue Racines
Deivy Seyva
Marlon Sierra
Emily Lima
Gema Toapanta
Diego Vallejo

Portada y portadillas:
Gustavo Calderón.

Logotipo:
José Alberto Duchi

Comité científico

PhD Yanet Aguilera Viruéz Franklin de Matos. Universidad Federal de Sao Paulo. Brasil.
PhD (c) Violenta Alarcón. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD Luis Alonso García. Universidad Rey Juan Carlos. España.
PhD Luis X. Álvarez. Universidad de Oviedo. España.
PhD María Irene Aparício. Universida de Nova de Lisboa. Portugal.
PhD Juan Carlos Arias. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.
PhD Fernando Baena Baena. Universidad de Granada. España.
PhD Juan-Ramón Barbancho Rodríguez. Universidad de Sevilla. España.
PhD Daniel Barredo Ibáñez. Universidad del Rosario. Colombia.
PhD Rossana Bastías Castillo. Universidad de Valparaíso. Chile.
PhD Asunción Bernárdez Rodal. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD Javier Campo. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Argentina.
PhD Vicente Castellanos. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
PhD Palmira Chavero Ramírez. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales-FLACSO. Ecuador.
PhD Catalina Cortés Severino. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.
PhD Danielle Crepaldi Carvalho. Universidad de Sao Paulo. Brasil.
PhD Daniela Del Pino. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
PhD Marta Díaz Fernández. Universidad de las Artes. Ecuador.
PhD Concepción Elorza Ibáñez de Gauna. Universidad del País Vasco. España.
PhD José Gabriel Ferreras Rodríguez. Universidad de Murcia. España.
PhD Jorge Flores. Universidad de las Artes. Ecuador.
PhD Héctor Fouce Rodríguez. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD Rubén García López. Universidad de Valparaíso. Chile.
PhD Cecilia Gil Mariño. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
PhD Miguel Ernesto Gómez Masjuan. Universidad de la Habana. Cuba.
PhD Eduardo Jordan Pere. Griffith University.
PhD Josu Larrañaga Altuna. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD Christian León. Universidad Andina Simón Bolívar. Ecuador.
PhD Jordi Macarro Fernández. HEC París. Francia.
PhD (c) Natalia Marcos. Universidad de las Artes. Ecuador.
PhD Inés Martins Macedo. Universidad Ramón Llull. España.
PhD Guilherme Maia. Universidad Federal de Bahía. Brasil.
PhD Javier Mateos-Pérez. Universidad de Chile. Chile.
PhD Cristina Morales Saro. Universidad de las Artes. Ecuador.
PhD Víctor Núñez Fernández. Universidad a Distancia de Madrid. España.
PhD María Luisa Ortega Gálvez. Universidad Autónoma de Madrid. España.
PhD Eduardo Pérez. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
PhD Pablo Piedras. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
PhD (c) María Lourdes Pilay. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
PhD Jorge Polo Blanco. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
PhD Bárbara Sainza Fraga. U-TAD. Centro Universitario de Arte y Tecnología. España.
PhD Vicente Sánchez-Biosca. Universidad de Valencia. España.
PhD Cynthia Sarti. Universidad Federal de Sao Paulo. Brasil.
PhD Raquel Schefer. Université Paris III- Sorbonne Nouvelle. Francia.
PhD (c) Nicolás Scipio. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Argentina.
PhD Marcello Serra. Universidad Carlos III. España.
PhD Arturo Serrano. Universidad de las Artes. Ecuador.
PhD Roxana Popelka Sosa Sánchez. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD Silvia Valesini. Universidad Nacional de la Plata. Argentina.
PhD Gabriela Zamorano Villareal. Centro de Estudios Antropológicos de El Colegio de Michoacán. México.
PhD Lauro Zavala. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
PhD Lior Zylberman. Universidad Tres de Febrero y Universidad de Buenos Aires. Argentina.

Ñawi: arte diseño comunicación se encuentra indexada en:



Identificadores:



Ñawi: arte diseño comunicación es una publicación científica de frecuencia semestral de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) y de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL). Guayaquil, Ecuador. Campus Gustavo Galindo - Km. 30.5 vía Perimetral.

Todos los artículos que aparecen en este número fueron revisados y aprobados por pares ciegos externos.

Los envíos de los artículos podrán ser remitidos a través de la Plataforma Open Journal System:

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi>

La opiniones expresadas son responsabilidad de sus autores y no reflejan la opinión de Ñawi ni de su Consejo Editorial.



Es una revista científica semestral de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL). El propósito de este nuevo proyecto impulsado por la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) se adhiere a la misión y a la visión de ESPOL.

Pretende ser una revista referente a nivel nacional, donde la investigación y la innovación científica constituyan los pilares fundamentales para forjar una sociedad más libre, justa y responsable; con la finalidad de promocionar y desarrollar la cultura del Ecuador y de la región y, asimismo, con la idea de conformar un proyecto que sea referente internacional.

Editorial

Es una revista que aborda el estudio, el análisis, la historia y la reflexión del Arte, el Diseño y la Comunicación vinculadas a lo visual. También está abierta a la recepción de artículos sobre las diferentes ramas de las Ciencias Sociales y la Humanidades (Sociología, Psicología, Antropología, Estética, Semiótica, Historia y Filosofía) siempre que traten problemáticas vinculadas a la Comunicación Visual, el Arte y el Diseño, con especial atención a las acontecidas en Ecuador y en América Latina.

Es un proyecto de innovación pedagógico-creativo que posibilita el desarrollo del talento de los estudiantes y profesores que participan en la producción de las imágenes, *collages*, fotografías e ilustraciones que acompañan a los textos.



Imagen: Daniela Landeta

Artículos

13

El método de diseño aplicado al diseño publicitario, una mirada desde los sistemas complejos
Arodi Morales Holguín

33

Estéticas curvas. Resistencias audiovisuales desde la creación feminista en occidente
Alejandra Bueno

47

Análisis semiótico de los nuevos formatos de la noticia de comunidad en Facebook y Twitter del discurso del medio digital ecuatoriano KolectiVOZ
Lourdes Paola Ulloa-López, Alejandro Oviedo Alvarado y Diana Auz Espinoza

61

Un mundo nuevo e imposible. *El Incidente* y las consecuencias políticas del espacio cinematográfico
Sergio José Aguilar Alcalá

81

Documental y memoria histórica. Una mirada a *Now* de Santiago Álvarez.
Orlando Rafael Lazo Pastó

93

Análisis de la ambientación como elemento narrativo en el caso de las películas *En el nombre de la hija* y *Agujero negro*.
Marycruz Jiménez Valdospinos y Fredi Patricio Zamora Aisaga

Entrevista

113

Diálogos sobre la situación de la danza contemporánea en Guayaquil en el marco del séptimo festival internacional *Sonido y Movimiento*.
Clara Medina Irina Pesantes, Lorena Delgado, Jorge Tabla, María Luisa Gonzales y Omar Aguirre

Misceláneas

125

La mala noche (2019)
Jordy Tapia Robles

129

Pedalear es político. #lasaventurasdeguayabita
Kathy García





Artículos

Imagen: Naomi Martínez



El método de diseño aplicado al diseño publicitario, una mirada desde los sistemas complejos

The design method applied to advertising design, a look from complex systems

Resumen

El diseño gráfico es una disciplina con una trayectoria sucinta y una base epistémica aún en consolidación. En su práctica, los métodos son un factor fundamental para la obtención de productos gráficos, capaces de satisfacer las demandas para los cuales son requeridos; factor que, sin embargo, suele ser poco valorado. La investigación explora los métodos de diseño y sus alcances en el contexto de la actual sociedad red, desde dos enfoques. Uno, la tradicional postura causal y simplista, y el otro, frente a la de los sistemas complejos, encontrando divergencias entre ambas. Dichos alcances son aplicados al diseño publicitario, dada su preponderancia e impacto en el actual contexto social, cultural, tecnológico y comercial, delineándose desde los sistemas complejos una posible ruta de aplicación prospectiva de sus métodos.

Palabras clave: Complejidad; Diseñador; Diseño gráfico; Metodología; Sistema.

Sumario. 1. Introducción 2. El diseño gráfico, la publicidad y su relación. 3. Los métodos de diseño y la causalidad. 3.1. Situación de los métodos de diseño lineales. 3.2. Estudio del diseño publicitario y sus métodos a través de los Sistemas Complejos. 4. Estructura del método para el diseño publicitario, propuesta desde los SCA. 5. Conclusiones

Como citar: Morales Holguín, A. (2020). El método de diseño aplicado al diseño publicitario, una mirada desde los sistemas complejos, *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 4, Núm. 1, 13-31.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/560>

www.doi.org/10.37785/nw.v4n1.a1

Abstract

Graphic design is a discipline with a succinct trajectory and an epistemic basis still under consolidation. In its as in its practice, the methods are a fundamental factor for obtaining graphic products, capable of satisfying the demands for which they are required; factor that, however, is usually poorly valued. The research explores the design methods and their scope in the context of the current network society, from two approaches. One, the traditional causal and simplistic position, and the other, compared to that of complex systems, finding differences between them. These scopes are applied to the advertising design, given its preponderance and impact in the current social, cultural, technological and commercial context, delineating from the complex systems a possible route of prospective application of its methods.

Keywords: Complexity; Designer; Graphic design; Methodology; System.

Arodi Morales Holguín,

Universidad de Sonora
Hermosillo, México.

redeshmo@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9241-032X>

Enviado: 17/06/2019

Aceptado: 09/12/2019

Publicado: 30/01/2020

1. Introducción

El diseño cuenta con antecedentes milenarios, pues ha formado parte del hombre desde sus orígenes más primitivos. Prueba de ello son las diversas formas de expresiones visuales presentes en todas las épocas. Pero, al referirnos al diseño gráfico, sería en el siglo XX cuando emergería como disciplina propiamente dicha, la cual evolucionaría rápidamente gracias a la realidad económica, tecnológica, industrial y comercial que caracterizó la segunda mitad del siglo XX, empujando al mismo en sus diversas áreas a experimentar una rápida evolución, entrando con ello en una nueva etapa, la del estudio teórico.

Al hablar del anuncio publicitario, lo podemos hacer desde diversas perspectivas: como medio que proyecta y comunica mensajes, como canal de persuasión, como dispositivo de gran influencia social y cultural o como herramienta comercial, entre otros. Sin embargo, un aspecto probablemente menos abordado de éste es el que corresponde al constructo del anuncio desde el intersticio del método.

El diseño, en general, como el del anuncio publicitario es resultado del trabajo regido por métodos de diseño, los cuales, en su mayoría, se han sustentado en la causalidad, resultado del paradigma que ha definido el imaginario de la ciencia desde el siglo XVII, cuyas características más relevantes pueden ser encontradas en la disyunción y simplicidad (Morin, 2004, p. 122).

En la actualidad los métodos de diseño, en mayor proporción, siguen dicha perspectiva. Sin embargo, hoy más que nunca la publicidad se caracteriza por la saturación, pues los individuos reciben diariamente miles de impactos visuales, los cuales son ignorados en gran volumen, resultado de dicha saturación. Aunado a ello deben considerarse las propiedades del nuevo contexto que nos envuelve, caracterizado principalmente por el fuerte y rápido ingreso social al escenario tecnológico, donde el diseño igualmente ha experimentado desde hace algunos años un importante desplazamiento hacia los entornos digitales, lo que ha llevado a una obligada readaptación general, siendo una de sus áreas principales la publicitaria.

De acuerdo a lo anterior, y siguiendo la perspectiva de Yee & Bremner (2011, p. 1), la elección de un método establecido para diseñar correspondería a decantarse en favor de un enfoque de *selección y combinación*, buscando seleccionar y aplicar los más apropiados. Ante lo cual podemos cuestionarnos si esto apunta a una disciplina en crisis, donde los métodos existentes no son aptos para un propósito; o, por otro lado, si el diseño como disciplina está madurando y desarrollando modelos distintos. Una disciplina “en plena construcción epistemológica”, enfatizan García-Cordero & Buitrago-López (2017, p. 118). Al respecto, es posible que ambas hipótesis tengan parte de razón.

Hoy en día los métodos de diseño tradicionales evidencian algunas carencias en la bús-

queda de soluciones vanguardistas a los problemas que enfrentamos, pues no son iguales a las de hace unos años, dado que, como apunta Barsalou (2017, p. 102), hoy los métodos de diseño requieren abordar y entrelazar diversas realidades, en concreto patrones complejos a través de dominios múltiples, destacando la interrelación sistémica de la percepción, cognición, experiencia y la acción. En el mismo sentido, Rodríguez & Montiel (2020, p. 214) recalcan que hoy en día ser diseñador implica potencialmente ser creativo, original e innovador, lo que implica ir más allá de los modelos y procesos habituales.

Por otro lado, la atención que se le comienza a dar a la integración, desde perspectivas nuevas de cara al enriquecimiento del diseño, puede interpretarse como síntoma de maduración a través de la propuesta de nuevos modelos; no obstante, dicha transición, concebimos, está en pleno proceso. Un desafío que nos obliga a ir más allá, hacia un nuevo entorno de pensamiento y acción, que nos empuja a abordar el ejercicio del diseño desde enfoques distintos, donde la perspectiva de los sistemas complejos evidencia alcances interesantes.

2. El diseño gráfico, la publicidad y su relación

Desde sus primeros días, el hombre se ha manifestado sobre la faz de la tierra impulsado por la capacidad de su intelecto, destacando la comunicación como una de sus principales herramientas de subsistencia. Desde los dibujos plasmados en las antiguas cuevas prehistóricas, hasta los avances del mundo actual caracterizado por la alta tecnología y la saturación de gráficos, la imagen se ha consolidado como importante código de comunicación de la civilización humana e inherente al hombre a través de su historia, forjando y apoyando en ella su propia identidad y realidad. Es gracias a la imagen, tanto en su representación física como imaginaria, que accedemos a la simbolización, y sin el concurso de ésta seríamos incapaces del pensamiento reflexivo que hoy nos caracteriza y define como especie (De Fleur & Ball-Rokeach, 2009, p. 280).

Con el surgimiento del diseño gráfico en la Bauhaus, éste evolucionaría rápidamente, influenciando nuestras vidas de una manera cada vez más profunda; influencia que hoy en día es abrumadora, pues prácticamente cada aspecto de nuestra vida, cada objeto con el que interactuamos, de una u otra manera, es producto del diseño. Para definir diseño, podemos citar a Mose Biskjaer, Dalsgaard, & Halskov (2017, p. 1), quienes encuentran que éste es inherentemente una actividad creativa y, sea de manera incremental o disruptiva, apunta a mejorar lo existente a través de la introducción de algo novedoso. Desde la perspectiva de García-Cordero & Buitrago-López, (2017, p. 123), puede entenderse como la creación de la forma, capaz de articular tanto el valor cultural como de uso del diseño o producto, lo cual integra diversas esferas como las sociales, culturales, económicas y políticas. Para Claus, Bo, & Saeema (2019, p. 40), el diseño es un proceso social capaz de contribuir con soluciones con impacto en la comunidad, resultado de la argumentación, cuya importancia respecto a la

accesibilidad visual es mucho mayor que en otras disciplinas del diseño, como sería el diseño de productos (Cornish, Goodman-Deane, Ruggeri, & Clarkson, 2015, p. 178).

Una perspectiva del diseño desde el contexto gráfico es la que propone Solas (2003, p. 1), al definirlo como “la construcción de un interfaz material de relación con el mundo exterior al sujeto, sea en el campo objetual o en el simbólico. Interfaz que es entendida como mediación”. Probablemente uno de los conceptos más amplios sobre diseño gráfico es el ya clásico compartido por Frascara (2000, p. 19), quien nos dice “es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”; fenómeno donde la imagen es preponderante. En ese sentido, Díaz Martínez (2011, p. 28) reconoce a la imagen como un potenciador de interpretación y creación y, de acuerdo con ello, el diseño gráfico puede dilucidarse como una herramienta capaz de influir en la sociedad a través de sus distintas áreas, donde el diseño publicitario parece ser una de sus manifestaciones más preponderantes.

Sobre el concepto de publicidad, Bassat (2017, p. 20) la define como el arte de convencer a los consumidores. Muela-Molina (2018, p. 313) la describe como una comunicación de naturaleza persuasiva al servicio de los anunciantes, los cuales frente al entorno competitivo en el que se encuentran envueltos, buscan que el consumidor adquiera su producto o servicio.

Desde su perspectiva, Díaz Martínez (2011, p. 32) subraya que “una lectura global de la publicidad pretende recoger aquella estructura profunda que permite a cualquier lector, dentro de un contexto cultural específico, reconocer un texto publicitario”. Y propone como elemento medular del andamiaje de la publicidad, su capacidad y estructura discursiva, la cual se asume como funcional en el contexto donde tenga lugar, dado que se construye y transforma a través de lo social, destacando al código de la imagen dado su papel preponderante.

La relación inherente de la publicidad con el diseño gráfico nos conduce al diseño publicitario; fenómeno que, según Tena (2005, p. 6), es el responsable de transportar de manera clara y diligente el objetivo central de la estrategia comunicativa. Siguiendo el mismo enfoque, Solas (2003, p. 1) argumenta que la publicidad puede ser entendida como “una de las especialidades del diseño, en su aspecto de mediación simbólica con el mundo de los objetos apropiables, sean estos materiales o ideológicos”.

Mirando a los orígenes, Pellicer (2011, p. 2) explica que desde las primeras civilizaciones los anuncios fueron utilizados, encontrándose constancia de éstos en el valle del Nilo, al estar presentes en todas las etapas de nuestra historia. En el siglo XX, los medios masivos harían de ésta una herramienta cada vez más influyente; sin embargo, el paradigma más significativo ha tenido lugar a partir de la denominada “sociedad red” (Castells, 2009, p. 25), donde los entornos digitales e internet han transfigurado abruptamente la realidad humana en todo

sentido; momento a partir del cual la publicidad ha experimentado transformaciones vehementes, detonando una inercia irruptora que seguimos viviendo.

La perspectiva de García López (2015, p. 185) explica como la publicidad es un artefacto comunicativo muy potente, a través del cual organizaciones productoras o marcas consolidan sus posiciones y hegemonía a través de dicho engranaje y donde las tecnologías, sobre todo las digitales, juegan un papel decisivo. Esto ha permitido a la publicidad en general, y al diseño publicitario en particular, manifestarse desde nuevas realidades con oportunidades insospechadas, caracterizadas por un cambio paradigmático, la transición de la unidireccional a la bidireccional y multidireccionalidad.

El ejercicio, tanto del diseño como del diseño publicitario, se desarrolla a través de métodos, siendo el método proyectual uno de los más representativos, herencia de la *Bauhaus*, donde se daría lugar a uno de los primeros espacios para su narrativa, convergiendo distintas corrientes y emergiendo perspectivas filosóficas, metodológicas y otras, cuya influencia sigue hoy viva y presente en las diversas academias alrededor del mundo (Lupton & Miller, 2002, p. 7). Método cuya base se conforma por una serie de operaciones necesarias establecidas bajo un orden cuyo objetivo es el de lograr un resultado; causalidad que es posible encontrar en la mayor parte de los métodos de diseño que en el presente se instruyen en el aula y emplean en el ejercicio profesional.

3. Los métodos de diseño y la causalidad

“Método”, para la Real Academia Española (RAE, 2019), es el “procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla”. Para el *Glosario de Filosofía* (2019), “método” es la “disposición racional de una actividad para la obtención de un fin determinado”. Por su parte, metodología viene a ser la parte de la ciencia que estudia los métodos. Por ende, los términos método y metodología no deben ser confundidos.

Los métodos de diseño, según Iserte Peña (2012, p. 1), son los procedimientos existentes para diseñar y que sigue el diseñador en su ejercicio. Por su parte, Nacif (2015, p. 1) sostiene que método es un procedimiento específico para abordar un problema dentro de una disciplina científica determinada. Además, apunta que desde el diseño los métodos refieren a lo siguiente:

Todos y cada uno de los procedimientos, técnicas, herramientas, instrumentos que ayudan a lograr un diseño determinado y a su vez, son las distintas clases de actividades que el diseñador utiliza y combina entre sí en un proceso general de diseño (Nacif, 2015, p. 2).

La misma autora reitera que algunos de los métodos son los procedimientos convencionales y normales de diseño, como el dibujo, que es el más común; en otras palabras, el *diseñar dibujando*.

A partir de la perspectiva de Schönheyder & Nordby (2018, p. 1), se explica cómo los métodos de diseño son conformados y aplicados resultado de la evolución, siguiendo y adaptándose pragmáticamente a las características del contexto propio de cada momento.

Desde una mirada prospectiva, podemos citar a Jones, (2010, p. 2), quien asevera que los métodos tradicionales de diseño se han caracterizado como racionales, pragmáticos, críticos, generativos y fenomenológicos, contribuciones profundamente arraigadas en el pensamiento del diseño. La generación actual de métodos de diseño emerge desde una epistemología transdisciplinar, técnica de perfil participativo y una *phronesis* (“sabiduría práctica”, en griego) de creación conjunta de múltiples partes interesadas; esto último correspondiendo a los sistemas sociales. Para Iserte Peña (2012, p. 14) el ejercicio del diseño, basado en métodos, poco a poco ha ido sustituyendo la inercia de trabajo de la “gran idea”, es decir, la que contempla a la creatividad como fuente principal, aunque recalca que la filosofía de la gran idea sigue viva y en práctica hoy en día.

Al referirnos a los diversos métodos de diseño a través del tiempo, Vilchis (2014) cita varios ejemplos, de los cuales podemos referir algunos como el de Bruno Munari, Bernd Löbach, Christopher Jones, Abraham Moles, Gui Bonsiepe, Jordi Llovet, Morris Asimow, Scott, Archer, Fallon, Gugelot, Swann y Sidal, entre otros, todos los cuales se caracterizan por organizarse bajo una estructura causal-secuencial.

La causalidad obedece al principio de causa-efecto y se caracteriza por seguir una estructura en forma lineal, perspectiva que tiene su origen en Descartes, quien propuso una forma particular de observar, entender, abordar y explicar los fenómenos.

La linealidad sigue el principio mecanicista basado en la descomposición del todo en cadenas causales aisladas, separando la totalidad en partes para luego estudiar cada una de forma individual, sumando después dichos fragmentos, obteniendo de esta forma el conocimiento (Bertalanffy, 1986, p. 8). Esta perspectiva constituye un principio que no aborda los fenómenos como un todo, sino de forma parcelada (Morin, 2004, p. 23). A grandes rasgos, linealidad significa que podemos obtener un valor para el todo, a través de la suma de los valores de sus partes.

Desde la perspectiva lineal-causal, los principios de verdad se sostienen sólo a través de las ideas claras y nunca por los elementos densos o difíciles de medir o controlar, siendo estos últimos los característicos en el contexto social, donde el diseño y en particular la publicidad se tiene lugar. Desde la linealidad, las ideas claras se construyen en base a la simplificación del conocimiento, considerando los elementos de mayor claridad y relevancia, los cuales a su vez se subdividen, tomando sólo los elementos principales de cada subdivisión; de esta manera al conocimiento nunca es total, ya que es resultado de la simplificación.

Lo anterior, llevado a la realidad del diseño, nos permite encontrar coincidencias, pues concordando con la perspectiva de García-Cordero & Buitrago-López (2017, p. 125), el diseño gráfico recopila fundamentos visuales y conceptuales que involucran a diferentes contextos y realidades. Constituye, así, un espacio de producción estética, funcional, útil y comunicativa, siendo de tal modo necesario unificar la teoría, la práctica y reflexión para la creación objetos innovadores y funcionales. Reflejando, todo ello, una conducta sistémica.

Al referirnos al método para el diseño de anuncios publicitarios desde la estructura causal descrita, éste seguiría un orden lineal regido bajo la relación causa-efecto, donde no es posible acceder a un siguiente paso del proceso, sin necesariamente haber pasado por el previo, lo que requiere de una organización de estilo secuencial.

Buscando ejemplificar lo anterior tomaremos el clásico método de Bruno Munari (2000, p. 64), el cual se conforma de 12 pasos: 1. **P**= Problema; 2. **DP**= Definición del Problema; 3. **EP**= Elementos del Problema; 4. **RD**= Recopilación de datos; 5. **AD**= Análisis de Datos; 6. **C**= Creatividad; 7. **MT**= Materiales y tecnologías; 8. **SP**= Experimentación; 9. **M**= Modelos; 10. **V**= Verificación; 11. **D**= Dibujos y 12. **S**= Solución.

P - DP - EP - RD - AD - C - MT - SP - M - V - D - S

Figura 1. Propuesta estructural lineal del método de Bruno Munari (2000).

Fuente: elaboración propia.

Al tratar de aplicar este principio metodológico en el diseño de un anuncio publicitario, éste se organizaría secuencialmente, pues habría que respetar y seguir el orden determinado. Ejemplificando dicho método, se toman algunas de las variables más relevantes que intervienen en el diseño publicitario, dejando de lado otras que, aunque menos relevantes a simple vista, intervienen e influyen también en su fenomenología.

Como resultado se delinea una propuesta la cual pudiera estructurarse de la siguiente manera: 1. **C**= Cliente; 2. **BI**= Briefing; 3. **BF**= Brief; 4. **DP**= Definir el Problema; 5. **OP**= Organizar el Problema en sus Elementos Principales; 6. **RD**= Recogida de Datos; 7. **RL**= Recursos y Limitantes Técnicas; 8. **A**= Análisis; 9. **PS**= Propuesta de Solución Creativa; 10. **B**= Bocetaje; 11. **PG**= Propuestas Gráficas; 12. **S**= Solución.

C - BI - BF - DP - OP - RD - RL - A - PS - B - PG - S

Figura 2. Propuesta estructural lineal que seguiría el método para el diseño de anuncios publicitarios.

Fuente: Elaboración propia.

1. Cliente. El proceso inicia con el contacto entre solicitante (cliente) y diseñador o agencia de publicidad, donde el primero busca dar solución a algún problema particular, a través del servicio profesional que le puede brindar el segundo.

2. *Briefing*. Nos permite, a través de una reunión informativa con el cliente, entender la problemática que enfrenta: el objetivo que éste busca alcanzar, el producto o servicio que se pretende promocionar, el mercado meta, la competencia o las perspectivas generales desde la óptica del solicitante, entre otras, obteniéndose de ello información que resulta importante para el delineado del brief.

3. *Brief*. Es el documento elaborado por la agencia de publicidad o el creativo responsable, a partir de la información obtenido en el briefing y que hace posible encauzar y delinear el proyecto, fungiendo éste como guía del proceso en general.

4. Definir el problema. Como resultado de lo anterior, el problema podrá ser definido con mayor precisión, siendo de esta manera menos difícil buscar mejores soluciones.

5. Organizar el problema. Una vez definido el problema, éste es dividido y organizado entre sus elementos o partes principales para abordar cada una de dichas partes, coordinando luego las soluciones a las que se haya llegado en cada una de éstas.

6. Recogida de datos. Consiste en la recolección de toda la información necesaria, de acuerdo a las características y particularidades del proyecto, lo que puede incluir desde investigaciones documentales, de opinión y gráficas entre otras.

7. Recursos y limitantes técnicos. Deben considerarse las variables que impactan en el proyecto, buscando ajustarse a éstas, tales como el presupuesto con el que se cuenta, las posibilidades tecnológicas disponibles, los materiales disponibles, los recursos u otro a considerar.

8. Análisis. Una vez organizada la información obtenida en las etapas previas, se lleva a cabo un análisis integral, a partir del cual es posible definir de manera precisa una estrategia de solución.

9. Propuesta de solución creativa. Consiste, tomando como base los análisis realizados, en delinear y estructurar la estrategia final a seguir mediante la cual se llegará a la solución; ello incluye los conceptos gráficos finales, aún en la imaginación del creativo, a partir de los cuales se le dará forma al diseño final.

10. Bocetaje. En esta etapa se plasman los conceptos o ideas alcanzados de forma gráfica. Viene a ser la primera etapa de la materialización de las ideas.

11. Propuestas gráficas. La elección de las mejores ideas maduradas en el paso previo, son luego trazadas digitalmente, transformándose así en diseños formales, que luego, son presentados al cliente.

12. Solución. La elección del diseño final, dará forma a la solución.

Al hablar de un método aplicable al diseño publicitario, Beltrán (2010, pp. 97-109), en su obra *Creatividad publicitaria*, hace una propuesta interesante, conformada por 7 pasos:

Imagen: Jossue Racines / Deyvi Seyva



1. Defina el producto o servicio; 2. Defina al mercado objetivo; 3. Analice al consumidor; 4. Analice la promesa básica; 5. Estudie los puntos adicionales de venta; 6. Elija las técnicas que va a aplicar; 7. Defina sus objetivos publicitarios. A partir de lo anterior sería posible diseñar el anuncio publicitario desde sus cinco elementos o partes principales, los cuales en concordancia con Beltrán (2010) podemos definirlos de la siguiente forma: encabezado o promesa, texto o argumento, marca gráfica, fotografía o imagen y pie de anuncio.

3.1. Situación de los métodos de diseño lineales

Los métodos lineales han ido evidenciando limitaciones cada vez más claras, pues a medida que la realidad que nos envuelve se caracteriza por una ascendente complejidad, como nunca la hubo anteriormente. Por ello, las necesidades para enfrentar dicha realidad, desde la óptica del diseño, nos demandaría explorar nuevas y mejores herramientas. Sustentando lo anterior, podemos partir de la propuesta de Rodríguez Mendoza (2016, p. 260), quien expone la diferencia entre los enfoques metodológicos utilizados en el mundo natural y las humanidades. Los primeros parten de la objetividad y racionalidad a través de la experimentación controlada, mientras en las humanidades, el centro es la experiencia humana, destacando en ello la metáfora, la subjetividad y la imaginación. De esa manera, el diseño tendría un modo distinto de aproximación al conocimiento, dado que su objeto de estudio, como señala, es *sui generis* y, consecuentemente, sus rutas de investigación y métodos de enseñanza también lo son. En ello encontramos que los problemas desde las humanidades requieren seguir posturas y métodos disímiles a los caracterizados por la rigidez e inflexibilidad, pues tanto el hombre como la sociedad son siempre cambiantes y difíciles de anticipar, para lo cual la flexibilidad y la apertura, tanto epistemológica como idealista, se presentan como necesarias en dicha exploración.

La sociedad, desde mediados del siglo XX, producto de la llegada de la tecnología, se ha ido transformando, radicalizándose de forma notable desde el arribo del internet, dando paso a la actual sociedad red, donde los nuevos paradigmas han impactado en prácticamente todos los intersticios de nuestras vidas, influyéndola notablemente; pues, se quiera o no, la sociedad está inmersa en esta marea tecnológica, siendo envuelta por ella. Dichas transformaciones de la misma manera impactan al diseño, como argumenta Tresserras (2015, p. 6), pues "actualmente la disciplina del diseño incorpora una mayor complejidad debido a la influencia de los avances científico-tecnológicos, los nuevos materiales, procesos y un mayor desarrollo de las tecnologías TICs". Donde los avances tecnológicos, en especial Internet y la interactividad de los usuarios a través de los dispositivos digitales, particularmente el *Smartphone*, implican que la publicidad llegue a experimentar cambios abruptos, empujando a los andamiajes teóricos y herramientas a mutar de forma dramática, lo que incluye los métodos y procesos de diseño; emergiendo como necesidad una conducta flexible para evitar diluirse.

El diseño es fuertemente impactado por este escenario, dado su dinamismo e interactividad con los entornos digitales, donde los materiales han sido desplazados por la inmaterialidad virtual, siendo la publicidad una de las áreas que ha vivido transformaciones evidentes. No obstante, Shroyer, Lovins, Turns, Cardella, & Atman (2018) encuentran que son escasas las investigaciones sobre cómo el diseñador genera sus ideas, como una parte crítica del proceso de diseño (lo que incluye sus métodos), y cómo dichas ideas son implementadas por los diseñadores; donde, además, destacan la generación de ideas como parte crítica del proceso de diseño en relación con la calidad de la solución creativa.

La creatividad es, sin duda, parte crucial de los procesos de diseño. Sin embargo, muchos diseñadores siguen asumiéndola como aquella que puede ser alcanzada sin la necesidad de una base teórica y metodológica que la sustente; al mismo tiempo, suele asumírsele como la panacea, a pesar de que ello pueda generar problemas o complicaciones en su ejercicio como en la calidad y efectividad de sus productos gráficos ante las audiencias.

Otro punto a destacar es cómo, al abordar problemas de diseño, los diseñadores generalmente recurren a los conocimientos de soluciones anteriores para el mismo problema o problemas similares (Neroni & Crilly, 2019, p. 180), lo que en ocasiones puede hacer que limiten inadvertidamente su búsqueda de la solución, al restringir su creatividad a sus experiencias, sin buscar ir más allá, lo cual delimita su imaginación; fenómeno definido por Jansson & Smith (1991) como “fijación de diseño”. Lo anterior incluiría el replicar los procesos o métodos utilizados al diseñar, a través de una visión homogeneizadora de los problemas de diseño.

Lo analizado permite identificar un “hacer diseño”, sustentado en un andamiaje de perfil lineal. También admite dilucidar que el diseño precisa ampliarse como estudio y fenómeno, mirando más allá de lo que la tradición ha establecido. Por ello su estudio, así como los mismos diseñadores, requieren adoptar una postura emprendedora de *actualización* y *adaptación constante*, donde uno de los factores determinantes, pero comúnmente poco enfatizado, viene a ser el de los métodos de diseño; herramienta clave en la actividad de la creación gráfica.

En esta coyuntura, el enfoque de los sistemas complejos se presenta como posible alternativa, entendiéndose por sistema el conjunto de elementos y fenómenos que, relacionados entre sí, y siguiendo un orden determinado, contribuyen a alcanzar cierto objetivo, y donde todos los elementos o partes que lo componen son necesarios, pues de suprimirse alguno de éstos el sistema se alteraría poniéndose en riesgo toda su estructura, su carácter y su objetivo mismo.

Al respecto, Hernández, Cooper, Tether, & Murphy (2018, pp. 249-264), abordan el papel del diseño en los procesos de innovación y sus contribuciones al proceso innovador, encontrando que se requiere mayor investigación en tres áreas: el diseño como proceso de pen-

samiento creativo-generativo, el diseño como investigación y el diseño como diferenciador, proponiendo para ello un espectro más amplio que considere los paradigmas socioeconómicos actuales, y no sólo los factores económicos u otros de referencia. De esta manera, hacen una crítica sobre algunas limitaciones, tanto dentro del contexto de la investigación en diseño como en sus aspectos metodológicos; en ello encontramos que sus propuestas, en busca de soluciones, igualmente se alinean a una perspectiva más amplia, apuntando a la complejidad e interdisciplinariedad como alternativa.

3.2. Estudio del diseño publicitario y sus métodos a través de los Sistemas Complejos

Siguiendo la apreciación de Morín (2004, p. 23), quien subraya que el pensamiento lineal, parcela, divide y reduce el conocimiento, conduciéndonos así a un juicio incompleto, el diseño gráfico publicitario demanda (dada la férrea competencia entre marcas y productos) la máxima capacidad, creatividad y alcances que permitan llegar a las soluciones más eficientes. Es ahí donde la visión de los sistemas complejos emerge como ruta viable para la obtención de mejores soluciones.

La teoría de los sistemas complejos surge a partir de Bertalanffy (1986), quien a mediados del siglo XX, trabajando en el área de la biología, encontraría vacíos evidentes en su investigación, permitiéndole comprender que los fenómenos que estudiaba demandaban una ruta gnoseológica distinta, pues la linealidad le impedía abordarlos de forma integral conduciéndolo a conclusiones incompletas, y a callejones sin salida. Para ello, propondría entenderlos y estudiarlos como un sistema integral, y no ya como partes separadas que luego se unen. Es decir, desde su integralidad, y a través de la dinámica de las interacciones entre las partes que lo conforman y no desde la secuencialidad, pues éstas manifiestan un comportamiento distinto cuando se estudian aisladas a cuando se entienden como parte de un todo. Paradigma que lo llevaría a abrir dichos callejones sin salida (Bertalanffy, 1986, p. 15).

Los enigmas, que resultaban ser cajas negras, indescifrables para la ciencia, como el tratar de entender y predecir el orden y comportamiento celular humano, por ejemplo el sistema inmunológico, no lograban ser entendidos a través de los métodos tradicionales. Ello conducía a la misma pregunta en todos los casos: ¿qué mantiene dicho equilibrio y coherencia a pesar de la intervención e influencia de múltiples factores? Gran parte de la respuesta recae en la *adaptación*, que según Holland (2004, p. 12) "da lugar al surgimiento de una clase de *complejidad* que obstaculiza considerablemente nuestros intentos por resolver los problemas más importantes que enfrenta nuestra sociedad al día de hoy". Por ello, desde este enfoque, resulta necesario comprender la adaptación y su complejidad, para así lograr entender los diversos fenómenos y abordarlos de manera más efectiva.

Desde el punto de vista de los Sistemas Complejos Adaptativos (SCA), se define a los sistemas como aquellos compuestos por agentes con capacidad de interactuar dentro de reglas,

adaptándose a ellas y a las demandas del entorno, a los cambios y alteraciones que éste vaya presentando (Holland, 2004, p. 25). En consecuencia, los SCA son muy diferentes de la mayoría de los sistemas que han sido estudiados por la ciencia, pues mantienen coherencia, incluso si están sometidos a cambios continuos, lo que logran mediante la adaptación, entendiéndose por ésta la capacidad de reacomodo u orden interno del sistema y de las partes que lo componen, sin alterar el fin o meta para el cual existe.

Al visualizar al diseño publicitario desde el enfoque de los SCA, podemos concebirlo como un sistema que interactúa en un entorno mayor y que lo envuelve, y es el contexto sociocultural el que cambia constantemente a una gran velocidad, influido por una amplia cantidad de variables, entre las cuales podemos señalar la tecnología, la economía y la producción, que al actuar junto al *marketing* y otras realidades, impactan en el imaginario transformando la cultura social y llevando a la sociedad a experimentar cambios que trastocan constantemente variables como la autoimagen, la imagen social y del entorno, impactando esto en lo que se asume como realidad, propia e intransferible, en cada individuo.

En esta tesitura, Solas (2003, p. 2) recalca que la publicidad ha pasado de la estandarización del lenguaje a la de las relaciones y el pensamiento, creando un nuevo estatuto epistemológico: todo es publicidad (comercial, por supuesto). En otras palabras, la realidad de la publicidad demanda la creación de diseños centrados más en la psique del *target*, en sus emociones, en busca de mejores soluciones. La visión de Kao & Du (2020, p. 11), resultado de su investigación, coincide con lo anterior, al remarcar que en los consumidores la preferencia por un estilo de diseño de anuncio publicitario sin referencia y argumento débil es obviamente menor frente a un anuncio diseñado con una referencia y un argumento fuerte; éste será significativamente superior, puesto que un argumento con calidad e impacto fuerte satisface las demandas de los consumidores, produciendo confianza.

Por lo tanto, una imagen de autorreferencia que desencadene el reconocimiento del consumidor y el atractivo publicitario con datos reales y un argumento sólido, tiene el mejor efecto publicitario. Lo cual puede alcanzarse de mejor manera a través de un proceso amplio e integral frente a uno lineal. Como consecuencia, se considera a la necesidad de la adaptación como parte de los restrictivos medulares que han ido condicionado la efectividad del diseño en el contexto actual. La adopción de la perspectiva sistémica y de la conducta adaptativa emergen como posibles vías prospectivas, frente a las dificultades señaladas.

La propuesta de Barsalou (2017, p. 103), al estudiar al *Design Thinking*, considerada un propuesta vanguardista en el contexto del diseño actualmente, encuentra que su correcta comprensión requiere abordar y entrelazar diversas realidades poseedoras de una conducta compleja; en concreto, patrones complejos a través de dominios multimodales donde destaca la interrelación de la percepción, la cognición, la experiencia y la acción, las cuales actúan

juntas para producir una acción efectiva; de ello sugieren que el diseño depende, fundamentalmente, de patrones multimodales. De esta manera, intentar definir el pensamiento de diseño apuntaría a conceptualizarlo como un objetivo en movimiento; realidad que plantea importantes desafíos y que evidencia el rebase que los métodos tradicionales de diseño han sufrido frente a esta realidad.

En este sentido, la adopción de los sistemas complejos, no sólo como una metodología sino como una forma de trabajo y, más aún, como sistema cultural del diseñador el cual para de su mismo ser, guiando los diversos procesos cognitivos y creatividad, configurando los planteamientos que den forma a las propuestas de solución, actuaría como un importante promotor de la innovación que facilite llegar a mejores soluciones.

Considerando que el diseño de anuncios es parte del proceso por medio del cual la publicidad busca influir y encausar pautas de pensamiento y de conducta para el consumo, así como el incremento de la producción (García López, 2015, p. 185), se requiere de una planeación y elaboración muy precisa, lo cual ineludiblemente involucra una intervención muy amplia de factores, eventos, elementos, acciones y variables, entre otros, cuya integración y diálogo circular demandan una base metodológica capaz de gestionar todo ello, y en donde los SCA evidencian alcances necesarios. Es decir, los métodos a emplearse para el diseño de piezas publicitarias, dadas las características del entorno actual, requerirían de una estructura más amplia que la lineal, con capacidad de interconexión e interacción con diversos agentes heterogéneos, facilitando así una mejor comprensión de los problemas y soluciones efectivas.

El diseño publicitario de anuncios incluye, en su desarrollo, variables como las ya explicadas en las gráficas 1 y 2. Desde los SCA es posible identificar vacíos, pues a partir de dicha perspectiva se podrían integrar diversos actores que intervienen en su dinámica, los cuales no son estáticos, sino más bien cambiantes, según el ritmo y las necesidades que dicte el entorno.

4. Estructura del método para el diseño publicitario, propuesta desde los SCA

En la búsqueda de configurar una posible propuesta estructural del método para el diseño de anuncios publicitarios desde los SCA, el número de actores o agentes que la conforman no pueden contemplarse como infinita, pues debe incluir sólo a aquellos que son necesarios para el funcionamiento del sistema (Holland, 2004, p. 25). En ese sentido, y puntualizando que las estructuras sistémicas no son rígidas ni absolutas, la propuesta que se modela y se organiza bajo dos órdenes de agentes, solo con fines indicativos, dado que, según Holland (2004, p. 121) en los SCA los agentes no son la parte más importante de los sistemas, sino sus interacciones.

En la Figura 3 se presenta la conformación circular que definiría la estructura del método propuesto, rompiendo así con un esquema secuencial rígido. Circularidad que permitiría, en

cambio, que en cualquier momento el flujo desde cualquier agente pudiera intervenir en el proceso, enriqueciéndolo.

En un primer orden, alrededor de la solución o fin del sistema, se muestran los agentes que englobarían los principios que componen la estructura básica, presente en la Figura 2. En un segundo orden se organizan una serie de agentes heterogéneos, cuyo estudio y participación activa robustece el proceso de forma exponencial, enriqueciéndolo y vigorizándolo a través de los flujos de información dada entre estos, facilitando al diseñador o creativo llegar a una mejor comprensión del problema, contar con mayores recursos, llevar a cabo un análisis de mayor amplitud y profundidad, potenciar la creatividad y, en consecuencia, definir una propuesta integral más precisa que, en última instancia, promueva el acceso a soluciones gráficas más competentes.

Figura 3. Propuesta estructural del método de diseño de anuncios publicitarios desde los SCA.

Fuente: elaboración propia.

Estructurar un método de diseño de esta forma nos permitiría, por lo tanto, alcanzar una mayor firmeza gracias a la intervención de muchos actores diversos. Amalgama que, al interactuar circularmente, robustecería de forma constante el sistema, distinto a lo que ocurre a través de la unidireccional causal; impactando así positivamente en la labor del diseñador, en sus productos y en mejores soluciones.

5. Conclusiones



El paradigma teórico que ha regido buena parte de los métodos de diseño empleados en sus distintas áreas, así como aquellos utilizados en el diseño publicitario, continúan manteniendo una estructura basada en la rigidez secuencial causal, la cual ha dado resultado no sólo en el diseño, sino también en muchas otras áreas del conocimiento a lo largo del tiempo.

Sin embargo, el contexto de la actual “sociedad red”, diferenciado por la intensa influencia económica y tecnológica que estimula cambios abruptos y constantes, tanto en el contexto material como en el social y cultural, nos estimula a perseguir una dinámica de adaptación constante, de la cual tanto el diseño como sus métodos no están exentos.

En la búsqueda de nuevas alternativas, se toma la propuesta de los SCA como posible ruta, a través del cual resulta factible entender y estudiar los fenómenos de forma integral, permitiendo una comprensión más amplia y clara de los problemas, conduciendo a soluciones más precisas o efectivas; superando con ello, en definitiva, las limitaciones de la linealidad que corresponden a un conocimiento parcelado e incompleto que ya no tiene lugar en el siglo XXI.

El diseño publicitario requiere, dada su basta complejidad, interrelacionarse con múltiples aspectos que van desde los económicos y comerciales, los sociales y culturales, pasando por los tecnológicos, hasta los que tienen que ver con la memoria, la persuasión, las conductas, los sentimientos y las emociones. Estas últimas, por cierto, son responsables de estimular a los usuarios como la elección y adquisición de ciertas marcas, productos o servicios. Una tarea vasta, cuya integración parece más accesible desde los SCA.

El aporte a la que se pretende llegar en esta investigación es considerado sólo una primera aproximación, que requiere ser ampliada a partir de la intervención de otros investigadores, de cara a desarrollar las propuestas que impactan en el universo del diseño, que evidencia una base epistémica, metodológica y práctica aún en maduración.

6. Referencias Bibliográficas

- Barsalou, L. (2017). Define Design Thinking. *She Ji. The Journal of Design, Economics, and Innovation*, (3) 2, 102-105.
- Bassat, L. (2017). *El libro rojo de la publicidad (Ideas que mueven montañas)*. Barcelona: Debolsillo.
- Beltrán, R. (2010). *Creatividad Publicitaria*. México: Porrúa.
- Bertalanffy, L. (1986). *Teoría general de los sistemas*. México: Fondo de cultura económica.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- Claus L., Bo T., & Saeema A. (2019). Empirically analysing design reasoning patterns. Abductive-deductive reasoning patterns dominate design idea generation. *Design Studies*, 60, 39-70.
- Cornish, K., Goodman-Deane, J., Ruggeri, K., & Clarkson, J. (2015). Visual accessibility in graphic design: A client-designer communication failure. *Design Studies*, 40, 176-195.
- De Fleur, M., & Ball-Rokeach, S. (2009). *Teorías de la comunicación de masas*. México: Paidós.
- Díaz Martínez, Á. (2011). La imagen metafórica publicitaria. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 18, 27-42.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones infinito.
- García-Cordero, M., & Buitrago-López, Y. (2017). Modelo pedagógico de pensamiento complejo en diseño gráfico. *Revista Logos. Ciencia & Tecnología*, 8 (2), 117-131.
- García López, J. (2015). Publicidad y consumo en they live. análisis crítico sobre la ideología publicitaria. *Vivat Academia*, 130, 184-197.
- Glosario de filosofía. (2019). Recuperado de: <https://glosarios.servidor-alicante.com/filosofia/metodo>
- Goodman-Deane, K., Ruggeri, J., & Clarkson, P. (2015). Visual accessibility in graphic design. A client-designer communication failure. *Design Studies*, 40, 176-195.
- Hernández, R., Cooper, R., Tether, B., & Murphy, E. (2018). Design, the Language of Innovation. A Review of the Design Studies Literature. *She Ji. The Journal of Design, Economics, and Innovation*, (4) 3, 249-274.
- Holland, J. (2004). *El orden oculto. De cómo la adaptación crea la complejidad*. México: Fondo de cultura económica.
- Iserte Peña, E. (2012). Métodos y metodologías en el ámbito del diseño industrial. *Técnica industrial*, 300, 38-44.
- Jansson, D., & Smith, S. (1991). Design fixation. *Design studies*, 12 (1), 3-11.
- Jones, P. H. (2010). The Language/Action Model of Conversation: Can Conversation Perform Acts of Design? *Interactions*, XVII, 1, Jan-Feb. 70-75.
- Kao, Tsai-Feng., & Du, Yi- Zhan. (2020). A study on the influence of green advertising design and environmental emotion on advertising effect. *Journal of Cleaner Production*, 242, 1-13.
- Lupton, E. & Miller, A. (2002). *El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Morin, E. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Mose Biskjaer, M., Dalsgaard, P., & Halskov, K. (2017). Understanding creativity methods in design. En Proceedings of the 2017 conference on designing interactive systems, 839-851. ACM.
- Muela-Molina, C. (2018). Manual de Estrategia creativas en publicidad. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 6 (2), 312-314.

- Munari, B. (2000). *Cómo nacen los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Nacif, N. (2015). Métodos de diseño. Apuntes de Cátedra. Métodos y estrategias de diseño. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de San Juan, Argentina. Recuperado de: http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtodos-y-estrategias-de-diseo_Metodos%20y%20Estrategias%20de%20Dise%C3%B1o.pdf
- Neroni, M. & Crilly, N. (2019). Whose ideas are most fixating, your own or other people's? The effect of idea agency on subsequent design behavior. *Design Studies*, 60, 180-212.
- Pellicer, M. (2011). El cambio del paradigma publicitario. *Razón y Palabra*, 77, agosto-octubre.
- Real Academia Española [RAE]. (2019). Definición de "método". Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=P7dyaFK>
- Rodríguez, C. & Montiel Méndez, O. (2020). Diseño y Emprendimiento. Su enseñanza y complejidad en una universidad pública. *Actas de diseño*, 15 (32), 214-218.
- Rodríguez Mendoza, R. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. Revisión bibliográfica. *Iconofacto*, 12 (19), 254-267.
- Schønheyder, J., & Nordby, K. (2018). The use and evolution of design methods in professional design practice. *Design Studies*, 58, 36-62.
- Shroyer, K., Lovins, T., Turns, J., Cardella M., & Atman, C. J. (2018). Timescales and ideospace. An examination of idea generation in design practice. *Design Studies*, 57, 9-36.
- Solas, J. G. (2003). Frente al arte y la publicidad. Presupuestos para una metodología y contenidos del diseño gráfico. *Área Abierta*, (6), 2, 1-6.
- Tena, D. (2005). *Diseño gráfico y comunicación*. Madrid: Pearson.
- Tresserras, J. (2015). Diseño e interdisciplinariedad. Una visión. *On the W@terfront. Public Art. Urban Design. Civic Participation. Urban Regeneration*, 34 (2), 5-18.
- Vilchis, L. (2014). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. México: Designio.
- Yee, J. & Bremner, C. (2011). Methodological bricolage: What does it tell us about design? En *Doctoral Design Education Conference*. Llevado a cabo en el Hong Kong Polytechnic, Hong Kong.



Imagen: Marlon Sierra



Imagen: Emily Lima

Estéticas curvas. Resistencias audiovisuales desde la creación feminista en occidente

Aesthetics curves. Audiovisual resistances from feminist creation in occident

Resumen

Este artículo analizará la obra audiovisual de 33 artistas con un total de 35 videos, que se presentaron al Festival Internacional de videoarte feminista *Fem Tour Truck*, en la edición 2018 y 2016. Las obras aquí analizadas pertenecen a artistas europeas, habiendo realizado ya un primer análisis de obras latinoamericanas. El análisis se centrará en la investigar, a partir de cuatro categorías, si existe una "estética feminista curva" dentro de los trabajos audiovisuales feministas. El objetivo de este análisis es plantear una categorización de los filmes para entender que, si el feminismo pertenece a los márgenes, a las minorías, a las que no se sienten representadas por los medios ni por el Estado, debería de existir una estética que pudiera catalogar esa mirada otra, a la que podríamos denominar estética feminista o estética curva. La teoría fílmica feminista surge en la década de 1970 con la segunda ola feminista, inspirada en el lema "lo personal es político", es entonces que la teórica del cine Laura Mulvey escribe el libro *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Desde estos referentes se traza una línea histórica sobre las estéticas feministas y sus transformaciones para finalmente concluir en una estética actual, propia de la cuarta ola feminista.

Palabras claves:

Decolonización; lenguaje; visual; metodología; análisis.

Abstract

This article analyzes the audiovisual work of 33 artists with a total of 35 videos, which were presented to the International Feminist Video Art Festival, *Fem Tour Truck*, in the 2018 and 2016 edition. The works analyzed here belong to european artists, having already made a first analysis of Latin American works. This analysis focuses on research based on four categories, if there is a feminist curved aesthetic within feminist audiovisual works. The objective of this analysis is to propose a categorization of the films, in order to investigate that, if feminism belongs to the margins, to minorities, to those who do not feel represented by the media, nor by the State, there should be an aesthetic that could catalog that look, which we could call feminist aesthetics or curved aesthetics. Feminist film theory emerged in the 1970s with the second wave of feminism, inspired by the slogan "the personal is political", that's when film theorist Laura Mulvey writes the book *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. From these referents, a historical line is drawn on the feminist aesthetics and its transformations to finally conclude in a current aesthetic, typical of the fourth feminist wave.

Keywords:

Decolonization; language; visual; methodology; analyze.

Sumario. 1. La introductora. 1.1 Metodología. 2. La cuerpa. 2.1 La analítica. 3. La reflexión.

Como citar: Bueno, A. (2020). Estéticas curvas. Resistencias audiovisuales desde la creación feminista en occidente, *Ñawi: arte diseño comunicación*, Vol. 4, Núm. 1, 33-45.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/625>

www.doi.org/10.37785/nw.v4n1.a2

Alejandra Bueno

Universidad de las Artes
Guayaquil, Ecuador

alejandra.bueno@uartes.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8749-5514>

Enviado: 11/11/2019

Aceptado: 16/12/2019

Publicado: 30/01/2020

1. La introductora

Una gran cantidad de festivales, encuentros, concursos y muestras de arte feminista están invadiendo nuestros entornos bajo diferentes pretextos, tales como la emancipación de las mujeres, la defensa de las luchas feministas, la visibilidad del trabajo de las mujeres, la libre expresión de los cuerpos femeninos y los cuerpos otros, así como la defensa de otras masculinidades y el respeto a todas las identidades. Si bien esto está contribuyendo al cambio, hemos de preguntarnos bajo qué estéticas se están reproduciendo estas obras, y bajo qué instituciones o estructuras. No podemos tratar de cambiar una sociedad sin cambiar previamente sus modelos de representación.

La estructura clásica de creación en el audiovisual, desde su estética y desde sus jerarquías organizativas, es un claro ejemplo de estructura patriarcal, jerárquica y de subordinación, que reproduce estereotipos y roles. Un director que manda y ordena a un grupo que obedece y realiza; una composición estética basada en un canon de belleza clásico, anticuado y creado por hombres, donde siempre hemos entendido la mirada desde una construcción masculina. Qué pasaría si nos volviéramos a reinventar, y re-pensáramos la estética desde una mirada femenina; o si des-estructuráramos los equipos de producción por colectivas democráticas y colaborativas. Lo primero que sucedería sería que eliminaríamos la figura del creador como individuo único, idea que no muchos artistas dominados por el ego estarían dispuestos a asumir, pero conseguiríamos crear una obra desde la hibridación de pensamientos, saberes y "haceres".

Cambiar el modelo de producción artístico ha sido una tarea ya empezada desde las vanguardias y movimientos como Fluxus, y en la actualidad bajo el pretexto de obras interactivas y el lema "el autor es el público" hemos conseguido modificar en cierto modo el paradigma. El estigma del autor único como genio y la inspiración como musa (mujer), sigue estando presente en los libros de historia del arte, pero para de verdad realizar un cambio profundo de representación tenemos que revisar y modificar dichas estructuras y dichas miradas. Es difícil plantear un decálogo de estructuras y miradas feministas para la creación de la obra de arte desde un papel; es algo que como las mismas bases de esta propuesta indican, se debe de hacer de forma colaborativa, horizontal, híbrida y desde abajo. Lo que sí tenemos claro es que el nacimiento del "lector" se paga con la muerte del autor.

Esta forma de entender la creación es una metáfora de la aceptación del otro. Pero el miedo a lo diferente siempre ha estado presente, pues la conciencia es fundamentalmente hostil respecto a toda otra conciencia o existencia, y cada uno se afirma y reconoce cuando se impone y niega al que tiene enfrente; el juego del sujeto-objeto. Romper este juego supondría dejar de ver al varón como lo absoluto y a la mujer como lo in-esencial (Jones, 2012).

Para comenzar con este trabajo es necesario revisar cómo piensan y producen lxs artistxs

desde sus lógicas feministas, y comprobar asimismo si se dan prácticas y miradas estéticas diferentes a los postulados clásicos de creación, para así generar un diagnóstico sobre las estéticas feministas en la actualidad.

Desde el audiovisual o la imagen fotográfica tenemos diferentes referentes de autoras que fueron concebidas como feministas. Pero el término feminista ha sido ampliamente utilizado en beneficio de intereses privados o públicos, no siempre atendiendo a una buena definición de lo que los feminismos representan. Una obra feminista no lo es solo por llevar el nombre de una mujer, o por visibilizar la cotidianidad de las mujeres y sus privaciones; una obra feminista no puede hablar desde la anécdota y ser un mero hecho puntual o victimista. Una obra feminista, más bien, tiene que venir del autocuestionamiento, del convencimiento de las luchas, del interés por transformar la sociedad, del deseo de apoyar, promocionar y defender los feminismos desde todas sus diferencias. Y nunca hablar desde el victimismo, sino desde la fuerza individual y colaborativa.

En muchas ocasiones se presupone que el arte feminista debe de estar hecho por mujeres, pero eso es tan absurdo como decir que el arte ecologista solo puede estar hecho por las plantas. Nos enfrentamos a un gran desconocido, los feminismos, que en su auge y popularidad han sido tergiversados y malinterpretados. Otra de las aclaraciones que merece la pena mencionar es que no es lo mismo ser una artista feminista que ser una artista *con* obra feminista; se puede ser artista marxista y pintar solo flores amarillas. Este apellido, “feminista”, que está tan de moda, no determina obligatoriamente el tipo de obra creada. El arte es política y puede también no serlo; puede ser investigación, contemplación e infinidad de cuestiones. Sofonisba Anguissola (una italiana considerada la primera mujer pintora de éxito del Renacimiento) y Artemisa Gentileschi (pintora italiana del periodo Barroco), tan renombradas en los círculos de arte y mujer, contribuyeron como ejemplo de empoderamiento para otras artistas, pero nombrarlas como artistas de obra feminista sería un error, así como lo fue nombrar a Louise Bourgeois¹ o Frida Khalo, a quien la sociedad le colocó el apellido de feminista pese a haber llevado una vida de esclavitud romántica.

Desde las prácticas videográficas encontramos la figura de Joan Jonas, registrada en diversos repositorios como artista feminista. Jonas fue reconocida por ser la pionera del performance-video, donde empleaba su cuerpo como investigación, objeto y obra. En sus propias palabras definió su trabajo como andrógino. Las anteriores obras estaban más implicadas en la búsqueda de un idioma femenino para el arte, a diferencia de la escultura o la pintura, el

1 Podemos destacar sus trabajos en los que se cuestionan las estructuras patriarcales, tales como la obra *Femmes maisons*, donde reemplaza las cabezas de mujeres por casas. Esta obra de los cuarenta representa una crítica al Estado patriarcal. Sin embargo, permanece como algo puntual dentro del conjunto de su obra, mientras que sus reflexiones críticas de la sociedad sí que han sido acogidas desde los cuestionamientos feministas.

vídeo era más abierto, menos dominado por los hombres (Fisher, 2010). Otras artistas como Martha Rosler también tuvieron una marcada línea feminista y crítica desde sus trabajos, por ejemplo en su obra *Semiotics of the kitchen*, hasta los collages que criticaban el rol de la mujer en su espacio doméstico.

Podemos nombrar obras puntuales que evidencian el interés de las artistas por manifestar su disconformidad con los estereotipos de mujer. Por ejemplo, Dara Birnbaum con su obra *Wonder Woman* (1978), donde en una obra de apropiación audiovisual atrapa a la mujer en un bucle de transformación infinito, captando el exacto momento donde la actriz Lynda Carter, una secretaria, se convierte en una súper-heroína sexualizada, donde las identidades se ven como superficies mediadas y señala al género como sujeto de una cadena de reproducciones de imágenes (Tuer, 2010). Birnbaum condena a la imagen de la mujer a una transformación eterna mediada por las tecnologías de la reproducción. La artista Candice Bretz, en su obra *Father and mother*, en otro ejercicio de apropiación de materiales videoográficos televisivos, generando la crítica de los estereotipos producidos por la industria del cine y de seriales televisivos acerca del rol de las madres y de los padres, demostrando la homogeneización de los patrones que promueve la televisión y el cine. Su obra nos deja diferentes preguntas, como si somos lo que queremos o lo que vemos. En esta obra Bretz juega con el humor y la crítica, aislando a los personajes y reproduciéndolos simultáneamente en una suerte de orquesta que elimina la identidad personal y acentúa la conversión a los patrones establecidos por el sistema. También podríamos citar a Carolee Schunemann o Chantal Akerman, como otros referentes del arte feminista desde la imagen fija y en movimiento, entre todas estas artistas se evidencia la necesidad de hacer una crítica al sistema de representación y de domesticación de la mujer, críticas que siguen formando parte de las protestas de artistas feministas en la actualidad.

Nuestra sociedad logró entender que los seres humanos no somos identidades fijas y homogéneas. Nina Lykke, quien sobre todo ha estudiado la teorización y las metodologías de la interseccionalidad, explica que el género y el sexo, junto con otras categorías socioculturales, se están haciendo de manera continua, "como efectos de procesos de comunicación interpersonal, y no como unidades fijas que los individuos 'tienen' o 'son'" (Lykke, 2010). Ya no somos ese producto del capitalismo neoliberal que trató de homogeneizarnos a todas y a todos; somos la diferencia y nos representamos como tal. Es la era de las subjetividades y su legitimación es nuestra obligación.

En la década de los cuarenta emergió el "cine de mujeres", reconociendo a artistas como Alice Guy-Blanché, quien en décadas pasadas comenzó a hacer cine sin que éste fuera investigado y valorado hasta las investigaciones de Sharon Smith. Fue en los años setenta que se define la corriente "cine de mujeres", y teóricas como Teresa de Lauretis (1989) comienzan a indagar las estéticas feministas en el audiovisual, dilucidando la existencia de una estética que, si bien no era feminista, sí era femenina.

El auge de los movimientos feministas como un trazar de líneas transversales a cualquier campo del conocimiento ha generado una mayor conciencia desde todas las áreas, y es ahora cuando es necesario investigar si hemos logrado alcanzar una estética feminista. El movimiento feminista se ha emancipado de la industria cinematográfica desde que no se reconoce dentro de los estereotipos marcados por el cine, pero ve en este mismo medio una buena herramienta para visibilizar una imagen de la mujer hecha por las mujeres, y un buen archivo de análisis de los estereotipos femeninos desde el patriarcado. Todavía cuestionamos la existencia de un cine feminista, pero sí podemos hablar de una perspectiva feminista enmarcada en un contexto de interpelación constante, que nace desde la posibilidad de la duda y el cambio, no afirmando una postura fija sino asumiendo su condición de mutabilidad; “un cine abierto, libre de encasillamientos, que no conoce límites y donde los cambios y la evolución es permanente” (Pastora, 2003).

Ya hemos pasado por el cine hecho por mujeres, por cine que visibiliza a mujeres, por obras audiovisuales que critican los roles impuestos del patriarcado. Pero es hora de plantear un cine que salga de las estructuras estéticas patriarcales y forme una estética feminista audiovisual propia, disidente y divergente, en colectivo y en lucha, emancipada de la mirada masculina. La investigadora Laura Mulvey indaga en la teoría psicoanalítica los fundamentos para articular una crítica de la imagen donde la mirada masculina predomina en la enunciación, mientras que la mujer se mantiene como elemento pasivo. En esta teoría, Mulvey destaca que el inconsciente de la sociedad patriarcal ayuda a estructurar la forma del cine, es decir, la estructura y sistema patriarcal da una forma determinada al cine. Una estructura definida como un sistema de reglas y convenciones que controlan la narrativa de personajes individuales como agentes causales, tiempo subordinado a la estructura de causa-efecto, tendencia a la objetividad y a la resolución de los conflictos en el final (Cherutti, 2011).

En el escrito de Mulvey *Placer visual y cine narrativo* se nos propone una revisión de la mirada y el sentido, separando el placer visual del cine narrativo, un placer visual anclado en una mirada masculina. Para ello se presenta una práctica audiovisual experimental, más cerca de una nueva forma de contar las ideas mediante imágenes a través de las posibilidades visuales y narrativas, rompiendo normas y estructuras de las formas de representación y construcción de imágenes que no han cambiado desde la creación del cinematógrafo a finales del S XVIII. Esta postura enmarcada en el concepto de *contracine* se trabajó en los años veinte a través de las vanguardias, y ha continuado en la actualidad a través de diferentes corrientes del cine experimental. Si bien existe una ruptura con la forma de mirar y crear clásica no se origina en base a crear una nueva mirada enfocada desde otras posturas concretas, sino a la desestabilización del cine hegemónico mediante el placer de la experimentación y alteración de sus normas. Pero, ¿es que la acción misma de oposición a la estética tradicional y el cuestionamiento de un lenguaje dominado por lo masculino generan un nuevo lenguaje y portan consigo una

estética? Ésa y otras preguntas deben de colocarse en el centro de esta investigación, siendo éste el comienzo de un análisis cualitativo sobre la intención de la obra y de las artistas desde sus prácticas videográficas.

1.1 Metodología

Para comenzar a investigar la posibilidad de la existencia de una estética feminista en el audiovisual nos proponemos el análisis de obras videográficas hechas por mujeres y hombres en torno a los estudios de género y las luchas feministas. Estas obras son recogidas de la selección audiovisual que hizo el festival Internacional de Videoarte Feminista *Fem Tour Trucken* su primera y segundo edición (2016 y 2018)². Mediante una metodología de análisis comparativa se contrastan las obras cuantitativamente, mediante un análisis comparativo dividido en cuatro categorías. Esta categorización ahonda en las formas de ver y producir, así como en las intenciones y actitudes, teniendo como primera categoría “el tema”, centrándonos en si habla de la mujer desde aspectos positivos o aspectos que han sido negativos (marginalización, invisibilización, objetualización, femicidios, empoderamiento, emancipación, sororidad...), o si habla de otros elementos bajo el mismo aspecto de negativo o positivo. La segunda categoría es *estructura*, haciendo referencia a si rompe con los regímenes de placer visual clásicos o los mantiene (mainstream/alternativo). La tercera categoría es el *objetivo* de la película. Y, por último, la cuarta categoría aparece desde un afán más personal y menos teórico: es la *actitud* de los personajes o artistas, para tratar de ver de qué manera enfrentan la lucha. Este análisis representa un acercamiento más a un análisis complejo de lo que es el cine de perspectiva feminista en Latinoamérica, ya que cuenta con un campo de estudio pequeño y no incluye largometrajes dentro de sus objetos de estudio. Las películas que se van a analizar son treinta y cinco, pertenecientes a treinta y tres artistas diferentes ya que se cuenta con varias obras de una misma artista. El análisis se realiza mediante el visionado de los filmes y el examen de los resúmenes de cada película.

2. La cuerpa

Las películas que se van a analizar provienen de España, Francia, Italia, Inglaterra, Alemania, Bélgica, Croacia, Países Bajos, Suecia, Finlandia y Serbia. En esta ocasión el estudio hace referencia a las películas europeas, puesto que en un primer análisis se comenzó con el estudio de las películas latinoamericanas. De este estudio se concluye que se mantiene la actitud de denuncia de finales de los sesenta por los roles pasivo y activo del cine, trazado por un eje de concienciación y propaganda propio de los años 50, con la diferencia de un aumento de artistas y de obras. El cine actual sigue proponiendo temas de denuncia, propaganda y

2 Todas las obras aquí presentadas se recogen en la página web del festival www.femtourtruck.com

re-escritura de la historia, sumándole nuevos temas como la visibilización de los “cuerpos otros”, visibilización de los activismos feministas, la exaltación de la naturaleza femenina, la sensualidad o sexualidad de la mujer.

Tabla 1. Categorización de los filmes

	TEMÁTICA	ESTRUCTURA	OBJETIVO	ACTITUD
Dúctiles	Visibilizar el patriarcado. N	otra	criticar	divulgativa
Artificio	Visibilizar el patriarcado. N	otra	criticar	divulgativa
Silencio	Visibilizar el patriarcado. N	otra	criticar	divulgativa
La mujer ciervo	Visibilizar el patriarcado. N	mainstream	criticar	reflexiva
Untitled sequence	Reflexión sobre la mujer. P	otra	reflexionar	reflexiva
Porn warriors	Visibilizar realidades trans. P	otra	visibilizar	erótica
The purple fight	Empoderamiento feminista. P	mainstream	empoderar	lucha
¿Quién es? ¿Qué haces? ¿Qué pasa?	Visibilizar realidades trans. P	otra	visibilizar	reflexiva
Duel	Visibilizar realidades trans. N/P	otra	criticar	reflexiva
Stakra	Reflexión sobre la mujer. P	otra	reflexionar	reflexiva
Todo lo que no somos	Visibilizar el patriarcado. N	otra	criticar	divulgativa
Transexpace	Visibilizar realidades trans. P	otra	visibilizar	humorística
Solitaire	Visibilizar realidades trans. P	mainstream	visibilizar	humorística
La mujer invisible	Visibilizar el patriarcado. N	mainstream	criticar	divulgativa
Muñeca negra	Visibilizar el patriarcado. P	mainstream	empoderar	vivencial
What bonnes wont tell	Empoderamiento feminista. P	mainstream	reflexionar	divulgativa
Píldoras por amor	Historia de lucha. N/P ³	mainstream	visibilizar	divulgativa
Las bragas de Julia	Empoderamiento feminista. P	mainstream	empoderar	reflexiva
Woman	Empoderamiento feminista. P	otra	criticar	reflexiva

3 Negativo/positivo

Yo imagino	Empoderamiento feminista. P	otra	criticar	humorística
Yo ni antes ni después	Visibilizar el patriarcado. N	otra	criticar	reflexiva
Think double	Visibilizar el patriarcado. N	mainstream	reflexionar	reflexiva
The methode green-berry	Empoderamiento feminista. N/P	mainstream	criticar	reflexiva
The onion is present	Empoderamiento feminista. P	otra	reflexionar	divulgativa
Exhibit	Visibilizar patriarcado y empoderamiento. P	otra	criticar	erótica
Pollo asado	Empoderamiento feminista. P	mainstream	empoderar	humorística
Sisters	Historia de lucha. P	mainstream	reflexionar	emotiva
I want to be selfish again	Empoderamiento feminista. N/P	otra	empoderar	reflexiva
Soy prostituta según la RAE	Visibilizar los femicidios. N	mainstream	denunciar	reflexiva
Censorstrip	Reflexión sobre la mujer. N	otra	criticar	reflexiva
Pussy lovers	Visibilizar realidades trans. P	mainstream	empoderar	reflexiva
E/a	Ridiculizar el patriarcado. P	otra	criticar	humorística
Mari	Empoderamiento feminista. P	mainstream	empoderar	divulgativa
Mistake	Visibilizar el patriarcado. N	mainstream	criticar	reflexiva
Le match	Empoderamiento feminista. P	mainstream	empoderar	reflexiva

2.1 La analítica

En este análisis, realizado desde la categorización de cuatro variables, se recoge lo siguiente:

- En lo que a la *temática* se refiere: 11 obras apoyan el empoderamiento de la mujer, 10 obras visibilizan el patriarcado, 6 obras visibilizan las realidades trans, 3 plantean una reflexión sobre el concepto de mujer, 2 obras narran un hecho histórico y 1 ridiculiza el patriarcado. Por otro lado, 20 obras plantean la temática desde una visión positiva del problema, 11 obras plantean la temática desde lo negativo, y 4 obras se plantean desde ambas perspectivas.
- En lo referente a la *estética*: 18 obras plantean una estética alternativa, mientras que 17 obras plantean una estética clásica.

- En lo referente a al *objetivo*: 15 obras plantean una crítica hacia el problema, un cuestionamiento o interpelación del sujeto o los contextos; 8 obras plantean el empoderamiento de las mujerxs, e invitan de manera positiva a contagiarse de dicho empoderamiento; 6 plantean una reflexión es decir un cuestionamiento, pero sin tener que ser desde una crítica sino desde un re-pensar las historias y los conceptos; y 5 plantean la visibilización de un hecho o problema desde una mirada objetiva.
- En lo referente a la *actitud*: 16 obras plantean una actitud reflexiva y desde la crítica; 9 obras plantean una actitud divulgativa, sin moralinas; 2 obras juegan con las actitudes eróticas; 1 con una clara postura de lucha

Si bien en el cine feminista, desde sus inicios hasta el siglo XXI, se ha venido reivindicando la visibilización de la figura de la mujer, hoy en día el cine de vanguardia apuesta más por una crítica, por la denuncia, un cine para el empoderamiento y el pensamiento. Como decía Godard, "une pensée qui forme, une forme qui pensé". Para el cineasta francés el cine siempre fue pensamiento, reflexión, más allá del entretenimiento al que nos tiene acostumbradas la industria hollywoodiense. En la película *Histoires du cinema*, de Godard, el segundo capítulo comienza con la frase "Cogito ergo video", del latín "pienso luego veo", frase análoga a la de René Descartes (originalmente "cogito ergo sum", "pienso luego existo"). Porque pensar es ver, y ver es pensar; y más aún en una generación tan visual como la nuestra.

Si no somos capaces de empoderarnos autónomamente de las herramientas de pensamiento dominantes y alternativas en la actualidad, nuestro futuro será el de asumir cualquier convención impuesta desde los Estados y desde el Mercado. La visibilización de las injusticias sigue siendo una asignatura obligatoria desde cualquier disciplina del conocimiento. Ya no hacemos cine de mujeres para mujeres, sino cine de personas que traten de cambiar el sistema patriarcal mediante la crítica al propio sistema. La reivindicación de la memoria histórica de las mujeres ya ha tenido su lugar, pero ello no significa que esté todo hecho; aún quedan muchas mujeres por nombrar, muchas historias que contar y muchos nombres para no olvidar.

Mulvey nos propone desplazar la mirada y emanciparla, transitando hacia un cine más experimental. Desde este análisis se demuestra que la postura planteada por Mulvey está materializándose desde el siglo XXI, donde no sólo las artistas que han participado en este festival proponen una mirada distinta con respecto a las estéticas audiovisuales, sino que los referentes nombrados desde finales del siglo XX, ya comenzaron a desplazar la mirada y cambiarla por una estética experimental o estética curva desde los feminismos. La obra de Chantal Akerman es uno de los mayores referentes dentro del cine feminista, quien ya en su primera película, *Saute ma ville* (1968), subvierte los roles de la mujer en la cocina, considerada por renovar las facetas del cine internacional. En sus películas quebró la narrativa y la temporalidad, haciendo de sus films experiencias divergentes y líquidas.

Desde todas las categorías enunciadas se observa una clara tendencia a la crítica y al cambio de paradigmas estéticos, que antes ni siquiera existían más que en los circuitos más *undergrounds* propios de los años 60 y en la experimentación formal de los medios y el cuerpo desde el Dadaísmo y la corriente Fluxus.

La creciente acogida en el cine de temáticas de personas no binarias, historias lésbicas, movimientos LGTBI, muestran la necesidad de una sociedad por ser representada. El 18% de las películas aquí analizadas muestran una mirada trans, queers, híbrida, lésbica o marica, cuando históricamente habían sido totalmente invisibilizadas en el cine.

3. La reflexión

El hecho de que la industria audiovisual sea machista no es ninguna suposición infundada. En muchos países del mundo se denuncia la poca visibilidad de mujeres directoras, guionistas, directoras de fotografía, cámaras, etc. Por poner un ejemplo, en España, según la Asociación de mujeres cineastas y de medios audiovisuales CIMA en su INFORME CIMA 2017 (Cuenca, 2017), tan solo existe un 24% de representación femenina, frente a un 76% de representación masculina. Estos datos llaman aún más la atención cuando en las escuelas de cine hay una relativa paridad entre estudiantes varones y estudiantes mujeres. Es decir, la mujer se enfrenta a un terreno hostil a la hora de poder desenvolver su trabajo; para ella es mucho más complicado que para un hombre; no son reconocidas ni visibilizadas. Este estudio que realizamos sobre las formas de contar de las mujeres o de los movimientos feministas nos sirve, en primera instancia, para dilucidar si estas formas son distintas o si quizás por el hecho de serlo aún no son aceptadas y legitimadas. Por otra parte, nos sirve para entender si están surgiendo estéticas disidentes, estéticas curvas, que rompen con las estructuras narrativas y visuales conocidas.

Estos primeros datos que recogemos en la investigación nos muestran que al menos la mitad de las obras analizadas hablan desde otras estéticas, desde temáticas de empoderamiento y emancipación con posturas críticas frente al sistema. Esto nos podría llevar a clasificarlo en un cine de protesta o de “guerrilla”, pero con la particularidad de sus estéticas, que aun sin ser mayoritarias representan un gran porcentaje desde su diferencia.

Laura Mulvey propone la emancipación del inconsciente patriarcal, para la deconstrucción y reapropiación del cine; para ello es necesario que nos re-pensemos desde fuera y que aprendamos a liberarnos de las estructuras patriarcales intangibles, para poder hacer un cine desde una verdadera crítica feminista. Si hay autoras cineastas o autores que han logrado hacer una película de calado feminista, es porque han rescatado historias de mujeres ocultas. El verdadero poder emancipador del cine feminista debe residir en su apuesta por una crítica de Estado y estado, que proponga nuevas estructuras y que propicie la emancipación y empoderamiento de los colectivos más vulnerables.

En un momento en el que los paradigmas y las teorías “tradicionales” de la imagen nos interpelan ante la complejidad de la imagen audiovisual contemporánea, nos decantamos hacia nuevas articulaciones teóricas, más flexibles y relacionales; por lo tanto, hacia un terreno más dinámico. En esta crítica de la estética normal o la idea del *straight mind* propuesta por Monique Witting, se propone la estética curva, una estética que sí admite variaciones e hibridaciones y que propone el encuentro de lo imposible en lugares imposibles; una estética que no normaliza los juicios, ni el gusto, porque de querer institucionalizarlo dejaría de serlo. Esta estética propone la disolución de la norma y admite a las personas curvas (Bueno, 2017).

Esta investigación es solo una pequeña representación de lo que las mujeres están haciendo en la actualidad. El estudio podría abarcar más películas, más festivales, más estrenos y hacer una división entre las corrientes audiovisuales para ser más precisos. El festival *Fem Tour Truck* cuenta con la particularidad de tener varias categorías, y entre ellas está el videoarte o cine experimental, corrientes que desde su génesis han sido un ejemplo en la ruptura de esquemas clásicos de representación y producción. Por ello, este análisis se ve beneficiado por todas estas películas, pudiendo así confirmar que sí existe una estética feminista-curva en el audiovisual. Ahora es necesario ver hasta dónde llegan estas estéticas desde núcleos más concretos. ¿Existe una estética feminista en el cine comercial?; ¿en el cine de ficción?; ¿en el cine de autor?; ¿en el documental?; ¿en el cine experimental?... Nuestro objetivo, en este trabajo, era constatar su existencia y la comprobamos en este análisis, que es solo el principio de una investigación que será más extensa. Posteriores investigaciones, propias o ajenas, nos ayudarán a definir mejor cuál es esa estética y cómo se organiza.

Referencias bibliográficas:

- Bueno A. (2017). Estéticas curvas para una revolución artístico-feminista. *AusArt Journal for Research in Art*, Vol. 5, Nº 1, 91-101.
- Campos, P. (2003). *El cine feminista y el cine de temática femenina*. Buenos Aires: Goethe Institut. Recuperado de: <http://www.cineclubtea.com.ar/Texto%20Cine%20feminista.html>
- Cherutti, A. (2011). Contracine feminista latinoamericano. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, Año VIII, Nº 47, 75-78.
- Colaizzi, G. (2001). El acto cinematográfico. Género y texto filmico. *Lectora. Revista de dones i textualitat*, Nº 7, 1-4.
- Crowdus, G. & Wallace, M. (1981). Film Criticism and Feminism: An Interview with Molly Haskell. *Cinéaste*, 11, (3), 2-10.
- Cuenca, S. (2017). *Informe CIMA. La representatividad de las mujeres en el sector cinematográfico español*. Madrid: CIMA.
- Fisher, C. (2010). Joan Jonas *Mirage. The Brooklyn rail*. Recuperado de: <https://brooklynrail.org/2010/05/artseen/joan-jonas-mirage>
- Jones, A. (2012). *Seeing Differently. A History and Theory of Identification and Visual Arts*. Nueva York: Routledge.
- Haskell, M. (1974). Howard Hawks: Masculine Feminine. *Film Comment*, Vol 10, Nº 2, 34-39.
- Haskell, M. (1987). *From reverence to rape*. Chicago: University of Chicago Press.
- Haskell, M. (1997). *Holding my own in no man's land: women and men, film and feminists*. Oxford: Oxford University Press.
- Kuhn, A. (1991). *Cine de mujeres. Feminismo y cine*. Madrid: Cátedra.
- Lykke, N. (2010). *Feminist Studies. A Guide to Intersectional Theory, Methodology and Writing*. New York: Routledge.
- Millán, M. (1999). *Derivas de un cine en femenino*. México: UNAM/PUEG/Porrúa.
- Mulvey, L. (1994). *Placer visual y cine narrativo*. Madrid: Episteme.
- Mulvey, L. (1998). Cine, feminismo y vanguardia. *Youkali*, Nº 11, 15-25.
- Pam C. y Claire J. (1975). Dorothy Arzner: Critical Strategies. En Claire Johnston (Ed.), *Work of Dorothy Arzner. Towards a Feminist Cinema*. Londres: BFI.
- Tuer, D. (1997). Mirrors and Mimesis. An examination of the strategies of image appropriation and repetition in the work of Dara Birnbaum. *N.Paradoxa*, Nº 3, 4-16.

Imagen: Emily Lima





Imagen: Gema Toapanta

Análisis semiótico de los nuevos formatos de la noticia de comunidad en Facebook y Twitter del discurso del medio digital ecuatoriano KolectiVOZ¹

Semiotic analysis about the news published in social media from KotectiVOZ, a Ecuadorian new media

Resumen

En el presente estudio se han analizado los nuevos formatos en los que el nuevo medio *KolectiVOZ* expone sus contenidos, en las redes sociales *Facebook* y *Twitter*. Para ello, se ha realizado un análisis semiótico del discurso audiovisual expuesto por el medio en su espacio denominado "Culopropismo". En la investigación se determinó criterios como la pragmática, la sintaxis y la semántica. Todo ello permitió que ese análisis del texto como un elemento parte de un sistema de comunicación, en el que el contexto de los contenidos juega un rol importante.

Palabras claves: KolectiVOZ, redes sociales, semiótica, Facebook, Twitter.

Abstract

In the present research we have analyzed the new formats in which the new media *KolectiVOZ* exposes its contents on the social networks *Facebook* and *Twitter*. For this, a semiotic analysis of the audio-visual text exposed by the medium in its space called *Culopropismo* has been carried out. In the research, concepts such as pragmatics, syntax and semantics were determined. This allowed that analysis to analyze the text as an element of a communication system, in which the context of the content plays an important role.

Keywords: KolectiVOZ, social media, semiotic, Facebook, Twitter.

Lourdes Paola Ulloa-López
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Guayaquil, Ecuador
lulloa@espol.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-1678-6365>

Alejandro Oviedo Alvarado
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Guayaquil, Ecuador
hoviedo@espol.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2830-1433>

Diana Auz Espinoza
Universidad Laica Vicente Rocafuerte
Guayaquil, Ecuador
mauze@ulvr.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6655-3482>

Enviado: 18/11/2019
Aceptado: 16/12/2019
Publicado: 30/01/2020

¹ Esta investigación forma parte del proyecto *Estudio de la influencia que ejercen los contenidos audiovisuales expuestos en los medios digitales en la sociedad*.

Sumario. 1. Introducción . 2. Marco teórico. 2.1. Sociedad Red . 2.2 Estado red desde la horizontalidad y desde la extraterritorialidad . 2.3 La nueva retórica en las redes sociales . 2.4 Del espectador al usuario-prosumidor . 4. Metodología. 5. Discusión y resultados. 6. Conclusiones .

Como citar: Ulloa-López, L. P., Oviedo Alvarado, A. y Auz Espinoza, D. (2020). Análisis semiótico de los nuevos formatos de la noticia de comunidad en Facebook y Twitter del discurso del medio digital ecuatoriano KolectiVOZ, *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 4, Núm. 1, 47-59.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/626>

www.doi.org/10.37785/nw.v4n1.a3

1. Introducción

Las redes sociales digitales comprenden una nueva esfera mediática donde se generan nuevos formatos informativos. En este sentido, nuestra investigación se enfocará en una dinámica diferente de noticia de la comunidad en las redes. Para ello, se empleará el método hermenéutico; a través de este, se pretende hacer un análisis semiótico del espacio “Culopropismo”, proyectado por el medio digital “KolectiVOZ”, que lo encontramos en la plataforma de *Facebook*. El medio digital denuncia, través de su espacio, quejas de la ciudadanía como invasión o apropiación indebida del espacio público. De esta manera, el análisis semiótico partirá de las dimensiones respectivas: sintáctica, semántica y pragmática, conectando con los resultados de las hipermediaciones técnicas y sociales que permiten la comunicación en el espacio digital, y analizando asimismo qué tipo de audiencias son las que consumen dichos contenidos. En la actualidad, vivimos la “sociedad red” (Castells, 2001), y con el desarrollo de las nuevas tecnologías se evidencia un bombardeo de información debido a la actividad continua de los “prosumidores” (Scolari, 2008), que constituyen una audiencia que no solo consume contenidos, sino que además los produce. Ante ello, las audiencias cohabitan en una ecología de medios donde conviven los medios digitales y los medios analógicos (Scolari, 2015). En consecuencia, los formatos de los contenidos noticiosos se diversificaron, no solo en cuanto a contenido sino también en formatos (Oviedo & Ulloa, 2016). Por ser una gran plataforma de información, la Internet supera con creces las dimensiones informativas que los medios analógicos pueden brindar, en los cuales se presentan todo tipo de situaciones que favorecen o no a una sociedad. Los “nativos digitales” (Piscitelli, 2008), esto es, aquellos que nacieron rodeados de tecnología, disponen de una serie de capacidades cognitivas que no tienen los “migrantes digitales”. Es por ello que los nuevos formatos de las noticias están enfocados en esta nueva audiencia. El estudio realizado es innovador porque no se ha realizado otra investigación de este tipo, es decir, que comprenda una lectura semiótica de los textos audiovisuales de denuncia de la comunidad en los nuevos medios sociales.

2. Marco teórico

2.1. Sociedad Red

Ecuador ha experimentado la migración digital de una forma lenta, debido a la tardía llegada de la tecnología computacional en relación a países del llamado “primer mundo” (que son quienes la producen), cuya expansión es un hecho histórico que sigue en desarrollo y su avance es vertiginoso. La importancia de la Internet en la era de la información en la sociedad ecuatoriana es más bien motivo de supervivencia, que requiere la presencia de distintos actores no incluidos en la línea editorial de los medios convencionales (poder hegemónico comunicacional), y sean estos quienes tomen la posta y hagan comunicación contrahegemónica para audiencias que necesitan ser informadas sobre temas de realidad local o que

busquen entretenimiento, pero con una identidad que representen las diversas subculturas ecuatorianas. Los medios de comunicación alternativos y los canales de entretenimiento que se encuentran en la red de la internet en el Ecuador, han hecho que existan nuevos puntos de vista en torno a la coyuntura política, económica y social que acontece en el país, a diferencia de los medios tradicionales con presencia mayoritaria en la señal de la TV analógica y con menor presencia en redes digitales.

Manuel Castells, importante teórico de la comunicación digital, dice lo siguiente: “Esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Hace poco tiempo, cuando todavía Internet era una novedad, la gente consideraba que, aunque interesante, en el fondo era minoritario, algo para una elite de internautas, de *digerati*, como se dice” (Castells, 2002, p. 1). Sin duda, estos importantes avances comunicacionales representan un mecanismo social para crear pensamiento colectivo más apegado a la realidad ecuatoriana, con información que permita ser contrastada gracias a medios de una línea editorial contrahegemónica.

Para García (2016), la sociedad red no solo se basa en el desarrollo de la tecnología, sino en cómo se generan nuevas formas de interacción con la sociedad, dentro del ámbito político, cultural, económico y en la vida cotidiana. La red de redes recorre desde las transacciones comerciales, los sistemas educativos y avanza hasta la parte laboral y el entretenimiento.

En Ecuador existen escasos medios alternativos, pero que han permitido a la ciudadanía obtener información opuesta a la emitida por los medios convencionales. Están situados en distintas plataformas digitales, cuya audiencia es la que tiene una conexión a Internet, principalmente en las ciudades más pobladas del país. Para Lorenzo Vilches (2001) la diferencia en las clases sociales no es tan simple como se la conoce, sino que va más allá. Es algo más profundo que evidencia la brecha entre los que están informados y los que no han tenido oportunidad de acceder a la tecnología para poder informarse. Lo último se resume en un nivel bajo de educación, que muchas veces va acompañado por la falta de recursos económicos en economías con fuerte desigualdad social.

En el contexto de la migración digital, Alejandro Piscitelli interpreta a Vilches como “una nueva economía creada por las tecnologías del conocimiento, donde la moneda de cambio es la información, siendo esta la que genera nuevas identidades individuales y colectivas” (2007, p. 1). Sin embargo, no solo las migrantes digitales ocupan la red en Ecuador; existen también los llamados “nativos digitales”, que Piscitelli explica como “los consumidores y próximos productores de casi todo lo que existe (y existirá)” (2007, p. 45). Estos productores de contenido son jóvenes que han nacido con la Internet gracias a las diversas plataformas que se han creado. Existe *YouTube* como principal medio que usan los jóvenes para la emisión o consumo de contenido audiovisual. Esta plataforma es muy importante para crear contenido

que refuerce la identidad cultural ecuatoriana o que se pueda identificar las subculturas que existen en ella. Hay creaciones de este formato, pero escasas. Sin embargo, a medida que el tiempo avanza, se ven más desarrolladores ecuatorianos de este tipo de contenido, aunque para otros países ya es algo habitual.

En su análisis de las redes, David de Ugarte menciona que “la red se define como un conjunto de *nodos* (también llamados puntos o vértices) que en análisis social representan a los *actores* de la red, unidos por *líneas* que representan la relación o relaciones que les unen” (2007, p. 3). Esto ha hecho que, en el caso de Ecuador, *Facebook* sea la más popular, tal como lo demuestra un estudio del INEC (2015) que representa más del 50% de cuentas activas. Por medio de esta red social se exponen videos de reclamos, carencias, injusticias, que han hecho de Internet un canal en que los ciudadanos comunes pueden ser escuchados. La viralización de contenidos que la sociedad red ecuatoriana emite trata sobre denuncias de carácter social.

2.2 Estado red desde la horizontalidad y desde la extraterritorialidad

El estado red nace de la crisis institucional que sufre el Estado nación por la falta de legitimidad política y por un alto nivel de verticalidad que existe en la toma de decisiones que favorecen a unos pocos actores sociales, afectando o minimizando a las grandes mayorías. Este viraje ha traído consigo grandes cambios en la estructura de un estado que se encuentra enmarcado dentro de un territorio, que, como resultado, se llega a romper las fronteras del estado por estar interconectado a una red global (Castells, 2009).

La globalización debe ser entendida como un proceso donde intervienen diferentes actores, por poner algún ejemplo: organizaciones internacionales, Estados, subculturas, medios de comunicación, tecnología, etc. que juegan un papel fundamental en la creación del estado red cuya convergencia es la unidad en tiempo real. Dentro del estado red se evidencia la importancia que tiene la soberanía entre distintos Estados y niveles de gobierno que comparten responsabilidades, mayor relación entre gobiernos y ciudadanos, procedimientos ciudadanos más participativos que, cuya característica principal es que el tiempo es local y global.

Dentro del marco, “estado red” es el punto extraterritorial que caracteriza una formación espacio temporal, cuyas estructuras sociales no se limitan en lo nacional, sino que son globales y locales por lo que trascienden lo nacional. Las redes han eliminado los límites territoriales, considerándolas con poder socio-espaciales, que convergen y reestructuran las sociedades.

Para Castells, la importancia del estado red abarca un sinnúmero de oportunidades que crea una sociedad con mayor participación en proyectos de interés común, entendiendo así que el mundo es objetivamente flexible y multilateral, aunque existen países que actúan unilateralmente y es ahí donde el conjunto de la sociedad civil tiene cierto poder para romper

la estructura caduca del estado-nación, actuando sobre la opinión pública a través de los medios y las redes de comunicación para que se limite el poder que tiene el estado nación y surja sin contraposición el aclamado estado red y las libertades que trae consigo (2009).

2.3 La nueva retórica en las redes sociales

Sánchez y Aguaded (2002) señalaban que en los nuevos medios la comunicación se construye con la intención de comunicar para crear vínculos o redes. Existe una diferencia tácita en la exposición de los autores, debido a que la forma en que los prosumidores (Scolari, 2008) se comunican ha cambiado, pasó de transmitir a tener una clara intención de generar redes, que tributan al capital social. Alberich (2005) destaca que las narrativas de los nativos digitales cambian cuando están de cara a su unidad móvil. La linealidad del texto escrito muta y da paso a una simbiosis en la que se unifica al texto en su totalidad, imagen y escrito; por lo tanto, su lectura, escritura y percepción va a ser distinta.

De esta manera, Scolari (2016) destaca que existe una ecología de medios, pero también destaca que hay una narrativa transmedia. Por ello, el relato aristotélico se rompe y la linealidad desaparece para transformarlo en un discurso reticular. Alberich (2005) percibe a la narrativa en la red como un rompecabezas, es decir, como una transmedia reticular. De esta manera, ambos expertos coinciden en su percepción de la comunicación en la red.

El discurso oral ha adoptado elementos nuevos en las redes sociales. Hay una nueva interpretación de los signos, o si se quiere, es aún más arbitraria. Esta situación se debe a que el discurso se ha visto reforzado por las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) que permiten que los usuarios tengan nuevas formas de comunicación. Una comunicación que, si bien es bidireccional también, ahora, es en tiempo real. Redes sociales como *Facebook*, *Instagram* y *Twitter*, las más populares en Ecuador, permiten transmisiones en vivo de parte de cualquier usuario. De esta manera, estos nuevos medios permiten una comunicación que supera la linealidad y que trasciende al relato transmedia (Scolari, 2014); también rompe con un texto plano porque además de incluir videos se suman *gif*, memes, fotos, *stickers* o realidad virtual.

2.4 Del espectador al usuario-prosumidor

En la actualidad, gran parte de la Humanidad se despierta con la alarma de su teléfono inteligente, y antes de levantarse revisa su móvil para ver cuáles son las noticias del día, no solo en cuanto a su comunidad sino a sus redes personales. Hasta ese momento, se trata del número espectadores que viven en una ecología de medios digitales. Luego, en el transcurso del día, ese mismo usuario tuitea el accidente que encontró camino a casa o al trabajo; también publicó una historia en su *WhatsApp* y más tarde, durante el almuerzo, colgará en *Facebook* la foto de su comida y dejará ver un *check-in* en el lugar donde almorzó, o donde

quiere que sus contactos en la red social crean que comió. En la noche tendremos su historia en *Instagram*, que no va a ser totalmente igual a ninguna de sus publicaciones del día en otras redes sociales.

Esa interacción es la que permite que este nuevo usuario que vive en una ecología de medios digitales se despoje de su rol de espectador para convertirse en un *prosumer* (Jenkins, 2000). Es decir, un usuario que además de ser un espectador que consume contenidos que le provee los medios, también produce o realiza contenidos para su red de contactos o seguidores.

Scolari (2008) define a este usuario como el prosumidor que no está dispuesto a esperar que los medios de comunicación tradicional le den información. Tampoco está dispuesto a esperar las horas necesarias para poder acceder a esos contenidos. Todo lo contrario, este nuevo usuario informa y entretiene a sus redes de contactos y a la sociedad global red (Castells, 2012). También se informa de usuarios de redes sociales o de medios digitales que pueden darle información en tiempo real y de manera pertinente. En este sentido, descarta o pasa a un segundo plano a los medios tradicionales y a su dinámica comunicativa porque no es compatible con el tiempo real ni con la pertinencia de acceder a contenidos que tiene este nuevo usuario.

Pero este usuario, que es parte de la Sociedad Red (Castells, 2001), desde cuándo está presente en los nuevos medios. Psicitelli (2013) decía que las personas que hayan nacido desde la década de 1990 son nativos digitales. Sin embargo, Ulloa-López (2019) destaca que en entornos como América Latina o en regiones en vías de desarrollo, el acceso a la tecnología no es para toda la población, por lo tanto, el entorno sociocultural y económico del individuo va a ser determinante para que él sea o no nativo digital. Por ello, es importante precisar que, por ejemplo, en el alto Chimborazo, en la sierra del Ecuador, o en medio del espeso golfo de Guayaquil, seguramente se encontrará a jóvenes que no tienen aún acceso constante y estable a la tecnología, porque en su vivienda no existe la infraestructura para ello. Y todos esos jóvenes, pese a haber nacido luego de la década de 1990, no son nativos digitales, sino meros migrantes digitales (o, simplemente, no son usuarios de los nuevos medios).

Tal como también lo expone Cravi (2010), quien afirma que los jóvenes están ligados directamente al uso de la tecnología, es decir la manejan con facilidad. Sin embargo, no todos son diestros, ya que no tienen ni los recursos ni la infraestructura para acceder a los nuevos medios, como aquellos de escasos recursos económicos que viven en entornos rurales, donde no hay cobertura del servicio de Internet fijo o móvil, por lo que se genera una profunda brecha digital.

Sin embargo, este no es el único obstáculo. Existe otro, y está ligado a lo cognitivo. Esto quiere decir que, pese a que el joven es diestro en el uso de las tecnologías digitales, se le

hace difícil jerarquizar o interpretar la información que recibe para poder procesarla, lo que le impide mejorar en sus actividades cotidianas (Cravi, 2010).

3. Metodología

Para realizar este estudio, se empleó un método hermenéutico. Para ello, se desarrolló un análisis semiótico sustentado en tres pilares: sintáctico, semántico y pragmático. Esta herramienta se desplegó en las tres primeras publicaciones del espacio #Culopropismo, del medio digital KolectiVOZ, registradas el mes de septiembre de 2019. La muestra de estudio está conformada por los contenidos que generaron más *feedbacks* (alrededor de 2000 reproducciones por cada publicación) en el muro de la página de fans *Facebook* y en el perfil de *Twitter*.

En este sentido, como parte del análisis del lenguaje se hizo una recolección de impresiones de pantallas de las mencionadas publicaciones que se realizaron en la fecha anteriormente indicada para ser analizadas. La investigación se ha basado en los niveles sintácticos, semánticos y pragmáticos estudiados desde diferentes categorías de ponderaciones que generalmente cuenta con cinco escalas (Berlanga & Martínez, 2010). De esta manera, cada una de las publicaciones de los prosumidores y sus *posts* son sometidos al análisis semiótico. El propósito de la metodología es hacer un análisis objetivo que permita determinar bajo qué bases se está construyendo el contenido del espacio de comunidad que es estudiado.

4. Discusión y resultados

Es una realidad reconocer que el periodismo desde los nuevos medios busca ser un contrapunto a la información que emiten los periodistas que trabajan en las corporaciones privadas de comunicación, cuya principal vía son los medios analógicos. En el caso de Ecuador, aún estos medios no han logrado afianzarse en las nuevas plataformas digitales que encabeza *Facebook*, como la principal red social usada por la mayoría de la población ecuatoriana. Esto ha traído al tablero central un importante actor que busca hacerse un sitio en las plataformas digitales antes mencionadas, para mostrar contenido de beneficio para la ciudadanía, como lo es el periodismo ejercido desde los medios sociales.

Es en este contexto donde se encuentra la importancia que tienen los medios digitales para la sociedad. Su emancipación de los medios analógicos es de vital importancia, cuya comunicación de masas radica de uno-a-muchos, por lo que no permite generar retroalimentación ni hace partícipe a su audiencia. Es a través de estas plataformas digitales donde KolectiVOZ (medio digital) ha empleado un formato de denuncias dirigido a la comunidad de Guayaquil que lo llama "Culopropismo", nuestro análisis va a caracterizarse por el lenguaje que es utilizado en este espacio comunitario. Para esto se tomaron tres publicaciones de la plataforma en Facebook. La proyección de este contenido se verá reflejado en los diferentes signos y símbolos que se presentan en los videos publicados. El análisis considerado para este

estudio contempla tres parámetros dentro de la semiótica: sintáctico, semántico y pragmático. De Charles Morris (1985) emplearemos su estudio, como base epistemológica. A continuación, la definición dentro de estos campos de análisis.

En este sentido, la sintaxis se enfoca en la gramática, pero específicamente en la morfología y la sintaxis: “El estudio de las relaciones sintácticas de los signos entre sí haciendo relaciones de las abstracciones de las relaciones de los signos con los objetos o con los intérpretes” (Morris, 1985, p. 45). De esta manera, el estudio de este parámetro va a permitir analizar la relación de los signos, es decir, el lenguaje mismo, con objetos que podrían ser los otorgados por la interfaz de KolectiVOZ en sus cuentas en *Facebook* y *Twitter*, como *likes*, emoticones, gif o memes; o, en su defecto, los *hashtags* o etiquetas. En este sentido, el estudio se basará en el contenido, pero específicamente este estudio se centrará en las publicaciones y en las respuestas de estas.

Adicionalmente, la sintaxis puede definirse como “el estudio de las relaciones sintácticas de los signos con su “designata”, y, por ello con los objetos que puede denotar o que de hecho denotan” (Morris, 1985, p. 43). De esta manera, este campo de estudio abarca el discurso como tal, su coherencia y las construcciones narrativas del discurso tanto del contenido del medio como de los comentarios como de *posts*. En este campo también se revisará el contexto bajo el cual el medio decide publicar el contenido que se ha estudiado. Es decir, qué sucedía en la sociedad que es inmediatamente afectada por el hecho noticioso que anuncia el medio digital KolectiVOZ.

El análisis semántico analizará la interpretación que los usuarios finales del *post* le dan al significado. Es por ello, que se estudió en cada uno de los *posts* aspectos como la claridad, la presión, su alto o bajo nivel de veracidad y si los elementos discursivos de las publicaciones son de culto, coloquial o vulgar.

La pragmática, en cambio, permitirá analizar la relación de los signos con sus intérpretes, en este caso la audiencia de Kolectivoz en los medios digitales. El análisis abarcará las circunstancias o, si se quiere, del contexto en el que se produce el proceso de expresión y/o comunicación. En este caso, la correlación que existe entre los seguidores de las cuentas del medio digital, tanto en *Facebook* como en *Twitter*, con los hechos noticiosos que promueve KolectiVOZ. Es decir, se contrastará ese aspecto con la agenda *setting* de los medios de la ciudad y si estos hechos que denuncia KolectiVOZ tienen eco en esos medios tradicionales o no y qué *feedbacks* se generan.

KolectiVOZ es un medio de comunicación digital que permite la construcción de memoria y conciencia ciudadana, mediante procesos comunicativos alternativos, en uno de los segmentos que presenta “Hola soy Iván”, un producto adaptado a microcápsulas informativas que tratan temas históricos, viajes, pero siempre con carácter social. Hace poco (según lo

que se proyecta en sus redes sociales) presentó un cambio en la programación en la que Iván Sierra canaliza un programa de denuncias llamado “Culopropismo” que significa cuidar el interés propio de cada persona, sin mirar si se afecta a o no al vecino o la persona que haga uso del espacio público.

Este nuevo segmento generó gran impacto en redes porque tratan un tema poco profundizado por los medios convencionales. Se trata de una crítica a la obra municipal, definida por el Municipio como “modelo exitoso”. En el espacio del medio digital se visibiliza el grado de inconformidad por los servicios caducos o con escasa calidad de servicio, en determinado grupo de la sociedad local. Asimismo, KolectiVOZ permite que en su espacio los usuarios denuncien a los ciudadanos que, a modo de ver de los seguidores del medio digital, hacen un mal uso del espacio público para beneficio propio.

El espacio de denuncia dirigido por Iván Sierra se ha focalizado en la cobertura de los barrios de clase media ubicados al norte de la ciudad de Guayaquil. Se escoge el lugar a visitar, mediante los correos electrónicos que los seguidores del espacio envían con sus denuncias. Los videos del lugar de la supuesta irregularidad tienen una duración no mayor a un minuto treinta segundos. Dentro de los mismos se expone el sitio, se explica la terminología del nombre del programa, se expone la denuncia y, por último, se deja el problema para que reflexione el usuario e invita a que denuncie.

Culopropismo es una condición mental precaria de personas que deciden sin que les importe nada las consecuencias o afectaciones a terceros. Sierra ahonda en este término a través de cada video haciendo hincapié al egoísmo ciudadano que no toma las debidas precauciones para no afectar el espacio público.

Según los datos obtenidos del análisis semiótico dentro de los tres pilares sintáctico, semántico y pragmático del lenguaje visual de los videos de denuncias dentro de la plataforma del medio digital KolectiVOZ en *Facebook* y *Twitter*, podemos concluir lo siguiente:

La sintaxis de sus tres primeras publicaciones demuestra que el lenguaje oral y escrito que presenta el espacio “Culopropismo” dentro de la plataforma de Facebook y Twitter es claro y simple, pues permite que la comunicación con sus usuarios en estas redes sociales sea bastante clara e interactiva por la presencia del video como fuente principal de transmisión de las denuncias. Asimismo, el presentador no solo emite el mensaje con términos lingüísticos, sino que también emplea la comunicación corporal, a través de sus gestualidades y signos paralingüísticos, porque usa gráficos y emoticones en los videos señalando algún objeto o presencia de elementos que obstruyen del espacio público. Esto permite al usuario identificar con mayor claridad el problema. En los comentarios que se pueden ver de las tres publicaciones tomadas para su estudio se evidencia que se emplea el texto escrito sin hacer uso de los signos paralingüísticos que generalmente se usan para expresar algún tipo de comentario, a

favor o en contra, dentro de un contexto caracterizado por la presencia de nativos digitales. La comunicación escrita por parte del usuario es bastante simple y clara; pero, aunque es legible su comprensión, carece de normas gramaticales en ciertos casos. En general, se puede decir que el contenido emitido posee un alto nivel de claridad y su lectura es simple.

En las tres publicaciones analizadas, la semántica denota la presencia de un lenguaje culto, pero que apela al espectador con ciertas frases, palabras coloquiales que a su vez generan *insights* o nexos emotivos con el espectador. Las frases empleadas por el presentador son bastante directas a la problemática que se denuncia.

Realizar denuncias ciudadanas a través de los nuevos medios ha creado en el espectador gran interés, e incluso permite llegar a sentirse representados y escuchados, porque al fin un medio llega a sus barrios para denunciar actos que afectan a la comunidad y que son de conocimiento general, que por falta de interés o empatía no se los ha tomado en cuenta.

De las tres publicaciones estudiadas, no se usa términos que puedan ser ofensivos para la ciudadanía. No se emite dirección alguna de los sitios donde están denunciados, pero un ciudadano que conozca la urbe puede inferir que las denuncias corresponden, por ejemplo, al norte de la ciudad por las características presentadas. Al no especificar la dirección de la denuncia le resta precisión y, por lo tanto, credibilidad, porque no hay una certeza de dónde se produce el hecho denunciado. En esa medida, el medio digital debería ser más preciso.

En los comentarios realizados por los seguidores de la página se evidencia que están agradecidos y conformes con el espacio de denuncias, incluso, se llega a evidenciar que este problema de apropiación del espacio indebido del público es una constante que genera mucho malestar en la ciudadanía.

En lo pragmático, se considera oportuno poner en contexto la problemática presentada por el espacio de Iván Sierra denominado "Culopropismo", situado en la ciudad de Guayaquil, donde los medios tradicionales no suelen ser críticos con la autoridad municipal. Este medio en su crítica permite evidenciar aspectos de falta al orden público que no son registrados en medios locales. Esta preocupación es evidente en las denuncias presentadas en estos tres contenidos del espacio de KollectiVOZ, donde el común denominador es la falta de respeto y empatía del ciudadano de Guayaquil, que por satisfacer sus necesidades individuales no consideran el respeto al orden público.

En este análisis se ha determinado que la pragmática de las publicaciones se desarrolla en un contexto favorable para el medio digital, ya que en la actualidad se convierte en el único crítico de la gestión municipal, lo cual es pertinente desde el punto de vista periodístico porque permite tener una lectura nueva y diferentes de los hechos de la ciudad. Hace seis meses, el medio digital Ideas para Guayaquil transmitía denuncias en contra de la gestión

del Cabildo de Guayaquil, pero en los siguientes meses el medio dejó de hacer publicaciones sobre esta temática, lo que dejaba una agenda *setting* local inclinada solo hacia un lado de la balanza, que con el espacio que es sujeto de esta investigación permite equilibrar las lecturas que tenemos de los hechos que suceden en Guayaquil, desde los medios.

En las tres publicaciones estudiadas, en KolectiVOZ y en su espacio #Culopropismo, la problemática se dirige al uso del vehículo, sea este para ampliar el garaje donde un usuario guarda el vehículo o para impedir un parqueo público en las afueras de una casa de Urdesa, aunque esta cuente con un garaje propio. En el tercer *post* prácticamente se imposibilita la libre movilización por una vereda donde se han sembrado unos arbustos en medio del paso peatonal, que busca embellecer la salida de una urbanización que se encuentra en el sector, esto trae consigo que se restrinja el tránsito por la vereda y que los peatones se vean obligados a caminar por la calle.

5. Conclusiones

La comunicación digital ha creado nuevas fuentes de información, a través de medios alternativos presentes en distintas plataformas de Internet en Ecuador, donde la colaboración ciudadana a los comunicadores es de gran ayuda porque facilita información que acontece en la realidad local. La red social *Facebook* ha generado un nuevo canal de comunicación para medios que se encuentran fuera de la programación de los *mass media*.

Se evidencia la necesidad de una audiencia que cada día crece y consume contenido de los medios digitales, con el fin de ser informados e incluso que se escuchen sus propuestas, peticiones, denuncias que en los medios análogos no lo tienen. La comunicación reticular es una de las ventajas que posee las redes sociales creando una relación más empoderada del usuario.

El medio digital analizado tiene una agenda editorial distinta a la agenda de los medios tradicionales porque incluye en ella espacios de crítica constructiva a la gestión de la Municipalidad de Guayaquil, una ciudad donde los medios no informan sobre las noticias de la comunidad. Sin embargo, es importante que los contenidos publicados en el espacio #Culopropismo sean más precisos y puedan determinar con exactitud cuál es el lugar de la denuncia que presentan, para que la ausencia de este tipo de datos no les reste credibilidad.

Una mayor precisión en la información que se genera desde el espacio Culopropismo permitirá que el contenido cuente con mayor veracidad, un factor determinante en el periodismo, pero específicamente en la noticia de denuncia. Asimismo, hay otros factores como los planos de la cámara que se utilizan en el espacio, que denota cercanía con el usuario final. El *selfie* o el hecho de que el presentador del espacio se grabe a él mismo permite que la audiencia lo identifique con cierta cercanía y lo incluya como parte de su grupo.

El lenguaje sencillo y claro que se utiliza en el espacio de denuncia también logra que las mediaciones comunicativas confluyan de buena manera para que el espectador pueda comprender de manera sencilla el mensaje. El lenguaje y el tono tienen un papel determinante en el sistema de comunicación que supone la pieza audiovisual. Son signos que decisivamente contribuyen a que haya una mayor cercanía con la audiencia.

Bibliografía

- Berlanga, I.; Martínez E. (2010). Ciberlenguaje y principios de la retórica clásica. *Redes sociales: el caso Facebook. Enla@ce. Revista venezolana de Información, tecnología y Conocimiento*, 7 (2), 47-61.
- Castells, M. (2002). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol. 1.* México: Siglo XXI.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder.* Madrid: Alianza.
- Cravi, D. (2010). Jóvenes, migraciones digitales y brecha tecnológica. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, Vol. 52, N. 209, 119-133.
- De Ugarte, D. (2007). *Breve historia del análisis de redes sociales* (texto no publicado en editorial).
- García, J. (2016). *Comunicar en la sociedad red. Teorías, modelos y prácticas.* Barcelona: UOC.
- Morris, C. (1985). *Fundamento de la teoría de los signos.* Barcelona: Paidós.
- Oviedo, M.; Ulloa-López, P. (2016). Análisis de la interacción en Twitter, entre los televidentes y los noticieros matinales en la ciudad de Guayaquil. *Innova Research Journal*. Vol. 1 (9), 58-76.
- Piscitelli, A. (2007). Nativos Digitales. *Contratexto* 16, 43-56.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva.* Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2015). *Ecología de medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones.* Barcelona: Gedisa.
- Ulloa-López, P.; Gómez Masjuan, M. (2019). Hipermediaciones que rigen en la comunicación de jóvenes universitarios de Ecuador en Facebook. *RISTI*, 20 (5), 152-164.
- Vilches, L. (2001). *La migración digital.* Barcelona: Gedisa.

Imagen: Diego Vallejo



Un mundo nuevo e imposible. *El Incidente* y las consecuencias políticas del espacio cinematográfico

An impossible new world. *The Incident* and the political consequences of cinematic space

Resumen:

El Incidente (2014), primer largometraje del cineasta mexicano Isaac Ezban, es un filme de fantasía que cuenta dos historias paralelas, en las que un grupo de personajes quedan atrapados en espacios “imposibles” por décadas. A través de sus escenarios claustrofóbicos, la película toma postura respecto a las rutinas diarias, aburridas y exhaustivas de la cotidianidad, y el fantasma de vivir otra vida, de haber tomado decisiones diferentes. Con esto se señala que la construcción del mundo real habita entre construcciones de mundos *alternativos, posibles*, colocando a cada sujeto entre diferentes y posibles versiones de sí misma/o. Este texto examina, con secuencias seleccionadas y usando herramientas teóricas de la arquitectura crítica y la crítica del ciberespacio, por qué diferentes versiones de nosotros coexisten, o por qué es importante reconocerlas para así imaginar diferentes mundos y mejores vidas.

Palabras clave: Diégesis; Heterotopía; Interpasividad; Montaje cinematográfico; Otredad

Sumario. 1. Introducción. 2. El espacio cinematográfico. 3. El cine como heterotopía. 4. Sobre espacios “imposibles”. 5. Alguien más vive por mí. 6. El ecosistema mediático y sus otras historias. 7. Imaginar que recuerdo. 8. Conclusión: cómo escapar de un Incidente.

Como citar: Aguilar Alcalá, S. J. (2020). Un mundo nuevo e imposible. *El Incidente* y las consecuencias políticas del espacio cinematográfico, Vol. 4, Núm. 1, 61-79.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/539>

www.doi.org/10.37785/nw.v4n1.a4

Abstract:

The Incident (2014) first long feature film of Mexican filmmaker Isaac Ezban, is a fantasy movie with two parallel stories where the characters are trapped in “impossible” places for decades. Through its claustrophobic scenarios, the film takes a stand with respect to boring, exhausting daily routines, and the phantasm of living a different life, of having made different choices. This means that the construction of the real world inhabits among constructions of *alternative, possible* worlds, placing each subject among different and possible versions of her/himself. This article examines, through selected sequences and using theoretical tools of critical architecture and cyberspace critique, why different versions of ourselves exist, and why it is important to recognize them in order to imagine different worlds and better lives.

Keywords: Cinema editing; Diégesis; Heterotopy; Interpassivity; Otherness.

Sergio José Aguilar Alcalá,
Universidad Iberoamericana,
Andrew Mellon Grant
Ciudad de México, México,

sergio.aguileralcala@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-1712-753X>

Enviado: 06/04/2019

Aceptado: 09/12/2019

Publicado: 30/01/2020

1. Introducción

Una anciana con vestido de boda acostada sobre escaleras eléctricas que van bajando. Se escucha la Sinfonía No. 4 de Robert Schumann, y como estamos acostumbrados en el cine, entendemos que es música extradiegética, es decir, que los personajes no la están escuchando: la música es una especie de agente externo impuesto sobre los hechos que se narran en imágenes. Ahora vemos a un hombre que usa audífonos. La pieza de Schumann continúa (Figuras 1 y 2). Aquí viene un primer giro interesante, que enlaza el mundo de los personajes con ese agente externo a ellos: el hombre se quita los audífonos, y el volumen de la pieza baja, haciéndonos entender que él la estaba escuchando. Sin saberlo, todo este tiempo nuestra experiencia era en realidad la experiencia de un personaje dentro de la película. Este emplazamiento, sobreposición y conversión de dos espacios distintos (diegético y extradiegético), crean un otro espacio: el espacio cinematográfico. Además del trabajo de Souriau (1953), para adentrarse de manera profunda al estudio del concepto de diégesis (y los otros niveles de la narración cinematográfica), un libro clásico es el de Bordwell (1986). En cualquier caso, así es como inicia *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014).



Figura 1. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). La música parece ser extradiegética...



Figura 2. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Pero la música se convierte en intradiegética al fusionar experiencias del personaje y el espectador.

En este texto propongo algunas dimensiones analíticas para entender el potencial de esta película, para comprender el pasado y futuro. Para ello, primero hago una breve distinción entre los conceptos de *diégesis* y *narración*. Después, una exposición del concepto *heterotopía*

del Michel Foucault. Al entenderlo con la discusión anterior, se anotan algunas dimensiones que nos ayudarían a ver al cine como un espacio heterotópico. Esto llevará, con la revisión de algunas secuencias de la cinta, a entender que el medio cinematográfico no reduce la complejidad de nuestro mundo, sino que la amplía con la propuesta de su propio (otro) mundo. En *El Incidente*, esta creación/exploración de otros espacios no se reduce al espacio físico, sino que también se expresa en el temporal, en las vidas alternas o paralelas. Una vez que comprendemos la materialidad de esos otros espacios físicos y temporales, y nuestra mirada como su ente formador, entendemos que vivimos constantemente atrapados en medio del peso del pasado y el futuro; habitamos un espacio virtual continuo, repetitivo y conformista gracias a nuestra interpasividad. Finalmente, el cine se propone como la herramienta para salir de esta interpasividad y enfrentar el mundo con el potencial (político) de su naturaleza como un otro espacio.

2. El espacio cinematográfico

La discusión en torno a la construcción del espacio cinematográfico es una de las más añejas y polémicas de la teoría cinematográfica en general, pues conlleva el planteamiento de supuestos muy básicos como la relación entre el cine y la realidad, o el cine y el espectador, así como la historia y sus referentes externos.

En aras de no reducir una discusión tan compleja (que podría remontarse incluso a Aristóteles), pero delimitando al menos la postura en la que este texto se enmarca, conviene recordar la distinción entre *fabula*, *syuzhet* y *estilo*, dadas por Bordwell en el canónico texto *Narration in the Fiction Film* (1986, pp. 49-50). Mientras que el *syuzhet* y el *estilo* corresponden con la presentación ante el espectador de un arreglo y un modo de presentación específicos de los hechos, la *fábula* es el ordenamiento que el espectador puede hacer del orden de todos los hechos. Sustituiremos *fábula* por *argumento* a partir de aquí (es decir, todos los hechos que son narrados en la película en un orden secuencial y causal son el argumento de la misma), pero lo que nos interesa es comprender la narración y la *diégesis* (Aguilar, 2019).

Esto pone al *syuzhet* y al *estilo* como la narración cinematográfica, es decir, como la articulación particular del lenguaje cinematográfico para la exposición de un argumento específico. Entonces, con lo que nosotros nos enfrentamos al ver un filme es siempre con su narración, no su argumento, pues éste sólo podemos verlo expresado en aquélla. La narración cinematográfica es el vehículo que dirige la experiencia del espectador de cine, al momento de conocer un argumento.

Este argumento tiene lugar en un espacio con reglas definidas y composibles, que permitan al espectador reconocer lo que sucedió, entender lo que sucede y prever lo que sucederá. Es fundamental que el argumento tenga ciertas reglas y que éstas se respeten al interior de una narración, pues es lo que permite a la película tener sentido, en tanto es la exposición de

un mundo: el mundo cinematográfico. Llamemos a este mundo diégesis, esto es, la totalidad del mundo propuesto por el filme. Es así como la define Étienne Souriau (1953, p. 7): "monde supposé ou proposé par la fiction du film".

Como puede deducirse, este mundo obedece a reglas que no necesariamente son las mismas de las de nuestro mundo. Cuando en la diégesis de un filme el presidente de un país es asesinado, sabemos bien (pues somos espectadores, expertos en jugar a la ficción) que esto no quiere decir que el presidente de ese país efectivamente haya sido asesinado en nuestro mundo. Tan solo fue así *en el mundo de la película*, en la diégesis de la película. Hay diégesis donde se puede volar en escobas, viajar en el tiempo, conocer dinosaurios o ver a los nazis ganar la II Guerra Mundial, por ejemplo. Cada diégesis es un espacio con sus propias reglas, condiciones y modalidades de funcionamiento. Estas pueden ir de acuerdo con las que conocemos fuera de la película, o directamente negarlas, subvertirlas o desplazarlas. Esto aproxima a la diégesis al concepto de heterotopía (profundizado a continuación), especialmente una vez que entendemos su relación con la narración.

Lo importante en la articulación de diégesis y narración es que, en el cine, solo podemos conocer la diégesis *a través de* la narración. En el cine no podemos tomar la decisión de ya no seguir a un personaje mientras camina por la calle y doblar en una esquina distinta. Nuestra experiencia de la diégesis cinematográfica es posible únicamente gracias a la narración cinematográfica. Nosotros experimentamos la diégesis cinematográfica a través de una articulación específica del lenguaje cinematográfico. Si bien se podrían contemplar otras aproximaciones a la articulación entre narración y experiencia (desde Mieke Bal hasta Gilles Deleuze), se ha optado por esta propuesta a la hora de entender esta película (*El Incidente*) y su particular presentación del espacio cinematográfico.

3. El cine como heterotopía

Siguiendo a Michel Foucault (1998), podemos señalar que las heterotopías son espacios que plantean relaciones de suspensión, neutralización o inversión de las relaciones propuestas por otros espacios. Las utopías no gozan una existencia material, pero las heterotopías no solo la gozan, sino que su presencia es significativa del residuo de las contradicciones de los espacios en los que habitamos.

Las heterotopías (etimológicamente, "otros lugares") son espacios reales, diseñados por la misma sociedad, pero que escapan a las lógicas de cualquier otro lugar. Según las características propuestas por Foucault (1998, pp. 178-184), son espacios donde terminan los individuos que se salen de la norma (manicomios, prisiones); que plantean una nueva serie de reglas de funcionamiento que difieren, o abiertamente niegan, los otros espacios (donde, por ejemplo, se hallan ilusiones ópticas); que tienen su propia dimensión temporal (ya sea como lugares donde se acumula el tiempo indefinidamente o con una existencia muy corta

y precisa); individuos, en definitiva, cuyo ingreso excluye al sujeto de las lógicas de los otros espacios.

La fila en el supermercado que no avanza, el elevador cuyas puertas no se cierran, el tráfico que no cede, el tiempo que pasa por la impuntualidad de los demás. Nos hemos topado con estos espacios en muchas ocasiones, que hacen que continuamente vivamos nuestras vidas como un constante desplazamiento del ahora. Estos crean la ominosa sensación de que las cosas cambian (crecemos, amamos, ganamos, perdemos) para seguir igual (en el supermercado, en el elevador, en el tráfico).

El cine tiene la capacidad de crear estos otros espacios, heterotopías, en tanto supone un emplazamiento de las dimensiones temporales y espaciales con las que entendemos el mundo en el que vivimos. A través del montaje, en su narración, el cine plantea un desajuste del *continuum* espacio-tiempo tal como lo conocemos.

Esto no es nuevo. Es famosa la anécdota de cómo inventó Méliès el *jump cut*: estaba haciendo un truco de magia frente a la cámara, pero ésta se atoró por unos instantes, así que, al revelar la película, se dio cuenta de que “saltó” de un lugar a otro, dándole la idea para sus famosos trucos de montaje en sus cortometrajes.

¿No es acaso el cine de Eisenstein, precisamente, una dilatación del espacio-tiempo? La secuencia de la escalinata de Odesa en *El acorazado Potemkin* (1925) dura más de diez minutos, aunque a nadie le tomaría más de tres bajar corriendo esos escalones. Al dividir las acciones simultáneas (dentro de la diégesis) en un registro secuencial (en su narración), logra expandir el tiempo en pantalla manteniendo intacto el tiempo diegético. En otras palabras: el tiempo dentro de la película acontece a un ritmo “normal”, pero para nosotros espectadores, el tiempo se dilata, y tres minutos se vuelven más de diez, pues vemos esos mismos tres minutos desde varias perspectivas. Es por esto que la narración que se crea con el montaje de atracciones es un espacio heterotópico que neutraliza el avance del tiempo tal y como lo conocemos.

La propia división de la narrativa cinematográfica en distintos niveles plantea la creación de distintos espacios que, en su articulación, conforman un otro espacio, una heterotopía. La diégesis de una ficción es ya un otro espacio, con sus propias reglas y lógicas de funcionamiento, y la presentación de un argumento en el cine (la narración) contiene también emplazamientos con fines específicos (ocultar un hecho para mantener suspenso, o crear espacios “imposibles” para un filme con naturaleza onírica).

Si todo cine es la propuesta de un espacio heterotópico, en películas que plantean explícitamente una relación de deconstrucción del espacio, como *El Incidente*, se crean las condiciones para una nueva comprensión del lenguaje cinematográfico y del modo en que entendemos

el espacio-tiempo fuera del cine. La propuesta consiste en que, en su emplazamiento heterotópico y en la conformación de espacios “imposibles” para nuestra comprensión tradicional del espacio-tiempo, *El Incidente* pone a consideración la potencialidad de otros espacios; y, con ellos, una nueva comprensión de nuestra relación con ellos.

4. Sobre espacios “imposibles”

Pronto, en *El Incidente*, encontramos otro uso del cine como herramienta para crear espacios tridimensionales imposibles: se trata del plano-secuencia en el que Oliver, Carlos y el policía Marco se percatan de estar atrapados en esas escaleras infinitas (se puede argumentar que no son espacios infinitos, sino bucles que unen el inicio con el final. Sobre esta idea profundizaré más adelante, pero dejaré este adjetivo pues es con el que los propios personajes califican lo que les sucede). Inicia con Marco ordenándoles a los hermanos que se queden quietos, junto a un letrero del piso 9 (Figura 3). Comienza a bajar las escaleras, con la cámara siguiéndolo, y va pasando letreros de los pisos 8, 7... hasta el 1, y al bajar un tramo más, regresa a un letrero del piso 9, con Oliver y Carlos mirándole con asombro y miedo (Figura 4). Marco no está convencido, así que ahora empieza a subir las escaleras (Figura 5), pero la cámara se queda con los hermanos, quienes intentan abrir la puerta que tienen a un lado, sin éxito, y ven resignados a Marco (ahora) subir con fatiga y desesperación (Figura 6). Termina el plano-secuencia de 3:35 minutos de duración.



Figura 3. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco ordenándoles a los hermanos que se queden quietos, junto a un letrero del piso 9.



Figura 4. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco comienza a bajar las escaleras; Oliver y Carlos lo miran con asombro y miedo.



Figura 5. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco no está convencido, así que ahora empieza a subir las escaleras.



Figura 6. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). La cámara se queda con los hermanos, quienes intentan abrir la puerta que tienen a un lado, sin éxito, y ven resignados a Marco (ahora) subir con fatiga y desesperación.

La construcción de este espacio “imposible” se hace, por supuesto, con la cámara. En la primera mitad de la secuencia, la cámara sigue a Marco, para crear el sentido de continuidad (al ver los números descender consecutivamente), pero en la segunda mitad (recuerden que seguimos sin cortar la toma), la cámara se queda con Oliver y Carlos, para que al registrar a los tres personajes en el mismo plano se cree la sensación de continuidad (ocultando que Raúl Méndez, el actor que interpreta a Marco, probablemente se movió con un elevador a través de las puertas laterales).

Se señala que es un espacio “imposible”, no porque se denuncie como falso, sino que es imposible en los términos en los que entendemos el espacio fuera del cine. Esto no significa, claro, que en la película ese espacio no sea posible; de hecho, pese a que los personajes dicen con frecuencia que esto no está pasando, ese espacio está pasando: las famosas “imágenes imposibles”, dibujos de objetos que no tienen sentido en la tercera dimensión, son imágenes posibles (si no lo fueran, no las podríamos dibujar). Las imágenes, y con ellas el cine, no pueden decir nada más que *una afirmación en tiempo presente*. Ésa es la conclusión del poco conocido trabajo sobre la ontología de la imagen de Sol Worth (1981). En el cine, las cosas siempre *son ahora* (esta es una de las razones con las que se puede entender las dos más básicas prerrogativas de los guiones de cine: todo tiene que estar en tiempo presente y debe poder ser registrado con una cámara). Las cosas que el cine no puede físicamente registrar, son cosas que no existen en imágenes.

Es aquí donde se abre espacio para una breve discusión de la naturaleza de la imagen cinematográfica. Evitando recurrir a los clásicos –o clichés– del tema, creo que Carl Sagan lo explicó con bastante claridad en su serie *Cosmos* (1980). En uno de los capítulos, el científico explica que cuando dibujamos un cuadrado en una hoja de papel, respetamos lo que matemáticamente un cuadrado es, ya que tiene todos sus ángulos rectos. Cuando tomamos un cubo (un dado, por ejemplo), notamos que tiene todos sus ángulos rectos también, precisamente lo que el cubo matemáticamente es en la tercera dimensión. Sin embargo, cuando *dibujamos un cubo*, notamos que es imposible hacerlo de modo que queden todos sus lados cuadrados. Para Sagan, ése es el precio que hay que pagar por reducir una figura tridimensional a la bidimensionalidad.

Sin embargo, en el cine, eso que aparenta ser una pérdida en realidad es una ganancia, pues abre la posibilidad de plantear un nuevo espacio que rebase las constricciones de nuestro espacio tridimensional. Lejos de “reducir” la tridimensionalidad de nuestro mundo a la bidimensionalidad del cine, se amplían las posibilidades que nuestro rígido mundo tridimensional no puede entender, y es aquí donde se abre una primera ventana al potencial político del cine como creador de heterotopías. En efecto, una vez que pasamos de verlo como una simple representación del mundo, y empezamos a entenderle como el planteamiento de un nuevo tipo de mundo, encontramos el poder del cine para cuestionar nuestro mundo.

Sin embargo, esta crítica del planteamiento de los otros espacios no se queda en el terreno del espacio meramente arquitectónico, sino que explora el potencial de la arquitectura para abrir espacios que vayan más allá de las paredes, espacios que se entienden en el tiempo.

5. Alguien más vive por mí

La unión de las dos historias en *El Incidente* (las escaleras infinitas y la carretera infinita) provee una interesante vinculación de espacios y tiempos. Hacia el clímax, los diálogos construyen puentes de sonido que enlazan a los personajes, espacios y tiempos, en una especie de conversación paralela e intersecada entre personajes que habitan estos mundos aislados. Por un lado, el personaje del pasado anticipando lo que dirá uno del futuro; después, un personaje en el futuro respondiéndose a su yo del pasado. De este modo, el montaje y los puentes de sonido de diálogos funcionan como enlace entre dos espacios que parecían sumamente alejados y ajenos (en todo sentido, encerrados sólo dentro de sí mismos). La siguiente tabla muestra una parte de esa secuencia:

Tabla 1. Puentes de sonido e imagen unen espacios y momentos en apariencia aislados.

Diálogo	Imagen
Marco viejo (Daniel): No hay tiempo. Una vez me advirtieron...	Marco viejo (Daniel) - Figura 7

Diálogo	Imagen
Marco viejo (Daniel): ...y me olvidé.	Daniel adulto (Marco) - Figura 8
Marco viejo (Daniel): Hace mucho tiempo...	Marco viejo (Daniel) - Figura 9
Marco viejo (Daniel): ...yo era un niño de 10 años que hacía magia con cartas...	Daniel niño - Figura 10
Marco viejo (Daniel): ...y me llamaba...	Marco viejo (Daniel) - Figura 11
Roberto viejo (Rubén): ...Daniel.	Roberto viejo (Rubén) - Figura 12
Roberto viejo (Rubén): Ése es tu nombre, escríbelo.	Daniel adulto (Marco) - Figura 13



Figura 7. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco viejo (Daniel).



Figura 8. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Daniel adulto (Marco).



Figura 9. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco viejo, en otra toma (Daniel).



Figura 10. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Daniel niño.



Figura 11. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco viejo, en otra escena (Daniel).



Figura 12. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Roberto viejo (Rubén).



Figura 13. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Daniel adulto (Marco).

También en la lección final de la propia película el espectador entiende cuál es la unión entre las dos historias, y se aprecia una unión de tiempos: casi hacia el final, entendemos que estos personajes que estuvimos acompañando son la contraparte que necesita sufrir en

un espacio cerrado para que sus versiones de la realidad puedan vivir su vida normal. Estos personajes son las baterías que habitan en el absurdo, gracias a las cuales tiene sentido el mundo externo.

La penúltima secuencia del filme, cuando vemos en una serie de viñetas telenovelescas, fantasiosas y muy poco verosímiles el destino de esas contrapartes del mundo real, que habitan un no-otro espacio (que habitan en el mundo que nosotros habitamos), se entiende que la necesidad de estas prisiones infinitas en forma de escaleras, carreteras, ríos, etc. Ese filtro de nubosidad en estas viñetas, esas actuaciones muy pobres, esas historias de superación y desamor ingenuas, pueden ser leídas desde el modo en que esa vida que imaginamos, mientras estamos atrapados en un incidente, en un otro espacio que no nos permite escapar, es efectivamente una fantasía: una pantalla que usamos para darle sentido al absurdo de nuestra propia existencia que está, en realidad, atrapada en un incidente. La frase de John Lennon “La vida es eso que pasa mientras estás ocupado haciendo otros planes” adquiere aquí un matiz literal: efectivamente, una vida estaba sucediendo mientras seguíamos atrapados. Nuestro (muy real) esfuerzo físico y mental en un *incidente* funciona para alimentar una vida imaginada que, como dice Roberto viejo, no fue ni siquiera un desperdicio, porque no fue real.

La función precisa que tienen estos personajes desgraciados es la de sujetos obligados eternamente a la *interpasividad*, concepto estudiado por Slavoj Žižek (2008, p. 144). En el entramado digital contemporáneo, en el que se supone que tengo acceso a una vastísima cantidad de información, puntos de vista, opiniones distintas y posibilidades de viajar desde mi celular a muchas partes del mundo, se crea en nosotros la idea de que sufrimos de un síndrome de hiperactividad, en el que queremos hacer muchas cosas a la vez; no logramos enfocar nuestra atención en una misma tarea, sentimos que siempre quedan metas incumplidas, etc. Esta idea –que no hay que descartar como falsa– tiene, sin embargo, una contraparte, que es la de la interpasividad, la de *gozar a través del Otro*.

Para que se garantice este goce a través del Otro, es necesario erigir a un Otro que sabe, un sujeto supuesto saber, una entidad que se supone entiende la lógica con la que el mundo funciona y a la que yo me subordino para funcionar en el mundo. Se supone que alguien sabe cómo funciona la fila del supermercado, así que yo hago la fila. Se supone que alguien sabe cómo funciona el elevador, así que me subo en él. Finalmente, se supone que alguien sabe cómo funciona la democracia, así que decido ir a votar también. Puesto que hay alguien que hace las cosas por mí, yo me puedo relajar y no preocuparme, exaltarme o arriesgarme a cambiar el estado de las cosas; simplemente debo transitar con la cabeza agachada, asumiendo todo el tiempo que hay alguien que ha diseñado las cosas para mí.

Es significativo que los incidentes nunca tengan lugar en espacios de *sucesos* (habitaciones, restaurantes, centros de entretenimiento), sino en espacios de *tránsito* (un viaje en tren,

un viaje en balsa, atravesar una carretera, bajar unas escaleras, caminar por un pasillo de un hotel). Espacios que, ciertamente, pudieron ser reconocidos como “no-lugares” por Marc Augé (1995). Los personajes están atrapados en un espacio de eterno presente, constreñidos entre el fracaso de sus decisiones pasadas (“no traje el inhalador”, “no debí dispararle en la pierna”), y su futuro espectral que nunca llegó (dibujos en mi tienda de acampar, dibujos en las paredes imaginando la boda de mis hijas). Las vidas de Roberto, Daniel, Marco y Oliver han sido reducidas a imaginar otra vida. Esta obsesión humana con los mundos paralelos y las vidas alternativas queda claramente reflejada en el ecosistema mediático contemporáneo.

6. El ecosistema mediático y sus otras historias

Versions, de Oliver Laric, es un video-arte que cuenta con varias versiones, y que se fundamenta en la idea de regresar al mismo punto a través de distintas palabras e imágenes. En una parte de la versión de 2010¹, una multitud de GIFs cómicos sobre la falta que cometió Zinedine Zidane en la final de la Copa del Mundo FIFA 2006 corren en pantalla, así como una representación de los resultados del famoso experimento de la doble rendija, mientras una voz en off dice:

Every historical “what if” compatible with the initial conditions and physical law is realized. All outcomes exist simultaneously, but do not interfere further with each other. Each single prior world having splitted in mutually unobservable but equally real worlds. [...] Every line creates a parallel world, the world in which it’s true.²

Estas reflexiones sobre el acoso de *fantasmas del pasado y futuros perdidos* encuentran un interesante espacio de reflexión en un libro de Mark Fisher (2014), *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, donde se reconoce el papel fundamental del capitalismo en la explotación de este interés por un pasado idealizado, un mundo alternativo imposible y perpetuar “la lenta cancelación del futuro”. Como señala Fisher, en el mundo digital de hoy, lo que está perdido es la capacidad de pérdida misma: tenemos a nuestra disposición todo este material del pasado que nos sentimos acosados, abrumados y atrapados en él. Algunos llaman “anemoia” a ese sentimiento de ominosa cercanía con el pasado (vivido o no vivido), pero para Fisher, como esto no puede estar desligado de los modos en que el capitalismo alimenta nuestro deseo, le llama espectrología (tomando como referencia un famoso texto de Derrida).

En el ecosistema mediático contemporáneo podemos hallar muchas de estas manifesta-

1 <https://vimeo.com/17805188>

2 Todo “qué tal si” histórico compatible con condiciones iniciales y leyes físicas es dado cuenta. Todos los resultados existen simultáneamente, pero no interfieren entre sí. Cada mundo primigenio se divide en mundos mutuamente inobservables pero igualmente reales [...]. Cada línea crea un mundo paralelo, el mundo en el que es verdad.

ciones de casos que construyen “un mundo paralelo, el mundo en el que es verdad”. Sólo por mencionar algunas:

- La secuela de *Trainspotting* (Danny Boyle, 1997), *Trainspotting 2* (Danny Boyle, 2017), ambientada y realizada 20 años después, funciona como inversión de la primera. Una de las escenas donde esto queda explícito es la repetición del famoso discurso “Choose life”: mientras que en la primera parte era una celebración cínica de la vida acomodada e hipócrita ante los problemas del mundo (cerraba con un “¿quién necesita razones cuando tiene heroína?”), la segunda parte tiene una actualización (mención de redes sociales, acoso sexual, discurso políticamente correcto, etc.) donde se demuestra cómo los años pesan para el personaje principal, cuando termina aludiendo a estos fantasmas del pasado y sombrío futuro que no permiten disfrutar el presente, viviendo en un vaivén de tratar con nostalgia el ayer que se fue y el futuro esperanzador en palabras pero decepcionante en los hechos.
- Fotografías antiguas, en blanco y negro, son restauradas y coloreadas digitalmente, trayendo una ominosa cualidad de objeto que a pesar de verse más parecido a como percibimos el mundo, termina siendo muy extraño pues no es como acostumbramos percibir *ese mundo del pasado*³.
- En el capítulo “Total Rickall”, del popular programa de animación *Rick and Morty*, la casa de los personajes principales es invadida por parásitos que toman formas surrealistas –un vaquero miniatura, la Sra. Refrigerador, el velociraptor fotógrafo– e implantan recuerdos falsos en los protagonistas para que estos crean que se han conocido toda la vida. La imposibilidad de distinguir quiénes son los miembros genuinos de la familia, y quiénes los infiltrados que han perturbado la memoria, logra sortearse cuando se dan cuenta de que sólo con los miembros genuinos se tienen malos recuerdos. Uno de los modos de entender esto es que usualmente esos mundos nuevos que imaginamos tienen un potencial utópico que nos atrae tanto, un lugar donde todo es mejor: mejor que aquí y ahora.
- Pensando en la posibilidad de una otra historia peor que ésta, está la serie de Amazon Prime, *The Man in The High Castle* (2015), basada en la novela homónima de Philip K. Dick, donde se narra la historia alternativa, la otra historia, en la que Alemania y Japón ganaron la II Guerra Mundial. Ahora, a principios de los 60, las tensiones se elevan en una Guerra Fría por dominar el mundo entero. Mientras tanto, entre la Resistencia, circulan una serie de películas que tanto el *Führer* como el misterioso hombre en el castillo están buscando obtener: son cintas *newsreel*, metrajes de noticias, que cuentan una otra historia, una en la que Alemania y Japón perdieron la II Guerra Mundial: son películas falsas

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

diegéticamente, pero como mencionan los personajes, no por ello carecen de un enorme peligro como verdades que hay que controlar. Recordemos cómo sentencia el villano principal, al morir: “Es insostenible asomarse por esa puerta y ver a todas las personas que pudiste haber sido. Y saber que, de todas esas, esta es en la que te convertiste”.

- Finalmente, el cine se ha mantenido al tanto de estos problemas y obsesiones en películas de distintos orígenes. Las muy disonantes *Blind Chance* (Kieślowski, 1987) y *Run Lola Run* (Tykwer, 1998) atestiguan que las grandes diferencias estéticas pueden reconciliarse en el mismo interés narrativo: no son sólo historias que se repiten con resultados distintos, sino que los personajes de una historia pueden “aprender” de los errores de sus dobles de las historias previas. Podemos encontrar un estudio mucho más profundo sobre la relación de estas dos películas, y de este tema, en la filmografía de Kieslowski; sugerimos revisar, para ello, a Žižek (2001).

Diremos, para concluir este apartado, que para entender la fascinación de estos mundos paralelos, habría que distinguir que no sólo nos sentimos fascinados por ellos en tanto espacios que están ahí (en la ficción), sino que también nos sentimos fascinados por la posibilidad de mirarlos como un espacio posible. Es aquí donde el interesante concepto de *mirada* encuentra cabida.

7. Imaginar que recuerdo

Un último ejemplo de esta obsesión contemporánea con un pasado no vivido se resume, con enorme precisión, en un set de música electrónica: *Nostalgia for a Time You've never known*, “Nostalgia por un tiempo que nunca has conocido”. Esta es la música *synthwave*, que ha comenzado a poner de moda el estilo musical de los 80, en especial el del *soundtrack* de películas y videojuegos de esa década. Los propios nombres de los artistas remontan a la estética de este pasado en particular: *Futurecop!*, *Timecop1983*, *Com Truise*, *VHS Dreams*. A su alrededor le acompañan imágenes inspiradas en los primeros gráficos CGI, luces de neón, peinados ochenteros, así como publicidad, series de televisión e incluso filtros de degradación de la imagen, como si fueran cintas de VHS viejas.

¿Cuál es la fascinación que ejerce este tipo de contenidos en quienes no vivieron esta etapa del siglo pasado? No debemos aproximarnos al asunto por una atracción particular de este tipo de música, sino por *la idea* de que se haya vivido este tipo de música. Esta es la dimensión de la nostalgia por la *mirada qua objeto* señalada por Žižek (1991): estoy fascinado no por la nostalgia y los recuerdos, sino por la posición de ser quien recuerda, por *imaginar que se recuerda*.

¿No es, acaso, lo que hacen los personajes de *El Incidente*? Imaginar que recuerdan. Los obsesivos dibujos en los espacios están alejados del conteo del tiempo que ha pasado desde

el Incidente, porque esos dibujos son la 'nostalgia por el tiempo que nunca conocí'; son mi escape en sentir nostalgia por no poder recordar. No puedo sentir nostalgia por los contenidos de mis recuerdos, porque nunca los viví, así que habré de conformarme con *imaginar sentir* la nostalgia de esos recuerdos (Figura 14).



Figura 14. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Los obsesivos dibujos en los espacios están alejados del conteo del tiempo que ha pasado desde el Incidente, porque esos dibujos son la 'nostalgia por el tiempo que nunca conocí'; son mi escape en sentir nostalgia por no poder recordar.

El destino es trágico para los personajes, pero esta lección abre una posibilidad de escape: en este "imaginar que se recuerda" se abre la posibilidad de re-escribir los recuerdos, y también, justo por su naturaleza como espectro no material, re-escribir el futuro. Aquí es donde está el potencial de resistencia que abren los incidentes. De hecho, los personajes moribundos son muy enfáticos y explícitos con esto: "no te subas a la patrulla, no entres al elevador, ayúdame a cambiar esto". Aquí se abre la pregunta: ¿quién pone ahí una patrulla y una puerta de elevador? ¿Quién llena de nuevo la mochila, la máquina expendedora, la tienda de la gasolinera?

¿No acaso esa ominosa sensación es la que se nos presenta cuando, atacados por el ecosistema mediático de tristes noticias del futuro de la humanidad, los objetos en nuestros supermercados neoliberales siguen estando siempre presentes? ¿No acaso esto es un intento de tapan la entrada de lo Real (lacaniano) de toda construcción simbólica, el punto donde falla la construcción del sentido? Nuestros personajes, asumiendo que la recarga de la mochila es acto de dioses, no distan mucho de nuestro intento de "hacer como si" no supiéramos el destino de nuestra basura, cuando la sacamos o el origen de nuestra comida cuando la adquirimos. El sistema necesita este grado de cinismo, de cierta ignorancia falsa, porque de tener ese recordatorio todo el tiempo no podríamos funcionar en el capitalismo de consumo más brutal.

Cuando los viejos (Roberto y Marco) van a morir, les dicen a los jóvenes (Daniel y Oliver) cuál es la verdad detrás de todo esto y cómo detenerla, evitando el escape fácil de las escaleras o la carretera, pero se contradicen entregando la libreta roja con instrucciones futuras:

dónde disparar en la pierna, cómo romper la medicina anti-alergias. También mencionan que “les han dicho que les digan que lo van a olvidar”, enunciando a un tercer agente que tiene control sobre la situación, que sabe lo que pasa y que de algún modo transmite con violencia (a través de shocks de información) a quien está moribundo el recuerdo de quién es. ¿Quién o qué es este otro que redacta las instrucciones, que les da la información?

Efectivamente, es el Otro, la entidad que condensa la serie de reglas y códigos explícitos (“sigue las instrucciones de la libreta roja”) e implícitos/renegados (“desobedece a la libreta roja”), y que lejos de ser un tablero con leyes claras, es contradictorio, incompleto, sin una lógica que garantice todo su sentido. El Otro está incompleto. Creer que el personaje se sube a la patrulla o entra al elevador sólo por querer escapar no es suficiente explicación: escapan porque un agente extraño (el Otro) se ha metido en ellos, y la libreta es esa manifestación física de la ocupación del Otro como entidad psíquica que da instrucciones precisas de qué hacer a continuación, para seguir siendo parte de la maquinaria que alimenta a un otro mundo. Para ver esta idea de Otro que nos ha invadido y del que somos simples títeres de su voz llevada a una dimensión literal, se recomienda igualmente ver la película *Anomalisa* (Charlie Kaufman & Duke Johnson, 2015). Pero sigamos con nuestra película. Las huellas de esta Otridad invasiva permanecen en ellos (Marco tiene pelos por todos lados, Roberto tiene pedazos de bambú entre su ropa). La obsesión por darle un sentido a este absurdo es una de las razones por las que nacen las religiones (la oración al cadáver de Carlos). Pero detrás de esa magia y misticismo, siempre se puede hallar al que mueve los hilos (Daniel explicándole a su hermana cómo funciona el truco de magia). Hay que destapar al mago detrás de la cortina para entender cómo somos títeres de su acto.

Este desenmascaramiento, para el psicoanálisis, como Lacan propone en el *Seminario XI* (1987), no es simplemente revelar quién está detrás de la cortina, sino también entender que la cortina misma es una fantasía creada para mantener la idea de que hay algo detrás de la cortina. Es decir, las apariencias no ocultan una verdad detrás de ellas, sino que ocultan el hecho de que las apariencias mismas son una verdad. Una de las fantasías fundamentales es la de la elección. Cambiar las coordenadas no solo de las opciones a elegir, sino del elegir mismo, resultaría en el escape de un Incidente. O, tal y como lo describe Slavoj Žižek (2006, p. 202), la libertad máxima no es la capacidad de hacer siempre lo que sea que queramos hacer; uno solo es libre cuando libremente decide hacer lo que no quiere hacer.

8. Conclusión: cómo escapar de un Incidente

La película termina con las escaleras mecánicas con las que empezó, reforzando la circularidad, repetición y claustrofobia de vivir atrapados entre incidentes, entre espacios heterotópicos que crean un absurdo del cual no podemos escapar, porque algún agente extraño se mete en nosotros.

Para escapar, como lo dicen con claridad los viejos, hay que desobedecer el mandato de la salida fácil. Las salidas fáciles sólo llevan a otros espacios (otros incidentes), pero esto no significa que sean espacios fuera de la lógica cruel de una cinta de Moebius (conviven dos lados, pero en un mismo espacio lineal que regresa a donde inicia). Lo importante es imaginar otros espacios, otras lógicas, otros arreglos del mundo, y con ellos, otros mundos.

Con estas coordenadas podemos leer nuevamente el final de la película, y particularmente que los personajes decidan subirse a la patrulla y al elevador. El hecho de que el filme no provea explicación de qué pasaría si uno se niega es, nuevamente, una afirmación de lo determinista del futuro, de lo inaplazable del destino. Este hueco en la narración es un espacio de lo Real lacaniano: el punto de desarticulación que posibilita la existencia de la narración misma. Pero lejos de tomar esto como un final fatalista, hay que pensar si se nos está invitando a abrir las coordenadas de la película, a llegar más allá de ella e imaginar lo que aún no está escrito y, sobre todo, escribirlo. Por eso mismo se le insiste a Daniel que escriba su nombre, que no lo olvide, porque solo escribiendo uno recuerda, y sólo recordando, las cosas existen. No es suficiente que uno imagine (recuerde) las cosas, uno tiene que *hacerlas* (escribiéndolas).

Esta constante re-escritura de los espacios no se queda en un nivel metafórico pues, efectivamente, los espacios son constantemente re-creados por el sujeto. Por ello, los personajes dicen que están en unas escaleras o carretera “infinita”, cuando la realidad es que no son espacios infinitos, sino claramente delimitados en una especie de cinta de Moebius: corriendo por un lado aparezco súbitamente donde inicié el camino. Los espacios se sienten “infinitos” porque el tiempo sí está corriendo sin parar, pero su renovación constante (de la comida en la gasolinera, de los objetos en la mochila) hace creer que el ciclo de las cosas continúa “normal”. Es justamente en esos espacios en los que las cosas aparecen como “normales”, en donde se abrió el espacio ideológico: la ideología es justo ese intento de hacer parecer las cosas que le convienen al sistema como “naturales”.

Cuando restringimos nuestras opciones a las opciones propuestas y validadas por el propio sistema, estamos restringiéndonos a las condiciones creadas por él mismo, es decir, toda opción es huella de sus propias condiciones de posibilidad; y en términos del filme, no hay modo de escapar del Incidente si seguimos obedeciendo sus propias condiciones y tomando sus opciones. Aquí está la importancia de salirse de la lógica que sigue alimentando al sistema, de que no se trata solo de escapar por una vía contingente, sino de buscar los modos de revertir esa misma lógica y hallar las opciones que no se presentan; de crear nuestras opciones ajenas a las que le convienen al sistema mismo.

El cine tiene ese potencial. Lejos de funcionar como una simple representación (una cosa en lugar de otra), funciona con una doble potencia de re-presentación (propone un mundo al arreglar el mundo que conocemos). La cámara de cine y la edición son agentes que logran

suturar con eficiencia el espacio diegético y nuestra percepción del mismo, ocultando las huellas de la enunciación. Analizar el cine es dejar entrever esa enunciación más allá del enunciado, con tal de lograr discernir los modos en los que el mundo “tiene sentido”, y entender que ese sentido se puede, y se debe, cambiar.

Referencias

- Aguilar, S. (2019). Niveles narrativos cinematográficos. *Revista Iberoamericana de Comunicación*, N. 37, julio-diciembre, 20-54.
- Augé, M. (1995). *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Londres: Verso.
- Bordwell, D. (1986). *Narration in the Fiction Film*. Nueva York: Routledge.
- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Alresford: Zero Books.
- Foucault, M. (1998). Different Spaces. En James D. Faubion (Ed.). *Aesthetics, Method and Epistemology. Essential Works of Foucault. 1954-1984. Vol. 2*. Nueva York: New Press.
- Lacan, J. (1987). *Libro 11. Los Cuatro Conceptos Fundamentales del Psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Souriau, É. (1953). Les grands caractères de l'Univers filmique. En Étienne Souriau (Ed.). *L'Univers filmique*. Paris: Flammarion.
- Worth, S. (1981). *Studying Visual Communication*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press.
- Žižek, S. (1991). *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Žižek, S. (2001). *The Fright for Real Tears. Krzysztof Kieślowski between Theory and Post-Theory*. Londres: BFI.
- Žižek, S. (2006). *The Parallax View*. Massachusetts: MIT Press.
- Žižek, S. (2008). *The Plague of Fantasies*. Londres: Verso.

Imagen: Diego Vallejo



Imagen: Diego Vallejo

Documental y memoria histórica. Una mirada a *Now* de Santiago Álvarez.

Documentary and historical memory. A look to *Now* by Santiago Álvarez.

Resumen:

La producción documental a través de la historia del cine ha sido vista desde una dualidad de enfoques. Por un lado, como elemento de traducción fiel de una realidad y por otro con una visión que contradice esto, aduciendo que la realidad representada, está matizada por miradas y puntos de vistas. Teniendo como base esta premisa dual, el trabajo tiene como objeto imbricar el carácter del documental, como proceso de reconstrucción de una heredad histórico-espacial, pero también denotando ese espacio sociocultural de signos y significados inserto en un producto audiovisual de corte documental. Para ello se toma como estudio de caso la obra *Now* de Santiago Álvarez, documentalista cubano de alta talla a nivel latinoamericano y mundial, que marcó un hito en el desarrollo de este género, por la creatividad sus propuestas documentales.

Palabras claves: Producción documental; memoria; documental latinoamericano; Santiago Álvarez

Abstract:

The documentary production, through the history of film industry, has been seen from a duality of approaches. For one hand, as an element of a vivid representation of reality and on the other hand, with the vision that contradicts it, alluding that the reality presented in this case is matched by different points of view. Having as a base his dual premise, the job has an object to overlap the character of the documentary as a process of reconstruction of a historic-spatial inheritance but also as a connotation of that sociocultural space of signs and meanings which are inserted in an audiovisual output of documentary style. To do so, it is studied, the case of *Now* by Santiago Alvarez, a high level Latin American Cuban documentary maker who left a mark in the development of this style for the creativity of his documentary proposals.

Keywords: documentary production; historical memory; Latin American documentary; Santiago Alvarez.

Sumario. 1. Introducción. 2. Desarrollo. 3. Conclusiones

Como citar: Lazo Pastó, O. R. (2020). Documental y memoria histórica. Una mirada a *Now* de Santiago Álvarez, Vol. 4, Núm. 1, 81-91.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/386>

www.doi.org/10.37785/nw.v4n1.a5

Orlando Rafael Lazo Pastó

Universidad San Gregorio de Portoviejo
Ecuador

orlyecu013@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-4222-8527>

Enviado: 03/01/2019

Aceptado: 02/12/2019

Publicado: 30/01/2020

1. Introducción

La producción documental a través de la historia del cine universal ha sido principalmente contemplada por teóricos y críticos como un documento representativo de la realidad, pero también se ha entendido como “una cuestión de mirada, de punto de vista, objeto por lo tanto de opciones formales y estéticas variables según la circunstancia” (Paranagua, 2003, pp. 14-15)

El cine, a través de su facción documentalista, ha pergeñado de alguna manera los más importantes sucesos de la historia universal. Los cineastas, corresponsales y periodistas, cámara en mano, han documentado contiendas bélicas, sangrientas dictaduras, fiestas populares y otros eventos que han sido perpetuados por el lente. Pues, “una vez que algo ha sido documentado en película queda congelado, seleccionado y sintetizado en el tiempo y en el espacio y será lo único que el espectador llegará a ver del acontecimiento real” (Prelorán, 1995, p. 26)

Este trabajo da cuenta de la relación entre cine documental y memoria. Por tanto, uno de sus objetivos fundamentales es el de evidenciar los nexos que existen entre la práctica documental y los procesos de memoria visual, en tanto esta última constituye un proceso de reconstrucción histórica y sociocultural instaurado en las estructuras objetivas (archivos) y subjetivas (las mentalidades) de una sociedad determinada. Todo esto partiendo de la hipótesis de que “toda imagen inscribe en su interior una relación específica con el tiempo representado” (Schelenker, 2010, p. 100)

El análisis estará centrado en la producción documental de uno de los representantes cubanos del Nuevo Cine Latinoamericano; nos referimos a Santiago Álvarez, quien dedicó gran parte de su vida al documental y es considerado uno de los más grandes exponentes del género en Cuba y en Latinoamérica.

De la producción de este documentalista analizaremos la película *Now* (1965), una de las piezas más representativas de su filmografía y cuya temática aborda los procesos de discriminación racial hacia personas afrodescendientes en Estados Unidos.

2. Desarrollo

El cine documental ha tenido siempre como objetivo esencial captar la realidad lo más fielmente posible. Su historia ha estado vinculada en gran medida a una oposición con los medios del cine de ficción. Por ello su premisa fundamental ha sido captar el mundo tal cual es y, en este sentido, su gran preocupación ético-estética ha sido distinguirse de la ficción para erigirse como un fenómeno que da cuenta de la “realidad social”.

“El documental, como otros discursos de lo real, conserva una responsabilidad residual de describir e interpretar el mundo de la experiencia colectiva, una responsabilidad que en modo alguno es una cuestión menor. Es más, conjunta estos otros discursos (de ley, familia, educación, economía, política, Estado y nación) en la construcción auténtica de una realidad social” (Nichols, 2011, p. 40).

La dicotomía realidad-ficción ha transversalizado siempre las discusiones teóricas entre los conceptos de cine de ficción y documental, en tanto “la ficción tiene que ver con lo verosímil (que no es lo verdadero) mientras que el documental (y sus derivados) tienen que ver con lo verdadero” (Joly, 2003, p. 207). Lo cierto es que la vida en su totalidad es muy vasta, y sería imposible representarla de manera holística u omnisciente, lo cual marca una diferencia con lo ficcionado, en donde sí se puede observar desde una vertiente diacrónica que no existe en tiempo real; de ahí que el “documental resiste a la ficcionalización y se incrusta en la realidad gracias a la fuerza de la ausencia y por el peso de lo real y de lo inconsciente, designados como indemostrables e inexpresables” (Joly, 2003, p. 155).

Sin embargo, en este proceso se suele analizar el documental como un registro de lo real, en tanto supuestamente se construye sobre la base de “imágenes tomadas sin intervención alguna”. Sin embargo, estas imágenes siempre estarán mediadas por la subjetividad del cineasta e, incluso, por las propias condiciones del medio en que se toman y que impone una serie de coerciones. En tal sentido Elisenda Ardévol apuntaba lo siguiente: “La filmación de la realidad social -tal como es- nunca es un registro completo, mecánico e imparcial. Siempre hay que tener en cuenta la intencionalidad del realizador y las restricciones del medio de representación” (Ardévol, 1997, p. 135).

Una de las vertientes más reconocidas del documental social es la etnográfica, y ello nos habla de cómo el documental social fue rápidamente incorporado a la antropología, por su gran utilidad en el registro etnográfico, de ahí que podemos hablar de un cine etnográfico documental que es “aquel que pretende representar una cultura de forma holística a partir de la descripción de los aspectos relevantes de la vida de un pueblo o grupo social con la intención explícita de incidir en el campo del conocimiento de las sociedades humanas” (Ardévol, 1997, p. 127).

Nos basaremos en la tesis de la propia Elisenda Ardévol, cuando señala que “cualquier producto audiovisual puede ser analizado desde una perspectiva antropológica desde el momento en que lo consideramos como un producto y un proceso cultural (Ardévol, 1997, p. 130). Analizaremos la obra de Santiago Álvarez en el contexto de la antropología, y no específicamente como una etnografía fílmica, pues su filmografía no está articulada sobre la base de un riguroso trabajo de campo, ni tiene asociada a su corpus una investigación antropológica como tal. Sin embargo, sí podemos considerarla y analizarla en tanto un documento visual

válido para la investigación en antropología, debido a que “la utilidad etnográfica de un video dependerá del análisis del investigador y del proceso que rodea la construcción, organización y tratamiento de la información a través de la imagen” (Ardévol, 1997, p. 133).

Esta justificación teórica permite que, metodológicamente, analicemos los documentales de Álvarez, aun cuando sabemos que no han sido realizados desde presupuestos antropológicos, como fenómenos susceptibles de ser estudiados desde los meandros epistémicos de esta ciencia, puesto que “cualquier tipo de material audiovisual que consideremos útil para nuestros propósitos y sea examinado a partir de una metodología de trabajo explícita puede ser considerado como documento etnográfico – ya sea una película de ficción, un documental o metraje sin editar; y ya sea realizado por un amateur, un profesional del medio o un antropólogo” (Ardévol, 1997, pp. 133-134). En este sentido, la propia Ardévol advertía que no debe confundirse esta cuestión del texto audiovisual como documento etnográfico, con el concepto de etnografía fílmica, proceso que debe entenderse solamente generado a partir de una investigación netamente antropológica.

Ahora bien, el otro aspecto interesante a rescatar es el que da cuenta del cine documental como memoria. Entendiendo esta última como la presencia del pasado en la sociedad y la acción que revive y desempolva tradiciones, prácticas y eventos que ya tuvieron su aquí y ahora. Además, la memoria también es un mero acto de añoranza, o un proceso social a través del cual lo pretérito se reconstruye en busca de respuestas a problemáticas urgentes y actuales, que pueden estar activadas por vacíos identitarios, que conducen a olvidos históricos imperdonables.

La imagen se convierte, entonces, en el modo idóneo de explicitar la memoria. La fuerza sociocultural que emana de la representación y reproducción de lo visual, nos refuerza en la idea de que “la producción de imágenes es constitutiva de las prácticas y de las identidades de los grupos que sostienen una lucha por la instalación de memorias” (Guarini, 2010, p. 14).

Por esta razón la práctica documental ha estado estrechamente vinculada a los procesos de construcción de memorias. Específicamente en el caso latinoamericano la memoria ha estado ligada en los últimos años a eventos traumáticos que han signado la vida de esta región; como golpes de Estado, dictaduras militares, genocidios y otros episodios que han marcado heridas profundas en nuestros pueblos y que no pueden ser olvidados bajo ningún concepto, para “mantener el recuerdo vivo, sostener la memoria alerta (...) como modo de honrar a los que no están y mantener fresca su presencia, su vida, su lucha” (Guarini, 2010, p. 9).

Según Alex Schelenker (2010) la memoria debe ser estudiada desde la relación espacio-tiempo y a través del diálogo interepistémico. Esto significa cartografiar y contextualizar la imagen desde distintas perspectivas epistémicas: la histórica, la artística, la social y la comunicacional. Además, como recurso de memoria que debe ser decodificado desde dos

perspectivas, “el espacio tiempo que construye la imagen y el espacio tiempo de la mirada que la interpreta” (Schelenker, 2010, p. 102). De esta forma, el material audiovisual puede constituirse en fenómenos de memoria que problematicen con su entorno, provocando una reflexividad a nivel social; o sea, ya no serán documentos visuales anquilosados en archivos, sino entes vivos e interactivos que propongan proceso de intercambio y percepción, generando de esta manera una memoria activa.

En tal sentido, parece interesante retomar lo que en relación al archivo y la memoria plantea el historiador y antropólogo Eduardo Kingman, cuando reconoce esa distinción entre memoria patrimonializada o archivada y memoria crítica; aquélla que es interpelada en relación con el pasado, el presente y el futuro. “Lo que interesa no son solo los archivos, sino lo que estamos en capacidad de producir a partir de ellos” (Kingman, 2012, p. 16). De lo que se trata es de no hacer del archivo un dispositivo de olvido; sino, por el contrario, una fuente viva de memoria visual.

El surgimiento y consolidación del documental en América Latina estuvo signado por la égida de una postura militante y de resistencia, aunque en la actualidad ha seguido otros derroteros. Esta tesis se refuerza cuando analizando la filmografía de documentalistas latinoamericanos se advierte lo siguiente: “Lejos de una postura militante típica de los tercermundistas años sesenta, el documental latinoamericano ha desplegado diversas estrategias y enfoques” (Paranagua, 2003, p. 15). Sin embargo, en las décadas del 60 y 70 del pasado siglo su impronta social estuvo enfocada prioritariamente hacia las luchas en contra de sangrientas dictaduras y procesos sociales violentos como los acaecidos en Chile, Argentina o Uruguay, entre otros. Aunque también otra vertiente puntual es la que se pone al servicio de ensalzar las conquistas de algunos procesos sociales significativos para América Latina, como el caso de la Revolución Cubana de 1959.

Entre los representantes más importantes del cine documental latinoamericano en esta época tenemos el caso del argentino Jorge Prelorán, con su propuesta de cine etnobiográfico, a través del cual da cuenta de una cultura desde el relato de la historia de vida de un personaje clave. O el boliviano Jorge Sanjinés, exponente de un cine social y militante que abogaba por una producción más participativa, en la que se incluyera la voz y la mirada de aquellos sujetos silenciados por la historia y por mecanismos xenofóbicos de poder, en este caso específico, habitantes de comunidades indígenas.

Cuba tiene, entre sus documentalistas más representativos, a Tomás Gutiérrez Alea (Titón), Julio García Espinosa y Guillermo Cabrera Infante, quienes produjeron documentales antes y después de 1959. El caso más paradigmático de cine documental prerrevolucionario es la obra *El Mégano* (1955), dirigida por Titón y García Espinosa. Esta pieza es considerada como un antecedente de lo que luego sería el cine cubano de la revolución, y uno de los do-

documentales que se ubican en la génesis del nuevo cine en Latinoamérica. El corto, de apenas veinte minutos, es una denuncia acerca de las condiciones inhumanas de vida y trabajo de los carboneros de la Ciénaga de Zapata, en aquel entonces un lugar socialmente olvidado.

Luego de instaurarse la Revolución Cubana en el poder, la estética documentalística da un vuelco enorme y queda influenciada por la tendencia general de todo el cine cubano de la época, cuyo fin era celebrar las conquistas del nuevo período político-social. En este sentido, el caso Cuba merece una mención aparte en la historia del cine documental latinoamericano. El triunfo revolucionario del primero de enero de 1959 supuso un viraje en la industria cinematográfica de la isla; a raíz del proceso de nacionalización de las industrias surge, en el propio 1959, el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica (ICAIC), como falange activa del nuevo régimen, que debía velar por el proceso creativo nacional y encargarse del asunto de los procesos de producción y reproducción del cine en la nueva circunstancia.

Bajo su postura comprometida, las producciones, fundamentalmente de las décadas del 60 y el 70, estuvieron encaminadas a mostrar los logros del pueblo en materia de cultura, deporte y salud, los tres grandes renglones de la sociedad cubana revolucionaria. De esta forma casi todo lo que se producía tanto de ficción como documental estuvo alineado por este objetivo social común. Temáticas como la campaña de alfabetización, la ley de reforma agraria y otros ítems semejantes se convirtieron en los motivos principales de los cineastas, en tanto la nueva condición política así lo demandaba. Ya para estos años (década del 60) Fidel Castro había tenido una reunión con los intelectuales cubanos en donde había delineado, de una manera u otra, la forma en que se debían conducir los creadores en esos momentos. En aquella oportunidad Fidel expresó, refiriéndose a los procesos de creación en la isla, lo siguiente: "Dentro de la revolución todo; fuera de la revolución nada". Quedó así sentenciada (y me atrevo a decir que mutilada), por un buen tiempo, la política cultural de la Revolución Cubana.

En este contexto resaltan una serie de cineastas importantes como los que ya se han mencionado; pero, sin duda alguna, el documental cubano debe mucho a la figura del documentalista Santiago Álvarez, con una obra de fuerte compromiso social, de la que Julianne Burton (1990) ha resaltado su gran sentido de la urgencia política y una impresionante crítica mordaz. Su filmografía además no quedó fuera de la admiración por el ojo-cine (Kinok), una estética cinematográfica instaurada por Dziga Vertov en la primera mitad del siglo XX y que rezumaba un fuerte compromiso político y social con la realidad de la nueva Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Y es que, tanto para Vertov como para Álvarez, su misión primera era captar la revolución. El revuelo social que produce la revolución cubana en 1959, y el nacimiento de movimientos sociales en Latinoamérica que pugnan por la descolonización del pensamiento, produjo que en los años sesenta los productores cinematográficos volvie-

ran sobre las ideas del ojo-cine (Rouch, 1995). Santiago Álvarez no fue la excepción, en ese contexto.

Álvarez había nacido en La Habana en 1919, de padres españoles, y siendo un adolescente viajó a Estados Unidos, regresando a la isla en 1941. En la década del 50 se vincula a la creación artística por primera vez de forma directa, cuando ingresa a trabajar en una de las cadenas radiales más importantes del país: la CMQ.

Sin embargo, a diferencia de Titón y Espinosa, Santiago Álvarez no poseía una formación académica cinematográfica a sus cuarenta años, y no había tenido ninguna experiencia filmica. Su incursión en el mundo del cine está vinculada con el surgimiento del ICAIC, donde comienza su labor como documentalista. Los primeros pasos en el mundo del documental se suceden en cooperación con Titón y otro gran cineasta cubano, Jorge Fraga. Con este último codirige el documental *Escambray* (1961), que tiene como temática la lucha contra los bandidos alzados que se organizaron para derrocar el nuevo régimen. Con Titón realiza *Muerte al invasor*, del mismo año, un emotivo film en donde se trata el fracaso de la invasión marítima por parte de los norteamericanos de las costas cubanas, que se produjo por Playa Girón en 1961.

Sin duda, un salto cualitativo en su carrera lo constituye el documental *Ciclón* (1963), que aborda las peripecias del pueblo cubano, luego del paso de uno de los fenómenos climatológicos más devastadores que han assolado la región oriental de la isla, el temido Ciclón Flora. En esta obra Álvarez desbordó sensibilidad, compromiso y creatividad. Su resultado colocó la cinematografía cubana en planos internacionales. *Ciclón* le valió una docena de premios foráneos, y desde este momento su filmografía marcó un hito importante en la historia del cine cubano.

Conjuntamente con su labor como documentalista, la otra gran vertiente de su carrera tuvo que ver con el periodismo. Santiago Álvarez es el autor de los Noticieros ICAIC Latinoamericanos, suplementos informativos que se proyectaban en las salas de cine antes de las exhibiciones. Cabe recordar que esta práctica de los noticieros fue muy común en el cine latinoamericano, en donde representaron el grueso de las producciones de ficción (Paranagua, 2003). De esta forma, el Noticiero ICAIC Latinoamericano (estrenado en junio de 1960) marcó su vida, y la presencia activa del periodismo en su labor; presencia que consideraba elemento clave para la realización de sus documentales.

Otro aspecto importante de su obra es la impronta creativa de sus trabajos, canalizada a través del montaje y el uso de la banda sonora como elementos insoslayables y vitales de la dramaturgia de la historia. Por ello, sus producciones conjugan lo real con lo estético de manera interesante y constituyen verdaderas obras de arte de la documentalística cubana, y

es precisamente esto lo que lo distingue del resto de los documentalistas de su época, pues mientras estos se decantaban por el uso excesivo del cine encuesta, él utiliza el montaje visual y sonoro para articular su mensaje (García Borrero, 2003). En esta misma línea, Paulo Paranagua ha dicho que Santiago Álvarez “encarna la tendencia más militante del cine pos-revolucionario, esa corriente del compromiso político está impregnada de experimentación poética” (Paranagua, 2003, p. 47).

A su muerte, Santiago Álvarez poseía un patrimonio documental que por sobre todas las cosas y amén de sus novedosas cualidades en el ámbito cinematográfico, constituye un reservorio importante de memoria visual, en tanto recoge momentos, personajes y situaciones cumbres del proceso social cubano. Por su larga y dedicada trayectoria recibió un sinnúmero de premios en festivales internacionales y concursos en la isla. Cabe mencionar los títulos de *Gran brujo de los andes* y *Cronista del tercer mundo*. Ejerció el magisterio como miembro de la Academia de Artes en la República Democrática Alemana, y fue maestro vitalicio de la Escuela Internacional de Cine San Antonio de los Baños, en Cuba.

La obra de Santiago Álvarez es extensa y diversa. Sin embargo, del corpus de sus películas hemos escogido para este análisis el film *Now* (1965), que conjuga lo audiovisual con los procesos de la memoria en un solo producto. *Now* es un claro ejemplo del cine militante que aviva la voz de los protagonistas de la “otra historia” (contrahistoria), aquéllos que por mucho fueron marginados socialmente. En este caso particular, el documentalista logra crear una verdadera agitación que punza¹ al espectador para sumergirlo en la brutal y cruenta discriminación racial sufrida por los afroamericanos en los Estados Unidos, y que provocó hechos violentos a manos de organizaciones extremadamente racistas, creando una atmósfera de terror signada por vejaciones, linchamientos y otras atrocidades que dejaron hondos estigmas en la sociedad estadounidense del siglo XX.

Now posee esa cualidad del cine militante latinoamericano de asirse a las coyunturas políticas y generar esa dualidad de agitar y sensibilizar, al tiempo que mueve a la reflexión social. Para lograrlo, Álvarez personaliza su estilo con un montaje interesante, que conjuga la yuxtaposición de violentas imágenes de archivo, en las que se observan escenas de maltratos y humillaciones a la comunidad afro y manifestaciones en rechazo a este fenómeno discriminatorio, todo ellos sincronizado con la canción que lleva el nombre del film y que interpreta la diva norteamericana Lena Horne, una afro descendiente activista y comprometida con la causa antirracista. El potente timbre de la cantante acentúa el poder de las imágenes y se simbiotiza con ellas en el drama, para articular una narración que implica una contundente declaración de principios en contra del racismo y la xenofobia. Sin duda alguna *Now* transmite directamente (independientemente de la época en que se vea) la noción de que la dura reali-

1 En este sentido me refiero a esa cualidad que tiene ciertas imágenes de conmovimiento, de mover a la sensibilidad extrema y que Roland Barthes denominaba *punctum*.

dad del afro descendiente dentro de los Estados Unidos, en la primera mitad del siglo XX, no había cambiado mucho desde los tiempos de la esclavitud.

En este sentido, *Now* se erige un paradigma de memoria visual por excelencia, en tanto sus imágenes escandalosamente crueles para su momento, sirvieron como potente denuncia de una situación inaceptable. Hoy día sigue apareciendo como un firme recordatorio de un lamentable fenómeno que no debiera repetirse, y menos aún olvidarse; nos referimos, por supuesto, al terrible flagelo de la discriminación racial.

La sintaxis dramática de la obra ha hecho que sea considerada por parte de la crítica como un antecedente del video clip, observación que a mi juicio parece desacertada, pues en esta pieza el leitmotiv no es la canción *per se*, sino que esta se ubica en relación a las imágenes, que son las que transmiten el contenido discursivo del material. Con esto no demerito la importancia de la banda sonora en el film, pero consideramos que *Now* no se mueve en esa cuerda, al menos conceptualmente.

Las imágenes utilizadas han sido cuidadosamente seleccionadas, debido a que el concepto de víctima es clave en la dramaturgia de las mismas. El material refuerza la idea de víctimas inocentes y mártires, en tanto el conflicto se centra en demostrar la humillación, el dolor y la impotencia ante la injusticia y la segregación. Los rostros son ilustrativos del sufrimiento, y transmiten un sentimiento de horror que el director sabe evidenciar muy bien, quizás porque “para mostrar la violencia hacia las víctimas, hay que mostrar los rostros de dolor, aquellos que recuerden la crueldad y el sufrimiento de los que han sido objetos” (Arenas, 2008, p. 13); o porque ello refuerza la denuncia por la que apuesta ese cine militante latinoamericano, del que Santiago Álvarez está haciendo parte en su momento.

Now se articula como un documento visual importante que permite establecer procesos de memoria, y desde el punto de vista antropológico evidenciar temas como el racismo, la violencia y las relaciones de poder que se establecen entre víctimas y victimarios. Su estética, como ya habíamos señalado, sale por completo de las recetas del documental, siendo bastante novedosa para la época; por ello marcó un giro o un punto de inflexión en la historia de la documentalística latinoamericana.

3. Conclusiones

La relación realidad-ficción siempre ha tensionado el alcance realista del documental, en tanto los procesos de edición dan cuenta de un sesgo que está matizado fuertemente por la subjetividad de varias personas. Sin embargo, por su cercanía a la realidad el documental es un material que genera y dinamiza los procesos de memoria social e histórica, permitiendo que la imagen audiovisual se vuelva un documento contundente sobre una determinada realidad.

El cine documental latinoamericano, a pesar de ser un mosaico de actitudes, tendencias y puntos de vistas, se ha caracterizado de una manera u otra por su compromiso político, la reivindicación de oprimidos, marginados, dígase indígenas, afros u otras minorías, y esto le ha encauzado hacia una fuerte tendencia a las temáticas sociales en sentido general.

El cineasta cubano Santiago Álvarez destaca en este contexto por sus aportes a la documentalística en el sentido estético y por su convicción de que se puede sensibilizar al mundo a través del tratamiento de la imagen. Su película *Now así* lo demuestra, en tanto es un excelente ejemplo de cómo el género documental puede aglutinar la denuncia social, la construcción de memoria y el arte.

Bibliografía

- Ardévol, E. (1997). Representación y cine etnográfico. *Quaderns de l'ICA*, Nº 10, 125-168.
- Arenas, L. (2008). Ojos opacos. Una indagación sobre la figura de la víctima en el relato fotográfico de la Comisión de la Verdad y Reconciliación del Perú. *Revista Chilena de Antropología Visual*, Nº 12, 103-126.
- Burton, J. (1990). *The Social Documentary in Latin America*. Pittsburgh, USA: University of Pittsburgh.
- García Borrero, J. A. (2003). Santiago Álvarez. Recuperado de: <http://www.virnayernesto.com.ar/VYEART60.htm>
- Guarini, C. (2010). Baldosas contra el olvido: las prácticas de la memoria y su construcción audiovisual. *Revista Chilena de Antropología Visual*, Nº 15, 126-144.
- Joly, M. (2003). *La Interpretación de la Imagen. Entre memoria, estereotipo y seducción*. Barcelona: Paidós.
- Kingman, E. (2012). Los usos ambiguos del archivo, la Historia y la memoria. *Íconos*, Nº 42, 123-133.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el cine documental*. Buenos Aires: Paidós.
- Paranagua, P. (Coord.). (2003). *Cine documental en América Latina*. Madrid: Cátedra.
- Prelorán, J. (1995). Conceptos éticos y estéticos en el cine etnográfico. En Ardévol, E & Pérez L. (Coord.). *Imagen y Cultura. Perspectivas del cine etnográfico*. Granada, España: Diputación Provincial de Granada, 123-159.
- Rouch, J. (1995). El hombre y la cámara. En Ardévol, E & Pérez L. (Coord.). *Imagen y Cultura. Perspectivas del cine etnográfico*. Granada, España: Diputación Provincial de Granada, 95-121.
- Schlenker, A. (2010). Cartografía visual del poder. El retrato de la Ibarra semiperiférica y sus relaciones sociales de poder/producción. En A. Schlenker (Coord.). *Desenganche. Visualidades y sonoridades otras*. Quito: La Tronkal, 75-111.



Imagen: Gema Toapanta

Análisis de la ambientación como elemento narrativo en el caso de las películas *En el nombre de la hija y Agujero negro*.

Analysis of the atmosphere as a narrative element in the case of films: *En el nombre de la hija and Agujero negro*.

Resumen:

La dirección de arte en un filme devela los ambientes en los que se desarrolla la historia, y en la presente investigación se pretende analizar la importancia de la cinematografía de las películas de producción nacional *En el nombre de la hija y Agujero negro*. El marco teórico sustenta los elementos conceptuales, considerando temas como la dirección de arte o la importancia de cada elemento y recurso narrativo del lenguaje audiovisual en la creación de ambientes, los cuales son parte del discurso cinematográfico. Como metodología, se utilizó un enfoque mixto cuantitativo y cualitativo. Finalmente, se expondrán los resultados e interpretación, para con ello emitir conclusiones.

Palabras claves: Ambientación; Cinematografía; Diégesis; Discurso Cinematográfico; Elementos narrativos; Manejo estético

Abstract:

The art direction in a film reveals the environments in which the story takes place, in the present investigation it is tried to analyze the importance of the cinematography of the films of national production: *En el nombre de la hija y Agujero negro*. The theoretical framework supports the conceptual elements considering topics such as art direction and the importance of each element and narrative resource of audiovisual language in the creation of environments that are part of the cinematographic discourse. As a methodology, a mixed quantitative and qualitative approach was used. Finally, the results and interpretation will be presented, in order to issue conclusions.

Keywords: Aesthetic management; Ambientation; Cinematography; Cinematic Speech; Diegesis; Narrative elements

Sumario. 1. Introducción. 2. Desarrollo. 2.1. Problema y justificación. 2.2. Base teórica. 2.3. Metodología. 2.4. Análisis de los resultados. 3. Conclusiones.

Como citar: Jiménez Valdospinos, M y Zamora Aisaga, F. P. (2020). Análisis de la ambientación como elemento narrativo en el caso de las películas *En el nombre de la hija y Agujero negro*, Vol. 4, Núm. 1, 93-111.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/564>

www.doi.org/10.37785/nw.v4n1.a6

Marycruz Jiménez Valdospinos,

Universidad Iberoamericana
del Ecuador
Quito, Ecuador.

jmarycruz29@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0003-1688-4587>

Fredi Patricio Zamora Aisaga

Universidad Iberoamericana
del Ecuador
Quito, Ecuador.

mijail.chejov@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3973-2351>

Enviado: 17/07/2019

Aceptado: 12/12/2019

Publicado: 30/01/2020

1. Introducción

Pensar en el cine es crear un mundo posible en un tiempo y en un lugar preciso. Ese manejo del espacio determina que las cosas sucedan bajo un ambiente establecido; imaginar una escena de amor, comedia o terror que despierten las emociones en el espectador. Lo cual lleva a pensar, por ejemplo, si es mejor resolverlo en la noche o en el día, en un jardín o en una habitación. El cine ha pasado por varias etapas. Y, específicamente en el Ecuador, el cine dio sus primeros pasos en el año 1924, gracias al aporte del joven dramaturgo guayaquileño Augusto San Miguel, quien tuvo su primera presentación con un largometraje de ficción denominado *El tesoro de Atahualpa*, que no quedó solamente como obra teatral, sino que fue llevado al cine (Guzmán, 2016, p. 2).

Para mediados del siglo XX, la cinematografía marca una tendencia nacionalista, mismo que gozaban del entusiasta apoyo de la prensa y del público, donde se incluía dentro del elenco, a personajes reconocidos en el país tales como Ernesto Albán o el cantante guayaquileño Julio Jaramillo. Pero faltaba el aporte técnico nacional o llamado cinematografista, porque dicho profesional no estaba disponible en el país. Por tanto, todo el equipo era de origen mexicano (Cervera, 2019, p. 46).

La dirección de arte, junto a la dirección de fotografía, son áreas que forman parte de la propuesta estética de un filme; ambas aportan a la creación de la atmósfera que se pretende crear. Estos departamentos dependen de la propuesta de dirección, quien establece los elementos que serán parte del discurso cinematográfico partiendo de la historia que quieren contar. En algunas producciones se ha buscado justificar el bajo presupuesto en la dirección de arte, el objetivo debe partir de planificar correctamente estos departamentos para generar las ideas, pensamientos o emociones que pueden provocar y ser parte del discurso cinematográfico.

Durante los últimos doce años se han visto cambios notables respecto a la dirección de arte, y pondremos en análisis las películas *En el nombre de la hija* y *Agujero negro*, pues su línea narrativa da un valor fundamental a la ambientación, más allá de las decoraciones o ubicación del espacio temporal, para convertirse en elementos que contribuyen a contar la historia del filme y sin las cuales la lectura del mismo podría perderse o tergiversarse. Se debe reconocer, por otro lado, que las mismas siempre tienen un carácter subjetivo.

2. Desarrollo

2.1 Problema y justificación

El cine ecuatoriano ha desarrollado áreas como dirección de fotografía, dirección actuarial y existen filmes que han dado reconocimiento a otros departamentos dentro de la producción audiovisual. Cabe resaltar que la ambientación “desempeña un papel importante dentro

de la dirección de arte de un filme, pues estos elementos narrativos son vitales para crear el universo de una película y su experiencia, así como soluciones prácticas a los problemas creativos (Bordwell, 1995, p. 48).

Dentro del departamento de dirección de arte está la ambientación, y debemos resaltar que “una de las causas al no tener una ambientación adecuada es el miedo a crear, no se atreven a lanzar nuevas estéticas en decoraciones. A esto se le suma la falta de presupuesto” (Frisone, 2009, p. 45), siendo este uno de los factores del por qué productores y directores nacionales han tenido dificultad para lograr una buena dirección de arte en sus filmes. En consecuencia, para un artista audiovisual es primordial realizar productos visuales estéticamente hechos, que llame la atención del espectador, valorando que todos los ejecutores pongan la prioridad debida a esta falencia sobre la dirección de arte en las producciones audiovisuales.

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la ambientación como uno de los elementos narrativos que contribuyen a la construcción del discurso cinematográfico en las películas *En el nombre de la hija* y *Agujero negro*. Tomando en cuenta, para ello, que en el discurso a través de la ambientación se crean ideas, pensamientos y emociones.

En el caso de Tania Hermida con *En el nombre de la hija* y Diego Araujo con *Agujero negro*, filmes que fueron seleccionados para este estudio por su relevancia dentro de la producción nacional, investigaremos sus propuestas de ambientación y analizaremos cómo estos elementos narrativos conducen a crear la diégesis de cada filme. En base a lo expuesto nace una pregunta importante: ¿de qué manera se utilizó la ambientación como parte del discurso audiovisual en las mencionadas películas?

Uno de los objetivos de esta investigación fue analizar y determinar la importancia de la ambientación en el cine, y comprobar cómo aporta a la puesta en escena de un filme, según se ha citado, “el diseño del espacio escénico está al servicio de un arte dramático, se entiende que cuando se diseña una ambientación para un filme, éste debe ser tratado como el todo de una historia” (Hernández, 2001, p. 21). En un primer lugar, la ambientación como elemento narrativo visto en las películas *En el nombre de la hija* y *Agujero negro* sirvieron de representación para crear una atmósfera que envolviese al espectador, atrayéndolo no solo por su guion o trama, sino también por su propuesta estética. Es así que al analizar las películas antes mencionadas se pretendió exponer sobre la necesidad de dar al cine ecuatoriano la justificación necesaria sobre la utilización de la ambientación como elemento narrativo, para también incentivar a otros directores y productores audiovisuales a no dejar de lado la dirección de arte en sus filmes. Porque todo lo que se observa en una producción audiovisual es labor de pre-producción, producción y post-producción; detrás de cada película hay una ambientación que lo desempeña el departamento de arte, práctica que exige mucho profesionalismo.

2.2 Base teórica

Dirección de arte.

Ante la situación planteada, se indica que “la importancia de esta a desarrollado en gran masa a la industria del cine, bien se trate de producciones de Hollywood de gran presupuesto o de películas independientes, pero es indispensable la dirección de arte para que cuenten la historia” (Zurro, 2015, p. 3). Con lo cual se quiere demostrar que al realizar una película se precisa de una ambientación, como lo encontramos en las dos películas que estamos estudiando.

Ambientación.

Por otra parte, “dentro del cine el departamento artístico es responsable ante todo de la creación de decorados y de la coherencia estética de la película” (Zurro, 2015, p. 14). En efecto, el análisis de la ambientación como uno de los elementos narrativos en las películas *En el nombre de la hija* y *Agujero negro* menciona la importancia de los significados que despierta la dirección artística dentro del desarrollo de la película, como se observa claramente. Es sustancial determinar cómo la ambientación tiene relación con cada elemento de la puesta en escena y con la propuesta estética de dirección.

Por lo tanto, “cuando se diseña el arte de una película, todo lo que tiene cuerpo, todo lo que visualmente va a crear un ambiente o una atmósfera, se concibe pensándolo en conjunto” (Zurro, 2015, p. 16). Se puede observar en las películas cómo cada elemento está articulado para cada escena creando una ambientación que ayuda notablemente con la dramaturgia de la película.

De acuerdo con los razonamientos anteriores, “la decoración o ambientación de los espacios de acción de los personajes son protagonistas de una historia” (Dominguez, 2012, p. 121). Lo cual quiere demostrar que en las películas existen espacios determinados para la construcción de los personajes, de acuerdo a una ambientación como un elemento narrativo que se requiera dentro de las películas estudiadas.

La ambientación dirige sus estrategias en base a modificar las emociones, y por tanto la conducta del espectador. Es decir, “esta disciplina se formula como la estrategia estética más allá del qué, lo importante del cómo, la forma que se ha utilizado para transmitir y comunicar” (Pérez, 2015, p. 69). En las películas mencionadas se manifiestan emociones, mensajes que responden a un qué y cómo del desarrollo de la historia a través de la ambientación.

Escenografía.

Es evidente, entonces que “la escenografía es el arte de realizar decoraciones escénicas. El término, que tiene su origen en un vocablo griego, también permite nombrar al conjunto

de los decorados que se utilizan en una representación escénica” (Canejo, 2006, p. 45). Esta definición permite ubicar en las películas *En el nombre de la hija* y *Agujero negro* qué escenografías se manejan dentro de la ambientación que se observa, si forma parte de un elemento narrativo al momento de contar la historia o, por el contrario, no está siendo coherente con la historia.

Maquillaje.

Por otra parte, “el maquillaje es al mismo tiempo un medio técnico para que el aspecto de la piel sea satisfactorio, y un medio artístico, por el que el maquillador, partiendo del actor o de la actriz, crea el rostro del personaje” (Rialp, 1991, p. 50). En efecto, hablamos del maquillaje en este caso de estudio para observar qué tipos de maquillaje se utilizaron, pues con ello se puede resaltar la imagen física y psicológica de los personajes mediante su caracterización, cumpliendo un rol importante dentro de la narrativa de los filmes.

Vestuario.

Seguidamente, “la ropa e indumentaria utilizada por los actores que personifican a los personajes de una historia. En el cine y en la televisión el departamento de vestuario es el responsable de crear y seleccionar la ropa” (Domínguez, 2012, p. 131). A manera de resumen, en las películas es fundamental el vestuario porque ayudan a ubicar la época en donde se desarrollan. A través del vestuario se puede identificar, incluso, la personalidad y la identidad de los personajes. Este concepto, por lo tanto, aporta al análisis de las películas que estamos analizando, por la variación de vestuario de acuerdo a cada personaje y su psicología.

Paleta de color.

Finalmente, “la gama o conjunto de colores que el director de arte junto con el director y el director de fotografía predeterminan para darle unidad visual a un producto audiovisual” (De Santo, 2015, p. 93). Por ende, esto no descarta al director de arte, quien previamente al rodaje prepara su propuesta de paleta de color con la finalidad de dar sentido estético a los ambientes y elementos dentro de la ambientación. De hecho, en las películas seleccionadas se refleja una paleta de color en tonos cobrizos para la película. En *Agujero negro* y *En el nombre de la hija* se observa tonos grisáceos, blancos y negros, por el concepto poético de su historia.

2.3 Metodología

Naturaleza de la investigación.

Como puede observarse, la investigación tuvo un enfoque cuantitativo, y por la naturaleza de los objetivos la investigación fue descriptiva, ya que se pretendió determinar los componentes principales de una realidad. Además, es positivista puesto que presume

que la realidad se presenta y expone. Además, por su diseño será no experimental al no manipular deliberadamente variables. Al plantear el análisis de obras cinematográficas, se debe reconocer el carácter subjetivo del arte; por lo tanto, también se utilizó el método cualitativo como parte de la investigación y se partió de la observación perceptiva, puesto que no se pretendió analizar todos los elementos narrativos de los filmes escogidos, sino exclusivamente los que tiene que ver con la dirección de arte.

Unidades de análisis

Las unidades de análisis fueron dos películas ecuatorianas: *En nombre de la hija*, cuya duración es de 102 minutos; es un largometraje de ficción, su idioma es el castellano y está dirigida por Tania Hermida. Fue realizada en el año 2011 en la ciudad de Quito (Lemos, 2015, p. 10). Asimismo, el filme *Agujero Negro*, bajo la dirección de Diego Araujo, tuvo su lanzamiento al público en el mes de septiembre de 2018. Este filme fue realizado en blanco y negro, por lo que resulta importante analizar un proyecto que propone tonos grises y manejo de luces que dan valor a objetos y zonas iluminadas en contraste con las sombras. Se escogieron estas dos películas por su alto nivel de reconocimientos, tanto nacionales como internacionales, y el trabajo de ambientación que da las dos películas. Al momento de analizar estos filmes se los segmentó en “inicio”, “clímax” y “final”, para tener una mejor visión y observar la ambientación como parte del discurso audiovisual.

Instrumento

El instrumento utilizado para el estudio de las dos películas fue la Guía de Análisis para establecer a la ambientación como elemento narrativo (Parra, 2006, p. 77). Para ello, se establecieron diecisiete indicadores para calificar las características de cada una (Anexo 1). A continuación, las escenas escogidas de la película *En el nombre de la hija*, de Tania Hermida:

Escena 1. Inicio: Manuela, de 9 años, llega con la empleada de servicio, cargando sus maletas, al cuarto que compartirá con su hermano menor por dos meses, allí están sus primos e inicia observando a su alrededor, la decoración, su cama, las paredes y el dormitorio en sí mismo. Allí tiene su primer encontrón con Andrés, el primero que le dice que su nombre es de hombre y ella demuestra, con pocas palabras, su madurez, iniciando a instalarse, no muy satisfecha con su entorno. Da un realce de la época y el conflicto cultural que existía en 1976.

Escena 2. Clímax: Manuela tiene su primer encuentro en la biblioteca con un personaje solitario, con el tórax desnudo, barba y cabello largo maltratado y sucio, con tirantes y pantalón de pescador, es su tío loco, por su imagen física podemos descubrir que se trata de un filósofo de las palabras, tiene un baúl con recortes de muchos nombres y recortes pegados en el techo que significan un nuevo idioma: el “esperanto”. Ahí Manuela confronta su identidad con una sola pregunta que hace su tío: ¿Quién sois? Muy diferente a preguntar

¿Cómo te llamas?

Escena 3. Final: Manuela, antes de partir, recibe de su tío una caja de madera muy bien decorada, de color rojo, con recortes de personajes e ideales políticos que significaba todos los conocimientos de Manuela. Mas en el interior de la caja no se sabría de su contenido, por ese motivo se usa la caja como utilizaría dentro de la ambientación; pero ahora, ya liberada de las palabras que están atadas a un dogma, ha cambiado su relación con el lenguaje y los valores.

A continuación, las escenas escogidas de la película *Agujero Negro*, de Diego Araujo:

Escena 1. Inicio: Víctor, es un soltero que vive de su pasada gloria de escritor y en compañía de su mejor amigo, se hallan en un bar del sector La Mariscal donde atrae su atención Marcela, su futura esposa, de la que se siente atraído a primera vista, se le acerca, baila con ella y casi llegan hasta la cama. La ambientación es adecuada a un bar, con iluminación cálida acogedora con mesas bancas, botellas de licor y vasos, el vestuario de ella es provocador y rebelde que va con su juventud, mientras que la de él es más formal.

Escena 2. Clímax: Víctor, cansado de que la inspiración no le llegue para la escritura de su nuevo libro, encerrado en la casa de su suegra, con su esposa embarazada, desalineado y con baja autoestima, sale al parque del condominio donde habita a practicar tenis frente a una pared y es flechado por la belleza y juventud de Valentina de dieciséis años, una chica que llega a vivir a la casa de su padre dentro del condominio privado, porque su madre la dejó por ir con su amante a Europa.

Escena 3. Final: Marcela, esposa de Víctor, corrige la novela que luego de tantos años escribió su esposo, se reconcilia con él, pintan el cuarto de la que será su hija. Por otra parte, Valeria se va a vivir a otro lugar y sale con su maleta de la casa de su padre y de la vida de Víctor; aunque no llegaron a tener contacto físico ni un solo beso, la adolescente sirvió de muza para la obra literaria que al fin queda concluida sacando al escritor del agujero negro en el que vivía.

2.4 Análisis de los resultados

Análisis de las escenas de *En el nombre de la hija*:

Basado en la observación realizada y la guía de análisis se extrajeron los siguientes resultados: del total de ítems solo el 1, 8, 14 y 15 tuvieron una calificación afirmativa, como se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1. Resultado del análisis de la película *En el nombre de la hija*.

ITEMS	1. Escenografía artificial		8. La ambientación de cada lugar en la película tiene relevancia		14. El color rojo resalta en más de una escena		17. Es importante el maquillaje en la película	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Inicio		1	1		1		1	
Clímax	1			1		1		1
Final	1		1			1	1	
TOTAL	2	1	2	1	1	2	2	1
%	67%	33%	67%	33%	33%	67%	67%	33%

Analizando la tabla se puede decir sobre el Ítem 1 que da mención a “En la película existe una escenografía artificial” tiene en su mayoría respuestas positivas, es decir, en una buena parte de la escenografía existe aportes artificiales como muebles, cuadros, telarañas y demás, mientras que solo en la escena de inicio no se utiliza nada de artificial, todo es natural. Por su parte, el Ítem 8, que trata de “La ambientación de cada lugar en la película tiene relevancia” tiene una tendencia porcentual similar al anterior, pero en diferentes escenarios, es así como en el inicio y en el final la ambientación de cada lugar en la película es muy importante, afectando el criterio de la persona que mira la película, mientras que en el Clímax la ambientación no causa ningún efecto porque se enfoca solamente en los actores.

Para el Ítem 14, que dice “El color rojo resalta en más de una escena” la tendencia porcentual es diferente a las demás, donde el color rojo no resalta más que al inicio, dando al personaje principal (Manuela) una fuerte diferenciación con los demás, ganando desde el principio relevancia. Así las escenas de clímax y final no tienen colores fuertes, ni resaltan a un actor más que a otro. Como Ítem final, el 15 “El color ayuda a resolver conflictos en la película” deja como análisis que el color sí ayuda a resolver conflictos, pues tanto al inicio como al final, el entorno de la escenografía dice todo sobre el ambiente. La excepción es la escena de clímax donde dicho color no es importante, por su tendencia a enfocar más el rostro de los actores.

Análisis individual de los ítems.

Ítem 1 En la película existe una escenografía artificial.

En la escena de inicio es el único momento donde no existe presencia de escenografía artificial, que representa el 33% de la película, aquí se utiliza una casa de campo y un cuarto decorado a la antigua, con camas pequeñas y mobiliario de dormitorio típico de la época, dentro de una clase media alta. La escenografía es escasa, a pesar que estuvo preparada previamente para el rodaje a tiempo real, acorde a su época, es decir, los cuartos de dormitorio de la época de 1976, no eran muy sofisticados, no tenían adornos ni cuadros, tampoco lámparas por la falta de luz de la época en que se cuenta la historia.

Mientras tanto, en la escena clímax se nota la presencia de adornos, mesas, cabezas reducidas, libros, cajas y cuadros que realzan la credibilidad y concepto de uno de los momentos más importantes de la película. Aquí interactúan solamente Manuela y su tío, donde se muestra un espacio que tiene muchos recortes que dejan ver en sus formas y tamaños, una sofisticada cantidad de aquellos, tanto colgados como en un gran baúl. La tenue iluminación en la escenografía da un poco de misterio, forzando a demostrar que existe un personaje cautivo, además está la ropa andrajosa del tío que caracteriza a su personaje como un loco, que confunde a la vestimenta de un mendigo, por tanto, se vuelve a observar cómo se mantiene la continuidad de objetos dentro de la ambientación mostrando otro antecedente de escenografía como elemento narrativo.

Asimismo, en la parte final, se refleja un acercamiento del tío con Manuela, donde la escenografía es muy escasa en su originalidad en relación al ambiente de 1976, puesto que, en dicha época, eran escasos los periódicos de noticias y se visualizan recortes de muchas hojas en papel periódico. Se puede observar en el rostro y manos del tío la forma exagerada de expresión corporal, pero al momento de hablar, tiene otra coherencia que contrasta con su imagen, apreciando la inconsistencia del personaje y su entorno.

Ítem 3 La ambientación de cada lugar en la película tiene relevancia

En la escena de inicio es muy relevante el lugar donde llega Manuela, por tanto, la ambientación deja ver la época, el perfil de la casa, el campo, la pintura y textura de las paredes y las puertas. En sí mismo, el ambiente campesino, los portales de la casa, el piso de madera, los árboles y la arquitectura colonial, dejan que la ambientación hable por sí sola, trasladando al espectador a un lugar de antaño, a través de la puesta en escena de cada actor dejando a la imaginación el entorno social de ese círculo familiar.

En la escena clímax no se manifiesta la ambientación, porque el ambiente casi no se nota, más es importante el movimiento de los actores y sus diálogos, se aprecia las actividades que realizan, los gestos y reacciones de cada uno. En esta escena resalta cada una de las pocas

palabras del tío “loco” y su sobrina, nadie está interesado en mirar lo que les rodea a pesar que la ambientación esté presente, porque se mantuvo la misma ambientación en otras escenas, pero la puesta en escena con los actores le da el realce a este momento en el filme.

En la escena final, es necesario destacar la escenografía, para cerrar la obra con la ambientación, la actuación, sus diálogos, vestuario, color, maquillaje por su parte, toda la ambientación tiene relevancia, pues se observa como el piso se mantiene lleno de papeles y hojas de libros, representando al valor de la dirección de arte dentro del filme. Se visualiza la ambientación de un mundo surrealista y esto es lo que se logra con la ambientación crear atmosferas que crean espacios estéticamente de acuerdo con lo que el director quiere contar

Ítem 14 El color rojo resalta en más de una escena

La escena de Inicio se observa enriquecida con el color rojo en el pantalón de tirantes de Manuela, en el color del piso, típico de caoba, la vestimenta roja de las dos muñecas con las que llega al dormitorio. Es de resaltar que Manuela y sus muñecas visten muy parecido. En esta escena el rojo podría reflejar el carácter de la protagonista, brabucona y de fuerte, así el rojo le da desde inicio el carácter que se reflejará en el resto de la filmación.

En la escena clímax ya no se mantiene el color rojo, por otra parte, se observa tonos pasteles que contrasta la escena con la actuación de los antagonistas de Manuela, esto da equilibrio en la dramaturgia. Seguidamente, la vestimenta que se utiliza son vestidos de encaje que rompe la dureza resaltando más el blanco y el celeste, en una ambientación oscura y lúgubre. Así, el rojo dejó de ser quien representaba la historia.

La escena final, igualmente, se desenvuelve en una escenografía con poca iluminación, donde la vestimenta es muy similar al utilizado en el clímax de la película, resaltando la puesta en escena de Manuela y su tío “loco”. Aquí el rojo no existe, la batalla terminó; Manuela recibe más bien un aspecto de tranquilidad a través de su maquillaje. Así se deja de lado los tonos cálidos para entrar en el blanco de su vestimenta, y mantener la ambientación con poca iluminación en una escenografía oscura y lúgubre de la escena.

Ítem 15 El color ayuda a resolver conflictos en la película

En la escena de inicio los colores son fundamentales, diferencias a los niños de las niñas, resaltan el color del decorado de un cuarto de niñas, así como la utilería, en efecto, deja ver la decoración de la época, intenta diferenciar a través de los colores al género femenino y masculino, donde el rosa es de niñas y el verde de niños. Así es como la directora Tania Hermida da el primer perfil de la película ayudada por los colores, llevando al espectador a descubrir a través de este elemento la época donde un color decía si era hombre o mujer, donde la ropa hacía femenina o masculino a un hombre.

En la escena clímax no resalta el color, porque no hay conflictos que resolver, aparecen solamente Manuela y su tío en un cuarto donde prevalece la escenografía con poca iluminación, donde su ambientación se reducen a la luz de una vela y resalta la iluminación que muestra cómo se ven las sombras, se visualiza puntualmente lo que la directora quiere expresar por medio de la iluminación esto no quiere decir que la ambientación desaparece en esta escena, de hecho, pasa a ser prioridad el dialogo y actuación dentro de la escena. Luego, en la escena final, retorna el uso de la iluminación cálida en toda la ambientación donde el tío de Manuela le entrega una caja de madera, se observa el maquillaje en las manos sucias ennegrecidas de él y en Manuela limpias y cuidadas. Así se puede intuir que el maquillaje permite tener una identidad clara de los dos personajes, es evidente entonces que el color, maquillaje forman parte de la ambientación y la importancia que esta tiene dentro de la escena.

Análisis de las escenas de *Agujero negro*:

Basado en la observación de la película, y fundamentada en la Guía de Análisis, se lograron los siguientes resultados (solo se extrajeron los ítems que tuvieron una calificación diferente a la afirmativa, es decir que las respuestas no fueron "SI" al 100%, como se puede observar en la tabla No. 2).

Tabla 2. Resultado del análisis de la película *Agujero Negro*

ITEMS	3. El maquillaje destaca a los personajes		9. El maquillaje es fundamental		15. El color ayuda a resolver conflictos		17. Es importante el maquillaje	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Inicio		1		1		1		1
Clímax	1		1		1		1	
Final		1		1		1		1
TOTAL	1	2	1	2	1	2	1	2
%	33%	67%	33%	67%	33%	67%	33%	67%

Una vez que se han obtenido los resultados aplicando la Guía de Análisis, se puede afirmar que respecto al Ítem 1, “El maquillaje destaca a los personajes”, la valoración es escasa. Es decir, no se destaca el maquillaje por ser un filme en blanco y negro, pero esto no indica que no exista maquillaje dentro del desarrollo de la ambientación. Hay que resaltar que durante el rodaje de la película se necesita de maquillaje para tapar cualquier imperfección o ya sea maquillaje de caracterización. Por su parte el Ítem 9 sobre “el maquillaje es fundamental en la película” tiene como respuesta parecida a la anterior, debiendo a que el maquillaje puede servir solo para resaltar algún detalle, como ejemplo, Valentina, un personaje de la película resalta el color negro en sus labios, lo que quiere decir que utiliza un labial muy rojo para que haya resaltado incluso en una obra en blanco y negro, pero por lo demás, el maquillaje no es notorio pero si influyente en la escena.

Para el Ítem 15, acerca de si “el color ayuda a resolver conflictos en la película”, pues en este caso el color no está presente, a pesar de ser un filme monocromático de igual manera se realza los tonos de grises y blancos para dar una intención estética dentro de la película. Por otra parte, resaltando en la escena clímax, se hace un acercamiento a los rostros de Víctor y Valentina, pudiendo diferenciar los tonos de gris y ahí si definir que el color, por más que sea blanco y negro, ayuda a resolver un conflicto, apreciando las edades, las pieles tersas y frescas. Como Ítem final, el 7 donde dice “es importante el maquillaje en la película” tiene una respuesta negativa en su mayoría tanto en el inicio como en el final, posteriormente, dicho que existe un manejo de maquillaje en los actores.

Análisis individual de los ítems

Ítem 3 El maquillaje que se utiliza en la película destaca a los personajes

En la escena de inicio, se conocen a los personajes, el uno que es Víctor y la que será su esposa Marcela, a pesar de no mantener un maquillaje excesivo, no indica que no exista. Aquí la tonalidad de los grises y blancos jugaran un papel importante en cuanto a la ambientación como elemento narrativo dentro de la película. Por su lado, en la escena de Clímax si es importante en toda la filmación, considerando que están los actores Víctor y Valentina. Aquí sí se puede apreciar a una chica adolescente muy maquillada, con colores intensos y brillantes que seducen aún por encima del blanco y negro de la película, se aprecian sus labios, sus uñas, su ropa, su rubor y hasta sus brillantes ojos. Así el maquillaje en esta etapa del filme se destaca el personaje de Valentina cumpliendo el papel dado en la película que es mostrarse deseable en la escena. En la parte Final, se observa muy poco la presencia del maquillaje, pero se destaca la escenografía y actuación llevando la prioridad dentro de la escena mostrando el maquillaje sencillo de los actores.

Ítem 9 El maquillaje es fundamental en la película

En la escena de Inicio, a pesar que hay varias personas en un bar, donde se conocen Marcela y Víctor, no se puede apreciar el maquillaje porque la obra está en blanco y negro, pero el maquillaje está presente y sutilmente realzando su belleza, que atrae a Víctor cumpliendo el objetivo de la dramaturgia de la escena. En la escena clímax si se reflejan tonos intensos en el negro, más que en el blanco, Valentina usa mucho maquillaje que la hace ver aún más bella y sensual, dentro del contexto mismo de la película, puesto que le da un tipo de perfil de mujer atrevida, que motivó a Víctor a buscar besarla fallidamente. En la escena Final, se centra en Víctor y Marcela teniendo una reconciliación como pareja, leyendo el borrador de una novela, Aquí el maquillaje tampoco se destaca por la personalidad de Marcela, más es el diálogo y la ambientación, en blanco y negro lo que más atrae.

Ítem 15 El color ayuda a resolver conflictos en la película

La escena de inicio no hay colores que resalten; por otro lado, resaltan los tonos grises, blancos y negros que ayudan a resolver conflictos en la escenografía donde lo actores se encuentran, si bien se observa que ningún color sobresale, más bien hay muchos tonos de gris, que dan contraste de la vestimenta, escenografía, y maquillaje en la escena. En efecto, la escena clímax mantiene tonos que sobresalen a pesar de que todo está en blanco y negro, aquí el color negro toma un papel muy importante a la hora de resolver un conflicto de seducción, es así como Valentina resalta en su rostro el color de su maquillaje, labios carnosos y sensuales, demasiado provocadores e intensos. Es por eso por lo que esta escena es la de máxima expresión en toda la película, donde el color sobresale y es motivo de la mirada de los espectadores. Luego, en la escena final, la tonalidad se da a los tonos blancos para destacar la tranquilidad del actor principal. También así la escenografía y el maquillaje se mantienen en segundo plano, resaltando la iluminación en la ambientación centrándose en los actores, con una escenografía nada llamativa, con maquillaje y vestimenta sencilla y clara como para finalizar de buena manera la película.

Ítem 17 Es importante el maquillaje en la película

Como ya se ha aclarado, la escena de inicio el maquillaje no se realza el maquillaje, en toda la ambientación, ninguna persona resalta por su maquillaje. Lo que nos permite tener una lectura de una propuesta más real sobre los personajes y la historia. Los personajes no se maquillan para embellecer o tapar posibles imperfecciones, sino que al contrario este maquillaje naturalista llena de veracidad de la escena y sobre todo a los personajes. En la escena del clímax, la favorita de toda la película, el maquillaje juega un papel fundamental, como ya se venía diciendo. En la escena Final, es donde no se resalta al maquillaje, solo están Víctor y Marcela, aunque de lejos se ve a Valentina subiendo a un taxi con sus maletas. Aquí el director y guionista Diego Araujo no vio necesario destacar en maquillaje a Marcela, para mantener su misma imagen del inicio de la película sin sufrir una transformación en el personaje.

3. Conclusiones

La ambientación como uno de los elementos narrativos formó parte del discurso de los filmes investigados, *En el nombre de la hija* y *Agujero negro*. La ambientación, como un elemento narrativo, es parte de la forma y el estilo de contar las historias. Se pudieron identificar escenas en las cuales la ambientación parece no ser primordial, porque predominó la trama de la historia, provocando en el espectador mayor atención al trabajo actoral, sobre todo cuando se evidencia espontaneidad y una actuación orgánica. A esto se añade el trabajo de la puesta en escena generando un lenguaje audiovisual, que llega a opacar los elementos de la ambientación, lo cual no desmerece la dirección de arte que finalmente se fusiona como una sola propuesta estética con cada uno de los elementos del filme.

Por estas razones, los directores de las películas antes mencionadas, Tania Hermida y Diego Araujo, hacen mayor énfasis en los diálogos y el acercamiento hacia la visualización de la narrativa a través de factores técnicos, sin dejar de lado la ambientación para no solo despertar la atención de los espectadores sino sobre todo para crear una estructura más sólida, e inducir al espectador en la historia y crear un mundo posible, pero sobre todo verosímil.

De acuerdo con los resultados, las dos obras enfatizan en la ambientación, cada una con su estilo propio de acuerdo a la trama de cada película, pero sobre todo a la propuesta estética que no solo define la historia, sino que sobre todo trabaja en la forma de narrar y llegar al espectador en ocasiones con mayor énfasis a las emociones y en otras ocasiones en el pensamiento del espectador. De esto se desprende que la escenografía, el maquillaje, la paleta de color y el vestuario tuvieron presencia relevante en el desarrollo de las dos películas.

La ambientación de cada película fue dada acorde a su época, pero sobre todo busca despertar el exterior del mundo psicológico en el que viven los personajes. Punto aparte conocemos el mundo del director que se revela a través de sus creaciones y decisiones como evidencias en la paleta de color y como cada elemento de la ambientación revela el mundo interior de cada personaje. La propuesta escenográfica, ya sea natural o artificial, al igual que el vestuario y el maquillaje, responden no solo a la historia que se cuenta, sino principalmente a la propuesta conceptual del director quien hace tangible su idea sobre lo que nos quiere contar, no solo a partir del trabajo actoral y otros elementos fílmicos sino también a través de la ambientación que es parte de la construcción del filme.

Cada ambientación utilizada en las películas permite entender el medio en que se desenvuelven los personajes en los más disímiles escenarios. También resalta el color rojo para demostrar la fuerza del personaje en la película *En el nombre de la hija*, en los momentos adecuados resolviendo conflictos y dando carácter al personaje dentro de la historia. De la misma manera, en la película *Agujero negro* se enfatizan tonos grisáceos para resaltar

escenarios de otra época, recalcando la fuerza actoral y adentrándose en el claro oscuro como iluminación que refuerza un carácter de incertidumbre, miedo y angustia en el filme.

Por esta razón, las dos películas han sido reconocidas y galardonadas en nivel nacional a internacional, tanto por la excelencia de su guion, dirección, dirección de fotografía y actuación.

El estudio nos permitió corroborar que la ambientación no tuvo una notoriedad significativa en todas las escenas seleccionadas para la muestra, a pesar que los elementos que tributan a la ambientación tuvieron presencia importante en la construcción de la diégesis. Finalmente, podemos concluir que la ambientación es fundamental dentro de la narrativa, sea esta natural o artificial, porque le da valor no solo a la historia, sino que también permite desentrañar el mundo en el que viven los personajes y de alguna manera también nos revela el mensaje oculto que cada director propone al espectador para que este lo descubra y lo disfrute. Aun cuando estas películas son muy diferentes entre sí, se evidencia un trabajo serio en la propuesta de dirección de arte lo cual nos permite reconocer no solo una propuesta estética sino sobre todo entender la propuesta conceptual del director de cada filme.

Es importante evidenciar el desarrollo de la dirección de arte en el Ecuador como resultado de profesionales en cada área del proceso de producción nacional.

Anexo 1

Guía de análisis

#	ITEMS	SI	NO
1	En la película existe una escenografía artificial		
2	El vestuario de la película es ambientado a la época		
3	El maquillaje que se utiliza en la película destaca a los personajes		
4	Faltó maquillaje en la caracterización de los personajes en la película		
5	La película tiene paleta de color		
6	El color es fundamental en el desarrollo de la película		
7	La vestimenta en la película aporta narrativamente e la historia		
8	La ambientación de cada lugar en la película tiene relevancia		
9	El maquillaje es fundamental en la película		
10	La película cumple con un ambiente acorde a una época en cada escena		
11	La vestimenta forma parte de la personalidad de cada personaje		
12	La vestimenta es un elemento narrativo de la película		
13	Se fija usted en la ambientación como elemento narrativo en una película		
14	El color rojo resalta en más de una escena		
15	El color ayuda a resolver conflictos en la película		
16	Dentro de la escenografía existen indicios que repreentan cada personaje		
17	Es importante el maquillaje en la película		

Referencias:

- Bordwell, D. (1995). *Neoformalismo y el concepto de totalidad*. Madrid: Editorial Hispania.
- Canejo, J. (2006). *Proyecto sexo*. La Habana: Ediciones Televisa.
- Cervera, J. (2019). *Teoría y técnica teatral*. Buenos Aires: Editorial del Cardo.
- De Santo, E. (2015). *La dirección de arte en Argentina*. Buenos Aires: Editorial Libro digital.
- Domínguez, E. (2012). *Medios de comunicación masiva*. Tlalnepantla, México: Red Milenio.
- Fernández, J. (2015). *Cine y literatura*. Madrid: Ediciones Bibliotecarias de Madrid.
- Frisone, A. (2009). *El fomento cinematográfico*. Quito: Consejo Nacional de Cinematografía.
- Guzmán, D. (2016). Cine Ecuador: pasado, presente, futuro. *Revista Enfoque*, 2.
- Hernández. (2001). *El oficio de la crítica de cine*. México: La Jornada de México.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2015). *Metodología de la Investigación 6ta Edición*. México: McGraw Hill.
- Lemos, L. (2015). *La niña en el cine Ecuador 2008 a 2015*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- López, A. (2015). *Estudio de las fuentes cinematográficas para la investigación y docencia de los procesos urbanos*. Alicante, España: Universidad de Alicante.
- Meza, L. (2017). *El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento*. Costa Rica: Instituto Tecnológico de Costa Rica.
- Parra, N. (2006). *Obras públicas*. Santiago de Chile: Editorial Ibáñez.
- Pérez, L. (2015). *La presentación de lo urbano*. Medellín: Editorial Anagramas.
- Rialp, E. (1991). *El arte del maquillaje*. Madrid: Editorial Cinematográfica.
- Zurro, A. (2015). *Teatro popular*. Madrid: Editorial Teatro de la Jácara.





Entrevista

FESTIVAL INTERNACIONAL



SONIDO Y MOVIMIENTO

7ma. EDICION

SEDES

ESPOL PROSPERINA
TEATRO CENTRO DE ARTE
TEATRO CENTRO CIVICO
MAAC CINE
COLEGIO DE ARTES RAYMOND MAUGE THONIEL

OCT.

Del 21 al 25



Diálogos sobre la situación de la danza contemporánea en Guayaquil, en el marco del séptimo festival internacional *Sonido y Movimiento*

En Ecuador se llevan a cabo cada vez más eventos de arte, comunicación y audiovisuales. En este caso, el séptimo encuentro organizado por la Escuela Superior Politécnica del Litoral, Guayaquil, con un festival de música y movimiento.

Presentadora: Buenas tardes con todos. Bienvenidos a esta mesa de diálogo del séptimo festival internacional *Sonido y Movimiento*, organizado por ESPOL. Esta mesa, que cuenta con expertos en danza contemporánea, va a ser moderada por la periodista Clara Medina, que nos está haciendo el honor de acompañarnos en esta mañana, y también con los compañeros Irina Pesantes, Lorena Delgado, Jorge Tabla, María Luisa Gonzales y Omar Aguirre. Sin más, le voy a entregar el micrófono a nuestra moderadora.

Clara Medina: Muchas Gracias, y bienvenidos. Gracias al público que nos acompaña hoy, y nuestras gracias también a los panelistas. La idea es que conversemos una hora sobre la situación de la danza contemporánea en Guayaquil. Ellos no necesitan presentación, pues son reconocidas figuras de la danza, por lo cual entremos en materia y demos comienzo a este diálogo. Debemos comenzar por el principio, y el principio es el siguiente: ¿Qué es la danza contemporánea? Les invito a reflexionar sobre eso. La idea es que haya una interacción, una integración entre los panelistas; que no sea un monólogo, sino que puedan retroalimentarse e interrumpirse, diciendo: “bueno, quiero acotar tal y tal cosa”. Entonces, ¡Omar!, te doy el micrófono a ti.

Omar: En realidad soy un poco malo a la hora de hablar. Me preguntan sobre la danza contemporánea, pero es bien complejo dar un sentido, ¿no? Lo que puedo decirte, tal vez, es de un maestro que al reflexionar sobre de la danza contemporánea decía que no es necesariamente un conjunto de pasos específicos o estéticas específicas; tiene más que ver como una actitud. Tiene que ver con la experimentación, con la necesidad. Una vez vi una película sobre Madrid, de ballet específicamente, y había una escena de la profesora en la que le dice al alumno: “Tú tienes que ser bailarín, pero tienes que ser más que bailarín, tienes que ser artista. Por qué el bailarín no gana, el artista arriesga”. Entonces, también para mí, la danza, específicamente la danza contemporánea, tiene que ir con todo; arriesgar, experimentar, que te hable desde el corazón. Qué quieres decir, a dónde quieres ir, qué quieres romper. Yo pensé así, cuando empecé con la danza contemporánea

Clara Medina
Periodista
Guayaquil, Ecuador

**Irina Pesantes, Lorena Delgado,
Jorge Tabla, María Luisa
Gonzales y Omar Aguirre**
Artistas
Guayaquil, Ecuador

Clara Medina: ¿Alguien más que quiera complementar el concepto que nos acaba de dar Omar? ... ¿Irina?

Irina Pesantes: Buen día para todos. La danza contemporánea, para mí, es la esencia de cada creador, sacando lo más auténtico de lo que quiere ser, de su ser, de su pensamiento, de lo que quiere expresar. Además de los pasos y las técnicas aplicadas, en sí es lo que quiere dar al público, lo que quiere expresar, lo que quiere decir, lo que quiere que ellos entiendan, lo que quiere que ellos procesen, lo que quiere brindar a la sociedad, lo que quiere cambiar de esa sociedad con el mensaje que se está dando. Eso es para mí la danza contemporánea; es decir, tratar de causar una reacción, causar pánico en el público, que esto cree un impacto que pueda llevar a la reflexión. Y eso es, sencillamente, lo que una busca, lo que cada creador busca dejar. Una huella que quede impregnada, y que pueda influir en una sociedad. Eso, para mí, es la danza contemporánea.

Persona 4: Buenos Días. Quiero compartir con ustedes algunas cosas. Mi primera reflexión quiere señalar que le pasa algo parecido a la música y a la literatura. Por ejemplo, *Los hermanos Karamazov* de Dostoyevski, *Un cuarto propio* de Virginia Woolf, *La montaña mágica* de Mann u *Hojas de Hierro* de Vallejo, son para mí importantes no por la técnica, sino por el descubrimiento de aquello que va más allá de la narración. Sin embargo, no creo que el tema sea tan simple. Porque en la danza el ejercicio de la mirada va siempre de la mano con la construcción social del gusto y con la necesidad de afirmar actividades corporales, que danzan desde la adversidad y desde la periferia. Entonces, de esta manera, se añade tensión a la complejidad, en donde se mueven las artes escénicas. También, más que estilos, modas o tendencias de todo aquello que viene del “post”, o dicho de otra manera, una danza actual en nuestro país, se está nutriendo de inquietantes preguntas en el terreno móvil, como nos diría Ernesto Ortiz. Y, para ello, la experimentación no solo es un camino y una herramienta para la creación, sino que va más allá como proceso y metodología.

Persona 4: Veo otra cuestión. Si es que la danza contemporánea nos invita a repensar el cuerpo, el espacio y el tiempo; y, también, si los individuos son todos artistas-creadores. No lo sé. Deberíamos tener un movimiento tan dinámico y vital en el país, que enraizase en el mundo social y sobre todo en el mundo interno-colectivo. La danza actual, la danza de nuestros días, no viene sola; tiene un pasado convertido en presente, que se convierte en futuro. Y en Guayaquil tiene un rico y potente legado desde los años 30, 40 y 50, con el esplendor del ballet de Guayaquil. Una danza que se inaugura fulgurante, porque acoge a experticias y maestros de afuera, con un ser lleno de importantes nombres y destacadas figuras. No voy a hablarles de destrezas de destacadas figuras...que ustedes conocen mejor. Pero, paralelamente, en el ballet de Guayaquil, que fue importantísimo, ya venían preguntas

y preguntas que fueron poco a poco cambiando. Y, en los años 70, el ballet encontró sus propias co-tradiciones, entre disciplina, técnica, coreografía y público. Mientras, en Quito o Cuenca, también se había iniciado un camino de permanente emoción. Estas líneas o vectores de fuga que trazan el ámbito del *saber hacer* y el *querer permanecer* tienen sus propios detractores o sus caminos en descenso, que como la alegoría de Eugenia Barra dice: "El devenir histórico se parece a la gran ola del mar, en la que llega a una altura con punto sublime, y luego baja con estrepito crujir. El continuo permanente será siempre el cambio continuo de la historia no lineal y estática, sino de aquello que corre por arenas movedizas, por caminos inciertos, que hacen de la inestabilidad y la incertidumbre lo fructífero de la creación nueva para que la ola que viene vuelva a su punto de máxima luminosidad". La necesidad de experimentar con varios diálogos, y de experimentar con lenguajes cruzados desde las artes escénicas, no solo son algunos elementos que ubican a la danza como el sujeto de acción, sino también como sujeto político que desplaza a la coreografía. Entonces se da paso al cuerpo en sentido de sujeto. El cuerpo diverso que tiene de memoria como identidad única e irrepetible que crea, que se presenta y representa. Si hay algo interesante en esta modernidad tardía que entra en el campo de la contemporaneidad beligerante y líquida, como dice Bauman, es precisamente pre-conocer la diversidad, lo distinto, lo otro; entonces y solo así se puede construir mundos paralelos y múltiples, que sean capaces de convivir en tiempo y espacio. Subjetividades y sensibilidades para salir de ese campo de la comodidad, y entrar en el plano del juego y la fiesta, a la que nos invita a pensar Echeverría. El tiempo fuera de lo ordinario, diría, permite estar en el tiempo, que da resistencia; aquel tiempo que nos da el ocio, que es necesario para el tiempo extraordinario. El ser humano como ser histórico en el campo de la danza, ahora cuestiona las formas del saber, del pensar y del hacer. Ese cuestionamiento, del que habla Patricia Cardona, que dice que la danza muestra su poética de enseñanza, la danza como metáfora de vida, incluye en su cotidianidad, el sentir, el pensar y el hacer. Por fuera del pensamiento cartesiano, "pienso luego existo", dirían los filósofos del cuerpo, "siento luego existo". Pero descolonizar esa línea de nuestros cuerpos es también descolonizar el hacer. Los niveles de consciencia serán siempre los que aparecen en el tejido, en este tejido de experimentación, la reflexión filosófica como proceso propio de la creación creativa y por supuesto, del oficio. Si existe inspiración, que nos encuentre trabajando, había dicho Picasso. Entonces, este espacio verídico, esta tierra insegura, es fructífero para la danza contemporánea. Gracias.

Aplausos

Clara Medina: Bueno, tú has dado una bienvenida en este texto que has leído, y retomamos ahora, un poco, la conversación... ¿no? Porque la idea es que aquí conversemos sobre qué es la danza contemporánea y la situación en que se haya. Tú mencionabas Guayaquil, y te

remontabas un poco a la década del 30, y luego volvías de nuevo a los años 40, a los 50 y así hasta la actualidad. Me gustaría ubicar el inicio de la danza contemporánea en Guayaquil, y para eso le doy la palabra a Jorge. ¿Desde cuándo se habla de danza contemporánea en Guayaquil?

Jorge Tabla: Yo pensaría que, sin error, sin temor a equivocarme, que a finales de los 80 precisamente, en el año 89 exactamente, para ser muy exacto. Se comienza a dar los primeros indicios de la danza contemporánea en Guayaquil con la llegada de Lucious Kent y con la aparición de Jules Sarao, en ese momento. Recuerdo que, justamente, yo estaba saliendo de una...yo le digo pasión, que era el ballet. Estaba terminando como un proceso, estaba eligiendo entre el ballet baile sereno...Y decidimos juntarnos con unos compañeros, para ver si bailábamos, y sucedió que Philip fue invitado a Guayaquil para que hiciéramos una coreografía para esta compañía. Entonces yo estaba en Quito, tratando de estudiar en el instituto de la compañía, y también estaba viendo si trabajaba en ese momento con Shou Jonhson, con unos proyectos que se iban desarrollando ya, con un trabajo más suplemental, porque yo aún no tenía una noción muy amplia de lo que ahora se conoce como danza contemporánea. Y lo invité al muchacho, le propuse que viniese a Guayaquil a trabajar con Shoubert. Ese trabajo nunca se dio en ese preciso tiempo, pero esto fue el punto de partida para invitar al muchacho a conocer *Los Caídos de la Noche*, que fue la primera obra que se presentó en Guayaquil con Miguel Álvarez Arojo.

Lorena: Sí, entonces ahí es donde creo que se consolida esta mesa actual, donde podemos ver realmente estos mecanismos exploratorios, estos mecanismos investigativos, donde nos podamos ver como conceptos políticos, donde nos veamos como intérpretes, donde nos veamos como creadores, donde rompamos completamente esta barrera de solo ser ejecutantes; donde podamos proponer, donde se empiece a quitar esta barrera entre lo que hacemos cuando estamos haciendo teoría y cuando estamos haciendo práctica. Como todas estas discusiones que vienen sucediendo desde hace muchísimo tiempo, no son de ahora, esta transformación continua que tenemos que respetarla para poder seguir siendo actuales y reconocer a la historia como un hecho regular, pero también con subidas y caídas históricas que nos hacen encontrar o creer que encontramos siempre algo nuevo. La otra pregunta era..

Entrevistadora: Qué comunica en este caso, qué quiere comunicar.

Lorena: Yo siento que esta danza actual va a estar llena de preguntas, llena de posturas de cómo responder cosas, en constante diálogo con la sociedad en un vínculo indudable con el público. Pero trasciende el entrenamiento hacia el público, ahí yo siento que viene esto, no es tanto si queremos comunicar algo o no, si puede o no puede, porque la danza contemporánea abre un sinfín de posibilidades. Hay tantas creaciones como creadores, hay

tantos estilos como bailarines, y hay tantos contenidos o tantos mensajes como público presente. Entonces, la libertad que se da para determinar la comprensión de las obras es infinita; realmente creo que sobrepasa el hecho de discutir si podemos llegar o podemos comunicar algo. Lo importante es qué postura tenemos nosotros para que lo que estamos haciendo tenga sentido.

Entrevistadora: La siguiente pregunta es: ¿Qué dificultades tiene la gente que se dedica a la danza contemporánea en guayaquil?

Irina: Hay muchas dificultades, a parte de lo que todo sabemos, la parte económica, los auspicios y todo eso; pero una de las mayores dificultades que los creadores tienen que tratar de sobrepasar y ayudar es que el público quiera y entienda o trate de amar la danza contemporánea. Porque cuando los creadores hacen un montaje, por ejemplo, no vemos a la gente; generalmente la danza no es tan acogible. Entonces tenemos que tratar de que el público comience a amar la danza contemporánea, porque aquí en nuestra ciudad lamentablemente hay mucha audiencia para lo que es show, para las conferencias...Pero, si uno quiere decir algo o uno quiere captar al público con una danza, no llama mucho la atención; entonces, es difícil aceptar los requisitos. Es poca la asistencia del público, y tienes que hacer publicidad y tienes que llamar y ofrecer cortesía gratis. Lo mejor de un montaje es enamorar al público, tratar de que ellos quieran asistir; pero eso es difícil, es muy duro para las personas que tardan en hacer un montaje, y que tratan de hacerlo todo lo mejor posible, y la asistencia es poca. Es bien difícil, es muy difícil. Por ello, el mayor reto que tenemos nosotros los creadores es tratar de ampliar este círculo y de enamorar a la gente; tratar que se haga más grande el público, la asistencia a los espectáculos de danza contemporánea.

Medina: Completando con lo que dice Irina, yo también pienso que es un asunto de la liada del público. El gusto es una construcción social, entonces la danza contemporánea tiene que tener aquellas personas que convierten al público en cómplices, aquellas personas que van haciendo un hábito de vida de ese descubrimiento, que pasan del tema de la contemplación pasiva de estar en la butaca, que podría suceder en lo clásico, que es



muy lindo y nos causa como un asombro al ver que pueden hacer tantas cosas y tan bonitas en cuanto a lo técnico. Pero, en cambio, el espectador actual también tiene que vivir el momento en concreto, vivir el momento como involucrándose en el hecho creativo del escenario y entrar en una revelación en donde de ya no ser solamente contemplador. Entonces, el espectador ya tiene una experiencia diferente de vida, ya no está sentado en la butaca, pero eso significa que tiene que tener también un criterio, ir desarrollando la crítica y el criterio. Si la danza moderna, la danza actual, la danza contemporánea, la danza de nuestro días quiere difundirse desde otro lugar, desde otros lugares, también el espectador tiene que ponerse y abrir su sensibilidad desde otro lugar.

Moderadora: Bueno, escuchándoles tengo algunas preguntas, me surgen algunas inquietudes, sobre los públicos. ¿Los bailarines también tienen responsabilidad en la formación de públicos? No lo sé, es una pregunta que les planteo. Y, por otro lado, la historia de Guayaquil nos dice que siempre ha habido muchas academias de danza, pero luego esas academias no forman como a largo plazo bailarines o grupos que permitan una actividad sostenida de danza. Siempre estamos con las dificultades tal vez de hace veinte años...Porque, en la historia de la danza, da esa sensación de que siempre estamos iniciando. ¿Alguien desea contestarlo? Jorge, tal vez, o Lorena.

Lorena: Quiero hacer una reflexión. Ahora, escuchando a Omar, siento que lo podríamos llevar a nivel nacional, porque podría hablarles de Cuenca con otras situaciones. Y bueno, viví un tiempo en Quito, donde también se produce un sin fin de complejidades con respecto a esa misma situación de los públicos. Porque si bien, por ejemplo, nosotros podríamos ir a Quito a ver obras y ver teatros llenos, o medianamente llenos, vamos a otra obra y es el mismo público y vamos a otra y es el mismo público y vas a otra que ya es pagada y ya no está nadie en ese público. Entonces, debemos aprender también cómo quizá no se tendría que hacer público. A mí me parece muy importante esto que dice Omar, porque sí es cierto que todos iniciamos porque queremos bailar, y es cierto que poco a poco se nos van metiendo miles de explicaciones en la cabeza y no solo en la cabeza, sino en lo corporal también, porque uno empieza por el gusto de bailar prácticamente en clase de técnica muy seguida y de pronto les ves a estudiantes que lo único que les queda es bailar, empezar a hacer esa repetición de cosas que ya no alimenta nada de tu primera motivación, sin embargo creo que sí hay que ser cuidadosos en el sentido de “¡sí, seguimos bailando! Y sigue esa motivación, pero también queremos que la danza trascienda, porque también hablamos de la danza a nivel artístico, entonces en ese sentido responde a una evolución artística, y estamos hablando de la danza escénica que tiene una comunicación, o sea indudablemente existe todo eso para que pueda estar dentro de esta consideración, no podríamos hablar de las danzas de competencias o las danzas de entretenimiento, que ya responden a otras dinámicas. Hay que señalar que sí,

que indudablemente bailamos, pero al mismo tiempo tenemos que realizar la trascendencia de esto, sin malinterpretarse tampoco y se vuelva solo como la danza conceptual, porque también volvemos dentro del destino de la danza contemporánea, si queremos utilizar ese término, también tenemos o somos muy conceptuales o muy experimentales o también una forma de irse por el humor o solo en la exploración corporal, sobre todo en los finales de los 80, 90 se puso muy de moda en las compañías europeas y ahora pareciera que están regresando y en Latinoamérica se están volviendo muy fuertes, entonces incluso la imitación a esas investigaciones se vuelven cada vez más profundas y eso también es de temer, un ojo hacia eso. Ahora, en relación a esta pregunta de si nosotros somos responsables de formar al público: creo que todos, al considerarnos creadores, al llevar esta barrera de intérprete/ creador, ya viene implícitamente una responsabilidad hacia al público que, como decían, como decía hay una responsabilidad social, entonces sí quizás no tengamos la campaña de crear qué públicos pagan, pero si no podemos estar atestiguando eso, peor en nuestra sociedad, o sea si bien es cierto que nuestros familiares son los primeros que a veces no quieren ir. Una vez mi mamá va porque me veía bailar, pero cuando los años pasan ya lo dudan. Pero sí, creo que más que educar, o sea indudablemente tiene que ser el cómo les vamos a hacer que asimilen, no llevarlos a lugares donde quieran salir corriendo, pero también creo que tiene que ver con la sensibilización, la sensibilización con la sociedad que está mediáticamente bombardeada, una sociedad en donde ya no tienen la necesidad de ir al teatro, ya no quieren esas sociedades muy lentas, muy aburridas; vivimos en una sociedad de desechos, todo quieren quitar, todo se quiere borrar, todo se quiere eliminar, entonces el hacer arte en general en una sociedad así es bastante complejo, entonces yo sí creo que nuestro deber hacia el público, hacia la gente que nos rodea es la sensibilización, sobre todo a los niños porque ellos son la sociedad que de verdad van a interesarse en algún punto, o sea yo siempre comparto, si tiene danza o tiene teatro o tiene música cuando eres niño es una sociedad en donde lo va a ver normal, que lo va a buscar cuando sea grande, pero si nunca se le da eso, si solo está el fútbol desde que eres niño entonces lo único que vas a buscar es eso, no vas a buscar otras cosas.

Entrevistadora: Un detalle en la declaración de públicos. Alguien dijo que sostener públicos y crear públicos, además de que sea un programa o proyecto, una intencionalidad, es hablar de espacios afectivos, crear mundos afectivos entre los que están por este lado y los que están del otro lado, porque es cierto lo que dice Lore: nos ubicamos en donde estamos como sociedad, el fin, pero el ser humano ante todo no dejará de ser humano, a pesar de todas las tecnologías. Y hay un elemento tan decisivo como es aquello de que el arte y la danza, por más actual, por más que incumple, por más subjetiva que sea tiene que tener una poética que va de mano con la estética, no solo la poética de la que habla Platón sino más allá, aquella que construye y dialoga entre lo poético y la tragedia. El ser humano está vivo siempre con



la idea de la muerte, y en la actualidad aparte de estar fragmentados como sociedad, estamos en un mundo en el que vivimos la violencia a cada momento, cada instante de forma soqueada, y la muerte está presente, entonces la tragedia y la poética, en pertenencia a Platón pero volviendo a nuestro días, es aquello que nos puede dar un mundo afectivo con el otro, desde las afectividades construimos los mejores públicos, con los niños, los jóvenes o los abuelitos.

Jorge: Sí, todavía pasa cuando uno hace una danza contemporánea por ahí con un grupo que estaba haciendo ballet está perdiendo la línea, están pensando que no se están viendo estéticamente, porque no sé de técnicas, eso aun en nuestros días pasa mucho, bueno ahora me quiero definir básicamente en el tema de los públicos, yo creo que limitas que haces. Guayaquil está teniendo un momento muy importante, creo que la universidad es el mejor suceso que le pudo pasar a este evento, a la danza contemporánea como carrila, que hay gente joven que está aquí, y algunos que se están formando, yo lo que pienso es que hay que motivar la creación, porque si ha habido una escasez de creadores, cuando hacían estas preguntas porque no se ha sostenido este movimiento desde los años 80, desde que empezó, precisamente porque se formó un grupo de gente pero lo que hizo no tuvo continuidad; y, si tuvo continuidad, no tuvo la continuidad suficiente porque hay que informar, hay gente que vaya, pero no ha habido proceso de creación, para que se genere un movimiento específico, lo suficientemente sólido en la ciudad para que eso también genere público. Es decir, la presencia de la danza en la escena, hace que el público sepa de qué le está pasando a la danza; si nosotros no requerimos danzar de manera coherente en el escenario la gente se olvida, precisamente por lo que decía Lorena, por ese hincapié en el que las cosas pasan, porque es como un tuit, todo tiene que ser muy rápido, de modo inmediato, entonces yo creo que si está haciendo falta intensificar que la responsabilidad que yo decía del tema del público, a parte de los creadores, es mantenerse vigilantes, y todo eso es una alta resistencia aquí en esta ciudad lo es porque cuesta mucho, cuesta mucho producirla, porque es muy difícil que alguien se incentive. Entonces, más allá de aquellas cosas que nos han desilusionado sobre cosas que pierdo la esperanza y luego la recuperó de nuevo, pasa todo, a veces pensamos que la música contemporánea puede ser muy fácil, porque puede ser cualquier cosa, entonces es como esa visión de la danza, yo creo justamente el tema de la universidad de que vaya más allá, de lo formal, de la técnica hay un espacio donde el pensamiento donde se sustenta mejor en lo académico, es fundamental e importante.

Porque el público es una suerte, el público por más amoroso que nosotros seamos, es una suerte el que baila, y para que baile tiene que ver danza en escena o sea tenemos que estar presente por que el festival tiene 18 años haciendo danza, este año hemos tenido el festival, no sé si el próximo año va a pasar igual pero también hubo un aprendizaje alrededor de la comunicación, alrededor de cómo publicarlo, alrededor de la pregunta "¿qué hacer?", para que la gente se entere aprovechando la tecnología, las redes sociales, aprovechar los amigos para que sean portador de una voz de la danza y del festival mismo, la comunicación es importantísima, o sea tenemos que aprender un poco de eso aspectos porque cuando nosotros nos inscribimos en la danza comercial que aquí en la ciudad, por que necesitamos comunicar mejor lo que hacemos y creo que es una carencia que habido por que de repente en esta especulación vital sobre el no ser comercial de repente tenemos la visión de que si somos comercial todos, nosotros vamos al teatro para que la gente pague al vernos y eso es una forma de comercializar nuestro trabajo, que hay que entender lo que decimos como comercial. Justo ahora hay un proyecto de marketing que se vende junto con las facturas de compras de fin de año de un centro comercial, y eso es un éxito rotundo, pues ya van por cinco o seis años. Es decir, más allá de todo esto nosotros podemos extraer cosas desde el punto de vista del marketing, de la publicidad, que avancen junto con la mía al teatro. Pero yo creo que la comunicación no la hemos estado formulando de la mejor manera; también nos falta encontrar caminos para comunicar mejor lo que hacemos, y sobre todo que estén todas las exigencias que yo refería que deben estar presentes. Vamos a hacer que la danza suceda...

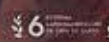






Misceláneas

ES LA MUJER PERFECTA HASTA QUE DECIDE SER LIBRE



LA MALA NOCHE

UN FILM DE GABRIELA CALVACHE

CINEMATICA FEMAS y CINE CANARIAS. Producción: LA MALA NOCHE. Dirección: Gabriela Calvache. Guión: Gabriela Calvache. Música: Sebastián Pineda. Montaje: David Ruiz. Fotografía: Sebastián Pineda. Distribución: Cines de España. Clasificación: 16 años. Sinopsis: Una mujer perfecta decide ser libre.

La mala noche (2019)

La mala noche es un thriller de 2019, escrito y dirigido por Gabriela Calvache después de ocho años de investigación con niñas, adolescentes y mujeres adultas relacionadas con la trata de blancas. Esta película fue rodada en Quito, Ecuador, a lo largo de 2017; contó con un elenco de 30 actores y casi 200 extras.

La película empieza mencionando un terremoto que desentierra una realidad escabrosa: la prostitución forzada de personas del sexo femenino. Una niña perdida en la playa es embarcada en una camioneta y llevada por unos desconocidos, con engaños, hasta la mansión de Nelson, el jefe de esta mafia. Dana, la protagonista de la película, es una prostituta que visita constantemente a este hombre para pagarle una deuda. Al fijarse en la niña secuestrada, Dana hará todo lo posible por rescatarla y liberarla de su condena.

Después de la primera escena, construida de forma retórica con una imagen ralentizada y sonidos que no corresponden a la realidad objetiva de la protagonista, la película expone de manera directa la realidad de Dana, abordando su trabajo como prostituta. Así, las escenas sexuales son explícitas y nos permiten conocer de forma contundente la dramática situación del personaje.

Esta situación se ve potenciada por el tratamiento de la luz en las escenas, donde ella interviene e interactúa. Por eso, observamos casi siempre que la luz solar ingresa por las ventanas a pesar de la fuerte iluminación de los interiores. Además de la luz, elementos de arte como el empañamiento de los vidrios crean un contraste atemporal cuando contraponen el frío que evidentemente hace en los exteriores con el calor que parecen sentir los personajes en los interiores.

Detrás de esta atemporalidad se sugiere también una no pertenencia; no se sabe si es de día o de noche, pero tampoco se sabe dónde ocurre la historia. Aun así, las escenas de sexo dejan bastante claro que donde sea y a cualquier hora, la protagonista es una de las trabajadoras de Nelson más solicitadas.

Estas escenas con contenido sexual, además de ser explícitas, tienen como característica una estética muy cuidada que revela un interés por representarlas de forma convincente y realista. La estetización de la sexualidad en un contexto tan fuerte como éste corre el riesgo de abrir otras interpretaciones a dicha realidad. ¿Por qué son necesarios para la directora la duración, el detalle y la contemplación de la sexualidad de una víctima de la trata de blancas?

Jordy Tapia Robles
Universidad de las Artes
Guaayquil, Ecuador
jordy.tapia@uartes.edu.ec

¿Por qué la película recurre a un amplio registro de relaciones sexuales de la protagonista, a pesar de que ya sabemos sobradamente en qué trabaja?

Lo estético y lo ético son dos campos de estudio frecuentemente problematizados, puesto que el exceso de uno puede causar el detrimento del otro. En la película de Calvache, el cuidado estético de las escenas sexuales suma un conjunto de valores al juicio del filme que debilitan su cuestión política, sugiriéndole al espectador una apreciación hermosa de la fotografía a pesar de la dura temática. Aquí, el recurso fotográfico además de su buena técnica puede ser juzgado por su belleza.

Entre los valores que despierta la fotografía al juicio están los encuadres que protagoniza Dana con su cuerpo desnudo, mostrándonos la libertad sexual con la que ella vive su vida y el placer que encuentra en ello. Esto se contraponen directamente con la esclavitud que vive, ya que trabaja bajo el reglamento de otra persona.

Estos encuadres, además, nos muestran a una protagonista perfectamente adherida a los espacios, con una vestimenta que encaja con la paleta de colores de la escena. Ni siquiera nos sorprende cuando abusa de ella un hombre, con el fetiche por las cajas musicales de bailarinas.

A pesar de esto, sin embargo, todas esas escenas permiten que ahondemos en la realidad de la protagonista y en su contexto, dejándonos ver así no solo los tipos de clientes a los que debe someterse, sino las diferentes emociones que invaden a la protagonista en el mismo trabajo.

Pero, ¿podríamos asumir que el asunto estético en esta película es un aspecto que funciona en medida de lo ético? Creemos que no. Creemos que el recurso fotográfico es utilizado en esta película para sumar puntos a la obra en sus dimensiones técnicas y estéticas, estando separado del tema de la película; o que, en todo caso, su vinculación no es propiamente política, sino meramente referencial y descriptiva.





Imagen: Gema Toapanta

Pedalear es político. #lasaventurasdeguayabita

Las Aventuras de Guayabita son pequeños relatos sobre el transitar Guayaquil en bicicleta, una mezcla de ficción y realidad, en la que la narradora se apropia de la violencia que recibe y la vuelve su fuerza en este personaje imaginario que termina derrotando en las calles a los acosadores.

Viernes 12:00 pm, Piscina Olímpica, 3000m.

Avanzo en bici por la calle Hurtado, a la altura del lugar de jugos hay una patrulla parqueada en doble fila, me hago hacia un lado para pasar junto a ella. El policía sale del local con un jugo en una mano y un pastel de pollo en la otra. Él rodea por detrás la patrulla y al pasar junto a mí, me mira y dice: "tss! tss! mamita rica", paso por completo el auto y meto los frenos. Me detengo. Dejo la bici en la calle. Camino hacia él y le pregunto: ¿qué es lo que quieres? Me dice que no era a mí con quien hablaba mientras le da un último mordisco a su pastel. Me enoja. Agarro el jugo de su mano derecha, se lo lanzo encima, lo golpeo en la entrepierna. Se dobla sobre sus rodillas. Alcanzo a ver las esposas. Se las quito de un solo movimiento y las coloco en sus muñecas. Lo obligó a meterse en la parte de atrás del auto. Cierro la puerta y enciendo la sirena. Todos los del puesto de jugo aplauden y el sr. Manaba me trae uno de naranja con zanahoria. Mi favorito. Regreso a la bici y continúo el camino a la piscina. Llego, me lanzo al agua, nado 3000m pensando en una divertida historia sobre perder el control.



Kathy García
Universidad Casa Grande
Guayaquil, Ecuador
mecanimaproducciones@gmail.com

Martes, 4:16 pm, Hogar de Cristo.

Luego de una grata reunión sobre cómo cambiar el mundo, salgo después de un gran abrazo y un "ve con cuidado, la salida de aquí es dura", pedaleo lento bajando los cambios para pasar la primera cuesta antes de la avenida. Al llegar a la Av. Casuarina, tomo el lado izquierdo para evitar un poco el paso de las cinco líneas de buses que pude contar. Voy bien, feliz de que ya no haya sol y que las subidas se volvieran divertidas bajadas, el tráfico me da un poco lo mismo, en mis oídos suena *Led Zeppelin*.

Nuestras vidas se juntaron cuando yo iba más rápido de lo que suelo permitirme, a casi dos semáforos de la avenida Perimetral, en la bajada más larga que tiene la avenida Casuarina. De repente, siento un golpe por detrás, una moto pasa junto a mí. Dos hombres: el que conduce, un gordito con una camiseta deslavada naranja y gorra sucia de Holcim; su acompañante, un flaco, camiseta sin mangas negra, zapatilla y cara de espanto, la moto, una panadera roja con negro envejecida, la placa, HT... Algo.

Veo por el rabo del ojo, como el brazo del flaco se le va para atrás, la moto se les tambalea un poco, su mano se ha pegado con mi asiento, el flaco pega un grito y se agarra la mano de dolor y el gordo se ríe a carcajadas. Paran en el penúltimo semáforo, sobre el lado izquierdo junto al montículo de basura, me detengo a su derecha, en un balance de brazos, doy un salto y con mis dos pies los pateo. Caen al montículo de basura. Del otro lado, un hombre que va subiendo su triciclo se ríe a carcajadas y grita "dale Carapaz" con las manos levantadas en victoria. Me contagia la risa, me subo a la bici, el semáforo se pone en verde y avanzo. Llego a la entrada de la 8 y decido probar suerte por la perimetral.



Lunes, 2:00 pm

Me detengo en el semáforo de la calle Baquerizo a la altura de Víctor Manuel Rendón. Dos hombres con terno no alcanzan a cruzar antes de que acabe la roja. Uno de ellos me señala como si yo fuera una vitrina de alguna tienda de centro comercial, y dice: "desde que ganó el Carapaz ahora todos andan con la novelería de la bicicleta". Detrás de mis gafas se me retuercen los ojos como bien he aprendido de mis hermanas cuando no logran expresar con palabras lo que sienten y pienso: "ando en bici más de lo que tu culeas %&\$#". La luz cambia, el carro de atrás pita, miro al hombre de terno junto a mi y le sonrío gentilmente. Me voy.





Imagen: Gustavo Calderón

Evaluación por pares

ÑAWI: ARTE DISEÑO COMUNICACIÓN es una revista arbitrada que se rige por el sistema doble par anónimo.

Los artículos enviados por los autores son evaluados previamente por el Comité de Redacción para comprobar si se ajustan a las normas de edición y a las políticas temáticas de la revista.

Cuando el artículo pasa ese primer filtro, entonces es enviado a dos evaluadores externos expertos en la temática abordada por el autor. Para cumplir y defender la ética de la investigación, estos evaluadores son siempre ajenos a la institución a la que pertenece el autor y son los encargados de dictaminar si responde a los intereses científicos de la publicación. En la valoración final, los revisores deciden entre las siguientes opciones: publicable, publicable con modificaciones menores, publicable con modificaciones mayores o no publicable. En el caso de que haya disparidad de opinión entre ellos se recurre a un tercer experto.

Derechos de autor (Copyright)

Los originales publicados, en las ediciones impresa y electrónica, de la revista Ñawi. Arte, diseño y comunicación, son propiedad de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (FADCOM), perteneciente a la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), Guayaquil, República del Ecuador, siendo absolutamente necesario citar la procedencia en cualquier reproducción parcial o total de los contenidos (textos o imágenes) publicados. Ñawi proporciona un acceso abierto e inmediato a su contenido, pues creemos firmemente en el acceso público al conocimiento, lo cual no obsta para que la cita de la fuente sea obligatoria para todo aquél que desee reproducir contenidos de esta revista.

De igual modo, la propiedad intelectual de los artículos o textos publicados en la revista Ñawi pertenece al/la/los/las autor/a/es/as.

Esta circunstancia ha de hacerse constar expresamente de esta forma cuando sea necesario.

Todo el contenido de ÑAWI mantiene una licencia de contenidos digitales otorgada por Creative Commons

Licencia Creative Commons

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

Directrices de contenido

Los textos postulados deben:

1. Corresponder a las categorías universalmente aceptadas como producto de investigación.

2. Ser originales e inéditos.

3. Sus contenidos responden a criterios de precisión, claridad y brevedad. Se clasifican en:

3.1. Artículos. En esta sección se publican:

3.1.1. Artículos de investigación científica, artística y artístico-tecnológica: presenta de manera detallada los resultados originales de proyectos terminados de investigación. La estructura generalmente utilizada contiene cuatro aportes importantes: introducción, metodología, resultados y conclusiones.

3.1.2. Artículo de reflexión o ensayo: presenta resultados de investigación terminada desde una perspectiva analítica, interpretativa o crítica del autor, sobre un tema específico recurriendo a fuentes originales.

3.1.3. Artículo de revisión: resultado de una investigación terminada donde se analizan, sistematizan e integran los resultados de investigaciones, publicadas o no, ya sea en el campo científico, artístico o artístico-tecnológico, con el fin de dar cuenta de los avances y las tendencias de desarrollo.

3.2. Entrevistas: En esta sección se puede presentar una conversación con algún teórico o artista vinculado con las temáticas de la revista.

3.3. Misceláneas: En esta sección se puede presentar una breve reseña bibliográfica del trabajo de teóricos o artistas vinculados con las temáticas de la revista. Asimismo, se recibirán textos teóricos experimentales ajenos a los estándares hegemónicos de la investigación científica.

1. Datos del autor o autores. Nombres y apellidos completos, filiación institucional y correo electrónico o dirección postal.
2. Título. En español e inglés, escrito con mayúsculas y minúsculas, con un máximo de 15 palabras. Con letra Times New Roman de 14 puntos y en negrita.
3. Resumen. Se redacta en un solo párrafo, da cuenta del tema, el objetivo, los puntos centrales y las conclusiones. No debe exceder las 150 palabras y se presenta español e inglés (Abstract).
4. Palabras claves. De cuatro a seis palabras o grupo de palabras, ordenadas alfabéticamente, la primera con mayúscula inicial, el resto en minúsculas, separadas por punto y coma (;) y que no se encuentren en el título o subtítulo, deben presentarse español e inglés (Keywords). Estas sirven para clasificar temáticamente al artículo.
5. El cuerpo del artículo. Se divide en Introducción; Desarrollo, con apartados encabezados con números (1, 2, 3...) y/o subapartados (1.1.; 1.2. 1.3. ...); Conclusiones y Bibliografía. Si fuese necesario, se presentan tablas, imágenes y figuras como anexos.
6. Texto. Las páginas deben venir numeradas, a interlineado 1,5 con letra Times New Roman de 12 puntos. La extensión de los artículos debe estar alrededor de 4.000 a 7.000 palabras (para artículos), entre 500 y 1500 palabras (para reseñas) y entre 2000 y 5000 palabras (para entrevistas)
7. Citas y notas al pie. No deben exceder más de cinco líneas o 40 palabras, de lo contrario estas deben ser incorporadas al texto general.

Referencias bibliográficas

1. Se seguirán las normas del estilo del sistema APA 6ª edición, 2016:

<http://www.apastyle.org/>

2. La forma de citar dentro del texto será la siguiente e irá entre paréntesis (autor, año, página): ""Las corrientes funcionalistas y conductistas de la sociología y de la psicología social fueron especialmente sensibles al hechizo 'económico' del modelo 'E-M-R'"" (Abril, 1997, p. 21). Y su referencia bibliográfica:

Abril, G. (1997). *Teoría General de la Información*. Madrid: Cátedra.

3. Si hay dos autores, la cita en el cuerpo de texto irá entre paréntesis con el nombre de los dos autores. "La maestra no se informa cuando pregunta a un alumno" (Deleuze & Guattari, 1988, p. 24). Su referencia bibliográfica:

Deleuze, G. & Guattari, F. (1988). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pretextos.

4. Si es un capítulo en libro colectivo la cita en el cuerpo de texto es igual que para los libros. Su referencia bibliográfica:

Catalá, J. (2012). Formas de la distancia: los ensayos filmicos de Llorenç Soler. En Miquel Francés (Coord.). *La mirada Comprometida*. Madrid: Biblioteca Nueva, pp. 23-41

5. Si es un artículo de revista la cita en el cuerpo de texto es igual que para los libros. Su referencia bibliográfica será:

Larrañaga, J. (2016). La nueva condición transitiva de la imagen. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 4 (2), pp. 121-136. Recuperado de 10.17583/brac.2016.1813

6. Si es una película, la primera vez que se cite se indicará: *Título en español* (Título original, Director, año). El título original únicamente si es distinto del título con el que se estrenó en Latinoamérica.

Qué tan lejos (Hermida, 2006)

7. En el caso de que los autores incorporen imágenes, entonces proporcionarán la correspondiente autorización. De no ser así, deberán ajustarse al artículo 32 del TRLPI que señala que la inclusión de obras ajenas de carácter fotográfico, plástico o figurativo no necesita la autorización del autor, siempre que se cumplan las condiciones detalladas a continuación:

- que lo incluido corresponda a una obra ya divulgada,
- que se realice con fines de investigación,
- que responda al “derecho de cita” para su análisis, comentario o juicio crítico.
- que se indiquen la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada.

Los gráficos, imágenes y figuras deben realizarse con la calidad suficiente para su reproducción digital y deben adjuntarse los archivos gráficos originales (si el artículo es aceptado) en fichero aparte (preferentemente en formato JPG o PNG). Es importante indicar el lugar donde aparecerán en el cuerpo del texto del siguiente modo: FIGURA 1 POR AQUÍ. Dichas imágenes deben citarse del siguiente modo: Figura numerada. *Título* (Autor, año)

Ej.: Figura 1. *Dieta* (Santillán 2009).

El autor es responsable de adquirir los derechos y/o autorizaciones de reproducción a que haya lugar, para imágenes y/o gráficos tomados de otras fuentes, normativas del arbitraje y evaluación externas de los trabajos.

Envío de originales

1. Los artículos, las entrevistas y la reseñas se enviarán en línea a través de la plataforma OJS (Open Journal System) en la que está alojada la revista en su versión electrónica:

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/about/submissions#onlineSubmissions>

2. Para ello, es necesario registrarse e iniciar sesión.

3. Las fechas a tener en cuenta para los próximos números son las siguientes:

a. Ñawi: Arte, Diseño y Comunicación. Vol. 4, No. 2 (2020): julio

Dossier: Del Arte y de la Historia Cinematográfica (En proceso)

Coordinadores:

PhD Jordi Macarro Fernández (HEC Paris / Université de Bourgogne Franche-Comté)

PhD Jezabel Gutiérrez Pequeño (IUT Dijon, Université de Bourgogne Franche-Comté)

El cine, ya desde aquellas primeras imágenes de los Lumière que reflejaban la realidad de manera fotográfica, ha sido considerado como Arte, ubicado al mismo nivel que las pinturas paleolíticas de las cuevas de Lascaux, los cuadros de Goya en el Museo del Prado o los graffitis de Bansky en las calles de Bristol. Un “arte total” que integra la pintura, la música, la literatura, la fotografía... para crear una obra que devenga algo diferente a todo lo anterior pero que al mismo tiempo se conciba y perciba como “un todo”. Un arte que, en el siglo XXI, ha dejado de estar necesariamente vinculado a un espacio determinado, desplazándose ahora con aquel que lo contempla. Aunque, al mismo tiempo, el cine también es una industria, pues la mercancía que esta produce, las películas, son objeto de comercialización. La filial cinematográfica, la más visible de las industrias culturales, es el origen de importantes infraestructuras cuyo dinamismo se basa en la búsqueda y obtención de ganancias: desde la Gaumont, la compañía cinematográfica más antigua, a las Majors norteamericanas, los estudios Shochiku en Japón o las titánicas industrias indias, como Bollywood, cada una trata de conseguir su espacio de mercado a través de producciones que puedan ser susceptibles de interés para un público cada vez más numeroso cuya voluntad de evasión es cada vez más notoria. En una época en la que el giro estético sobre aspectos teóricos no hace más que confirmar y ratificar la naturaleza artística del cine, y en la que coincide además una de las mayores actividades industriales de carácter lucrativo, cabe que nos cuestionemos si el cine es ¿arte o industria? Este monográfico propone que se aborde esta cuestión desde perspectivas amplias y variadas. El espectro de análisis propuesto para este número especial abarcará desde posturas más propiamente estéticas hasta aquellas que analicen el cine desde la importancia del entramado industrial o incluso desde la perspectiva puramente legal, sobre las leyes de patrimonio cinematográfico o las relativas al derecho de la propiedad intelectual.

- i. Convocatoria del Call For Papers: 15 noviembre 2019
- ii. Cierre del Call For Papers: 15 marzo 2020
- iii. Artículo seleccionado para su publicación: 15 de mayo 2020
- iv. Artículo publicado: 30 de julio de 2020

b. Ñawi: Arte, Diseño y Comunicación. Vol. 5, No. 1 (2021): enero

Dossier: Abierto a la Temática de la Revista

- i. Convocatoria del Call For Papers: 15 mayo 2020
- ii. Cierre del Call For Papers: 15 septiembre 2020
- iii. Artículo seleccionado para su publicación: 15 noviembre 2020
- iv. Artículo publicado: 30 enero de 2021

c. Ñawi: Arte, Diseño y Comunicación. Vol. 5, No. 2 (2021): julio

Dossier: (por definir)

- i. Convocatoria del Call For Papers: 15 noviembre 2020
- ii. Cierre del Call For Papers: 15 marzo 2021
- iii. Artículo seleccionado para su publicación: 15 mayo 2021
- iv. Artículo publicado: 30 julio 2021



espol

Facultad de
Arte, Diseño y
Comunicación Audiovisual

