

ISSN 2661-6602

2
NÚMERO

II SEMESTRE 2024

VOLUMEN 8

FUE RAD E CA MPO

REVISTA DE CINE

Artes
EDICIONES

REVISTA DE CINE

FUE
RAD
ECA
MPO

Vol. 8 N.º 2 / Guayaquil
II semestre 2024
ISSN 2661-6602

UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Rector: William Herrera

Vicerrector Académico: Bradley Hilgert

Vicerrectora de Posgrado e Investigación: Olga del Pilar López

D. R. © Universidad de las Artes 2024

D. R. © De los autores 2024

Fotografía de portada:

Malqueridas, dir. Gilbert, Tana (Chile: Errante Producciones 2023).

Los artículos de esta revista han sido evaluados
mediante revisión por pares doble ciego.

ISSN 2661-6602

UArtes
EDICIONES

Dirección: Verónica Andrade Aguilar

Diseño y Maquetación: José Ignacio Quintana Jiménez

Corrección de texto: Silvia Daniela Zeballos Manosalvas

editorial@uartes.edu.ec

FUERA DE CAMPO. REVISTA DE CINE
Universidad de las Artes
Volumen 8, Número 2. II Semestre 2024
ISSN 2661-6602

DIRECTOR/EDITOR/A RESPONSABLE Y CORREO DE CONTACTO

Codirector: Pablo Vargas
pablo.vargas@uartes.edu.ec

Codirectora: Javiera Medina
javiera.medina@uartes.edu.ec

Editor: Jorge Flores

COMITÉ EDITORIAL

- Isabel Carrasco
- Martha Díaz
- Libertad Gills
- Christian León
- Arturo Serrano

COMITÉ CIENTÍFICO

- Margot Benacerraf, directora de cine (Venezuela) †
- Miguel Alfonso Bouhaben, Universidad Rey Juan Carlos (España)
- Katia González, Museo Nacional de Colombia (Colombia)
- Colin MacCabe, University of Pittsburgh (Estados Unidos)
- Gerry McCulloch Goldsmiths, University of London (Reino Unido)
- Joseph Moure, Universidad Paris 1 Panthéon-Sorbonne (Francia)
- Alquimia Peña, Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano (Cuba)
- Paul Schroeder, Amherst College (Estados Unidos)

Fuera de Campo es una revista semestral arbitrada de cine editada por la Universidad de las Artes a orillas del manso río Guayas en la ciudad de Guayaquil, Ecuador. Todos los los artículos han sido sometidos al arbitraje ciego de dos expertos ajenos a la Universidad de las Artes.

La Universidad de las Artes no es dueña de las imágenes fotográficas que ilustran los artículos.

En todos los casos hemos respetado el principio del uso justo de las fotografías, pues a) tienen un fin académico, b) no buscan el lucro y c) ilustran puntos sobre la película de la que se habla.

Para tratar cualquier asunto relacionado a los derechos de autor de las imágenes incluidas en la revista, por favor ponerse en contacto con nosotros.

Fuera de Campo forma parte del Directorio de Latindex y del Hispanic American Periodicals Index (HAPI).



Fuera de Campo. Revista de Cine
Universidad de las Artes
Malecón Simón Bolívar y Francisco Aguirre
Guayaquil, Ecuador (090313)
Teléfono (+593) 4 259 0700 ext. 3048
revistadecine@uartes.edu.ec
www.uartes.edu.ec/fueradecampo

Índice

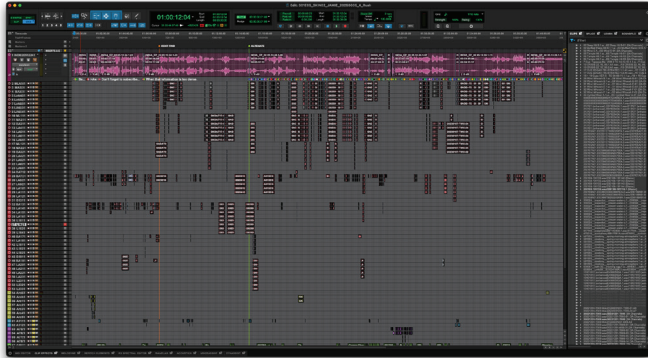
ARTÍCULOS

- Cuando el *timecode* falla: inteligencia artificial y estrategias alternativas para la sincronización en documentales
Víctor Herrera 08
- Experiencia, *shock* y montaje: ¿puede el cine despabilarnos? Una propuesta entre Walter Benjamin y Jean-Luc Godard
Milagros Kruk 31
- La trama cinematográfica como un acto deliberativo: la ética aristotélica en el guion
Claudia Rojas 64
- Malqueridas* y *El cielo está rojo*: imágenes desde el encierro, afectos como resistencia
Patricia Arévalo Vargas 90
- El tiempo que queda, barrio El Aguilucho*. Explorando la interactividad, el documental, el *fotocollage* y el sonido para construir una escena multidimensional de proximidad, tiempo, y comunidad en un lugar
Susana Foxley y David Osorio 108

MISCELÁNEO

- El rezador*: entrevista a Tito Jara
Álvaro Pazmiño 143
- Datos de los autores 159
- Manual de estilo de la revista *Fuera de Campo* 162
- Instrucciones para los autores 163
- Declaración de ética y mala praxis 164

ARTÍCULOS



Flujo de trabajo: montaje de sonido directo en Pro Tools.

Cuando el *timecode* falla: inteligencia artificial y estrategias alternativas para la sincronización en documentales

9

When *Timecode* Fails: Artificial
Intelligence and Alternative Strategies for
Synchronization in Documentaries

Víctor Hugo Herrera Recalde

Universidad de las Artes (Guayaquil, Ecuador)

victor.herrera@uartes.edu.ec

sound@vicherrera.net

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-6479-699X>

RESUMEN

La sincronización entre audio y video es un aspecto crucial en la postproducción de documentales. A diferencia de las producciones guionizadas, los documentales se filman de manera espontánea en múltiples locaciones con diversos equipos, lo que genera importantes desafíos de sincronización. Este artículo explora los principales problemas encontrados al sincronizar audio y video en un documental, comparando los métodos de sincronización basados en forma de onda frente a los basados en código de tiempo. Además, se proponen recomendaciones para establecer un flujo de trabajo eficiente que mitigue estos inconvenientes en futuras producciones.

Palabras clave: sincronización audiovisual, postproducción, documentales, código de tiempo, flujo de trabajo

ABSTRACT

10 Audio and video synchronization is a crucial aspect of documentary post-production. Unlike scripted productions, documentaries are often filmed spontaneously in various locations using diverse equipment, which leads to significant synchronization challenges. This article explores the main issues encountered when synchronizing audio and video in a documentary, comparing waveform-based synchronization methods with timecode-based approaches. Furthermore, we propose recommendations to establish an efficient workflow that mitigates these challenges in future productions.

Keywords: audio/video synchronization, post-production, documentary, timecode, workflow

Introducción

Los documentales se caracterizan por procesos de rodaje abiertos, no repetibles y frecuentemente condicionados por factores externos. Esta naturaleza flexible, aunque esencial para su valor narrativo, introduce desafíos significativos en la etapa de postproducción, particularmente en la sincronización entre audio e imagen. Un desfase perceptible puede afectar la credibilidad del relato audiovisual y la experiencia del espectador.

El presente estudio examina los problemas de sincronización detectados en un documental filmado en cuatro ubicaciones —India, Ecuador, Estados Unidos (Arizona) y Zimbabue— utilizando configuraciones de grabación diversas. La ausencia de un protocolo técnico unificado durante el rodaje generó discrepancias temporales entre las señales de audio y video, evidenciando la necesidad de estrategias robustas de sincronización en flujos documentales contemporáneos.

Para el análisis se emplearon DaVinci Resolve Studio como editor no lineal (NLE) y Pro Tools como estación de trabajo de audio digital (DAW). Aunque estas herramientas permiten gestionar grandes volúmenes de material, la heterogeneidad del flujo de trabajo obligó a implementar soluciones adicionales que se detallan a lo largo del artículo.

11

Fundamentos técnicos de la sincronización audiovisual

La sincronización audiovisual se fundamenta en la correspondencia temporal entre un evento visual y su manifestación sonora. En flujos de trabajo audiovisuales profesionales, esta alineación es un requisito técnico esencial para garantizar la coherencia narrativa y perceptual del material final. No obstante, la relación entre sincronía técnica y percepción humana no siempre es directa, ya que la experiencia del espectador está mediada por procesos cognitivos y contextuales.

Eg y Behne señalan que «los seres humanos pueden tolerar asincronías audiovisuales que superan los 200 milisegundos»¹. Esto explica por qué determinados desfases temporales pueden pasar inadvertidos para el espectador aun cuando existe una desalineación técnica objetiva.

En el ámbito cinematográfico y televisivo es habitual el uso de sistemas de doble grabación en los que la imagen se registra en cámara y el audio en dispositivos externos de mayor calidad. Este procedimiento mejora el resultado sonoro, pero exige mecanismos precisos de sincronización en postproducción. Tradicionalmente, la claqueta ha cumplido esta función como referencia audiovisual compartida. Sin embargo, los flujos contemporáneos incorporan métodos automatizados basados en análisis de forma de onda o en el uso de código de tiempo (timecode), conforme a estándares profesionales definidos por la Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE).

Según la norma de la SMPTE, ST 12-1:2014, «el ‘Time and Control Code’ no es solo un reloj, sino un sistema de etiquetado diseñado primordialmente para identificar cuadros (frames) discretos o pares de cuadros, permitiendo establecer una relación temporal precisa entre diversas fuentes de señal»².

12

Captura multicanal en documentales

Los documentales suelen filmarse en condiciones impredecibles, con equipos diversos y sin las comodidades de un set controlado. A diferencia de una película de ficción (donde se puede repetir una toma si algo falla), en un documental uno puede estar capturando momentos únicos e irrepetibles en múltiples locaciones. Es común que se utilicen varias cámaras

1 Ragnhild Eg y Dawn M. Behne, «Perceived Synchrony for Realistic and Dynamic Audiovisual Events», *Frontiers in Psychology* 6, n.º 736 (2015): 1-12, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00736>.

2 Society of Motion Picture and Television Engineers, «SMPTE ST 12-1:2014-Time and Control Code. White Plains», SMPTE, 2014.

a la vez, drones, grabadoras de sonido portátiles, micrófonos inalámbricos (*lavaliers*), etc., cada uno quizás manejado por una persona diferente, o a veces por un solo operador. Todo esto genera un escenario multicanal complejo: múltiples fuentes de audio y video que luego deben sincronizarse para contar una historia coherente.

En producciones audiovisuales, «el uso de grabadoras de audio independientes del sistema de cámara —conocido como doble sistema— requiere un método preciso para mantener la sincronización entre imagen y sonido durante la postproducción»³.

Veamos algunos ejemplos típicos:

- Entrevistas: el caso más frecuente es una entrevista en la que la cámara graba imagen con un micrófono de referencia, pero el audio principal proviene de un grabador externo con micrófonos de mayor calidad (por ejemplo, un *boom* o micrófono de corbata conectado a una grabadora Zoom o Tascam). Aquí tenemos al menos dos pistas de audio por toma (cámara + grabadora) que deben alinearse después. Si se usan dos cámaras para diferentes ángulos, el material crece a cuatro fuentes (dos videos, dos audios).
- En un rodaje estilo reportaje: el camarógrafo puede llevar un micrófono *shotgun* montado en cámara mientras el sonidista captura en paralelo con una grabadora portátil todo lo que ocurre. Puede haber momentos en que la cámara deje de grabar (para cambiar batería, tarjeta, etc.) pero el sonido siga corriendo continuamente para no perder detalle. Esto da lugar a clips de audio continuos muy largos y múltiples clips de video más cortos intercalados.
- Multicámara en eventos: para cubrir un evento real (una boda, un concierto, una manifestación) un documentalista puede desplegar

³ David Miles Huber, Robert E. Runstein y Richard Holmes, *Audio Post Production for Television and Film: An Introduction to Technology and Techniques* (Oxford: Focal Press, 2004).

varias cámaras en distintos puntos y un equipo de sonido central. Es probable que no todas las cámaras tengan capacidad de recibir código de tiempo (por supuesto, muchas podrían ser DSLR o cámaras de bolsillo). Por tanto, algunas grabarán con *timecode* y otras solo con audio guía. En postproducción tocará emparejarlo todo manual o semiautomáticamente.

- Producción «solo-crew»: en producciones documentales independientes es frecuente la figura del realizador que asume simultáneamente los roles de dirección, cámara y registro sonoro. En este tipo de configuraciones, un solo operador puede trabajar con múltiples cámaras —por ejemplo, una fija en trípode y otra en cámara en mano— junto con varios micrófonos inalámbricos conectados a grabadoras portátiles que permanecen registrando audio de forma continua durante largas jornadas.

14

Este esquema operativo dificulta la activación y detención simultánea de todos los dispositivos, por lo que resulta habitual que los micrófonos *lavalier* graben de manera ininterrumpida mientras las cámaras se inician y detienen de forma intermitente según las acciones relevantes del rodaje. Como consecuencia, al sincronizar posteriormente por forma de onda, los fragmentos de audio continuo no siempre presentan una correspondencia directa con los clips de video, ya que el audio puede comenzar antes o finalizar después del registro visual.

Diversos sistemas de sincronización automática tienden a recortar el audio externo para ajustarlo a la duración del clip de video, lo que puede provocar la pérdida de información sonora relevante registrada fuera de cuadro. Esta situación incrementa el tiempo de búsqueda manual en postproducción y evidencia una de las principales limitaciones de la sincronización basada exclusivamente en forma de onda en contextos documentales sin código de tiempo.

Como vemos, la falta de sincronía instantánea en rodaje (ya sea por no usar claqueta, por no disponer de *timecode* en todos los equipos,

o por parar/arrancar dispositivos a destiempo) deriva en bastante trabajo manual posteriormente. Por eso, incluso en contextos documentales, es recomendable introducir la mayor organización posible durante la filmación:

- Si se cuenta con los recursos, utilizar código de tiempo en todos los dispositivos es lo ideal. Herramientas como transmisores y receptores de timecode —por ejemplo, sistemas Tentacle Sync o Deity TC— permiten realizar *jam-sync* de forma inalámbrica entre cámaras y grabadoras, garantizando una referencia temporal común. Esta práctica es ampliamente adoptada en rodajes documentales complejos, ya que proporciona un marco temporal compartido incluso en configuraciones con múltiples cámaras, drones o dispositivos portátiles, lo que facilita la coherencia narrativa y la eficiencia en la postproducción.
- Si no es posible usar *timecode* (por limitaciones de equipo o presupuesto), se recomienda al menos grabar audio guía en cada cámara. Puede ser el micrófono integrado o un receptor inalámbrico que envíe una mezcla del sonidista a la cámara. Así, aunque no tengan relojes sincronizados, todas las grabaciones tendrán una pista de audio en común que servirá para alinearlas por forma de onda. En otras palabras, nunca dejar una cámara rodando totalmente muda, porque después no habrá por dónde «agarrarla» para sincronizar.
- La generación de referencias audibles o visuales durante el rodaje constituye una estrategia complementaria para mantener la coherencia temporal entre las distintas fuentes de registro. Además del uso de la claqueta al inicio de una escena, la producción de sonidos distintivos visibles y audibles en cámara —como palmadas o aplausos— permite crear puntos de referencia distribuidos a lo largo de la jornada de grabación. Estas marcas facilitan la recalibración de la sincronización en postproducción cuando se producen pérdidas temporales de alineación entre audio y video.

- La documentación sistemática durante el rodaje constituye un recurso fundamental para la postproducción audiovisual. Registrar de manera organizada qué cámaras estuvieron asociadas a determinadas fuentes de audio, así como eventuales incidencias técnicas —como pérdidas de sincronía o fallos en el *jam-sync*— permite anticipar problemas y optimizar la toma de decisiones en la etapa de edición. Esta información de campo resulta especialmente valiosa para identificar segmentos que requerirán mayor atención durante los procesos de sincronización y conformado.

En suma, los documentales presentan desafíos particulares de sincronización debido a su naturaleza espontánea y multiequipo. Una buena parte se puede mitigar en la etapa de rodaje con previsión y uso de herramientas (aunque sea una simple claqueta). Aun así, siempre habrá que recurrir a dos métodos principales en la postproducción: la sincronización por forma de onda y la sincronización por código de tiempo, que explicamos a continuación con sus pros y contras.

16

Desarrollo

Metodología y contexto de producción

El estudio se basa en un enfoque cualitativo de tipo aplicado, sustentado en el análisis de un caso real de postproducción documental. El proyecto involucró múltiples cámaras, grabadoras portátiles y sistemas de captación sonora operados de manera no simultánea. Esta configuración refleja condiciones habituales en producciones documentales independientes y de presupuesto medio.

El material fue organizado por jornadas de rodaje y procesado inicialmente en DaVinci Resolve, donde se realizaron tareas de ingestión, sincronización preliminar y generación de archivos *proxy*. Posteriormente

te, el montaje fue exportado mediante archivos AAF para su conformado y mezcla en Pro Tools. Las desviaciones detectadas durante este proceso permitieron evaluar la eficacia de distintos métodos de sincronización.

Métodos de sincronización

Existen dos métodos principales para sincronizar audio y video en la postproducción, los cuales se detallan a continuación:

1. Sincronización por forma de onda

La sincronización por forma de onda se basa en la comparación del contenido sonoro registrado por la cámara con el audio capturado por grabadoras externas. Los algoritmos de los NLE identifican patrones comunes —como picos transitorios— para alinear automáticamente las pistas.

Este método resulta accesible y eficaz cuando el audio de referencia es claro y contiene eventos reconocibles. No obstante, su fiabilidad disminuye en entornos ruidosos, con señales degradadas o cuando existen tramos de audio sin correspondencia visual. Además, este sistema no corrige derivas temporales prolongadas, lo que puede requerir ajustes manuales adicionales.

En la práctica, los editores no necesitan ajustar cada toma a mano: la mayoría de los programas de edición no lineal incluyen funciones de *auto-sync* por *waveform*. Estas herramientas analizan las ondas de audio y calculan el desplazamiento correcto. Por ejemplo, en DaVinci Resolve se puede seleccionar un clip de video y su audio externo, y elegir «Auto Align Clips» → «Based on Waveform» para que el *software* los sincronice automáticamente. El algoritmo busca similitudes en las gráficas de audio y ajusta uno respecto al otro.

Ventajas: la sincronización por forma de onda es accesible y no requiere ningún equipamiento especial en rodaje; funciona *a posteriori* con cualquier material que tenga audio común. Es eficaz cuando ambas fuentes contienen sonido claro y con poco ruido de fondo, ya que los patrones

de onda coincidentes se detectan con facilidad. Este método ha salvado a muchos proyectos independientes que no contaban con *timecode*.

Desventajas: la eficacia cae cuando el audio de cámara es de mala calidad o tiene mucho ruido. En entornos muy ruidosos (una calle concurrida, un concierto) o si el micrófono de referencia captó sonido distorsionado, es posible que el *software* no encuentre coincidencias claras y el editor deba intervenir manualmente. También puede haber problemas si la pista de cámara y la externa no tienen contenido simultáneo (por ejemplo, si una grabadora registró audio en un momento en que la cámara estaba apagada). En esos casos, la forma de onda no ayudará. Además, la sincronización automática por *waveform* suele alinear el comienzo, pero no corrige posibles derivas: si una cámara corrió ligeramente lenta, las ondas se desfazarán progresivamente. Otro factor a considerar es el tiempo de proceso: analizar largos períodos de audio puede ser intensivo, y en proyectos con horas de material el *autosync* puede tardar o incluso fallar. Por eso, a veces es necesario trabajar por partes (día por día, cámara por cámara).

18 **Uso típico:** dado que es un método que ahorra *hardware*, la sincronización por forma de onda es común en producciones de bajo presupuesto, cortometrajes, entrevistas sencillas y documentales pequeños. También es el plan de respaldo cuando el *timecode* falla o está ausente: muchos editores primero intentan sincronizar por *timecode* y, si no funciona, recurren a *waveform*. Hoy en día, con la integración de estas funciones en Premiere, Final Cut, Resolve, etc., herramientas externas como PluralEyes han caído en desuso (de hecho, Red Giant/Maxon discontinuó PluralEyes en 2023, marcando el fin de sus actualizaciones; no obstante, sus capacidades viven en los flujos de trabajo actuales e inspiran nuevas alternativas).

2. Sincronización por código de tiempo

El código de tiempo proporciona una referencia temporal común incrustada como metadato en cada archivo audiovisual. Cuando todos los dispositivos comparten el mismo reloj, la alineación en postproducción se realiza de forma automática y precisa a nivel de fotograma.

Este método es el estándar en flujos profesionales debido a su eficiencia y precisión. Sin embargo, su implementación exige planificación, equipamiento compatible y verificación constante durante el rodaje. Fallos en la configuración o pérdida de sincronía pueden invalidar el sistema, obligando a recurrir a métodos alternativos.

Ventajas: cuando se configura correctamente en set, el *timecode* garantiza una sincronización muy precisa a nivel de fotograma. En flujos de trabajo profesionales es el método más eficiente porque prácticamente elimina el trabajo manual. Como comenta Henri Rapp (ingeniero de sonido): «El código de tiempo es el método preferido para alinear audio y video en entornos profesionales, ya que requiere mucho menos trabajo que otros métodos». Con *timecode*, uno puede sincronizar automáticamente cientos de horas de material en segundos, algo inviable manualmente. Es especialmente poderoso en documentales con muchas cámaras y largos periodos de grabación, donde otras técnicas se vuelven lentas o poco fiables. Además, el uso de *timecode* permite mantener la referencia temporal en todo el flujo: por ejemplo, un editor puede montar en vídeo y luego entregar una secuencia a un mezclador de audio, y este podrá cargar los archivos originales en Pro Tools Ultimate mediante el Field Recorder Workflow, utilizando el *timecode* para reconectar de forma instantánea y precisa todo el material en su posición correspondiente.

Desventajas: la principal desventaja es que exige planificación y equipo en la etapa de producción. Todos los dispositivos deben ser compatibles con código de tiempo. Configurar varios equipos con *timecode* conlleva costo y complejidad: se necesitan generadores/relojes maestros, cables o transmisores, y asegurar baterías y memoria extra para correrlos continuamente. Para un operador en solitario o un equipo pequeño, esto puede ser engorroso. Como vimos, aun con todo el sistema sincronizado, pueden surgir desviaciones mínimas por la deriva de los relojes internos, en especial si no se resincronizan periódicamente durante rodajes prolongados. Al respecto, Huber *et al.* advierten que «los sistemas esclavos de sincronización tienden a presentar pequeños retrasos, que

pueden oscilar desde fracciones de cuadro hasta un cuadro completo, especialmente en configuraciones prolongadas»⁴. Es decir, el *timecode* no es infalible: puede haber discrepancias de un fotograma aquí o allá, o problemas si alguien olvida activarlo en algún aparato. Otro inconveniente es que no todas las cámaras de bajo costo lo soportan; integrar una DSLR o *smartphone* a un rodaje con *timecode* requiere soluciones creativas (como alimentarle una señal LTC por el micrófono). En resumen, el código de tiempo agrega una capa de robustez, pero a cambio de exigir rigurosidad: todos los equipos deben sincronizarse desde el inicio y recalibrarse en jornadas largas; si esto falla, se pierde el beneficio y toca recurrir al oído.

20

En producciones audiovisuales profesionales y de gran escala, la sincronización mediante código de tiempo constituye el estándar operativo. Estos entornos suelen adoptar esquemas de redundancia técnica que combinan múltiples referencias temporales, como el uso de *timecode* y *genlock* en cámaras, *timecode* y *word clock* en grabadoras de audio, así como claquetas electrónicas con visualización de código de tiempo y señal de audio guía enviada a cámara.

En contextos documentales, la disponibilidad de referencias temporales claras resulta determinante para la correcta alineación entre audio e imagen. La ausencia de eventos visuales recurrentes o de marcas audibles consistentes puede dificultar la detección de desincronías, especialmente cuando el registro sonoro es continuo y la imagen se activa de forma intermitente.

En este sentido, Eg y Behne afirman que «las secuencias de mayor duración contienen múltiples eventos correspondientes que ofrecen pistas temporales audiovisuales»⁵, facilitando la percepción de sincronía en contextos complejos.

Desde esta perspectiva, la generación deliberada de referencias audibles o visuales durante el rodaje puede entenderse como una estra-

4 Huber, Runstein y Holmes, *Audio Post Production...*

5 Eg y Behne, «Perceived Synchrony...».

tegia para incrementar la cantidad de pistas temporales disponibles en postproducción. Prácticas como el uso de claquetas, sonidos guía o eventos audibles visibles en cámara adquieren así un fundamento perceptual que complementa su utilidad técnica. Para recapitular las diferencias, presentamos una tabla que contrasta ambos métodos:

Tabla 1. Comparativa: forma de onda vs. código de tiempo

criterio	Sincronización por forma de onda	Sincronización por código de tiempo
Precisión	Depende de la claridad del audio; suele lograrse precisión suficiente «al oído», aunque a veces requiere microajustes manuales.	Precisa a nivel de cuadro (<i>frame</i>) cuando todos los dispositivos comparten el mismo reloj. La alineación es exacta en cada toma (si no hay deriva de relojes).
Requisitos en rodaje	Que las cámaras graben algún audio común con las grabadoras (por ejemplo, sonido ambiente o claqueta). No necesita <i>hardware</i> especial ni configuración previa de relojes.	Dispositivos equipados con entradas/salidas de <i>timecode</i> o receptores LTC. Todos deben haberse <i>jam</i> -sincronizado antes de filmar y preferiblemente mantenerse sincronizados durante el rodaje.
Rapidez en post	Puede requerir alineación manual en cada toma o confiar en algoritmos automáticos. Con gran volumen de clips, la sincronización por <i>waveform</i> consume tiempo de procesamiento y revisión humana.	Alineación prácticamente instantánea: los NLE ordenan los clips por su marca temporal en uno o dos clics. Ideal para proyectos con cientos de horas, donde ahorra muchísimo trabajo.
Equipo necesario	<i>Software</i> de edición con función de <i>autosync</i> por <i>waveform</i> (Premiere, Final Cut, Resolve, etc.). Opcional: <i>plugins</i> especializados (PluralEyes, etc.) en caso de flujos externos.	Reloj maestro de código de tiempo (puede ser una caja generadora o la clock de una cámara/grabadora principal) y cables o sistemas inalámbricos para distribuirlo. Baterías adicionales para mantenerlos.

Fuente: Elaboración propia.

		En algunos casos, <i>clapperboards</i> electrónicos con <i>display</i> de TC.
Confiabilidad	Funciona bien con audio de referencia limpio y eventos sonoros claros. Puede fallar con ruido excesivo, audio desincronizado o silencios prolongados sin referencias. La verificación y ajustes manuales son comunes.	Muy confiable si se implementa correctamente en set: la sincronización en post es prácticamente automática. No obstante, hay que vigilar posibles derivas de <1 cuadro en tomas largas (mitigable con <i>genlock</i>) y tener un plan B si algún dispositivo pierde la señal de TC.
Ámbito de uso típico	Producciones independientes, rodajes sin presupuesto para TC, casos donde se olvidó o falló el <i>timecode</i> . También como salvavidas en proyectos profesionales cuando algún clip aislado carece de TC..	Producciones profesionales (cine, TV, docuseries de gran presupuesto, realidad), eventos multicámara, proyectos donde el tiempo de edición apremia. Es el método estándar en entornos donde se prioriza eficiencia en post y se cuenta con equipos compatibles.

Flujo de trabajo en postproducción (paso a paso)

En un escenario ideal, todo el material de rodaje se organizaría en carpetas separadas por jornada, lo que permitiría sincronizar audio y video mediante código de tiempo de forma rápida y eficaz. Este planteamiento no elimina la necesidad de registrar *scratch* audio en cámara: la ley de Murphy en postproducción recuerda que cualquier dispositivo o sistema de sincronía puede fallar y siempre conviene contar con una pista de referencia. En este sentido, Huber, Runstein y Holmes señalan que «rutar el audio del mezclador tanto a la cámara como a una grabadora externa genera una copia de respaldo automática, crucial cuando surgen problemas

con el material sonoro principal»⁶. Lo óptimo, por tanto, es disponer de un código de tiempo común en todos los dispositivos y, además, de audio guía en cada toma, garantizando la redundancia necesaria para simplificar la sincronización.

Una vez ordenado el material, se importa a DaVinci Resolve para el procesamiento inicial. El flujo básico consiste en ingerir y revisar los clips, sincronizar audio y video —preferentemente con *timecode*, o con forma de onda si este falla— y generar archivos *proxy* de baja resolución que alivian la edición. Tras cerrar el montaje, se exporta un AAF desde DaVinci Resolve, lo que permite iniciar la postproducción de audio en Pro Tools sin perder la referencia a los originales.

En la práctica, este flujo sufrió desviaciones. El editor optó por trabajar en Final Cut Pro con los *proxies* creados en Resolve, en lugar de permanecer dentro de Resolve. Ese cambio complicó la conservación de la metadata necesaria para Pro Tools; fue preciso verificar que Final Cut exportara correctamente la información de sincronía. Saltar entre NLE puede provocar pérdida de datos —por ejemplo, códigos de tiempo o nombres de archivo—, de modo que apartarse del *pipeline* unificado añadió pasos extra para volver a alinear contenidos.

Otro problema habitual fue la ausencia de código de tiempo en algunas grabaciones de ambiente realizadas con grabadoras de campo independientes. Cuando una cámara o una grabadora opera sin reloj sincronizado, se generan discrepancias que luego deben corregirse manualmente. Por eso es fundamental que todo el material, sin excepción, incluya código de tiempo o, al menos, una referencia clara de sincronía, garantizando una integración fluida de todas las fuentes de audio y video en la postproducción.

La figura 1 resume el flujo de trabajo completo de postproducción que se debió aplicar en este proyecto, desde la fase de rodaje hasta la entrega final del documental.

6 Huber, Runstein y Holmes, *Audio Post Production...*

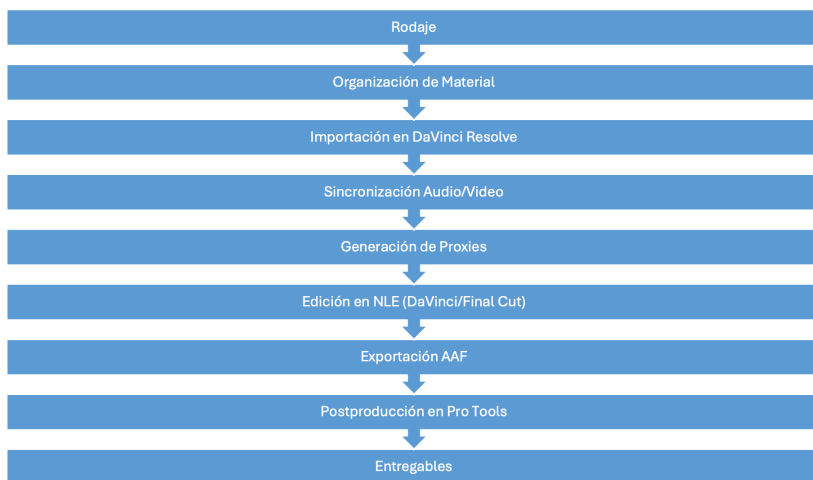


Figura 1. Diagrama de flujo del proceso de postproducción. Fuente: Elaboración propia.

Problemas y soluciones

Durante la postproducción se identificaron casos en los que, a pesar de contar con código de tiempo, existían desfases sistemáticos entre audio y video. Para corregirlos fue necesario modificar manualmente los valores de *timecode* en DaVinci Resolve. Con el fin de reducir errores y tareas repetitivas, se desarrolló una calculadora de código de tiempo que automatiza la suma y resta de fotogramas.

Cuando el desfase se identificó mediante la forma de onda, se extrajo el diferencial entre códigos de tiempo y se reutilizó en todas las grabaciones realizadas bajo las mismas condiciones. Ello agilizó el proceso: bastó confirmar que el ajuste funcionaba para cada clip, sin repetir la sincronización desde cero, logrando una alineación uniforme en todo el material.

La calculadora de *timecodes* está disponible como aplicación web interactiva (<http://tccalc.vicherrera.net/>) y su código fuente se publica en GitHub (<https://github.com/vhhr7/tccalculator>), de modo que cualquier editor puede corregir desajustes de forma rápida y precisa.

Asimismo, en situaciones donde ni el código de tiempo ni la forma de onda permitían una sincronización fiable, se implementó una herramienta de transcripción automática basada en el modelo Whisper, desarrollada en Python con interfaz en Gradio, su código fuente se encuentra en <https://github.com/vhhr7/transcript>. Esta solución permitió localizar eventos sonoros específicos mediante texto con marcas temporales, facilitando la sincronización en fragmentos carentes de referencias claras.

Radford *et al.* describen que «los modelos de reconocimiento automático del habla entrenados mediante supervisión débil a gran escala presentan una alta robustez frente a ruido, variabilidad acústica y condiciones de grabación no controladas»⁷. Esto permite su aplicación efectiva en contextos documentales reales donde el material sonoro no responde a condiciones de estudio.

El flujo es sencillo: la aplicación carga varios archivos de audio, los transcribe con Whisper señalando inicio y fin de cada segmento en formato HH\MM\SS\FF y exporta un CSV que permite buscar palabras clave. Así, los editores localizan de inmediato los pasajes relevantes cuando otros métodos fallan, simplificando tanto la búsqueda como la sincronización posterior.

En conjunto, estas herramientas reducen tareas manuales repetitivas y elevan la precisión del resultado final, haciendo el flujo de postproducción documental mucho más eficiente.

25

Consideraciones éticas sobre el uso de inteligencia artificial

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial en el desarrollo de este artículo se empleó como un recurso editorial de apoyo, orientado a mejorar la coherencia, claridad y fluidez de la redacción, así como a la organización formal del texto. Dichas herramientas no sustituyeron el tra-

⁷ Alec Radford, *et al.*, «Robust Speech Recognition via Large-Scale Weak Supervision», *Arxiv* (2022), <https://arxiv.org/abs/2212.04356>

bajo intelectual del autor ni intervinieron en la generación del contenido analítico, los argumentos teóricos o las conclusiones presentadas.

El artículo se fundamenta en la resolución de un problema real de sincronización audiovisual surgido durante la postproducción de una serie documental actualmente en proceso de estreno, contexto que habilita al autor a reflexionar críticamente sobre el caso sin comprometer información sensible del proyecto. El análisis, la interpretación de los resultados y la toma de decisiones técnicas se basaron íntegramente en la práctica profesional, la experiencia directa del autor y el uso de tecnologías disponibles que hicieron posible avanzar y resolver las dificultades descritas.

La utilización de inteligencia artificial se declara de manera explícita con el fin de garantizar la transparencia metodológica y cumplir con los principios de honestidad académica exigidos en la producción científica contemporánea.

26

Resultados/conclusiones

Desafíos y resultados

La sincronización audiovisual en documentales presenta desafíos específicos derivados de la diversidad técnica y la naturaleza impredecible del rodaje. Este estudio demuestra que la implementación de flujos de trabajo estandarizados, el uso consistente de código de tiempo y la incorporación de herramientas de apoyo basadas en inteligencia artificial pueden reducir significativamente los retrabajos en postproducción.

Para investigaciones futuras se recomienda profundizar en soluciones automatizadas que integren análisis audiovisual y aprendizaje automático, así como evaluar su impacto en entornos de producción de mayor escala.

Para proyectos venideros se recomienda un flujo de trabajo estandarizado que incluya:

- Uso consistente de dispositivos con código de tiempo en todas las cámaras y grabadoras de audio, garantizando una referencia temporal común desde el rodaje.
- Verificación diaria de la precisión de la sincronía al inicio de cada jornada (señal de audio compartida y comparación de *timecodes*) para detectar desviaciones cuanto antes.
- Organización rigurosa de archivos y metadatos, etiquetando material, conservando fecha y hora, y documentando cualquier ajuste realizado, de modo que el equipo pueda rastrear decisiones y facilitar resincronizaciones futuras.

Aplicar estas medidas minimiza los problemas de sincronización, optimiza el tiempo de edición y, al establecer un protocolo único para todo el equipo, evita incompatibilidades de flujo y preserva la información de sincronía a lo largo de todo el pipeline.

27

Conclusión

La sincronización de audio en documentales supone desafíos particulares, derivados de la producción heterogénea y espontánea de este género. Este estudio demuestra que la ausencia de un protocolo unificado genera retrabajos significativos en postproducción; en cambio, un flujo estandarizado y buenas prácticas —uso constante de código de tiempo y organización meticulosa del material— reducen de forma sustancial los tiempos de edición y mejoran la eficiencia global. Para investigaciones futuras se recomienda explorar soluciones automatizadas más avanzadas, basadas en inteligencia artificial, que identifiquen y alineen audio y video incluso en entornos de grabación adversos. Así, la industria documental podría disponer de herramientas más robustas y veloces para afrontar los retos de sincronización.

Cómo citar este artículo:

Herrera, Víctor. «Cuando el timecode falla: inteligencia artificial y estrategias alternativas para la sincronización en documentales». *Fuera de Campo* 8, n.º 2 (2024): 08-28.

Bibliografía

28

Rapp, Henri. «How to Sync Audio for Modern Video Production Workflows». No Film School, 14 de diciembre de 2020. <https://nofilmschool.com/how-sync-audio-modern-video-production-workflows> (acceso el 2 de abril de 2025).

Herrera, Víctor. Timecode Calculator (aplicación web). 2023. <https://tccalc.vicherrera.net> (acceso el 2 de abril de 2025).

Herrera, Víctor. Timecode Calculator-Código Fuente (repositorio en GitHub). 2023. <https://github.com/vhhr7/tccalculator> (acceso el 2 de abril de 2025).

Herrera, Víctor. Herramienta de transcripción automática-Código Fuente (repositorio en GitHub). 2025. <https://github.com/vhhr7/transcript> (acceso el 2 de abril de 2025).

Society of Motion Picture and Television Engineers. «SMPTE ST 12-1:2014-Time and Control Code. White Plains». SMPTE, 2014.

Eg, Ragnhild y Dawn M. Behne. «Perceived Synchrony for Realistic and Dynamic Audiovisual Events». *Frontiers in Psychology* 6, n.º 736 (2015): 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00736>.

Huber, David Miles, Robert E. Runstein y Richard Holmes. *Audio Post Production for Television and Film: An Introduction to Technology and Techniques*. 3.^a ed. Oxford: Focal Press, 2004.

Radford, Alec, Jong Wook Kim, Tao Xu, Greg Brockman, Christine McLeavey, y otros. «Robust Speech Recognition via Large-Scale Weak Supervision». *Arxiv* (2022). <https://arxiv.org/abs/2212.04356>.



Le Livre d'image (El libro de las imágenes), dir. Jean-Luc Godard (Paris: Casa Azul Films, 2018).

Experiencia, shock y montaje: ¿puede el cine despabilarnos? Una propuesta entre Walter Benjamin y Jean-Luc Godard

31

Experience, Shock, and Montage:
Can Cinema Wake Us Up? A Proposal between
Walter Benjamin and Jean-Luc Godard

María de los Milagros Kruk

Universidad Nacional de La Plata y Universidad Nacional de Rosario (Argentina)

milagroskruk@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-0466-9467>.

RESUMEN

En las siguientes páginas retomamos algunas ideas de Walter Benjamin y nos preguntamos si es posible que el cine, a través del montaje, pueda hacer estallar el mundo carcelario y la lógica temporal historicista; qué significa eso y qué implica. Retomaremos las nociones de experiencia y

shock para pensar el montaje y la importancia del «entre», el cual resultaría en un espacio de acción política capaz de ser apropiado por el espectador. Finalmente, trabajaremos la película *Le livre d'Image*, de Jean-Luc Godard, y veremos si es posible alterar el continuum, y de ser así, qué consecuencias puede traer eso.

Palabras clave: cine, montaje, shock, crisis de la experiencia, continuum

ABSTRACT

In the following pages, we revisit some of Walter Benjamin's ideas and explore whether cinema, through film montage, can shatter the prison world and historicist temporal logic. What does this mean, and what implications does it hold? We will resume the notions of experience and shock to think about the film montage and the importance of the "in-between", which would result in a space of political action capable of being appropriated by the viewer. Finally, we will examine Jean-Luc Godard's movie *Livre d'Image* to explore the possibility of altering the continuum and its potential consequences.

Keywords: cinema, film montage, shock, crisis of experience, continuum

Introducción

El nacimiento del cine fue un evento con importante impacto en los ámbitos artístico, cultural, económico, filosófico y social que aún seguimos pensando, experimentando y que, además, no se ha agotado. El filósofo alemán Walter Benjamin fue un pensador interesado en ese nuevo arte y desarrolló estimulantes reflexiones para entender el cine como fenómeno de una época.

En estas páginas seguimos la propuesta de Benjamin para pensar desde ahí la relación entre experiencia, *shock* y montaje. El objetivo es indagar las posibilidades de crear narrativas por fuera de un cine clásico o el cine adecuado a las exigencias de un mercado audiovisual. Para llevar a cabo esto, se establece una metodología de carácter teórico-conceptual y reflexivo, basada principalmente en el análisis e interpretación de la filosofía de Walter Benjamin, articulando conceptos clave como experiencia, *shock*, *continuum* y montaje. Este marco conceptual nos ayudará a pensar la película *Le livre d'images*¹, de Jean-Luc Godard. Buscamos desentrañar, a partir del análisis del montaje no tradicional de Godard, la potencialidad del cine como un dispositivo disruptivo que interpela la lógica de la modernidad.

33

Experiencia en shock

Walter Benjamin depositó un fuerte optimismo en el cine:

Parecía que nuestras tabernas y avenidas, nuestras oficinas y cuartos amueblados, nuestras estaciones y fábricas nos encerraban sin esperanzas. Pero llegó el cine, con su dinamita de las décimas de segundos, e hizo saltar por los aires este mundo carcelario.²

¹ Jean-Luc Godard, *Le livre d'images* (París: Casa Azul Films, 2018), película.

² Walter Benjamin, *Estética de la imagen: fotografía, cine y pintura* (Argentina: La Marca Editora, 2015), 59.

Después de leer esta reflexión resulta muy estimulante mirar al cine y preguntarse cómo ha resultado esa explosión. También surgen muchas otras preguntas: ¿qué conforma el mundo carcelario que debería estallar? ¿Cómo nos encierran esas tabernas, oficinas, fábricas? ¿Cómo puede el cine hacer estallar ese mundo? ¿Con qué medios? ¿Con qué fines?

El centro, el corazón de ese mundo carcelario que debería estallar por los aires, no es otra cosa que la lógica de la sociedad moderna. Benjamin dedicó la mayor parte de su obra a reflexionar sobre la modernidad, esa compleja constelación de fenómenos que transformaron la comprensión y experiencia del mundo. Pero esas reflexiones también intentaron desvelar las diversas aristas de ese dispositivo que es la modernidad, la cual no era para Benjamin un tiempo pasado y clausurado, sino que al intentar comprender esas aristas o recuperar cada elemento de la constelación, estos se actualizan. Es decir que, al pensar las fantasmagorías del progreso, las nuevas tecnologías, la melancolía, la ciudad o la fascinación de la mercancía, entre otras, estamos implicando en esa reflexión nuestro propio tiempo y a nosotros mismos.

34

Ahora bien, dentro de la gran constelación que conforman las reflexiones en torno a la modernidad que lleva adelante Benjamin, nos interesa recuperar aquellas que nos ayuden a pensar cómo algunos rasgos de la modernidad pudieron inscribirse en las innovaciones tecnológicas, y cómo desde allí pudieron afianzarse en el cine y en la experiencia que tenemos del cine. Es decir, ¿cómo opera el mundo carcelario dentro de nuestra manera de experimentar el cine? Para ello, recuperamos las nociones de experiencia, *shock*, *continuum* y montaje.

El concepto de experiencia tiene una centralidad muy interesante en la obra de Benjamin, dado que acompaña y se va construyendo a lo largo de toda su obra. Es a partir de la experiencia y de la crisis de la experiencia que Benjamin va a pensar la modernidad como también su «decadencia». La experiencia no hace referencia a una construcción individual basada en vivencias, anécdotas o sucesos memorables. Por el contrario, «[...] para Benjamin, una experiencia no es cualquier vivencia subjetiva, ni cualquier encuentro con el mundo, sino que implica una elaboración de ese material en la forma de un relato significativo para

otros»³. La experiencia no se define en lo individual, sino que se articula con la tradición, la historia y la narración. Es decir, la experiencia articula el lenguaje y la comunidad: son los ancianos, las generaciones pasadas, los sujetos que han hecho experiencia, los que legan en sus narraciones esa experiencia, como un tipo particular de conocimiento vinculado a la autoridad. La palabra y la narración son el puente entre los tiempos en que se pluraliza y circula una experiencia como relato en una comunidad: «[...] es necesario un lenguaje común entre las generaciones, un marco de sentido compartido que permita la circulación de relatos y refranes [...]»⁴.

Sin embargo, la experiencia no solo se refleja en la palabra, sino también en la acción: en las acciones del tiempo de la narración, y también en las acciones del tiempo actual y futuro. La experiencia tiene como uno de sus objetivos impulsar la acción. Con respecto a esto, es interesante resaltar que la experiencia no constituye una relación atrapada en un pasado, sino que tiene la característica de actualizarse y dinamizarse en un tiempo presente y también futuro.

Este modo de hacer experiencia vinculada a la tradición y la narración oral se quiebra con la Primera Guerra Mundial en lo que Benjamin nos presenta como la «crisis de la experiencia». En su ensayo «Experiencia y pobreza»⁵ afirma que luego de la Gran Guerra, los hombres que volvían del frente, lejos de retornar enriquecidos por los acontecimientos que vivieron, ávidos de compartir experiencias e historias, retornaban enmudecidos y empobrecidos. Este enmudecimiento hace referencia a una generación que, o bien pereció en el campo, o que, si bien pudieron retornar, se vieron fuertemente afectados por una maquinaria bélica, ajustada a la nueva técnica que estaba redefiniendo el mundo. La Primera Guerra fue el escenario del despliegue del poder destructivo de la técnica, tal como lo afirma Benjamin: «Una miseria completamente nueva cayó sobre los hombres con el despliegue formidable de la técnica»⁶.

3 Tatiana Staroselsky, «Una flor imposible. Walter Benjamin y la experiencia en crisis», *Resistances. Journal of the Philosophy of History*, 1, n.º 1 (2020): 11.

4 Staroselsky, «Una flor imposible...», 11.

5 Walter Benjamin, *Obras, libro II, vol. I* (Madrid: Abada, 2007).

6 Benjamin, *Obras...*, 217.

La técnica, con sus estallidos, su velocidad y sus magnitudes, fue en la modernidad la red que sostuvo y nutrió la crisis de la experiencia y de la percepción. Para explicar eso, debemos recuperar el concepto de *shock*, sin el cual la lectura de la experiencia y la percepción quedaría incompleta. Benjamin retoma algunas ideas freudianas en relación con la neurosis de guerra para caracterizar el vínculo entre experiencia moderna y técnica. Para Freud la conciencia es un escudo que protege al organismo frente a estímulos externos muy potentes, impidiendo su retención y su huella como memoria (esto origina el trauma, como aquello que no pudo ser asimilado en la conciencia). Benjamin recoge las palabras de Freud: «La conciencia surge en el lugar de la huella mnémica»⁷. Frente al *shock*, se activa la conciencia para resguardar al individuo. Para Benjamin, esta experiencia del *shock* en el campo de batalla se ha convertido en norma en la vida moderna, donde el ambiente tecnológicamente alterado expone el *sensorium* humano a la permanente experiencia del *shock*.⁸ De esta manera:

36

Cuanto mayor sea la participación de los momentos de *shock* en cada impresión, cuanto más incansablemente debe hacer aparición la conciencia como protección ante los estímulos, cuanto mayor sea el éxito con que opera, menos impresiones ingresarán a la experiencia; más bien corresponderán al concepto de vivencia.⁹

Lo que ocurre es que la experiencia moderna logra que la conciencia, lejos de incorporar ese *shock* a través de la reflexión (reflexión consciente), simplemente lo bloquee y expulse: se responde al estímulo sin pensar.¹⁰ La guerra, la producción industrial, las calles urbanas, el tránsito, los parques de diversiones, las salas de exposiciones o los casinos solo logran un efecto anestésico sobre el hombre, que se cierra a

7 Walter Benjamin, *El París de Baudelaire* (Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2012), 191.

8 Susan Buck-Morss, *Walter Benjamin: escritor revolucionario* (Buenos Aires: La Marca Editora, 2014).

9 Benjamin, *El París...*, 195.

10 Buck-Morss, *Walter Benjamin...*

la experiencia. No procesamos e incorporamos los estímulos que nos vienen desde afuera, sino que los desviamos.¹¹ «La percepción deviene experiencia sólo cuando se conecta con recuerdos sensoriales del pasado»¹². Pero la experiencia moderna, sobreestimulada y puesta al resguardo, mantiene a raya esa posibilidad, logrando que se se «[...]detenga los estímulos tecnológicos para proteger al cuerpo del trauma de accidente y a la psique del *shock* perceptual»¹³. De esta manera, lejos de extraer experiencia, se anestesia al individuo.

En su ensayo «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica»¹⁴, Benjamin vincula el *shock* moderno con lo que va a llamar «percepción distraída» o «recepción en la distracción». A lo largo del texto, Benjamin analiza las implicancias de la técnica y la lógica de la sociedad moderna sobre el arte: pérdida del aura, estetización, cambios en la recepción, entre otros. El cine tiene un rol determinante en todo esto, ya que habita en el frágil límite entre el *shock* como potencialidad de reflexión consciente y el *shock* moderno como anestesia o recepción en la distracción.

Para explicar un poco mejor esto, volvamos sobre la diferenciación que hace Benjamin entre el recogimiento (comportamiento asocial, óptico y contemplativo de la burguesía) y la distracción (comportamiento social, táctil y estimulado de la masa). Al recogimiento, como la recepción cautivada del amante del arte, se opone la distracción como la recepción que no requiere tanto de la atención como del acostumbramiento.¹⁵ A su vez, la distracción se da en el colectivo (como la sala de

11 Susan Buch-Morss recupera el término «inervación» que usa Benjamin: inervación es una «[...] recepción mimética del mundo exterior, una que es fortalecedora, a diferencia de una adaptación mimética que protege al precio de paralizar al organismo, privándolo de su capacidad para la imaginación y, consecuentemente, de responder en forma activa». Ver en Buck-Morss, *Walter Benjamin...*, 189.

12 Buck-Morss, *Walter Benjamin...*, 190.

13 Buck-Morss, *Walter Benjamin...*, 190.

14 Benjamin, *Estética de la imagen...*

15 Aquí radica la diferencia entre óptico y táctil: el recogimiento depende de una relación visual de observación y hundimiento en la obra. La distracción en cambio, tiene el paradigma de la recepción que se da en la arquitectura: percibimos los edificios a través del uso y no tanto de la su observación.

cine) y no en la relación individual de intimidad entre la obra de arte y el espectador deleitado. Ahora bien, la distracción también responde a la experiencia del *shock* que inunda la vida urbana moderna: la vorágine y el vértigo de la ciudad se corresponden en el cine con sus proyectiles que impactan directo en el espectador, golpe tras golpe, haciendo del *shock* su elemento primordial.¹⁶ La ametralladora visual de los veinticuatro fotogramas por segundo, los permanente cambios de escenografía, la variación de enfoques y la pluralidad de sonidos obligan a los espectadores a habituarse a esa estimulación, con la distracción como bloqueo y control, pero también de acostumbramiento y anestesia. La pregunta que se nos presenta es cómo conciliar la distracción en la recepción en el cine con la frase que traíamos al principio según la cual, el cine tiene la potencia de dinamitar el mundo carcelario, que ahora podemos definir como anestesiado. La respuesta fue un poco el impulso inicial de las reflexiones de estas páginas: en definitiva, el problema no se halla en el *shock* mismo, sino en *cómo* se apropia y *quién* de ese *shock*. Consideramos que la postura de Benjamin no es obturadora o clausura el «destino» de la experiencia. Dista mucho hablar de «crisis de la experiencia» de sostener un diagnóstico fatal de ella.

La crisis de la experiencia apunta a un empobrecimiento general del vínculo entre los hombres y el mundo, y entre los hombres y la historia: se empobrece la capacidad que tiene el sujeto de relacionarse con el mundo y con lo que percibe, con la consecuente incapacidad de elaborarlo y de asumirlo como elemento de conocimiento, pero también de compartirlo y transmitirlo a los otros. En definitiva, de elaborar la vivencia en experiencia. Y esto no por una falta de vivencias, sino por la sobreabundancia: no estamos frente a una ausencia de elementos que posibiliten la experiencia, sino frente a un bombardeo exagerado de elementos: «¿Qué valor tiene toda la cultura cuando la experiencia no nos conecta con ella?»¹⁷, se pregunta Benjamin.¹⁸

16 Benjamin, *Estética de la imagen...*

17 Benjamin, *Obras...*, 218.

18 También es interesante la distinción entre experiencia e información: la información, tal como se presenta en la prensa, es material que ya está elaborado para ser consumido, es práctico e inmediato.

Ahora bien, en medio de esta situación, el cine se presenta como una oportunidad de restituir la experiencia del *shock*. Buck-Morss apunta en este sentido: «Cómo se construye un filme, si es que se abre camino por entre el escudo adormecedor de la conciencia o meramente proporciona “adiestramiento” para el fortalecimiento de sus defensas, deviene un problema de gran importancia política»¹⁹. Como afirmábamos más arriba, el problema no es el *shock*, sino el *quién* y *cómo*, lo cual se traduce en un problema político. Ya volveremos sobre esto más adelante.

En relación con el potencial que Benjamin vislumbra en el cine, este depende en gran medida del valor desestabilizador que puede tener el *shock*, por un lado, y de la asimilación de la técnica, por otro.²⁰ Por eso el cine es el «medio de ensayo apropiado»²¹, ya que reúne ambos factores en la imagen audiovisual. El *shock* tiene la potencialidad de desestabilizar interrumpiendo el *continuum*, dinamitando la ilusión de unidad y hegemonía que el arte anterior había resguardado. Según Benjamin, el arte es una práctica capaz de propiciar la irrupción de un objeto anacrónico que nos libere del tiempo lineal y abra el instante de lo nuevo. No se trata de restituir la experiencia, sino de resignificarla, por eso el valor de hacer saltar el *continuum* que, en definitiva, es el tiempo del mundo carcelario.

La suspensión del tiempo lineal y la emergencia de otra experiencia del tiempo por fuera de la representación tradicional (tiempo histórico, causal, progresivo y continuo) acompaña el agotamiento de la experiencia tal como la definimos al principio, vinculada a la narración y la tradición, pero también representa el agotamiento de la experiencia moderna. Ambas cosas no necesariamente entendidas como superación, supresión o negación, sino como una pieza más de la cri-

19 Buck-Morss, *Walter Benjamin...*, 190.

20 Como lo resalta Susan Buck-Morss: Benjamin le exige al arte que deshaga la alienación del *sensorium* corporal y que restaure la fuerza de la percepción, pero sin evitar la tecnología, sino incorporándola. Ver Buck-Morss, *Walter Benjamin...*

21 Benjamin, *Estética de la imagen...*, 65.

sis o deriva de la experiencia. Y es en el arte, en particular en el cine, donde debe buscarse esta potencialidad y analizar sus implicancias: «El cine puede ser pensado como uno de esos aparatos que permiten reconfigurar la experiencia, y un dispositivo a partir del cual producir conocimiento sobre ella [...]»²².

El cine, a través del *shock*, puede restablecer el valor de este como reflexión consciente cuando nos enfrenta al extrañamiento. Si la modernidad instauró la anestesia de la conciencia con el objetivo de que el individuo se deje atravesar por el *shock*, hay que devolverle a la conciencia su rol original y que accione frente a ese *shock*. El filósofo italiano Gianni Vattimo recupera el concepto de *shock* de Benjamin y lo vincula a lo que él define como desfondamiento y extrañamiento. En un texto temprano titulado *Poesía y ontología*, Vattimo ya anuncia su idea de que la principal característica de la obra de arte es generar extrañamiento; esto significa que la obra nos enfrenta a una experiencia que no se deja reconocer dentro de nuestro esquema de significaciones heredado, sino que choca y nos obliga al diálogo para poder, así, establecer los puentes para la comprensión del mundo que inaugura la obra ante nosotros.²³ Luego, Vattimo va a decir que la experiencia estética se basa en un desfondamiento, lo cual equivale a reconocer que la existencia y la verdad ya no se inscriben dentro de la metafísica tradicional, sino que se ha llegado al punto de aceptar el valor eventual y abierto de aquellas. Desfondamiento es la experiencia de pluralidad y de consenso.²⁴

40

A su vez, el *shock* es la experiencia del desfondamiento en la obra, toda vez que esta irrumpe y no permite que la experiencia pueda ser asimilada a un significado preexistente o prestablecido. Esta experiencia, lejos de aspirar a una reintegración dentro de un nuevo esquema de arte —metafísico—, se define dentro de un marco hermenéutico, de interpre-

22 Natalia Taccetta, *Historia, modernidad y cine. Una aproximación desde la perspectiva de Walter Benjamin* (Buenos Aires: Prometeo, 2017), 61.

23 Gianni Vattimo, *Poesía y ontología* (Valencia: Universidad de València Servicio de Publicaciones, 2014).

24 Vattimo construye esta terminología a lo largo de su obra, pero podemos citar como bibliografía de referencia a Gianni Vattimo, *El fin de la modernidad* (Barcelona: Gedisa, 1996).

tación, diálogo y debate.²⁵ La obra de arte puede estar abierta a la pluralización y ser intranquilizadora. Es este tipo de experiencia del *shock* la que debe establecerse para interrumpir el *continuum* y hacer estallar por los aires el mundo carcelario.

Retomando la idea de Buck-Morss, el hecho de que el cine inaugure una experiencia disruptiva o fortalezca la anestesia depende y establece una dimensión política, ya que lo que se pone en juego es, por un lado, la acción que se oponga a esquemas tradicionales que resultaron en la lógica de la dominación, y por otro, la inacción que continúe plegándose en la seguridad metafísica de la modernidad. Y esto porque «lo político para Benjamin tiene la forma de una disrupción del orden»²⁶. La politización apunta a despertar y tornar imposible la apropiación de la conciencia del hombre. Abrir el espacio de una experiencia nueva.²⁷ Indagar otras formas de diagramar el conocimiento y la experiencia fuera del historicismo moderno apunta en definitiva a un cuestionamiento político.

¿Con qué medios cuenta el cine para crear esa disrupción, ese *shock*, y despabilar la conciencia para accionar políticamente? El montaje. La imagen audiovisual puede, a través del montaje, evadir la lógica causal, haciendo aparecer lo anacrónico y la pluralización, donde el sentido no es algo estático y cerrado, sino que implican un desfondamiento y reclaman una acción por parte del espectador.

41

Pensar en montaje

¿Se puede alterar el *continuum* a partir del montaje? ¿Qué beneficios tendría esto para el espectador? ¿Cómo impacta esto en nuestra experiencia? O mejor: ¿puede impactar esto en nuestra experiencia?

Nuestro objetivo es reflexionar sobre la capacidad que tendría el montaje cinematográfico de cuestionar esquemas y abrir la experiencia del *shock*, generando un desfondamiento que motive una acción herme-

²⁵ Gianni Vattimo, *La sociedad transparente* (Barcelona: Paidós, 1990).

²⁶ Taccetta, *Historia...*, 122.

²⁷ Taccetta, *Historia...*

néutica por parte del espectador. Estamos volviendo a la problemática del *cómo* y *quién* del *shock*, ya que el montaje puede establecer las condiciones de la contemplación somnolienta y anestesiada, pero también de extrañamiento.

El montaje es un fenómeno moderno y el montaje cinematográfico, un fenómeno de ese fenómeno:

La vida urbana es el punto en que se fusiona el montaje de la cadena industrial de producción con el montaje como forma artística —el cine, a la vez procedimiento técnico y estructura de la sensibilidad, es el exacto punto de contacto de estas dos series.²⁸

El montaje cinematográfico es la ordenación de los elementos que garantiza la representación audiovisual. En el cine, sobre todo el de los grandes estudios, el paradigma de esta ordenación es el causal: genera una lógica progresiva, de aparente unidad y transparente conexión entre escenas (*raccord* o continuidad cinematográfica). Sin embargo, la causalidad y el ordenamiento resultan de un ordenamiento ficticio entre elementos que, en sí, son disímiles, pero las técnicas del montaje tienden a borrar cualquier diferencia, tensión o espacio entre las escenas.²⁹

42

La unidad mínima del montaje es el fragmento resultado del corte, y como tal, el montaje se basa en la unión de fragmentos. Como afirma Michaud, el montaje aproxima aquello que no está dispuesto a hacerlo.³⁰ Esta aproximación puede disimularse o exponerse, pero no altera la heterogeneidad de sus elementos.

Según Didi-Huberman, en el montaje «no se muestra, no se expone más que *disponiendo*: no las cosas mismas —ya que disponer las cosas es hacer con ellas un cuadro o un simple catálogo—, sino sus di-

28 Luis Ignacio García, «Alegoría y montaje. El trabajo del fragmento en Walter Benjamin», *Constelaciones. Revista de Teoría Crítica*, n.º 2 (2010): 173.

29 El teórico del cine Noël Burch habla del modo de representación institucional (MRI), un sistema de reglas tal como un manual de instrucciones para filmar, montar y postproducir el material audiovisual y así garantizar una contemplación naturalista que genere sensación de continuidad y coherencia (algo que el rodaje no tiene). Noël Burch, *Praxis del cine* (Madrid: Editorial Fundamentos, 2004).

30 Philippe-Alain Michaud, *Aby Warburg y la imagen en movimiento* (Buenos Aires: Libros UNA, 2017).

ferencias, sus choques mutuos, sus confrontaciones, sus conflictos»³¹. Esta disposición permite una coexistencia de los elementos desde una perspectiva dinámica (conflicto). No se establecen jerarquías o se intenta responder a un esquema. La disposición permite el tránsito y la composición mediante la desorganización de su orden de aparición.³² De hecho, no solo lo permite, sino que lo obliga, ya que, al desmembrar todo esquema de significación, debemos transitar por el conflicto para poder extraer una experiencia. Esta decisión de mostrar por el montaje habría surgido durante la Primera Guerra Mundial: «El montaje sería un método de conocimiento y un procedimiento formal nacido de la guerra, que toma acta del “desorden del mundo”»³³.

El montaje así entendido no oculta el espacio o la diferencia entre sus elementos, sino que lo expone. A esto, Didi-Huberman recupera la lectura que Bloch hizo de la obra *Calle de dirección única*, de Benjamin, definiendo el montaje como «forma de revista»: «La impresión mediata producida por la revista se debe a la fuerza y a la vivacidad visuales de las escenas sin vínculos entre ellas [...]»³⁴.

Podemos decir que el montaje puede responder a diferentes propósitos, los cuales pueden tener una lógica causal/*continuum* o revelarse a esa lógica. Al resaltar la diferencia y el espacio entre las imágenes, permitimos que emerjan y se activen sentidos latentes «entre» las imágenes. Ese «entre» es un espacio hermenéutico, histórico y afectivo que posee la característica de la imagen: los sentidos no se unifican, sino que se pluralizan.

Con respecto a esto, es pertinente mencionar, aunque brevemente, a Aby Warburg y su *Atlas Mnemosyne*³⁵. En este gran trabajo, Warburg expone y afianza su método de análisis e investigación de la historia del arte. El *Atlas* tiene como objetivo crear un mapa visual, un acervo de la memoria a través de imágenes, cartografiando los senderos de la

31 Georges Didi-Huberman, *Cuando las imágenes toman posición* (Madrid: Antonio Machado Libros, 2008), 97.

32 Didi-Huberman, *Cuando las imágenes...*

33 Didi-Huberman, *Cuando las imágenes...*, 98.

34 Didi-Huberman, *Cuando las imágenes...*, 99.

35 Aby Warburg, *Atlas Mnemosyne* (Madrid: Akal, 2010).

herencia cultural³⁶ para exponer las supervivencias de la Antigüedad en las obras del Renacimiento. A través de los paneles que conforman el *Atlas*, Warburg logra cuestionar la idea de un tiempo lineal, evolutivo y progresivo en el arte, al mostrar formas, gestualidades y movimiento (*Pathosformel*) que, lejos de superarse, sobreviven en el tiempo.

En los paneles, Warburg monta fotografías de obras y de fragmentos de obras. Sobre las telas negras, con pequeñas pinzas, se van disponiendo los elementos. Las pinzas sujetan las imágenes sin anclarlas. Entre fotografía y fotografía se ve el fondo negro, lo que da la impresión de estar viendo un tapiz o un laberinto.

Los paneles exhiben una forma de montaje no lineal, donde el tiempo se descompone en ese tapiz o laberinto.³⁷ En su libro *La condición de la posmodernidad*, David Harvey retoma unas palabras de J. Raban en torno a la *Soft City*, donde la define como laberinto, como un «[...] maníaco álbum de recortes lleno de coloridas entradas que no tienen relación entre sí, ni tampoco un esquema determinante, racional o económico»³⁸. Esta caracterización de la ciudad como laberinto también puede ser aplicada a los paneles. El fondo negro se halla en contraposición con los bordes de las imágenes sostenidas por las pinzas que crean caminos, espacios de circulación entre ellas. Pero no hay inicio ni final, ni acceso ni salida. Los paneles son puro recorrido, movimiento y circulación. Las imágenes pasan de una a otra, sin un antes o después, sin prioridad. El objetivo no es realizar un resumen, sino que cada panel geste el despliegue, la permutabilidad y el desplazamiento combinatorio incesante.³⁹

Según Michaud: «[los paneles] componen un extraño paisaje donde se elabora un nuevo estilo de percepción de los fenómenos estéticos,

36 Linda Báez Rubí, *Aby Warburg. El Atlas de las imágenes Mnemosine. Un viaje a las fuentes. Volumen II* (Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2012).

37 Según Michaud: «[...] los paneles no funcionan como cuadros sino como pantallas donde se encuentran reproducidos en la simultaneidad fenómenos que el cine produce en la sucesión». Ver: Michaud, *Aby Warburg y la imagen...*, 258.

38 David Harvey, *La condición posmoderna: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural* (Buenos Aires: Amorrortu, 1998), 18.

39 Georges Didi-Huberman, *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg* (Madrid: Abada, 2009).

donde el saber se transforma en rito de orientación»⁴⁰. Lo que el *Atlas* nos propone no es una investigación de la significación intrínseca de las imágenes que hay en los paneles, sino la exposición de las relaciones que podemos encontrar entre ellas. El conocimiento habita «entre» las imágenes y no meramente dentro de cada una. Ahora bien, el nexo entre las imágenes no es una constante, sino una variable. En el intersticio habita lo afectivo y lo emocional porque, en definitiva, las imágenes evocan significados al ponerse juntas, al distanciarse, al enfrentarse.

En los paneles se impone la realidad de la imagen, es decir, lo afectivo, lo anacrónico y lo polisémico. La imagen nos interpela acerca de modelos de conocimientos abiertos y permutables, ya que se nos presenta como un objeto que aceptamos como no objetivable y no cognoscible.⁴¹ Como apunta Didi-Huberman, Warburg concibe al objeto-imagen como «[...] algo que no es exactamente una cosa sino más bien —y en este punto Warburg hablaba como Nietzsche— una fuerza vital que no podemos reducir a sus elementos objetivos»⁴². Además, la imagen como objeto ampara la pluralidad que la caracteriza: la imagen no es una unidad cerrada e independiente, sino por el contrario, siempre se mueve en un plexo de otras imágenes. Pensar a partir de la imagen es pensar a partir de algo que no se limita cronológicamente, sino que está en continuo movimiento.

El montaje nos enfrenta a lo anacrónico y a lo no crononormativizado. Y esto porque, al exponer las características de la imagen, podemos aspirar a establecer una experiencia que escape de la lógica moderna atada a la metafísica e historicismo:

La imagen sería, en estas apuestas, no ya el agente del espectáculo —ni el renovado objeto de los estudios visuales— sino, en un sentido mucho más intenso, el terreno de descomposición de las dicotomías estructurantes de la modernidad filosófico política, y de experimentación —indisolublemente estético-política— más allá de ellas.⁴³

40 Michaud, *Aby Warburg...*, 249.

41 Didi-Huberman, *Cuando las...*

42 Didi-Huberman, *Cuando las...*, 129.

43 Luis Ignacio García, «La comunidad en montaje. G. Didi-Huberman y la política de las imágenes», *Aisthesis*, n.º 61 (2017): 101.

En la imagen podemos ser capaces de disolver conceptos o tensiones metafísicas como todo/nada, bueno/malo, etc. Esa es su potencia: «La imagen no es ni todo ni nada, pues la imagen es precisamente la dislocación del dispositivo metafísico todo/nada, y la apertura a pensar lo singular que se sustrae a tal dicotomía»⁴⁴. La imagen habita y transita en el espacio del «entre» entre la oposición: nada/todo. Es la barra. La imagen no aspira a ser total y cerrada, sino que asume la temporalidad y con ello, se convierte en un destello. La imagen no opera argumentalmente, sino fragmentariamente. El tiempo de las imágenes no es el relato, porque la imagen no condensa un único tiempo, sino que siempre es el cruce de tiempos heterogéneos.⁴⁵ Es por esta razón que la imagen es lo opuesto a un concepto porque mientras que el concepto nos es operativo para anclar una realidad y delimitarla, la imagen siempre se escapa y se desvanece.

46

Estas particularidades de la imagen hacen que en el montaje radique en un poder desestabilizador y la esperanza de restituir la experiencia del *shock*. La imagen y el montaje cinematográfico nos pueden enfrentar a una experiencia de lo discontinuo y con ello a lo político.

El montaje habita en la intersección de un doble movimiento: temporal y espacial. Por un lado, «[...] en cuanto montaje temporal, permite pensar el fin de la historia del arte historicista y la asunción de la “necesidad del anacronismo”», y por el otro, «[...] montaje visual, permite inscribir el fin de toda iconología formalista para dar paso a la asunción de la “sobredeterminación de las imágenes” que se abren a su propia impureza»⁴⁶. El montaje asume la fragilidad de la historia como unidad y la fragilidad de la representación.

44 García, «La comunidad en...», 103.

45 Pedro G. Romero, «Un conocimiento por el montaje. Entrevista con Georges Didi-Huberman», *Minerva*, n.º 5 (2007): 11-22.

46 García, «La comunidad en...», 114.

Es así como el montaje abriría nuevas temporalidades, logrando construir nuevos sentidos históricos; tiempos alternativos al tiempo hegemónico, tiempos que intenta librarse de la crononormatividad.⁴⁷ Esta experiencia crononormativizada desemboca en nuestra relación con el cine, donde nos es muy difícil concebirlo por fuera del *continuum* y la causalidad. Nos aferramos a una representación que definimos como «real», donde las cosas se dan en una cadena de instantes homogéneos.

Sin embargo, también depende del montaje que esa homogeneidad se desintegre y que pueda asomar el fragmento. Como lo define García, «[...] el montaje involucra un trabajo deconstructivo que permite vincularlo a nociones afines como transgresión, parte maldita, contagio, impureza, etc., [...]»⁴⁸. Las técnicas tradicionales del montaje cinematográfico aspiran a disimular esa impureza y convertirla en continuidad. Pero es una farsa, una ilusión. El montaje puede provocar una interrupción en lo lingüístico y en lo representacional (un desfondamiento) que obliga a una resignificación, es decir, a una acción. A esto Didi-Huberman lo llama conocimiento por el montaje, es decir, repensar la historia en términos de estallidos y reconstrucción.⁴⁹ El montaje puede motivar y exigir una actitud atenta por parte del espectador, así como una acción. Citando a Taccetta:

47

Es la relación entre las imágenes la que va generando efectos de conocimiento a partir de las similitudes y diferencias, de ciertas operaciones que el lector/espectador debe hacer y de la propia apertura a la inteligibilidad que la imagen por sí sola produce.⁵⁰

Cierto tipo de montaje puede dislocar la experiencia contemplativa y hacerla imposible. Si se hace estallar el *continuum*, dejando solo fragmentos, logramos abrir entre las imágenes un espacio intersticial que

47 Taccetta, *Historia...*

48 García, «La comunidad en...», 115.

49 Romero, «Un conocimiento...».

50 Taccetta, *Historia...*, 52.

puede convertirse en un espacio de acción que interpele al espectador. El montaje no es un movimiento meramente negativo y destructivo, sino que aspira a la construcción de nuevos sentidos. Pero no es la construcción de un sentido único y homogéneo, sino en sentidos, y estos sentidos no están contenidos en el montaje mismo, sino que esperan la acción del espectador.

Si el montaje impide la contemplación y el refugio es porque allí puede operar el *shock*. Esos nuevos u otros sentidos son resultado de la reflexión consciente ante el *shock* y el desfondamiento. El cine tiene la potencia de ello. Como afirma Buck-Morss:

El optimismo de Benjamin con respecto al cine se basa en la creencia de que la tecnología industrial había por un lado provocado una fragmentación de la experiencia, pero por el otro había proporcionado los medios para volver a reunirla bajo una nueva forma [...] ⁵¹

48

La técnica y las nuevas formas del arte son el corazón de la crisis de la experiencia, pero también cuentan con los medios para resignificar esa experiencia. Y la forma es profundizar la fragmentación y los elementos más críticos, como el intersticio, lo anacrónico y lo visual.

El cine y la imagen cinematográfica pueden abrir otros sentidos, otras formas de contar y otras formas de experiencia en el arte.⁵² El fin de pensar nuevas formas de representación, o por lo menos evitar ciertas formas de representación, nos lleva a salirnos fuera de la temporalidad progresista y retomar la cita, el juego y la imagen.⁵³ En esta temporalidad, el héroe no se transforma, no deviene, no logra, sino que transita,

51 Buck-Morss, *Walter Benjamin...*, 71.

52 En relación con esto, nos resulta interesante destacar que en los Cahiers du Cinéma siempre se navega por esta búsqueda de «otredades» dentro del cine: otras formas de narrar, otras formas de mostrar, en definitiva, otros cines. En la editorial n.º 682 (octubre de 2012), Stéphane Delorme reflexiona sobre esto a partir de dos grandes películas estrenadas ese año. Disponible: <https://www.cahiersducinema.com/produit/edito-682/>

53 Taccetta, *Historia...*

deambula y recolecta, como un fantasma (como una imagen). Tal como el protagonista de *Solaris*⁵⁴, el film de Andrei Tarkovsky, que se mece entre las olas del enorme y provocativo océano que es Solaris, a la vez que deambula solitario entre recuerdos y sentimientos, para volver una y otra vez sobre sí mismo, en el gesto engullidor de las olas de Solaris y de su propia consciencia.

Estas otras formas, como disrupción e interrupción del *continuum*, no se reducen a una ontología de la imagen fílmica, sino que representan el marco de lo político, donde es posible redimir el sentido histórico-político. La técnica y el montaje edificando una imagen audiovisual disruptiva, donde la temporalidad y la representación se suspendan y el espectador deba colaborar en la construcción del concepto y no solo leerlo en pantalla.⁵⁵ Si lo político en el arte —en este caso estamos pensando en el cine— está signado por lo disruptivo, y hemos planteado que el montaje puede desfondar nuestra concepción del tiempo y la representación, instituyendo la posibilidad de reformular la experiencia, entonces podemos preguntarnos si pueden estar dados los medios para la politización del arte.

Accionar o perecer

En sus reflexiones sobre Baudelaire, Benjamin afirma: «Interrumpir el curso del mundo, esta fue la más profunda voluntad de Baudelaire»⁵⁶. Y esa interrupción podría darse golpeando el corazón del mundo y haciendo del *shock* una experiencia consciente. Siguiendo esta concepción, el artista no debería ser un mero abastecedor de bienes estéticos, sino que debe ser una fuerza activa, un productor dentro de la cultura y el aparato ideológico, y la obra de arte no guiarse según criterios estéticos, sino por su implicación o filiación con lo social, lo político, lo histórico y lo

54 Andrei Tarkovsky, *Solaris* (Moscú: Mosfilm, 1972), película.

55 Taccetta, *Historia...*

56 Benjamin, *El París de...*, 257.

económico, eliminando toda «neutralidad estética»⁵⁷. De la misma manera, siempre existe la amenaza de que la lógica tradicional incorpore las prácticas artísticas que alguna vez fueron disruptivas, y las apropie, convirtiéndolas en artilugios decorativos y domésticos, utilizados hasta el hartazgo y sin innovación.⁵⁸

A partir de lo expuesto hasta aquí, y recogiendo estas reflexiones de Buchloh, proponemos analizar el montaje como posibilidad de extrañamiento, *shock* y acción política, en una de las últimas películas de Jean-Luc Godard.

*Le livre d'image*⁵⁹ se estrenó en 2018, en el festival de Cannes. Esta película de Godard retoma algunos puntos de sus *Histoire(s) du Cinema*, pero tiene identidad propia. Como el *Atlas Mnemosyne*, es un acervo de material visual, en gran medida cinematográfico, pero también incluye pinturas, recortes periodísticos o textos, de los cuales se rescata su valor visual además del lingüístico. Como afirma Michaud, el cine de Godard recupera la dinámica de las láminas de *Mnemosyne*, pero con material fílmico.⁶⁰

50

En el film irrumpen cinco placas negras, con textos en blanco y una numeración de 1 a 5, lo que invita a dividir en cinco capítulos el material que Godard nos propone: «1. Remakes»; «2. La noche de San Petersburgo»; «3. Esas flores entre los rieles en el confuso viento de los viajes»; «4. El espíritu de las leyes»; y «5. La región central». Si quisiéramos definir «el tema» (como unidad de sentido a la cual se reduce toda imagen, todo sonido y toda palabra del film), nos resultaría un tanto ocioso y absurdo, porque el tema de Godard es su película misma, ya que lo que se nos propone es un laboratorio de montaje, y como tal, el sentido y los significados surgen del intersticio y del «entre» que aparece al disponer las imágenes. Las actrices de Hollywood se funden con explosiones bélicas, mientras que escenas de dibujos animados acompañan imágenes de los campos de concentración. En la misma dirección que *Histoire(s) du*

57 Benjamin Buchloh, *Formalismo e historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX* (España: Akal, 2004).

58 Buchloh, *Formalismo...*

59 Godard, *Le livre...*

60 Michaud, *Aby Warburg...*

Cinema, esta película insiste en ser un ejercicio de autoconciencia y auto-crítica del medio. Podríamos enunciar temas que «vemos» en la pantalla, como la cuestión del mundo árabe. Sin embargo, un acopio audiovisual de lo árabe no es más que eso: un acopio audiovisual, una imagen detrás de otra imagen, un sonido superponiéndose a una palabra, un ensamble de color y movimientos que no podemos definir.⁶¹ Es decir, Godard nos propone una disposición audiovisual a veces encadenada, a veces superpuesta, a veces incompleta, como un espacio de circulación y tránsito que el espectador debe adueñarse si no quiere perderse. El espectador debe deambular construyendo sentidos, aproximaciones, estableciendo diálogos y discusiones con el material que le brinda Godard, para generar un mapa y no perecer.

La primera parte de la película, «Remakes», nos enfrenta prontamente al desastre como el evento humano que se repite: una y otra vez, estamos en una reversión de los mismos errores, los mismos tormentos y en las manos de los sádicos perpetradores de esos desastres. Y esto nos conduce a pensar si es posible resistir, oponerse o hallar la redención. La vida y el cine dialogan a través del concepto de «remake», en una visión crítica del lugar y la responsabilidad que tiene la imagen audiovisual.

«La noche de San Petersburgo», en alusión al ensayo de Joseph de Maistre⁶², pluraliza las formas de ese desastre, y nos interpela en torno a la guerra, el mal y la inocencia, y cómo esa conjunción ha empapado la tierra de sangre durante siglos. Fiestas, abundancia y elegancia teñidas de sangre, y a los perpetradores no parece importarles (incluso muchas imágenes aparecen literalmente teñidas de color rojo saturado). En el ser humano se ensamblan, se montan y conviven todo tipo de vicios y virtudes, y así es como se siente al transitar por las imágenes y los sonidos que Godard nos dispone. La guerra, el asesinato y la aniquilación se mezclan con la valentía, el deber y lo divino, y sin embargo se impone el

⁶¹ Resulta interesante pensar el trabajo de Godard desde la noción de archivo y el poder crítico que este puede tener en la revisión histórica.

⁶² Joseph Marie comte de Maistre, *Las veladas de San Petersburgo: o coloquios sobre el gobierno temporal de la providencia* (Buenos Aires: Espasa-Calpe, 1943).

horror del desastre, los cuerpos desmembrados y personas suplicantes que se velan debajo de la estetización de la guerra y la lógica de los poderosos que se nutren del sometimiento, en nombre de Dios, de la patria o de la verdad.

La guerra se presenta casi indisociable a la técnica. En la tercera parte, «Esas flores entre los rieles en el confuso viento de los viajes», donde la imagen del tren es central, vemos a un padre con su hija, ansiosos mirando la locomotora que se acerca y oímos la frase «¡Ahí viene el tren! Vamos a estar a salvo»⁶³. Pero en la imagen siguiente, un tren se llena de prisioneros de los campos de concentración. La doble cara de la técnica es la tensión entre la vida y la muerte, entre estar a salvo y la violencia. La invención y el progreso sofocan y alientan la vida humana. En «El espíritu de las leyes», la cuarta parte del film, la técnica se entrelaza con la «figura de la ley», que, como la guerra, se convierte en hipóstasis que acosan lo humano, logrando reducir y aplacar lo «indeseable», eso que los ricos, los gobernantes o los perpetradores desean inmovilizar. Todo esto se condensa en la imagen de la pintura *Los fusilamientos del 3 de mayo*, de Francisco de Goya.

52

El recorrido concluye en la quinta y última parte del trabajo de Godard, donde se suma «lo árabe»: ¿cómo desde la región central, desde la técnica, la ley, la guerra y el libro, se configura el «mundo árabe»? Imágenes estereotípicas nos invitan a pensar sobre la definición y la representación como actos de violencia sobre lo representado. La voz de Godard, con un ritmo monótono y distante, reflexiona fragmentariamente: cita textos o libros sin comillas, inicia parlamentos que interrumpe abruptamente, susurra frases casi imposibles de oír. Reaparecen en este laberinto de imágenes y sonidos «lo árabe», «la cuestión de la representación», «el libro», «la tradición», entre otros. Al final, luego de explosiones y estallidos de color, se aventura una clara reflexión sobre la esperanza, esperanza de cambio y de revolución. La esperanza de redención de los pobres, los inocentes y los sometidos.

⁶³ Godard, *Le livre...*, minuto 20.

Me resulta imposible detenerme en cada imagen del film, porque cada una nos abre un mundo que no cesa de pluralizarse, moverse y dinamizarse; este aspecto es la principal virtud y lo que queremos resaltar del trabajo de Godard: el infinito mundo al que nos enfrenta. Dentro de este espectacular mundo, quisiera tratar dos cuestiones que me resultan muy interesantes para pensar la película: por un lado, la noción de «libro», ya presente desde el título. El libro se presenta como una figura de autoridad, escrita con las palabras del poder, de quienes ejercen ese poder. El libro es el recinto de la verdad indiscutible, que cimienta las guerras, la opresión y el odio. Godard menciona «las religiones de libro»⁶⁴ que forjaron nuestra sociedad, aquella que vimos pasar en imágenes durante la película. El vínculo libro-mundo resulta un tanto desalentador, siempre que ese libro cristalice la autoridad de la palabra (de los que tiene palabra). Surge la pregunta de qué «representa» un libro y si eso mismo puede generar «realidad». Y esto nos devuelve a la imagen-estereotipo del árabe, la estetización de la guerra y el semblante adusto de la ley. Palabra, libro e imagen se tejen (van generando un montaje) en el film, mientras avanzamos en una problematización cada vez mayor entre esos elementos. Godard monta la imagen de un grupo de personas fascinadas y celebrando la presencia de un libro, junto a la imagen de la masacre y el cansino andar de los soldados en el campo de batalla. Esta disposición no hace más que permitir y abrir el espacio del «entre» como un espacio de extrañamiento que nos interpela.

El libro es un objeto que configura un tipo particular de experiencia: hay un «qué» y un «cómo» cristalizados e históricamente decantados en nuestra relación con él. El libro contiene un saber, condensa una tradición y autoridad; del libro también esperamos cierta claridad, linealidad y, por ende, seguridad. El libro es una experiencia del *continuum*.

Entonces, ¿qué significa un «libro de imágenes»? Automáticamente se viene a la mente el *Atlas Mnemosyne*, ese maníaco álbum de recortes, donde la autoridad se desvanece. Mientras que la palabra

64 Godard, *Le livre...*

construye, representa, define, ancla y condena, la imagen diluye todo en lo anacrónico, fragmentario y fugaz. *Le livre d' image* es un gesto de resistencia y de esperanza que vincula paradójicamente el libro y la imagen.

La película se erige sobre un montaje que cuestiona desde su propia existencia (es decir, el ser una película montada por fuera de los cánones de montaje) el montaje tradicional y los modos institucionalizados de la representación audiovisual. A partir de esos fundamentos cuestiona la realidad, la historia y la sociedad, recurriendo a un montaje de conceptos, citas, películas, noticias y momentos de la historia y de la actualidad. Godard monta su película a la vez que monta un argumento filosófico. Su película imbrica la forma y el contenido y disuelve la clásica tensión entre esos conceptos. El libro de imágenes que él construye (y monta) es un tratado sobre el cine y el rol histórico de este arte, el arte de la imagen audiovisual.

54

La otra cuestión que quisiera resaltar es la noción de «contrapunto» que nos presenta Godard en su film. El contrapunto es «la disciplina de la superposición de líneas melódicas. Las melodías no necesitan ser iguales, ni cercanas. Extrañas entre sí, no interfieren en la composición [...]»⁶⁵. *Le livre d' image* está lleno de contrapuntos, se basa en esa superposición de lo extraño, en el montaje y en la convivencia de la diferencia.

El trabajo de Godard es un «montaje prohibido»⁶⁶, un contrapunto. Godard compone un álbum de lo político, lo histórico y lo cultural a través de la imagen audiovisual, pero un álbum intranquilizador y conmovedor. Lejos de permanecer 90 minutos en el recogimiento de la contemplación, Godard desfonda nuestra experiencia del cine en un extrañamiento que nos resulta problemático. En este caso, el montaje no viene a suturar o disimular el espacio entre las imágenes. Por el contrario, se resalta y se hace de ese espacio un elemento dentro de la

⁶⁵ Godard, *Le livre...*, minuto 61.

⁶⁶ Godard, *Le livre...*, minuto 44.

imagen audiovisual. Godard logra truncar el tiempo lineal y el *continuum*, descomponiendo el tiempo historicista y la representación que este conlleva. La emergencia de lo anacrónico y lo plural (lo no unívoco) quiebra lo esperable y nos expone al desfondamiento: no es posible consumir el trabajo de Godard como una «película más».

Le livre d'image es una ametralladora visual, sonora y conceptual, no en el sentido que podría tener esto en una película de acción, donde la ametralladora visual y sonora es asimilada rápidamente, permitiendo la anestesia y bloqueando la conciencia. Godard nos sumerge en una experiencia de *shock*, cuando nos aísla de toda posible referencia o constante de montaje entre las imágenes. No hay *continuum* en lo que vemos, pero tampoco lo podemos generar. El *shock* es exitoso si ante la ametralladora de imágenes, debemos ponernos manos a la obra. Incluso el film comienza con la imagen de una mano (no cualquier mano, sino la mano de la célebre pintura de Leonardo da Vinci, *San Juan Bautista*) y luego, vemos unas manos trabajando en la edición y montaje de una cinta, mientras escuchamos a Godard susurrar: «La verdadera condición del ser humano es pensar con sus manos»⁶⁷.

La imagen que dispone Godard nos aparta de la linealidad, a la vez que el *shock* nos adentra en un espacio de búsqueda y tránsito. Cuando nos detenemos en una imagen, nos damos cuenta de que entablar una relación con ella implica un tránsito dentro de la misma imagen: uno puede recorrerla, ir de arriba hacia abajo, recorrer sus diagonales, etc. Mirar una imagen implica un tiempo variable, porque captar una imagen no es instantáneo, pero tampoco tiene una duración establecida. El tiempo que implica recorrer una imagen es un tiempo suspendido; mejor dicho, es el tiempo de las imágenes. Mientras que una gran parte del cine —signado por el modelo de Hollywood, la distribución y el consumo— hace del montaje un elemento transparente y disimulado que intenta lograr un tiempo continuo y homogéneo, que le sea fácilmente asimilable al espectador, para per-

⁶⁷ Godard, *Le livre...*, minuto 1.

mitirle una experiencia suave, agradable y anestesiada, Godard rompe con su experimentación esos parámetros y no acepta un espectador pasivo. Con esto, el film intenta abrir un espacio de experiencia renovado dentro del cine: el espectador puede aceptar y actuar, o huir a espacios de seguridad. El cine deja de ser una ilusión embriagadora y se convierte en un tablero de juego, donde el espectador debe operar en el montaje, desde la asociación y el trabajo compositivo. A cada instante que avanza, nuestra relación con *Le livre d'image* es inestable porque esa relación siempre está amenazada por el abandono del espectador de su rol. Y Godard nos pregunta para no adormecernos: ¿a quiénes pertenece el mundo? ¿Quién domina el mundo? ¿Qué construye mundo? Mientras tanto, nosotros intentamos seguir a flote en ese maníaco álbum de imágenes.

56

Ahora bien, para pensar esas preguntas, esas realidades, Godard nos enfrenta a la imagen cinematográfica. Si bien hay imagen documental y periodística, el desastre es narrado por un cine que no puedo evitarlo. Para Godard el cine está en el abismo entre la incapacidad de registrar lo real y su obligación de hacerlo.⁶⁸ El cine debía despegarse del fatal destino de convertirse en una representación ciega. Flota en esa idea el peso de que el cine ha sido capaz de imaginar los campos de concentración, pero fue incapaz de reconocerlos. En sus películas, Godard se proclama sobre la frustración de haber sido impotente ante la tragedia, reflexionando sobre la responsabilidad de la imagen cinematográfica, analizando su potencialidad y sus silencios. El cine está plagado de imágenes pasadas-futuras-proféticas de la tragedia y el desastre que el ser humano convierte en su propio *remake*. Y, sin embargo, el objetivo de Godard es sembrar esperanza, porque la imagen cinematográfica también está plagada de ella: «Hablamos de lo que vemos en nuestros sueños. Nos preguntamos cómo desde la oscuridad podemos producir colores tan intensos. Son el producto del saber desde la luz. El saber ver»⁶⁹.

68 Taccetta, *Historia...*

69 Godard, *Le livre...*, minuto 61.

Se trata de contrapuntos, como nos muestra Godard. En los primeros minutos el film contrapone secuencias fílmicas de *Mildred Pierce*⁷⁰, donde vemos a dos personajes enfrentarse al desamor, la mentira y la pérdida, para luego (porque el cine teje el archivo y la moral) ver escenas de *Saló*⁷¹ e imágenes reales periodísticas de crímenes y violencia. En la vida y en el cine pasa todo al mismo tiempo. Los límites entre ficción y realidad son difusos para nosotros, espectadores del cine y de la vida. Las certezas se escapan y son esquivas, apuradas por la vorágine de las imágenes que parecen recuerdos, evocan emociones o nos sumergen en la duda. Por un instante nos abandonamos a la secuencia de *Mildred Pierce* donde el personaje de Monte Beragon, interpretado por Zachary Scott, le pide a Mildred, interpretada por Joan Crawford, que le diga algo bonito, incluso si tiene que mentirle. Nos abandonamos en esa imagen hermosa y en el recuerdo del amor. Pero el corte es abrupto y ahora vemos a unos militares acosar a un grupo de civiles. Se nos escapa la ensoñación y en ese instante sabemos que no podemos abandonarnos en la indiferencia.

Le livre d'image logra hacernos reflexionar en torno al montaje y cómo la narrativa audiovisual se relaciona con nuestra concepción y experiencia del mundo. Además, nos presenta un interesante trabajo en torno al desecho y al fragmento⁷², como así también sobre el archivo. Pero no se trata meramente de recuperar el pasado o de investir el presente de un aura que no posee, sino de asumir el estadio de fragilidad de la época actual en tensión con la pervivencia de un pasado siempre abierto y un futuro lleno de incógnitas.

Revisitando las palabras e ideas iniciales de estas páginas, nos preguntamos: ¿la película de Godard dinamita y hace estallar por los aires el mundo carcelario? ¿Podemos pensar a partir de films como este que

70 Michael Curtiz, *Mildred Pierce* (Estados Unidos: Warner Bros, 1945), película.

71 Pier Paolo Pasolini, *Saló o los 120 días de Sodoma* (Italia: Produzioni Europee Associate, 1975), película.

72 Con respecto a esto, escuchamos a Godard afirmar en el minuto 83 del film: «En realidad, dijo Brecht, sólo el fragmento tiene el rasgo de la autenticidad porque es lo más cercano al acto de producir». Tanto Benjamin como Godard, cuando piensan en el fragmento y las formas disruptivas, traen a la figura de Brecht.

el cine tiene el poder de dinamitar estructuras anquilosadas? Más aún, ¿podemos decir que estos films interpelan y abren experiencia? ¿O, muy a pesar de todo, se reducen a una estetización, capaz de ser apropiada por el capitalismo o el sistema de representación estandarizado?

Sin duda la película tiene un poder de *shock* y extrañamiento. No se trata de reemplazar una forma de hacer cine (la tradicional o el modo de representación institucional tal como lo define Burch y el cual ya mencionamos) por un modo nuevo y «mejor», ya que esta actitud solo repite ese patrón moderno según el cual hay una búsqueda y un progreso de algo superador. Lo que nos muestran películas como las de Godard, con montajes que indagan la fragilidad de la sutura, la preponderancia del fragmento y la posibilidad de la yuxtaposición, es que no hay una certeza y seguridad que se imponen con el poder hegemónico de la totalidad y lo definitivo, sino que las sensaciones que emanan estos films están más bien conectadas a lo intuitivo y sutil. No son definitivas y contundentes, sino que «las verdades» que encontramos allí brillan y centellean fugaces, siempre amenazando con desaparecer, siempre esquivas y escurridizas, esperando de nosotros la acción para permitirles aparecer.

58

¿El cine puede despabilarnos? Sí, pero bajo una acción paciente y atenta que se construye simultáneamente entre la película (y la labor del director o directora) y el espectador. El montaje es una herramienta tranquilizadora y también una potente herramienta de extrañamiento que nos convoca a la acción crítica; el cine muestra cómo esto depende del encuentro de dos partes, dos agentes, por medio de los cuales se engendran una u otra posibilidad.

El estallido de la técnica que sorprendió a Benjamin y con la que Godard experimentó en su película no es un camino agotado. Actualmente, cuando la técnica audiovisual está por todas partes gracias a las redes sociales y plataformas como YouTube, las preguntas por el impacto del cine y del montaje en nuestra experiencia están más vigentes que nunca. Es por esta razón que pensar el cine, su alcance y su historia es un desafío estimulante y necesario.

Algunas palabras finales

¿Se puede alterar el *continuum* de un film y generar con ello un *shock* capaz de abrirnos a la experiencia consciente y reflexiva? Partimos de esta pregunta y retomamos allí la frase de Benjamin en relación con el potencial del cine para presentar las nociones de experiencia, percepción, *shock* y montaje. Intentamos crear una constelación a partir de esos conceptos, que nos sirvan para reflexionar sobre el cine, y en particular el film *Le livre d' image* para pensar más allá de los parámetros de una narración audiovisual clásica o tradicional. Intentamos mostrar que el montaje cinematográfico tiene potencial epistemológico y heurístico cuando puede alterar nuestra forma de percibir lo que audiovisionamos y cómo lo audiovisionamos. Michaud se pregunta si el cine puede ser una «forma de pensamiento»⁷³ y nosotros intentamos mostrar en dónde radicaría esa posibilidad, y cómo afecta en general a nuestra relación con el conocimiento.

El montaje nos resulta indispensable para pensar todo esto, ya que devela nuestra relación con el fragmento y con la ruina: ni la realidad ni nuestra percepción es lineal, tampoco la historia ni los discursos. La unidad y la homogeneidad no son más que espejismos. Si todo gira en torno a nuestra capacidad de captar la realidad, nos enfocamos en querer atrapar y condensar la realidad en un instante completo y definitivo. Pero ¿tenemos esa capacidad? Fragmento, montaje, maníaco álbum de recortes, disposición y composición, sin duda nociones con las que nos avocamos a una comprensión más profunda de nosotros mismos.

El cine puede anestesiar y encarnar la crisis de la experiencia en productos que lleven al espectador a la percepción distraída. Pero también, el ritmo y el impulso del montaje pueden mostrarnos que «[...] el cine es cuestión de ideas y pensamientos, que la construcción cinematográfica en sí es una operación del pensamiento y que las imágenes no solamente ponen de manifiesto las ideas, sino que las provocan»⁷⁴. Para esto, es imprescindible que se opere desde el desfondamiento y el *shock*,

⁷³ Michaud, *Aby Warburg...*, 35.

⁷⁴ Taccetta, *Historia...*, 143.

haciendo difícil una aprobación pasiva o permitir la contemplación. Debemos construir, transitar entre las imágenes para generar una experiencia del tiempo y también de la representación. El «no se entiende nada» de una película puede empujar a la acción del espectador, si es que este no quiere perderse por completo. Lo que comienza con un tránsito por momentos absurdo, pasando de imagen a imagen, algo perdido, algo confundido, tiene la posibilidad de hacer que el espectador construya su propio mapa, haciendo, en ese momento, estallar el mundo carcelario.

Ahora bien, hacer estallar el mundo carcelario implica oponerse a la experiencia anestesiada, evadir el *continuum* y quebrar lo homogéneo. Hacer del cine una experiencia no crononormativa es un acto político. El *continuum* es el tiempo del mundo carcelario, es el tiempo de los que dominan el mundo, y la disrupción de este mundo, es lo político y la palabra rigurosa del libro, como expuso Godard en su film. El cine también devino mundo carcelario porque en ciertas manos pudo convertirse en un espacio de anestesia y de percepción distraída. Pero esto no es más que una situación dentro de la tensión política que domina el mundo, que dice mucho más de la política que del cine en sí. Un contrapunto en esta batalla es hacer del cine y del montaje medios de politización, cada vez que se genere en el film el espacio de experiencia que sacuda al espectador y lo haga actuar.

60

Que el espectador sea orientado a lo anestesiado o a la acción son cuestiones que descansan en una decisión política porque mientras que a la anestesia solo le queda el recogimiento, ante lo anacrónico y lo fragmentario siempre debe surgir el diálogo y el consenso. Como mencionamos más arriba: el poder del montaje y el cine no depende tan solo del espectador, sino de la decisión del director o directora del film. En el encuentro de ambos es donde surge la película como una pieza tranquilizadora o el gesto artístico y provocador.

Finalmente, para asumir el fragmento, el «entre», lo incompleto y lo plural, debemos abandonar y salir por fuera de la aspiración moderna de totalidad, unidad y completitud. Debemos arriesgarnos a asumir el instante, donde no hay todo, pero tampoco nada; solo hay «entre», el espacio fugaz y escurridizo entre todo y nada. El instante es solo un

destello. Si queremos entender *Le livre d'image* desde esa totalidad, solamente vamos a dar vueltas en círculos y perecer. El estallido del mundo carcelario es eso: un estallido, un destello y un instante donde el tiempo y la representación que conocemos se ven completamente amenazadas y desintegradas. Pero luego nos resta trabajar desde las ruinas, en un tiempo de redención y reconfiguración.

Cómo citar este artículo:

Kruk, Milagros. «Experiencia, shock y montaje: ¿puede el cine despabilarnos? Una propuesta entre Walter Benjamin y Jean-Luc Godard». *Fuera de Campo* 8, n.º 2 (2024): 32-62.

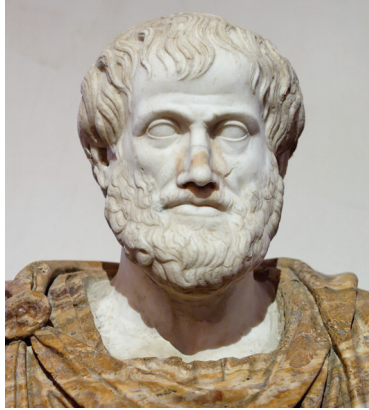
Bibliografía

- Báez Rubí, Linda. *Aby Warburg. El Atlas de las imágenes Mnemosine. Un viaje a las fuentes. Volumen II*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2012.
- Baudelaire, Charles. *El Spleen de París* [edición electrónica]. Fondo de Cultura Económica, 2018.
- Benjamin, Walter. *Estética de la imagen: fotografía, cine y pintura*. Buenos Aires: La Marca Editora, 2015.
- Benjamin, Walter. *Obras, libro II, vol. I*. Madrid: Abada, 2007.

- Benjamin, Walter. *El París de Baudelaire*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2012.
- Buchloh, Benjamin. *Formalismo e historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX*. España: Akal, 2004.
- Buck-Morss, Susan. *Walter Benjamin: escritor revolucionario*. Buenos Aires: La Marca Editora, 2014.
- Didi-Huberman, Georges. *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada, 2009.
- Didi-Huberman, Georges. *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2008.
- García, Luis Ignacio. «La comunidad en montaje. G. Didi-Huberman y la política de las imágenes». *Aisthesis*, n.º 61 (2017): 93-117.
- García, Luis Ignacio. «Alegoría y montaje. El trabajo del fragmento en Walter Benjamin». *Constelaciones. Revista de Teoría Crítica*, n.º 2 (2010): 158-185.
- Harvey, David. *La condición posmoderna: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 1998.
- Michaud, Philippe-Alain. *Aby Warburg y la imagen en movimiento*. Buenos Aires: Libros UNA, 2017.
- 62** Romero, Pedro G. «Un conocimiento por el montaje. Entrevista con Georges Didi-Huberman». *Minerva*, n.º 5 (2007): 11-22.
- Staroselsky, Tatiana. «Una flor imposible. Walter Benjamin y la experiencia en crisis». *Resistances. Journal of the Philosophy of History* 1, n.º 1 (2020): 9-22.
- Taccetta, Natalia. *Historia, modernidad y cine. Una aproximación desde la perspectiva de Walter Benjamin*. Buenos Aires: Prometeo, 2017.
- Vattimo, Gianni. *La sociedad transparente*. Barcelona: Paidós, 1990.

Filmografía

- Godard, Jean-Luc. *Le livre d'ímage*. París: Casa Azul Films, 2018. Película.
- Tarkovsky, Andrei. *Solaris*. Moscú: Mosfilm, 1972. Película.



Busto de Aristóteles. Fuente: Wikipedia.

La trama cinematográfica como un acto deliberativo: la ética aristotélica en el guion

65

The Cinematic Plot as a Deliberative Act:
Aristotelian Ethics in Screenwriting

Claudia Patricia Rojas Arbeláez

Universidad Autónoma de Occidente (Cali, Colombia)

cprojas@uao.edu.co

ORCID: 0009-0000-3489-5242

RESUMEN

La conexión entre la Poética de Aristóteles y los manuales modernos de guion se revela en el uso persistente de conceptos aristotélicos como héroe, protagonista, acción, pensamiento y diálogos. Aunque rara vez se cita explícitamente al gran filósofo, figuras como Syd Field, Robert McKee, John Truby y Doc Comparato recogen y aplican estos elementos en sus obras. Así, los guionistas, ya sea por formación académica o experiencia

práctica, recrean estructuras dramáticas con el planteamiento, el nudo y el desenlace con los que recrean la fábula y la unidad de acción descritas por Aristóteles, estructurando tramas cinematográficas con coherencia interna y propósito narrativo.

No se pretende demostrar la vigencia de Aristóteles, pues está ampliamente aceptada, sino ampliar la perspectiva al incluir otros textos del estagirita, como la *Ética* y la *Retórica*, para considerarlas fuentes de análisis. Estos textos no solo aportan herramientas para construir tramas (*Poética*), sino que iluminan la forma de concebir al protagonista: un agente deliberativo cuyas decisiones reflejan carácter moral (*Ética*). Así, el artículo propone dilucidar si la acción completa del protagonista es, en efecto, un acto deliberativo sostenido en todas las etapas del guion y revelador de su identidad y finalidad.

Esta perspectiva permite analizar no solo tragedias clásicas, sino también narrativas cinematográficas modernas en las que el protagonista, a través de una serie coherente y congruente de decisiones, manifiesta su carácter moral. Películas como *Casablanca* (Curtiz, 1942), *The Godfather* (Coppola, 1972) o *Ikiru* (Kurosawa, 1952) evidencian que la unidad de acción no depende exclusivamente de la sucesión de eventos, sino de una deliberación constante que orienta las elecciones del personaje hacia un fin reconocible, ya sea virtuoso o vicioso.

66

Para sustentar esto, el artículo se centrará en examinar algunos conceptos clave, arcos de personaje y la construcción de la trama, identificando las «huellas aristotélicas» en cada uno. La *Poética* ofrece la base estructural, unidad de acción, peripecia y agnición; mientras que la *Retórica* aporta el entendimiento de cómo se articula la persuasión en el discurso dramático, y la *Ética* explica la agencia moral del protagonista. De este modo, no se limita la influencia aristotélica a un solo tratado, sino que se reconoce un legado integrado que sigue informando el arte de escribir guiones hoy.

Palabras clave: Aristóteles, poética, estructura, guion, ética, carácter

ABSTRACT

The connection between Aristotle's *Poetics* and modern screenwriting manuals is revealed through the persistent use of Aristotelian concepts such as hero, protagonist, action, thought, and dialogue. Although Aristotle is seldom cited explicitly, figures like Syd Field, Robert McKee,

John Truby, and Doc Comparato incorporate and apply these elements in their work. Thus, screenwriters—whether by academic training or practical experience—reproduce dramatic structures grounded in exposition, complication, and resolution, effectively mirroring the plot and unity of action that Aristotle described and organizing cinematic narratives with internal coherence and narrative purpose.

The aim is not to prove the relevance of Aristotle, since this is already widely accepted, but rather to broaden the perspective by incorporating other works of the Stagirite—such as the *Ethics* and the *Rhetoric*—as sources of analysis. These texts not only provide tools for constructing plots (*Poetics*), but also illuminate the way in which the protagonist is conceived: as a deliberative agent whose decisions reflect moral character (*Ethics*). Accordingly, this article seeks to determine whether the protagonist's complete course of action is, in fact, a sustained deliberative act throughout all stages of the screenplay, one that reveals both identity and purpose.

This perspective allows for the analysis not only of classical tragedies but also of modern cinematic narratives in which the protagonist, through a coherent and consistent series of decisions, manifests moral character. Films such as *Casablanca* (Curtiz, 1942), *The Godfather* (Coppola, 1972), or *Ikiru* (Kurosawa, 1952) demonstrate that unity of action does not depend exclusively on the succession of events, but rather on a constant process of deliberation that guides the character's choices toward a recognizable end, whether virtuous or vicious.

To support this, the article will examine certain key concepts, character arcs, and plot construction, identifying the “Aristotelian traces” in each. While the *Poetics* provides the structural foundation—unity of action, peripeteia, anagnorisis—*Rhetoric* contributes an understanding of how persuasion is articulated in dramatic discourse, and *Ethics* explains the moral agency of the protagonist. In this way, the Aristotelian influence is not confined to a single treatise but is recognized as an integrated legacy that continues to inform the art of screenwriting today.

Keywords: Aristotle, poetic, drama, script, screenwriting, cinema, character, action

Introducción

La relación que existe entre la *Poética* de Aristóteles y los guiones cinematográficos es bien conocida por muchos y ha quedado plasmada en varios libros de guion en los que se renombran viejos conceptos planteados por el filósofo. Pese a que no siempre se menciona de manera directa al estagirita, autores como Syd Field, Robert McKee, John York y John Truby han dejado ese legado aristotélico en textos en los que sugieren cómo escribir guiones más efectivos y certeros.

Aunque por muchos es sabido que los hallazgos consignados en la *Poética* persisten aún en los guiones cinematográficos, sin preguntarse demasiado, los guionistas hacen lo que saben: escriben páginas compuestas de diálogos, personajes, situaciones y acciones, repitiendo un proceso que aprendieron de las páginas de un libro o bien como práctica heredada de manos de un maestro-escriptor.

68

No pretendemos cuestionarnos si hay o no vigencia de la obra aristotélica en el cine. Sería una necedad hacerlo, porque las nociones «héroe», «protagonista», «elocución», «acción», «pensamiento» y «diálogos» son harto conocidas y señaladas en los mencionados manuales de escritura.

Antes bien, es nuestro propósito demostrar en este artículo que la *Poética* no es la única obra aristotélica donde podemos encontrar elementos para el análisis y la composición de guiones. Para hacerlo basta mirar los diálogos, las características del protagonista y la misma trama cinematográfica y encontraremos en ellos las huellas aristotélicas de la *Retórica* y la *Ética*.¹

1 Antonio Rodríguez de Austria Giménez de Aragón, «Aristóteles en Hollywood: poética y retórica en la narrativa audiovisual», *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía* 11 (2015).

Ana Alés Sancristóbal, «Las nuevas poéticas: de Aristóteles a Robert McKee», *Cauce* 31 (2008): 7–33.

Carmen Sofía Brenes, «Buenos y malos personajes: una diferencia poética antes que ética», *Revista de Comunicación* 11 (2012).

Gonzalo Moreno, «El *ethos* en la poética de Aristóteles», *Revista Des-encuentros* 1, n.º 2 (2010).

Estos tres textos serán los faros que nos guíen en esta reflexión donde nos proponemos esclarecer la siguiente cuestión: ¿la acción completa que el protagonista cinematográfico ejerce durante toda la trama es un gran acto deliberativo que le permite manifestar su carácter en la búsqueda de un objetivo propuesto desde el planteamiento?

La ciudad se hace teatro

Desde su origen la poesía dramática estuvo destinada a ser vista y escuchada por las multitudes. Aunque nació en la intimidad del lugar de trabajo de los poetas griegos, quienes eran inspirados por las musas², pronto se popularizó gracias a su inclusión dentro de las festividades religiosas de las Grandes Dionisias en el siglo IV a. C. El festín en el que se le rendía culto al dios del descontrol era bien recibido por toda la población ateniense que sabía divertirse con las procesiones y los sacrificios.

Sin lugar a dudas, el evento central de las Grandes Dionisias era el concurso de poesía trágica que no solo era esperado con ansias por el público, sino también por los poetas de toda la región, quienes, durante varios meses, preparaban y escribían un argumento con el que buscaban ser escogidos como uno de los tres que haría parte del concurso.

Durante tres días el teatro de Dioniso se convertía en escenario propicio para presentar las obras de los poetas más ilustres de la república, quienes solo disponían de una sola jornada para presentar su obra sin posibilidad de repetirla. Se cree que tal vez por esto, buscando ganarse la aprobación del público y alzarse con la máxima distinción de la festividad, los poetas empezaron a alejarse de la representación

2 «Nos dicen que, semejantes a las abejas, vuelan (los poetas) aquí y allá por los jardines y vergeles de las musas, y que recogen y extraen de las fuentes de miel los versos que nos cantan. En esto dicen la verdad, porque el poeta es un ser alado, ligero y sagrado, incapaz de producir mientras el entusiasmo no le arrastra y le hace salir de sí mismo». Platón, *Diálogos, libro III* (Madrid: Gredos, 1992), 195.

dionisiaca y exploraron nuevos temas en los que emergían nuevos protagonistas y coros.³

Era tal la fascinación de los atenienses por el espectáculo trágico que atiborraban las graderías del teatro de Dioniso, ubicado al sur de la acrópolis y que, según se dice,⁴ tenía una capacidad para quince mil personas.

Fue en medio de este fervor religioso y colectivo donde la poesía dramática construyó sus bases y afianzó la relación entre el poeta y el espectador, generando así una nueva práctica en la ciudad⁵ que despertó el interés de políticos, poetas, espectadores y también de filósofos.

La poesía dramática como objeto de estudio

70

Aristóteles, encontró al arte poético poderoso y tal fue su fascinación que dedicó una obra completa —la Poética— para consignar sus puntos de vista sobre la creación artística en general y de la tragedia, la epopeya y la comedia en particular. Así tras la observancia y comparación de tragedias y poetas, el filósofo encontraría elementos comunes, aciertos y errores que le servirían de insumo para señalar «todo aquello que concierne a este método»⁶.

El libro que se conserva y que conocemos apenas sobrepasa las cien páginas y es producto de dicha tarea. En veintiséis capítulos, Aristóteles

3 «De las treinta y dos tragedias que conocemos bajo la firma de Esquilo, Sófocles y Eurípides, (...) poseen un coro compuesto por guerreros (o marinos) adultos. En nueve de ellas (entre las que se encuentran *Electra* y *Las Traquinias*), el coro está compuesto por mujeres y, a veces, mujeres esclavas; en otros veintitrés casos (entre los que se encuentran *Antígona*, *Edipo rey* y *Edipo en Colono*), está compuesto por ancianos». Jean-Pierre Vernant y Pierre Vidal-Naquet, *Mito y tragedia en la Grecia antigua* (Madrid: 2002), 152.

4 J. Mosterín, *Aristóteles: historia del pensamiento* (Alianza Editorial, 2006), 71.

5 «Al formar parte los espectáculos teatrales de las fiestas nacionales era de esperar que los ciudadanos acudiesen a ellos en cierto modo con espíritu piadoso y patriótico». M. Brioso Sánchez, «El público del teatro griego antiguo», *Teatro: Revista de Estudios Culturales/A Journal of Cultural Studies* 1, n.º 19 (2003): 2.

6 Aristóteles, *Poética* (1447a), 9.

dispone sus apreciaciones sobre la poesía como arte de la imitación así: los cinco primeros son introductorios, los diecisiete segundos (6-22) los dedica a hablar de la tragedia, y los últimos cuatro (23-26) se centran en la poesía épica y en las consideraciones generales de los dos géneros.

Como en muchos de sus textos, en la Poética, el estagirita es directo y desde el primer capítulo establece su propósito al exponer lo siguiente:

Hablemos de la poética en sí y de sus especies⁷, de la potencia propia de cada una, y de cómo es preciso construir las fábulas⁸ si se quiere que la composición poética resulte bien, y asimismo del número y naturaleza de sus partes (...)

Así, contempla el arte poético como una ciencia y la examina de esa forma, comparando las similitudes y diferencias que existen entre las piezas poéticas, exponiendo aquellos conceptos claves y las partes que la componen, y buscando señalar aquello que se debe buscar y qué evitar al construir una obra. En este propósito de mostrar cómo una obra dramática ha de quedar bien, se anima a enumerar las partes cuantitativas de la tragedia, señala las cualidades del carácter, así como los tipos de fábula, y expone la peripecia, la agnición y el lance patético.

En su definición de la tragedia, Aristóteles deja claro que las acciones son más importantes que los caracteres cuando afirma que «la tragedia es la imitación de una acción esforzada y completa». Bien sea que imiten objetos, hombres o acciones, los poetas ponen sus ojos en hombres de la vida cotidiana, pero no desde su aspecto físico, sino desde las acciones realizadas por estos personajes. Esta imitación de las acciones es considerada parte fundamental de la tragedia y el filósofo la llama

⁷ Se consideran especies: epopeya, tragedia, comedia, ditirambo, etcétera, los que también menciona en el texto.

⁸ Por «fábula» Aristóteles se refiere al conjunto de sucesos o momentos esenciales de la acción imitada en el poema. Visto así encontramos similitudes con «argumento».

«fábula», algo así como nuestra trama o argumento. De esta manera, los caracteres que se imitan en la poesía estarán marcados en la Poética por las acciones que ejecutan como resultado de su manera de ser. Una acción esforzada y completa quiere decir que sea congruente con la voluntad de quien la ejecuta y cuyas consecuencias sean naturales a sus actos. Esta afirmación se alinea con el argumento planteado en *Ética* III, capítulo 2, donde deja sentado que el saber no convierte a ningún hombre en bueno y que, contrario a eso, son sus acciones voluntarias —aquellas que ejecuta basado en su elección— las que le dan su carácter. De esta manera, las acciones ejecutadas por el carácter (o personaje) serán consecuencia de su voluntad.⁹

Alejándose de la concepción platónica de que la vida sentimental es algo malo, la valoración ética propuesta por Aristóteles está en la decisión que tomen sus personajes basados en su voluntad. Por tanto, el criterio de división de la poesía que establece se basa en la distinción fundamental del pensamiento entre el esforzado (*Spoudaîos*) y el mediocre (*faîlos*). Esta valoración le permitirá a Aristóteles caracterizar los géneros teatrales de entonces: la tragedia y la epopeya, que representan a los hombres mejores, y la comedia, que pone sus ojos en los peores.

Como la tragedia y la epopeya imitaban los mismos caracteres, Aristóteles consideraba prudente entender que su diferencia fundamental estaba en la forma más que en el contenido. Aunque los dos imitaban hombres esforzados, en la epopeya era necesario mantener los versos uniformes de manera ilimitada, en cambio, la tragedia es «la imitación de una acción esforzada y completa, de cierta amplitud». Lo que significa que la obra debe tener una extensión exacta, marcada por la acción del personaje, que debe ser completa en un período de tiempo limitado, «una acción completa y entera, de cierta magnitud; pues una cosa puede ser entera y no tener magnitud»¹⁰.

9 Aristóteles, *Poética* (1448b), 8–25: «En efecto, los más respetables imitaban las acciones más nobles y las de tales personas, mientras que los más viles imitaban las de las personas de más baja estofa».

10 Aristóteles, *Poética* (1450b), 22–25:

Lo paradójico es que sus observaciones, interesantes y acertadas por demás, no tenían otro destinatario que sus propios alumnos, pues se sabe que, al ser un tratado escrito para uso interno de sus estudiantes, no fue acogido por los poetas de su época. Para que eso sucediera, habrían de pasar varios siglos.

La presencia de la Poética en los manuales de guion

Desde sus orígenes hasta nuestros días, la Poética ha sido leída, analizada y «aplicada» por dramaturgos e investigadores, lo que ha resultado en diversos libros en los que se la ha interpretado de diferente manera. La oferta literaria cinematográfica existente en el mercado abarca textos de todo tipo: libros que utilizan ejemplos, ejercicios y técnicas efectivas de escritura de guion. Lo interesante es que, dentro de las teorías cinematográficas de la escritura audiovisual, a pesar de nuevos nombres, síntesis y parámetros, el sustrato aristotélico persiste.

Aquellos que nos hemos adentrado en las aguas de la escritura cinematográfica sabemos que quienes deseen hacerlo terminarán conociendo los principios dramáticos aristotélicos, ya sea leyendo la Poética o llevados de la mano del autor de alguno de los libros de guion que existen en el mercado. En muchos de estos se siguen los pasos de Aristóteles y se continúan utilizando los elementos que él identificó desde la Antigüedad. Ejemplo de ello es el libro del brasileño Doc Comparato, quien hace citas directas al estagirita: «De cualquier modo, desde un punto de vista estético y teórico, Aristóteles y su Poética constituyen un punto de reflexión obligada para el estudio de la dramaturgia». Por su parte, Robert McKee propone: «Aristotle's Poetics remains the most insightful study of story ever written. All notions of three-act structure and character arc begin here»¹¹; asimismo, Christopher Vogler menciona: «Aristotle laid the

11 R. McKee, *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting* (ReganBooks, 1997).

groundwork for the rules of drama, which storytellers have followed for centuries, consciously or not»¹². Incluso aquellos que quieren oponerse a su modelo, como John Truby, lo referencian: «While Aristotle was the first to analyze story structure, his model is limited to a very particular kind of story: Greek tragedy»¹³.

Por esto podemos afirmar que, aunque para muchos resulte ser una obra descolorida y algo crítica, la Poética continúa siendo la raíz de todo lo que sabemos sobre el arte de escribir para representar. «Tal vez por eso ha llegado a convertirse en una obra de culto, de conocimiento obligado para los que nos dedicamos a escribir para el cine y la televisión»¹⁴. Pero todos no lo ven así.

Existen otros autores que, aunque prescinden de mencionarlo en sus páginas, advierten su importancia en el legado teatral¹⁵ y otros que parecen desconocer el legado aristotélico en sus textos. Entre ellos tenemos a Syd Field, guionista y analista estadounidense, autor de varios libros en los que ofrece técnicas efectivas para escribir guiones comerciales.¹⁶ Field no menciona jamás a Aristóteles, pero al igual que este, identifica los mismos elementos básicos y otorga el primer lugar a la estructura, a la que define como «el orden en que suceden los acontecimientos». Una definición similar a la dada por Aristóteles a la fábula: la sucesión verosímil de los hechos, y la considera el alma de la tragedia.¹⁷ Esta concepción

12 C. Vogler, *The writer's journey: Mythic structure for writers* (Michael Wiese Productions, 1992).

13 J. Truby, *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller* (Faber & Faber, 2007).

14 D. Comparato, *De la creación al guion* (Instituto Oficial de Radio y televisión, 1993), 149.

15 Cfr. Rivera, quien manifiesta: «Prescindimos también de mencionar los conceptos aristotélicos que, si bien son fundamentales y a menudo aplicados dentro de este estudio...», V. A. Rivera, *La composición dramática* (México: Universidad Autónoma Metropolitana, Dirección de Difusión Cultural, Grupo Editorial Gaceta, 1989), 19.

16 Field señala: «Cuando se siente a escribir un guion, tiene que plantearse la historia como un todo. Una historia está formada por distintas partes: los personajes, la trama, la acción, el diálogo, las escenas, las secuencias, los incidentes, los acontecimientos; y su tarea como guionista es comprender un 'todo' a partir de estas 'partes', una forma y figura bien delimitadas, con su principio, medio y final», S. Field, *El manual del guionista* (Madrid: Plot, 1995), 21.

17 Aristóteles, *Poética* (1450a), 19-39:

de la fábula como eje organizador de la acción se mantiene vigente en obras cinematográficas clásicas como *Casablanca* (Curtiz, 1942), donde la aparente dispersión inicial de situaciones converge progresivamente en una única línea de acción: la deliberación moral de Rick Blaine entre el amor personal y el bien común. La coherencia de la trama no reside en la acumulación de acontecimientos, sino en la orientación deliberada de las acciones del protagonista hacia una decisión final que da sentido retrospectivo a toda la narración.

El más importante de estos elementos es la estructuración de los hechos, porque la tragedia es «la imitación de una acción esforzada y completa, de cierta amplitud»¹⁸. Este orden conlleva una condición de belleza marcada por cierta extensión apropiada, que no sea ni muy corta ni excesivamente larga, sino de una medida justa marcada por un período de sol. Puede interpretarse así: que las obras tuvieran una extensión tal que le permitiera al público verla completa en un solo día para hacer, o que las acciones acaecidas al protagonista debían ocurrir en una determinada fracción de tiempo de su vida. Una medida exacta, medible en horas, días o meses del protagonista, pero bajo ningún motivo debería mostrarse la vida entera. Esta precisión de la unidad de tiempo cobra especial importancia para los escritores de dramas y resulta fundamental a la hora de escribir un guion, ya que cualquier historia debe tener un protagonista cuyas acciones ocurren en determinada fracción de su vida y es fundamental para crear la estructura de todas las películas. Esto lo saben muy bien los autores de los libros de guion, que además del protagonista, mencionan también la estructura clásica o de tres actos entre los elementos infaltables a la hora de escribir un guion.

A pesar de que ha sido usado en la industria hollywoodense desde la década de los 30, en la actualidad dicha estructura se conoce como el «paradigma», nombre que le pondría Syd Field.¹⁹ Desde que el norteamericano la bautizó, se ha convertido en referencia obligada y punto de partida de guionistas y estudiosos del guion. Sin embargo, no se trata de

18 Aristóteles, *Poética* (1449b), 15-25:

19 Field, *El manual del guionista*.

otra cosa más que la misma estructura compuesta por el planteamiento, el nudo y el desenlace planteada por Aristóteles en *Poética*.

El acto deliberativo como línea de acción dramática

Sabemos que la estructura clásica, que domina gran parte de la cinematografía existente, tiene características definidas y reconocibles en todas las épocas y latitudes. El orden cronológico de la trama o el protagonista activo que se mueve en aras de conseguir un deseo consciente y un antagonista (esa fuerza antagónica) que se le opone son algunos de sus ingredientes fundamentales. Dentro de esta estructura, la causalidad guía las escenas y en conjunto crean una trama cinematográfica en la que la tensión se acrecienta a medida que avanzan los minutos. Las escenas, los diálogos y las acciones se mueven en función de la tensión dramática y de conseguir los efectos esperados desde la estructura misma. Es justamente esta rigidez la que espanta a muchos, sobre todo a los escritores noveles que se proponen evadirla, pensado que así pueden lograr películas más interesantes y menos previsibles.

76

Esta estructura se establece desde los primeros minutos del planteamiento, cuando queda claro que es aquello que desea (o necesita) conseguir el protagonista y, a partir de ese momento, utiliza todas sus capacidades para lograrlo. En este proceso, se adentra en el corazón de la trama donde pronto se revela quién o qué se opone a que consiga su objetivo. Establecido el conflicto, de ahí en adelante la trama se construye entre sus intentos de conseguir lo que desea y el antagonista que hace todo lo que está a su alcance por evitar que lo haga. Movido por su deseo, el protagonista enfrenta las adversidades que se le presenten, toma decisiones y hace elecciones que lo llevan incluso a recalcular su ruta con tal de alcanzar su objeto de deseo. Este proceso resulta evidente en protagonistas como Michael Corleone en *The Godfather* (Coppola, 1972), quien, a lo largo de la trilogía, mantiene una unidad de acción

inamovible, orientada a la preservación del poder familiar. Aunque su deseo inicial es hacer su vida y su nombre lejos del legado criminal de su familia, poco a poco, con sus deliberaciones y acciones revela una elección progresiva y consciente del mal como medio para alcanzar su fin. De esta forma, la transformación de su carácter sucede acorde a la trama, reforzando la unidad de acción. Esto se evidencia en la coherencia y la congruencia con la que hace sus deliberaciones, incluso cuando eso puede conducirlo a su destrucción moral.

A esta toma de decisiones Aristóteles la denomina «acto moral», lo que nos lleva de nuevo a sus terrenos, pero esta vez a través de otro texto. La relación hombre-acciones es lo que le interesa al estagirita en su texto de la *Ética*, donde define que en la *praxis* «cada hombre es la causa de las acciones voluntarias y conformes a su libre elección (...) y todo lo que hace después de haberlo deliberadamente escogido, está claro que lo hace voluntariamente»²⁰. Esto significa que, en las situaciones cotidianas de su vida, cada individuo es libre de tomar sus propias decisiones, elecciones y ejecutar sus acciones. En su manera particular de tomar una deliberación se reconoce el carácter del individuo cuyo pensamiento, acciones y palabras nos permiten saber que es de un modo y no de otro.²¹ En *Ética Eudemia* (EE) se señala que los hombres tienen dos tipos de virtudes. Por una parte, las éticas o morales determinadas por la acción humana que se adquieren por la práctica y la costumbre; por otra, las virtudes intelectuales que yacen en la parte racional y cognitiva del alma. En el texto se sugiere que mientras las virtudes éticas son las que disponen al hombre para alcanzar sus fines mediante la práctica, es a través de las virtudes intelectuales que encuentra los medios para alcanzarlos. Esto significa que no basta con reconocer lo que es bueno y malo o lo que produce placer o dolor, sino que es necesario deliberar sobre la manera de conseguirlo. Al igual que los hombres, los protagonistas toman decisiones y eligen, y cuando lo hacen revelan su carácter a través de sus acciones, diálogos y reacciones.

20 Aristóteles, *Ética eudemia*, II, 6 (1223a), 16–20.

21 Aristóteles, *Poética* 1450a 5–6.

Por tratarse de una imitación de hombres, los personajes de la poesía dramática también realizan actos morales en la trama. De ahí que para lograr protagonistas creíbles, los guionistas han recurrido a técnicas con las que intentan superar a sus aspectos físicos, adentrándose en sus fortalezas, debilidades y vulnerabilidad. Gracias a esto, los protagonistas se tornan «redondos» y complejos, otorgándoles la posibilidad de transformarse, de tal manera que el protagonista que termina la historia es diferente al que la comenzó.²² A este cambio se le llama «arco dramático» o «arco de transformación», término que se le adjudica a Seger²³ y que se define como el cambio opuesto, moderado o intermedio que sufre el protagonista a partir de una acción situación externa. Dichos cambios pueden ser en la manera de pensar, en su forma de ser y en su manera de hacer las cosas. Tal como le sucede a Melvin Udall (interpretado por Jack Nicholson), protagonista de *As Good as it Gets (Mejor... imposible)*, un escritor maniático, homofóbico y obsesivo, quien se ve obligado a cuidar a un vecino gay y a su perrito. A medida que avanza la trama y tras enamorarse de una madre soltera (interpretada por Helen Hunt), Udall cede a sus manías y transforma su carácter. Lo anterior demuestra que el héroe evoluciona y se transforma de bien a mal o, como diría McKee, de positivo a negativo o viceversa.

En esta transformación del carácter también cobran especial relevancia la elección, la toma de decisiones y sus propias virtudes. Si consideramos que se entiende por virtud a un hábito libre y voluntario, «que implica un acto de deliberación y de elección en el cual intervienen conjuntamente la inteligencia y la voluntad»²⁴, podríamos comprender cómo

22 «The action does not refer only to physical movement. (...) Narrative action often is internal, consisting of emotional or intellectual change within a character or personal decisions that alter the direction of the story». A. A. Armer, *Writing the Screenplay: TV and Film* (Nothridge: California State University, 1988), 37.

23 «La transformación de un personaje puede ser extrema, moviéndose a una posición opuesta, o simplemente puede moverse hacia una posición moderada. Por ejemplo, un personaje rígido puede sufrir una transformación total, volviéndose espontáneo y alegre al final de la película; O puede, sencillamente, relajar su sentido de disciplina». L. Seger, *Cómo crear personajes inolvidables* (Barcelona: Paidós, 1999).

24 Ximena Vallejo Álvarez, «Carácter, razón y pasión en la ética de Aristóteles», *Criterio Jurídico* 1, n.º 6 (2011): 346.

estas resultan fundamentales en el protagonista cuando tiene que avanzar en pos de la consecución de un objeto de deseo. Dado que «el principio de la acción es, pues, la elección —como fuente de movimiento y no como finalidad—, y el de la elección es el deseo y la razón por causa de algo»²⁵, podríamos afirmar que una trama cinematográfica tiene similitudes con un acto moral. En la película, al igual que en un acto moral, se trata de una acción voluntaria y deliberada movida por un deseo racional: cuando el hombre (y el protagonista) reconoce su objeto de su deseo y se genera en él el deseo racional de alcanzarlo, puesto que sabe que aquello que desea es digno de ser perseguido.

Deliberación, elección y unidad de acción dramática

En la búsqueda de lograr su objetivo, en el protagonista ocurre entonces una deliberación que conlleva una elección que se hace a voluntad. Dado que solo se puede elegir sobre aquello que está a nuestro alcance y estamos en capacidad de hacer, la deliberación es un acto donde la razón y la voluntad intervienen; es un acto moral. Esto quiere decir que no se delibera sobre el objeto que se desea, sino sobre la manera en la que este ha de conseguirse, es decir, sobre los medios para llegar al fin, lo que significa que el hombre tiene que hacer uso de su recta razón para examinar con detalle las opciones que tiene a su alcance y que le permitirán conseguir su objeto de deseo.

De la misma forma, podemos analizar ahora las consecuencias de deliberaciones incompletas o erróneas. En *Chinatown* (Polanski, 1974), el protagonista actúa movido por un deseo racional de esclarecimiento, pero su incapacidad para comprender plenamente la dimensión moral del conflicto limita su deliberación. Las decisiones que toma, aunque voluntarias, conducen a un desenlace trágico que confirma el postulado aristotélico según el cual la ignorancia práctica no exime de las consecuencias de la acción.

²⁵ Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, VI, 2 (1139a), 30.

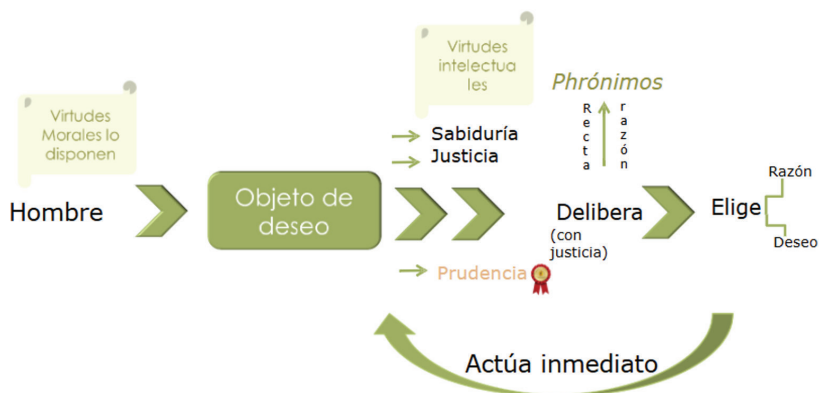


Figura 1. Acto moral desde la ética. Elaboración propia basada en los libros *Ética Nicomáquea* y *Ética Eudemia* de Aristóteles.

80

Por tanto, la mejor deliberación es aquella cuyo fin es recto, los medios empleados son los adecuados, el tiempo de deliberación es el preciso y su fin último es la felicidad.²⁶ Esta elección que se hace sobre lo bueno y lo malo se da en el momento en que hay «una convergencia entre deseo y pensamiento (deseo razonante), pues es el juicio del intelecto sobre el valor o la necesidad de los medios el que permite llegar a un fin»²⁷. Una vez que ha analizado los medios, y guiado por sus virtudes morales e intelectuales, ha elegido uno; el hombre se compromete con una acción sobre la cual se encamina de inmediato. El deseo como fin se alcanza por las virtudes morales, pero son las virtudes intelectuales las que resultan indispensables al momento de la deliberación.

Los protagonistas cinematográficos realizan actos morales en la trama al perseguir un objeto de deseo, buscar la manera de alcanzarlo y tomar decisiones respecto de cuál es la mejor manera de llegar a su fin. Bien lo señala Arner cuando sostiene que “the term action does not refer only to physical movement. (...) Narrative action often is internal, consisting of emotional or intellectual change within a character or personal decisions that alter the direction of the story»²⁸.

26 Vallejo Álvarez, «Carácter, razón...», 346.

27 Vallejo Álvarez, «Carácter, razón...», 346.

28 Arner, *Writing the Screenplay...*, 36-37.

Para ejemplificar la acción deliberativa interna podríamos pensar en *Ikiru* (Kurosawa, 1952), donde el protagonista, enfrentado a la certeza de su muerte inminente, debe redefinir su objeto de deseo y así calcula su ruta y orienta todas sus acciones hacia un objetivo loable y altruista: la construcción de un parque público. De esa manera, esta película nos sirve para ilustrar con claridad cómo se alienan el conocimiento del fin, el deseo racional de alcanzarlo y la elección consciente de los medios para alcanzarlo. De esta forma se constituye una unidad de acción completa, aun cuando la mayor parte del conflicto se desarrolle en como una acción interna (ético) y no tanto de manera física.

Por esto resulta indispensable regresar nuestros ojos al esquema de acción del acto deliberativo y desde allí analizar las acciones que los protagonistas de la estructura clásica realizan. Concordamos con el esquema propuesto por Vallejo²⁹ que resume el mecanismo del acto moral de la siguiente manera: (1) conocimiento del objeto y del fin; (2) deseo de alcanzarlo; (3) deliberación sobre los medios adecuados para conseguirlo; (4) elección reflexiva y libre; y (5) firmeza inquebrantable en la decisión de obrar. Este esquema resulta muy interesante para analizar la unidad de acción que ejercen los protagonistas a lo largo de la trama. Las acciones morales, producto de actos deliberativos, se centran en las elecciones y las acciones hechas a partir de estas para alcanzar el objeto de deseo.

PROTAGONISTA ⇒ OBJETO DE DESEO CONSCIENTE ⇒ ¿QUÉ HACE PARA CONSEGUIRLO? ⇒ ¿LO CONSIGUE? ⇒ CONSECUENCIAS

Como puede notarse en el esquema anterior, los objetos de deseo conscientes son fines que los protagonistas se proponen alcanzar desde el primer acto y que persiguen hasta el final de la trama. Al igual que un acto de la vida práctica, este deseo parte de su voluntad como un deseo razonado y se convierte en el motor que impulsa a alcanzarlo de acuerdo

²⁹ Vallejo Álvarez, «Carácter, razón...», 348.

a sus capacidades. De esta misma manera, la acción completa que se imita en los guiones cinematográficos está relacionada con aquella línea (de acción) que ejecuta el protagonista y que se plantea desde el primer acto cuando se establece un asunto que debe ser solucionado.



Figura 2. Línea de acción del protagonista cinematográfico. Elaboración propia basada en los libros *Retórica*, *Ética Nicomáquea* y *Ética Eudemia* de Aristóteles.

82

El pasado como condición de la deliberación dramática

El conocimiento de los protagonistas de este objeto de deseo como fin se convierte en el motor que los impulsa. Sin embargo, estas situaciones son consecuencia de actos ocurridos en el pasado, tal como le sucedió a Edipo, que atrajo la peste sobre su pueblo por actos ocurridos en el pasado (cuando provocó la muerte de su padre y después tomó por esposa a su propia madre) o como lo hizo Antígona, cuando desobedeció al rey Creonte y decidió recuperar el cuerpo inerte de su hermano Polinices para darle sepultura. Así también cada protagonista carga sobre sus hombros un pasado que, de una y otra manera, se convierte en su lastre. Puesto que «nadie delibera sobre lo pasado, sino sobre lo futuro y posible, y lo pasado no puede no haber sucedido»³⁰, este pasado se convierte en necesario para enriquecer su presente y desde ahí realizar el futuro, es decir,

³⁰ Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, IV, 3, 272.

conseguir lo que tanto desean. El pasado se convierte en un elemento necesario para los protagonistas, pues gracias a él surge la necesidad de cambiar el futuro.

En el guion se le dice «detonante» a ese suceso ajeno a la voluntad del protagonista que viene de afuera y que genera en él un deseo que impulsa a conseguir una meta, es decir, su fin.

Notamos que, a partir de su deseo razonado, los protagonistas ejecutan sus acciones y hacen su deliberación de acuerdo con su carácter; tienen la opción de elegir entre la virtud y el vicio. A partir de ese momento, en el planteamiento y el nudo o desarrollo, sabemos que el protagonista realiza acciones que se convierten en medios a través de los cuales podría lograr su fin. Sin embargo, no es un proceso rápido ni sencillo, pues así la trama podría tornarse rápida y predecible. De ahí que los guionistas deban hacer uso de su imaginación para acrecentar los obstáculos y hacer que el objeto de deseo y el protagonista estén cada vez más separados. Tras muchos intentos fallidos, es en el tercer acto donde el protagonista hace una profunda deliberación y, gracias a una comparación reflexiva, encuentra la forma de conseguir aquello por lo que ha estado luchando toda la película. Cuando hace su elección —y si, como señala Aristóteles, el carácter emerge con las decisiones que toma el personaje junto a las acciones que lleva a cabo o evita³¹—, diremos que es el momento en el que los protagonistas deliberan con sabiduría y de manera prudente. Haciendo uso de sus virtudes morales, logra finalmente lo que desea.

Para observar mejor este punto, podemos poner nuestros ojos en *Gran Torino* (Eastwood, 2008) que nos permite observar cómo la deliberación sostenida del protagonista conduce a una elección final que redefine su carácter. Recordemos que, en esta película, Walt Kowalski, inicialmente dominado por hábitos viciosos, transforma su disposición moral a través de elecciones reiteradas que terminan en un sacrificio voluntario. La acción final no es un gesto aislado, sino la consecuencia lógica de una

31 Aristóteles, *Poética* VI 1450 b 1-21

deliberación ética planteada de manera consecuente y congruente a lo largo de toda la trama.

Pero ¿qué pasa en las narrativas contemporáneas que prescinden del héroe clásico? En películas como *A Separation* (Farhadi, 2011) o *No Country for Old Men* (Coen, 2007), la acción dramática continúa organizada en torno a actos deliberativos. En estos casos, como no se trata de un protagonista activo que se plantea un objeto de deseo consciente, parece perder importancia la contundencia del tercer acto. Sin embargo, que haya una ausencia de una resolución clara no quiere decir que se elimine la estructura aristotélica; esta se diluye por los dilemas éticos irresolubles que viven sus personajes. Existe deliberación, claro que sí, aun cuando la felicidad, en el sentido aristotélico, no sea alcanzada.

84

Esto nos lleva a constatar que «el protagonista cinematográfico, al igual que el hombre, es autor de sus acciones, así como de sus actos virtuosos o no, son solamente de los voluntarios, sino también conformes a una elección previamente deliberada»³². Y la deliberación da cuenta de una elección libre y voluntaria que corresponde a las facultades propias de quien delibera. De esta manera, es gracias a la elección —como producto de la deliberación— que podemos saber si estamos frente a personajes virtuosos o no: «Pues ella [la elección] permite discriminar los caracteres y, mientras en la concupiscencia la materia es lo placentero y lo penoso, en la elección estos aspectos no recaen»³³.

Al igual que la acción práctica, la acción dramática se constituye con el propósito inicial de emprender un movimiento que bien podríamos entender como «promesa»³⁴. Visto así, pareciera como si a los personajes les sucediera lo mismo que a los hombres en su vida práctica cuyo fin, más que en su objeto de deseo, estuviera en alcanzar la felicidad. Como si a lo largo de la trama asistiéramos no solo a la imitación de

32 Aristóteles citado en Vallejo Álvarez, «Carácter, razón...», 344.

33 Vallejo Álvarez, «Carácter, razón...», 344.

34 Yepes citado en R. Gutiérrez Delgado, «El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico», *Ámbitos* 21 (2012), 49.

las acciones, sino a una acción impulsada por deseo razonado, lo que nos lleva a pensar que «toda la trama es un acto moral, ya que la vida moral está enraizada en este deseo, pues es el que pone al alma en movimiento hacia el objeto»³⁵.

Ciertamente, podemos entonces decir que, en las tramas cinematográficas, al igual que en la vida, estamos frente a una «buena deliberación» cuando, guiado por su recta razón, el protagonista delibera y hace uso del medio adecuado para lograr su fin. Pero además de esto, dicha acción debe ejecutarse en un tiempo inmediato y se sostiene en su deliberación, la que le conduce a la felicidad.

Nos aventuramos a decir que cuando asistimos a ver una película en realidad estamos acompañando a un individuo-protagonista en un acto de deliberación, como se indica en el siguiente gráfico:

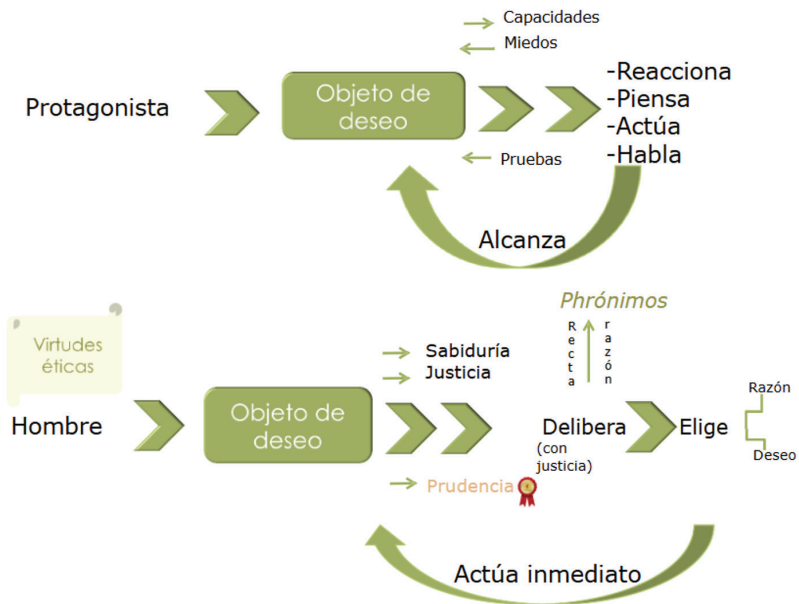


Figura 3. Comparativo entre la acción del protagonista cinematográfico y el acto moral. Elaboración propia basada en lo expuesto en este artículo.

³⁵ Aristóteles citado en Vallejo Álvarez, «Carácter, razón...», 345.

Tras cruzar los elementos, como se observa en el gráfico anterior, comprobamos que la estructura dramática de una película también es un acto deliberativo: el personaje establece un objeto de deseo, analiza los medios para conseguirlo, realiza una deliberación, toma una decisión entre posibilidades alternativas y ejecuta la acción. Incluso sin importar sus cualidades, el protagonista manifiesta su carácter a través de las decisiones que toma a lo largo de la trama hasta al final conseguir o no el fin que se propone, el cual constituye el objeto deseado. Entonces, la línea de acción dramática se convierte en un acto deliberativo en el que las acciones ejecutadas son resultado de las elecciones del protagonista, quien ha de ser apropiado, congruente y consecuente con su carácter. Esto, por supuesto, se aplica a una estructura compuesta por planteamiento, nudo y desenlace. La acción es la primera de todas y en su ordenamiento es la que le da forma a la historia, puesto que el protagonista se mueve en función de la consecución de un solo deseo.

86 A manera de conclusión

Con este análisis se busca afirmar que la influencia de Aristóteles en el guion cinematográfico es vigente y permanente. No solo a través de los principios estructurales expuestos en la *Poética*, sino que se extiende de manera significativa a la *Ética* y la *Retórica*.

La acción dramática que organiza una película y que nace como un argumento para después convertirse en guion puede comprenderse como un acto deliberativo sostenido en el que el protagonista, guiado por sus vicios y virtudes, a través de decisiones voluntarias, revela su carácter y orienta sus acciones hacia un fin determinado.

Dado que cada protagonista es libre de elegir la manera de conseguir las cosas, podríamos entonces afirmar que, en realidad, la estructura dramática clásica no constituye un esquema rígido ni una fórmula vacía, sino que es la revelación de un acto deliberativo ético: el conocimiento de un fin, el deseo racional de alcanzarlo, la deliberación sobre los medios disponibles, la elección libre y la ejecución de la acción.

La unidad de acción, planteada en la *Poética* y central en la teoría aristotélica, encuentra así su fundamento no solo en la causalidad de los acontecimientos, sino en la coherencia deliberativa del protagonista. Esto, sin duda, nos abre la puerta a la introducción de nuevos conceptos aristotélicos —como virtud, vicio, justo medio, carácter, medios, deliberación y elección— que podrían convertirse en herramientas útiles para los guionistas que construyan argumentos verosímiles y necesarios.

Las implicaciones prácticas de este enfoque para el oficio del guion podrían ser relevantes y reveladoras. Pensar la trama como un acto deliberativo permite al guionista construir protagonistas cuyas acciones no respondan únicamente a exigencias externas de la estructura, sino a elecciones coherentes con su carácter. El objeto de deseo deja de ser un simple capricho narrativo impuesto por el escritor, para convertirse en un fin significativo, y los obstáculos que supera adquieren sentido cuando debe deliberar y poner a prueba sus virtudes y sus vicios, para al final tomar una decisión y actuar.

En el mismo sentido, podría convertirse en una herramienta útil para el diseño de su arco de transformación, evitando reducir a un giro psicológico o emocional el cambio del protagonista. Serían sus decisiones sucesivas las que modifiquen su modo de pensar, de actuar y de relacionarse con su entorno. Y, por último, en el momento final de la trama, la deliberación final, propia del tercer acto, dejaría de ser un recurso mecánico para verse como la culminación lógica de una trayectoria ética desarrollada a lo largo de la trama.

Esto podría resultar útil a los guionistas que quieran acercarse al guion de una manera distinta, invitándolos a pensar la trama de sus guiones como un acto deliberativo y a entender el pasado de sus protagonistas no como un recurso arbitrario, sino como un insumo necesario para el desarrollo de la acción.

En consecuencia, esta propuesta invita a los guionistas a concebir el guion como la representación de un acto deliberativo que permite escribir historias más verosímiles, necesarias y coherentes, en las que la acción dramática no solo avanza la trama, sino que da sentido a la experiencia humana que el cine se propone imitar.

Cómo citar este artículo:

Rojas Arbeláez, C. Patricia. «La trama cinematográfica como un acto deliberativo: la ética aristotélica en el guion». *Fuera de Campo* 8, n.º 2 (2024): 64-89.

Bibliografía

- Alés Sancristóbal, Ana. «Las nuevas poéticas: de Aristóteles a Robert McKee». *Cauce* 31 (2008): 7-33.
- Anaya, J. D. «Êthos y Eudaimonia en la Éthika de Aristóteles». *Revista Praxis*, n.º 66 (2011): 11-25.
- Aristóteles. *Ética Nicomáquea, Ética Eudemia*. Trad. y Not. Julio Pallí. Madrid: Gredos, 1998.
- Aristóteles. *Metafísica de Aristóteles*. Edición trilingüe por Valentín García Yebra. Madrid: Gredos, 1970.
- Aristóteles. *Poética de Aristóteles*. Edición trilingüe por Valentín García Yebra. Madrid: Gredos, 1999.

- Armer, A. A. *Writing the screenplay: TV and film*. Waveland Press Inc, 1993.
- Brenes, Carmen Sofía. «Buenos y malos personajes: una diferencia poética antes que ética». *Revista de Comunicación* 11 (2012).
- Brioso Sánchez, M. «El público del teatro griego antiguo». *Teatro: Revista de Estudios Culturales/A Journal of Cultural Studies* 1, n.º 19 (2003).
- Carrière, J. C., y P. Bonitzer. *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Paidós. 1991.
- Chion, Michel. *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Cátedra, 1992.
- Comparato, D. *De la creación al guion*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1993.
- Field, S. *El manual del guionista*. Madrid: Plot, 1995.
- Gutiérrez Delgado, R. «El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico». *Ámbitos* 21 (2012).
- McKee, R. *El guion*. Barcelona: Alba Editorial, 2011.
- McKee, R. *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. ReganBooks, 1997.
- Moreno, Gonzalo. «El ethos en la poética de Aristóteles». *Revista Des-encuentros* 1, n.º 2 (2010).
- Mosterín, J. *Aristóteles: historia del pensamiento*. Alianza Editorial, 2006.
- Platón. *Diálogos, libro III*. Madrid: Gredos, 1992.
- Rodríguez de Austria Giménez de Aragón, Antonio. «Aristóteles en Hollywood: poética y retórica en la narrativa audiovisual». *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía* 11 (2015).
- Seger, L. *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Truby, J. *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. Faber & Faber, 2007.
- Vallejo Álvarez, Ximena. «Carácter, razón y pasión en la ética de Aristóteles». *Criterio Jurídico* 1, n.º 6 (2011).
- Vernant, Pierre y Pierre Vidal-Naquet. *Mito y tragedia en la Grecia antigua*. Madrid: 2002.
- Vogler, C. *The writer's journey: Mythic structure for writers*. Michael Wiese Productions, 1992.
- Rivera, V. A. *La composición dramática*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Dirección de Difusión Cultural, Grupo Editorial Gaceta, 1989.



El cielo está rojo, dir. Francina Carbonell (Chile: Storyboard Media, 2020).



Malqueridas, dir. Tana Gilbert (Chile: Errante Producciones, 2023).



Vol. 8 N.º 2 / Guayaquil
II semestre 2024
ISSN 2661-6602

Malqueridas y El cielo está rojo: imágenes desde el encierro, afectos como resistencia

91

*Malqueridas and El cielo está rojo: Images
from Confinement, Affections as Resistance*

Patricia Arévalo Vargas

Universidad San Sebastián (Chile)

parevarg@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3797-535X>

RESUMEN

Pensar el afecto como resistencia supone asumirlo no como una emoción individualizada o interior, sino como una fuerza relacional que se articula en lo común, que circula en los cuerpos y atraviesa lo material. Aún en su fragilidad, el afecto tensiona las formas institucionales de control: una

canción de cuna susurrada a unx hijx que pronto será separado, compartir un pedazo de pan entre compañeras de celda, grabar un video clandestino como acto de presencia para un familiar que espera al otro lado del encierro. Lejos de ser gestos menores, estos actos contienen una potencia política sutil y obstinada: se afirman en la continuidad del vínculo, desobedecen la lógica de la desafección que impone la cárcel y generan memoria allí donde la institución apuesta por el olvido. Tanto *Malqueridas* como *El cielo está rojo* evidencian cómo los afectos, incluso en contextos de encierro extremo y violencia estructural, pueden devenir en prácticas de cuidado, duelo o archivo que sostienen la vida y resisten la desaparición.

Palabras clave: documental, cárcel, resistencia, afecto

ABSTRACT

Thinking about affection as resistance means embracing it not as an individualized or internal emotion, but as a relational force articulated in the common, circulating in bodies and traversing the material. Even in its fragility, affection strains institutional forms of control: a lullaby whispered to a child who will soon be separated, sharing a piece of bread between cellmates, recording a clandestine video as an act of presence for a family member waiting on the other side of confinement. Far from being minor gestures, these acts contain a subtle and stubborn political power: they affirm the continuity of the bond, disobey the logic of disaffection imposed by prison, and generate memory where the institution relies on forgetting. Both *Malqueridas* and *El cielo está rojo* demonstrate how affections, even in contexts of extreme confinement and structural violence, can become practices of care, mourning, or archiving that sustain life and resist disappearance.

Keywords: documentary, prison, resistance, affection

Introducción

*Malqueridas*¹, el documental dirigido por Tana Gilbert y producido por Paola Castillo, configura una apuesta política y estética que interpela las formas convencionales de representación del encierro. Construido a partir de imágenes registradas por las propias mujeres privadas de libertad con sus celulares —en condiciones de ilegalidad y precariedad técnica—, el filme se transforma en una acción de reapropiación narrativa. No es el ojo externo el que observa desde fuera la cárcel, sino una mirada encarada que habita los márgenes, que no solo muestra, sino que insiste en narrar desde dentro.

El documental se articula en torno a la experiencia de mujeres madres que están o estuvieron privadas de libertad en Chile. Sus voces, sus cuerpos y sus imágenes ocupan el centro de un relato que desafía los estereotipos sobre la criminalidad femenina. En lugar de la espectacularización del castigo, lo que emerge es una poética de lo íntimo: canciones a bebés en celdas frías, vínculos forjados en la convivencia forzada, fuegos artificiales entre barrotes para celebrar un año más. Una voz —la de Karina Sánchez, quien estuvo privada de libertad— hilvana estas escenas colectivas desde su biografía, revelando la fractura afectiva que produce la separación forzada de su hijx y la imposibilidad estructural de recomponer ese vínculo.

Esta obra no solo revela la ausencia de condiciones mínimas para la maternidad intramuros, sino que denuncia la continuidad de la violencia una vez fuera del encierro. Las mujeres que aparecen en *Malqueridas* no niegan sus delitos; lo que sí señalan es la brutalidad de un sistema que, además de castigar el cuerpo, castiga también el lazo. Una condena adicional —y no escrita— recae sobre ellas: la imposibilidad de sostener sus vínculos afectivos, la criminalización del cuidado, la disolución del vínculo materno en nombre del orden punitivo.

Grabado en formato vertical y con baja resolución, el filme expone la materialidad de sus imágenes como una decisión ética y estética.

¹ *Malqueridas*, dirigida por Tana Gilbert, 2023, Errante Producciones, 13 de octubre de 2023, <https://www.malqueridas.com/>

La precariedad visual no es un defecto, sino un gesto deliberado que nos ayuda a comprender la vida cotidiana dentro de la cárcel. Lo que se entrega al espectadorx es un archivo sensible, opaco por momentos, pero profundamente conmovedor, donde lo que importa no es la nitidez, sino la potencia afectiva y política de lo que se documenta.

*El cielo está rojo*², dirigido por Francina Carbonell, se construye como un ensayo visual que atraviesa uno de los episodios más cruentos de la historia penitenciaria chilena: el incendio de la cárcel de San Miguel, ocurrido en diciembre de 2010, que dejó 81 personas fallecidas. Más que un registro documental, lo que se despliega en el filme es una forma de intervención crítica sobre los archivos de la violencia institucional. Carbonell no busca representar lo irrepresentable, sino interrogar el modo en que ese horror ha sido registrado, clasificado y, finalmente, instrumentalizado por el aparato judicial para justificar la impunidad.

94 A diferencia de otras producciones que buscan reconstruir los hechos desde un afuera informativo o moralizante, *El cielo está rojo* propone un desplazamiento: trabajar con los propios materiales del sistema —cámaras de vigilancia, reconstituciones judiciales, transcripciones oficiales— para extraer de ellos no una verdad cerrada, sino las fisuras que permiten visibilizar el abandono, la deshumanización y la brutal indiferencia estatal. Las imágenes, editadas con una distancia que preserva la dignidad de los cuerpos, se convierten en vestigios que respiran, que hablan a contracorriente. Desde allí emerge una forma de afectividad que no apela a la emoción superficial, sino a la responsabilidad de mirar sin anestesia, de sostener la mirada allí donde la mayoría la aparta.

La potencia del documental reside en que no intenta explicar ni representar lo sucedido, sino activar su latencia. La fragilidad de las imágenes, su procedencia institucional, no anulan su capacidad de ser reapropiadas. En manos de Carbonell, esos documentos se resignifican como huellas de un duelo colectivo que aún no se elabora, como testimonio de una resistencia que insiste en no desaparecer.

2 *El cielo está rojo*, dirigida por Francina Carbonell, 2020, Storyboardmedia, 05 de marzo de 2025, <https://ondamedia.cl/show/el-cielo-esta-rojo-1651377914694>

Los documentales

Uno de los aciertos fundamentales de *Malqueridas* es su capacidad de complejizar la maternidad. Aquí no se presenta como un lazo esencial ni puramente biológico, sino como una práctica afectiva que también se reinventa dentro de la cárcel. En este espacio de encierro forzado, las mujeres crean nuevas formas de materner, encarnando roles de cuidado, protección y afecto que exceden la filiación sanguínea. Así, el documental no solo registra una experiencia, sino que inscribe una crítica a la visión tradicional y normativa de la familia, desmontando las ideas dominantes sobre el rol materno.

Malqueridas se instala como un ejercicio de resistencia narrativa, desafía el discurso judicial que reduce a estas mujeres a sus antecedentes penales. Desplaza la lógica binaria de la buena o mala madre, de la víctima o victimaria. En su lugar, propone una representación situada, donde la cárcel no es solo castigo, sino también el escenario de la vida que persiste³, de afectos que se reinventan, de vínculos que se niegan a desaparecer.

Más que un testimonio, es un acto político. No solo por las historias que revela, sino por cómo decide contarlas. No hay aquí una estetización del dolor, sino un registro ético que restituye la humanidad negada. *Malqueridas* nos obliga a mirar lo que no queremos ver; también a reconocer que, incluso en los márgenes más duros del sistema penal, hay ternura, hay fuerza, hay comunidad.

En un sistema que insiste en fragmentar, aislar y castigar, estas mujeres —malqueridas por la sociedad— encuentran en el afecto una forma radical de sostenerse. Porque en la cárcel, como en la vida, resistir también es afectarse. Entre las múltiples formas en que se manifiesta la resistencia ante el encierro, los afectos se configuran como una dimensión clave para comprender cómo las personas —en este caso, mujeres

³ Patricia Arévalo Vargas, «Derivas posthumanistas para una investigación otra», *Revista Humanidades*, n.º 53 (2026): 465-490.

madres privadas de libertad— sostienen la vida en condiciones extremas de control y desposesión. En *Malqueridas*, el afecto no es un adorno emocional del relato, sino un dispositivo político que habilita la supervivencia, la creación y la posibilidad de vinculación en un entorno que busca cortar toda forma de conexión significativa. En esta lógica, el afecto se convierte en práctica encarnada de resistencia, en una insistencia por permanecer, por seguir sintiendo y haciendo mundo incluso desde los márgenes más duros del aparato punitivo.

El filme de Gilbert⁴ no documenta simplemente las maternidades interrumpidas por el castigo penal; en su gesto más radical, *Malqueridas* muestra cómo esas maternidades mutan, se reconfiguran y generan nuevas formas de cuidado y relacionalidad dentro del encierro. Por ejemplo, la figura de la madre intrapenitenciaria expresa con claridad cómo el afecto circula y se redistribuye entre mujeres, dando lugar a formas alternativas de sostén, a vínculos que rebasan la lógica del parentesco y se instalan como actos de cuidado colectivo. Estos gestos, aunque invisibles para la administración carcelaria, son fundamentales para la preservación del lazo social y la emergencia de subjetividades que resisten la fragmentación.

En una entrevista a CIPER, Carbonell, directora de *El cielo está rojo*, se pregunta: «¿Cómo hacer visible lo que resulta insoportable a la mirada? ¿Cómo enfrentarnos al horror sin volverlo consumible?»⁵. Esta cuestión podría también leerse como pregunta metodológica para quienes investigamos el encierro desde una ética afectiva. La apuesta que realiza su documental no es mostrar el dolor, sino dejar que ese dolor, que ya habita las imágenes, se vuelva legible de un modo otro. No se trata de exhibir la masacre, sino de interrogar sus huellas: cómo fueron capturadas, por quién, para qué fines. Y, sobre todo, cómo esas imágenes, aún nacidas

4 CIPER, «Documental Malqueridas, por el derecho a materner», *CIPER*, 08 de mayo de 2025, <https://www.ciperchile.cl/2024/05/13/documental-malqueridas-por-la-libertad-de-materner/>

5 CIPER, «El cielo está rojo: imágenes en resistencia», *CIPER*, 15 de mayo de 2025. <https://www.ciperchile.cl/2022/01/10/el-cielo-esta-rojo-imagenes-en-resistencia/>

desde el aparato judicial, pueden ser resignificadas como fragmentos de resistencia. Porque allí, donde el archivo fue diseñado para justificar la impunidad, es posible montar otra verdad, una que no absuelva, sino que denuncie, que no clausure, sino que, habitando esa porosidad, aproveche la fisura en el relato oficial.

El documental confronta otra dimensión del afecto como resistencia: la que emerge desde el horror, la pérdida irreparable y el duelo sin justicia. En el incendio de la cárcel de San Miguel, las imágenes —invisibilizadas, manipuladas o silenciadas por las instituciones— se convierten en restos que resisten ser borrados; el afecto actúa como archivo y como herida, como vínculo y como huella de lo insoportable.

Afectos como resistencia

El concepto de afecto en la filosofía de Spinoza, y la reflexión que de ella hace Deleuze, ofrece un horizonte para analizar las fuerzas que atraviesan *Malqueridas* y *El cielo está rojo*. Spinoza⁶ entiende por afecto una variación en la potencia de existir de un cuerpo, es decir, cuando una afección actúa sobre mi potencia hace que aumente o disminuya. Dicho de otro modo, los afectos son las fuerzas que intensifican o debilitan nuestra capacidad de actuar, no se reducen a sentimientos privados, sino que son transiciones en la perfección o potencia del cuerpo: los afectos son alegres si aumentan mi potencia y tristes en caso contrario, así, alegría y tristeza no son meras emociones subjetivas, sino cambios reales en el poder de obrar de los cuerpos.

En la *Ética*, Spinoza define la alegría precisamente como el paso del hombre de una menor a una mayor perfección, mientras que la tristeza es el paso inverso. Un afecto, entonces, no ocurre en el sujeto aislado, sino que opera entre cuerpos, modificando sus relaciones y capacidades.

⁶ Baruch Spinoza, *Ética demostrada según el orden geométrico* (España: Trotta, 2020).

De hecho, nadie sabe de lo que es capaz un cuerpo, como decía Spinoza, porque nunca terminamos de medir cuántos afectos (encuentros, resonancias) puede alojar y generar. Esta frase: «Hasta ahora nadie ha determinado lo que puede un cuerpo»⁷ resuena hoy en las experiencias límite y de resistencia que retratan los documentales; cuerpos femeninos encarcelados, cuerpos precarizados y dolientes, que sin embargo descubren en el afecto nuevas potencias insospechadas. Desde una mirada ontológica, Spinoza nos muestra que todo ser es, en el fondo, *potentia* (poder de actuar), y cada afecto es una actualización de ese poder. Los cuerpos son entendidos como modos dinámicos definidos por sus relaciones de movimiento y reposo, por su capacidad de afectar y ser afectados.

Por tanto, los afectos tejen un campo relacional previo al individuo: nos constituyen antes de cualquier decisión consciente. Cada encuentro con otro cuerpo, sea armónico o conflictivo, deja una afección en nosotros y, con ella, un afecto que altera nuestra potencia. Spinoza distingue las afecciones, impresiones o imágenes que un cuerpo causa en otro, de los afectos como tal: el afecto es un cambio real y vívido de las fuerzas del cuerpo que implican mayor o menor perfección.

98

En palabras de Deleuze⁸: la afección representa, el afecto potencia. Esta distinción filosófica adquiere sentido concreto en los documentales revisados, donde las imágenes capturan encuentros —entre madres e hijxs, reclusas entre sí, reclusos y Estado— y las transmutan en fuerzas sensibles que conmueven y movilizan. Ahora bien, los afectos tienen también una dimensión política fundamental. Si la ontología spinozista nos dice que somos seres relacionales, la política spinozista reconoce que esas fuerzas afectivas pueden unir o separar a la multitud. Un poder opresivo (como el sistema penitenciario) busca a menudo producir afectos tristes —miedo, tristeza, desesperanza— para someter a los cuerpos. La cuarta parte de la *Ética*, titulada «De la servidumbre humana», analiza justamente cómo las pasiones pueden esclavizarnos cuando nos vienen

⁷ Spinoza, *Ética demostrada...*, 188.

⁸ Gilles Deleuze, *Spinoza: Filosofía Práctica* (Argentina: Tusquets Editores, 2004).

impuestos desde fuera. Conversa con la figura del hombre pasivo, como un siervo, en la medida en que cualquier experiencia se debe a otras causas además de su propia naturaleza. El miedo, por ejemplo, puede ser un instrumento de dominación: un pueblo atemorizado es más fácil de controlar. En cambio, los afectos activos y compartidos liberan. Cuando los humanos obran guiados por la razón (y por afectos alegres), tienden a unirse en concordia, procurando el bien común. La *potentia* de la comunidad aumenta si esta cultiva afectos de esperanza, solidaridad, generosidad —todos ellos derivados de la alegría— en lugar de afectos tristes como el odio o la envidia; esta ética es un arte de orientar los afectos para potenciar la vida.

Resistencias afectivas desde el encierro

En términos políticos, esto implica que la resistencia a la opresión es inseparable de una reestructuración del campo afectivo, y esto es exactamente lo que emerge en *Malqueridas* y *El cielo está rojo*, donde los afectos devienen una fuerza de subversión de las lógicas institucionales. En *Malqueridas* la cámara nos introduce en la cotidianidad de mujeres que son madres y a la vez presas en una cárcel chilena. A primera vista, la cárcel busca anular los lazos y aislar a los individuos; es un espacio de control que castiga cualquier atisbo de autonomía, incluso la expresión afectiva. Sin embargo, la vida que existe en ese encierro contradice la lógica punitiva: las reclusas tejen entre sí redes de cuidado y apoyo mutuo. Sus afectos devienen prácticas de resistencia ante la deshumanización carcelaria. Tana Gilbert descubrió en imágenes clandestinas capturadas por las propias internas una verdad poderosa: había en ellas celebraciones de cumpleaños, risas, abrazos de un nuevo año, ceremonias íntimas de despedida cuando alguna era trasladada. Esos momentos afectivos aparecían como una autorrepresentación gigante, irreproducible y única de su mundo interno. En la oscuridad de celdas sin luz natural, una foto borrosa

muestra a una joven madre besando a su recién nacido, inundando el espacio de ternura a pesar de los muros.

Escenas así revelan cómo el gesto afectivo desafía al encierro: allí donde el régimen penitenciario pretendía solo castigo y aislamiento. Las reclusas resisten a través de sus afectos: se acompañan en el dolor, crían juntas a los bebés que alguna tiene en la cárcel, improvisan rituales para mantener vivos sus roles de madres a distancia. Una anécdota real que recoge el documental ilustra la potencia política de estos cuidados: una interna estuvo dos días con fuertes contracciones de parto sin recibir atención oportuna; finalmente dio a luz asistida únicamente por sus compañeras de celda, quienes la atendieron con trapos y toallas. Ese parto comunitario, casi clandestino, es una imagen extrema del Estado ausente y, simultáneamente, de la solidaridad insurgente de las mujeres. Donde las instituciones fallan —donde el cuidado es negado como derecho—, los afectos suplen y protestan. En términos spinozista, la tristeza pasiva del abandono se transfigura en alegría activa al compartir la lucha por la vida. La cárcel intenta castigar incluso la expresión de afecto (no olvidemos que el uso de celulares para registrar imágenes estaba prohibido y penado con severas sanciones), pero las internas igualmente hallan resquicios para mirar el mundo exterior y para mirarse entre ellas con humanidad.

100

Las imágenes, esas franjas verticales en la pantalla, brotan como metáfora del límite impuesto: hasta los afectos están limitados allí dentro, pues incluso dialogar con la familia y maternar a distancia está mediado por la precariedad y la restricción. Y, aun así, dentro de ese marco angosto, los afectos encuentran su camino. Preservar es aquí palabra clave: implica archivo y memoria, retener contra el olvido aquello que el poder preferiría borrar. *Malqueridas* se transforma así en un archivo afectivo de la resistencia: durante cinco años, el equipo reunió más de 32 mil fotogramas de videos hechos por las reclusas y los imprimió para asegurarlos como huella física, salvándolos de la volatilidad digital y la censura carcelaria. Este acto de archivar es en sí un gesto político y estético: es la construcción de una memoria de las emociones que sostuvieron a estas mujeres en cautiverio, una forma de cuidado extendido que trasciende los muros. Deleuze y Guattari afirman que el arte consiste precisamente en conser-

var y comunicar afectos: «Lo que se conserva, la obra de arte, es un bloque de sensaciones, es decir un compuesto de perceptos y de afectos»⁹. *Malqueridas* eleva las experiencias sensibles de las reclusas a esa categoría de arte-memoria: fija para siempre sus risas y sus lágrimas, de modo que perduren más allá de la duración de sus vidas en la cárcel. Los afectos devienen aquí monumento: no un monumento de piedra, sino una serie de imágenes vivas que atestiguan una comunidad invisible. Siguiendo a Deleuze, podríamos decir que esos afectos filmados «desbordan la fuerza de aquellos que pasan por ellos»¹⁰ trascienden a las individuales singulares para convertirse en una fuerza colectiva que nos interpela a todos como espectadorxs y ciudadanxs.

Por su parte, *El cielo está rojo* nos sitúa ante los afectos del duelo y la indignación. Este documental reconstruye el trágico incendio de la cárcel de San Miguel a partir de los archivos disponibles: grabaciones de cámaras de seguridad, registros de teléfonos de los presos durante el fuego, videos forenses de la reconstrucción de hechos, y audio de las declaraciones judiciales. La elección estética es radical: no hay narrador omnisciente ni entrevistas tradicionales; la película es un montaje de retazos de archivo, una polifonía de voces ausentes. De este modo, la propia materialidad del archivo se vuelve protagonista, permitiendo que emerja su potencia afectiva. Lo que originalmente eran imágenes frías en una carpeta judicial destinadas a la burocracia y, quizá al olvido, se reinscribe como memoria viviente. El filme nos invita a volver a ver esas imágenes desplazando su función original para reorganizar y observar otros sentidos posibles. Rescatar del polvo administrativo los restos de experiencias humanas cargadas de dolor, y dotarlos de una nueva vida sensible que interpela a la sociedad.

La dimensión política de este gesto es profunda. *El cielo está rojo* es, de hecho, un ejercicio de resistencia mediante el archivo. Frente a un Estado que en el juicio posterior no estableció responsabilidad

⁹ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *¿Qué es la filosofía?* (España: Anagrama, 1993), 164.

¹⁰ Deleuze y Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, 165.

des claras —un «proceso sin culpables» que equivalió a la impunidad, según se comenta del caso—, el documental levanta una suerte de contranarrativa afectiva. En lugar de la voz oficial, escuchamos los gritos reales de auxilio, las comunicaciones desesperadas de los presos atrapados, la crudeza de la desidia institucional (guardias tardando en reaccionar, protocolos fallidos). La película evidencia «la torpeza y desidia institucional, cuando no un posible complot»¹¹ en la muerte de estos hombres, desnudando el desprecio por quienes deben caer ahí, en la cárcel. Ese desprecio —la mirada que ve a ciertos cuerpos como desechables— es justamente un afecto negativo estructural, una apatía u odio frío del sistema hacia los marginalizados. Carbonell invierte esta economía afectiva: su montaje produce en el espectador un choque emotivo, una mezcla de horror y empatía que nos impide seguir viendo a esos presos como números. Se genera así un duelo compartido: no solo lloran los familiares de las víctimas, sino que el filme convida a la audiencia a llorar con ellos, a indignarse por la injusticia y a rechazar dicha narrativa.

102

Spinoza diría que esta indignación —la «tristeza acompañada de la idea de otro que ha hecho mal a alguien que amamos»¹² en su nomenclatura— puede ser un afecto poderoso para cimentar la unión de la comunidad contra la injusticia. Aunque la indignación por sí sola sigue siendo una pasión triste (porque nace del daño sufrido), puede transmutar en acción justa si se enlaza con el entendimiento común de las causas y la decisión de rectificarlas. En este sentido, *El cielo está rojo* no se queda en la denuncia sentimental; al omitir cualquier explicación digerida, fuerza al espectador a pensar y sacar conclusiones. Es un duelo que busca esclarecerse en lugar de cegar. La revisión del material de archivo obliga a una participación activa: debemos conectar las piezas, confrontar nuestra propia mirada ante esas imágenes du-

11 Iván Pinto Veas, «El cielo está rojo», *laFuga 26* (2022), acceso el 06 de julio de 2025, <https://www.lafuga.cl/el-cielo-esta-rojo/1117>

12 Spinoza, *Ética demostrada*, 211.

ras. Este proceso de comprender colectivamente el dolor podría equipararse a lo que Spinoza llamaría una transición de pasión a acción: del mero sufrir al entender las causas, y así liberarnos en parte de la tristeza impotente.

Hay también, en este documental, una dimensión estética donde el afecto y la ética se confunden. Deleuze y Guattari¹³ sostenían que los artistas crean perceptos y afectos que subsisten por sí mismos. Aquí la directora opera casi como una artista plástica del archivo: con estos fragmentos construye un paisaje sensible del horror, pero también de la solidaridad ausente. Pensemos en el título, *El cielo está rojo*: alude quizás al resplandor del fuego aquella noche, pero simbólicamente sugiere un firmamento incendiado por la rabia y el dolor. La imagen final del documental —quizá el amanecer gris sobre los escombros, o los muros quemados— queda resonando en el público. Nos deja en un estado afectivo particular, difícil de nombrar: una mezcla de duelo por las vidas perdidas y de furia serena contra la estructura que lo permitió. Ese afecto final es precisamente el «bloque de sensación» que la obra de arte conserva para que la experiencia no se diluya. Así, el documental se convierte en un monumento sensible a los 81 presos fallecidos, un lugar donde su memoria afectiva —sus voces, sus imágenes congeladas en la ceniza— permanece viva y actuante.

El cielo está rojo, en el fondo, es un acto de amor duro: amar a quienes fueron abandonados, darles un lugar en nuestro imaginario colectivo, para que su muerte no sea en vano. Ese amor se expresa estéticamente al cuidar cada testimonio visual/sonoro, presentándolo con la máxima dignidad y seriedad. Al desconfiar de las imágenes fáciles y obligarnos a mirar de nuevo, el documental instaura una ética de la mirada: nos pide mirar con respeto y asumir una responsabilidad ante lo visto. La afectividad aquí no es pasividad lacrimógena, es un catalizador de la conciencia.

13 Deleuze y Guattari, *¿Qué es la filosofía?*

Conclusiones

104

Los documentales *Malqueridas* y *El cielo está rojo* ponen en escena el poder radical de los afectos en contextos de opresión. Lejos de concebir el afecto como algo meramente subjetivo o pasivo, estas obras muestran que el afecto es relacional y profundamente subversivo. Es una fuerza que circula entre los cuerpos y los vincula: entre madres e hijxs separadxs, entre presas que se apoyan, entre muertos y vivos a través del recuerdo. En esa circulación, el afecto desafía activamente las estructuras institucionales del poder de la cárcel, el Estado negligente que buscarían inmovilizar los cuerpos y atomizarlos. Afecto es sinónimo de movimiento: de la tristeza a la alegría, de la impotencia a la acción común. Así como en la *Ética* spinozista las pasiones tristes nos esclavizan y los afectos alegres nos liberan, en estos filmes vemos dolores privados transformarse en potencias compartidas. El cuidado colectivo de las madres encarceladas, el duelo indignado por los presos muertos, son expresiones de amor y solidaridad que horadan las lógicas del castigo y el olvido. Es el soplo de la vida misma reclamando su espacio incluso en medio de la muerte y el encierro.

Tanto en *Malqueridas* como en *El cielo está rojo*, la imagen se desmarca de su pretensión de transparencia. No comunica, sino que convoca. No representa, sino que interrumpe. Y en ese gesto, nos sitúa como espectadorxs responsables, no solo de mirar, sino de responder. Recordar no es deber moral, sino gesto de libertad. Nombrar la violencia, aun cuando se escabulla del lenguaje, es una forma de resistir su naturalización. De ahí que los afectos no operen como mera empatía, sino como condición relacional que reconfigura lo político. Porque resistir, desde los afectos, es también resistirse a que el otrx desaparezca.

Y en ese ejercicio, como también ha planteado Parrini¹⁴, el archivo corporal, las imágenes residuales, los registros fallidos, todos esos ele-

14 Rodrigo Parrini, *Los archivos del cuerpo. ¿Cómo estudiar el cuerpo?* (Centro de Investigaciones y Estudios de Género UNAM, 2021), <https://doi.org/10.22201/cieg.9786073050333e.2021>

mentos que parecieran «no servir», se convierten en potentes dispositivos para pensar la desobediencia de los cuerpos al orden punitivo. La infiltración afectiva que se cuela entre las grietas del sistema penal —ya sea desde una canción entre barrotes o desde una imagen judicial resignificada— se afirma como acto creativo, por tanto, acto de resistencia.¹⁵

Cómo citar este artículo:

Arévalo-Vargas, Patricia. «Malqueridas y El cielo está rojo: imágenes desde el encierro, afectos como resistencia». *Fuera de Campo* 8, n.º 2 (2024): 90-106

105

15 Gilles Deleuze, «¿Qué es el acto de creación? // Gilles Deleuze», 1987, *Lobo Suelto*, acceso el 06 de julio de 2025, <https://lobosuelto.com/que-es-el-acto-de-creacion-gilles-deleuze/>

Bibliografía

- Arévalo Vargas, Patricia. «Derivas posthumanistas para una investigación otra: una propuesta de aproximación a la resistencia durante el encarcelamiento». *Revista de Humanidades*, n.º 53 (2026): 465-490. <https://doi.org/10.53382/issn.2452-445X.988a>.
- CIPER. «Documental Malqueridas, por el derecho a materner». *CIPER*, 08 de mayo de 2025. <https://www.ciperchile.cl/2024/05/13/documental-malqueridas-por-la-libertad-de-materner/>
- CIPER. «El cielo está rojo: imágenes en resistencia». *CIPER*, 15 de mayo de 2025. <https://www.ciperchile.cl/2022/01/10/el-cielo-esta-rojo-imagenes-en-resistencia/>
- Deleuze, Gilles. *Spinoza: filosofía práctica*. Tusquets Editores, 2004.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. *¿Qué es la filosofía?* Anagrama, 1993.
- Deleuze, Gilles. «¿Qué es el acto de creación? // Gilles Deleuze». 1987. *Lobo Suelto*. Acceso el 06 de julio de 2025, <https://lobosuelto.com/que-es-el-acto-de-creacion-gilles-deleuze/>
- 106 Parrini, Rodrigo, coord. *Los archivos del cuerpo. ¿Cómo estudiar el cuerpo?* Edición electrónica. Centro de Investigaciones y Estudios de Género, UNAM, 2021. <https://doi.org/10.22201/cieg.9786073050333e.2021>
- Pinto Veas, Iván. «El cielo está rojo». *laFuga* 26 (2022). Acceso el 06 de julio de 2025. <https://www.lafuga.cl/el-cielo-esta-rojo/1117>
- Spinoza, Baruch. *Ética demostrada según el orden geométrico*. Traducción de Pedro Lomba. Trotta, 2020.

Filmes

- Carbonell, Francisca, dir. *El cielo está rojo*. Documental. Storyboardmedia, 2020.
- Gilbert, Tana, dir. *Malqueridas*. Documental. Errante Producciones, 2023. <https://www.malqueridas.com/>



Postal Consultorio El Aguilucho, *El tiempo que queda*.



108

Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*. Tomada el 15 de julio de 2025.



Vol. 8 N.º 2 / Guayaquil
II semestre 2024
ISSN 2661-6602

***El tiempo que queda. Barrio
El Aguilucho.*** Explorando
la interactividad, el documental,
el fotocollage y el sonido
para construir una escena
multidimensional de proximidad,
tiempo, y comunidad en un lugar

109

El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho.
Exploring Interactivity, Documentary, Photo
Collage, and Sound to Construct a Multidimensional
Scene of Proximity, Time, and Community in a Place

Susana Foxley Tapia

Pontificia Universidad Católica de Chile (Santiago, Chile)

sfoxley@uc.cl

ORCID: 0000-0002-0497-6188

David Osorio Schmied

Pontificia Universidad Católica de Chile (Santiago, Chile)

dosorio@uc.cl

ORCID: 0009-0004-9921-8110

RESUMEN

Este artículo aborda las principales líneas de investigación y los hallazgos que emergieron en el desarrollo y producción del documental interactivo *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* (2022, Chile, www.eltiempoquequeda.cl). Este proyecto experimenta con el potencial de las tecnologías digitales interactivas, el documental y la multimedialidad (*fotocollage*, fotografía, video y sonido) para proponer al usuario una experiencia de proximidad con el barrio El Aguilucho, situado en Santiago, Chile. A lo largo de un día, podrá recorrer su calle principal e interactuar con sus habitantes: escuchar historias, escoger rutas y entrar a lugares, conocer distintos modos de vivir y de sentir el tiempo y el lugar en esta comunidad. De este modo, se la «conoce desde adentro» como podría hacerlo un «vecino virtual». Asimismo, el artículo describe y analiza las metodologías colaborativas de producción documental exploradas en este proyecto —junto a organizaciones sociales y residentes de El Aguilucho—. Además, distingue sus potencialidades y limitaciones para expresar y contribuir a la visibilidad pública de procesos de transformación local.

Palabras clave: documental web, interactividad, barrios, comunidad, participación

110

ABSTRACT

This article addresses the main lines of research and findings that emerged during the development and production of the interactive documentary *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* (The Time That Remains: El Aguilucho Neighborhood) (2022, Chile, www.eltiempoquequeda.cl). This project experiments with the potential of interactive digital technologies, documentary filmmaking, and multimedia (photocollage, photography, video, and sound) to offer users an immersive experience of the El Aguilucho neighborhood, located in Santiago, Chile. Over the course of a day, users can walk its main street and interact with its residents: listen to stories, choose routes and enter places, and learn about different ways of living and experiencing time and place in this community. In this way, the community is “experienced from the inside,” as a “virtual neighbor” might. The article also describes and analyzes the collaborative documentary production methodologies explored in this project—in conjunction with social organizations and residents of El Aguilucho. Furthermore, it distinguishes their potential and limitations in expressing and contributing to the public visibility of local transformation processes.

Keywords: web documentary, interactivity, neighborhoods, community, participation

Introducción

Este artículo propone una aproximación descriptiva y exploratoria de las principales líneas de investigación y los hallazgos que emergieron en el desarrollo y producción del documental interactivo *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho (ETQQ)*.¹ Este es un proyecto académico producido por un equipo compuesto por profesores, profesionales y estudiantes de las facultades de Comunicaciones, Diseño e Ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Chile, junto a más de 90 vecinos del barrio El Aguilucho, en Santiago, Chile.

El proyecto explora el potencial del documental, la tecnología digital interactiva y los medios mixtos (*collage* de fotos, retratos fotográficos, sonido y video) para indagar, expresar y visibilizar, a través de la interactividad del usuario con una plataforma digital, aspectos distintivos de la vida, la identidad cultural y patrimonial de un barrio antiguo, surgido en la comuna de Providencia, en Santiago de Chile, a fines del siglo XIX: El Aguilucho. La comunidad está conformada por un número significativo de residentes antiguos, presionada por el desarrollo indiscriminado de la ciudad, y por interrogantes que ponen en cuestión su permanencia en el lugar.

El proyecto propone al usuario una experiencia de proximidad con el barrio El Aguilucho: durante un día recorrer las calles, entrar a lugares y conocer «desde adentro» historias, diversos dilemas e iniciativas de los antiguos residentes, asumiendo un rol asimilable al de un «vecino virtual».

En este artículo abordaremos tres preguntas que motivaron este proyecto de investigación-creación: ¿en qué medida el documental interactivo permite expandir el rol tradicional del género y su capacidad de visibilizar procesos de transformación —individual, cultural, social— en un lugar —el barrio El Aguilucho—?, ¿cuál es el potencial del documental, las tecnologías interactivas y los medios mixtos para propiciar una experiencia de proximidad y empatía entre un usuario digital y actores sociales situados en lugares distantes?, y ¿en qué medida el documental

¹ *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho*, documental interactivo, 2022, consultado el 14 de julio de 2025, <https://www.eltiempoquequeda.cl>.

interactivo permite expresar experiencias y perspectivas multidimensionales o contrapuestas, a partir de la práctica exploratoria con metodologías colaborativas, entre realizadores audiovisuales y la ciudadanía?

Escena 1

En la calle El Aguilucho —una escena multidimensional interactiva, diseñada con *fotocollage*, retratos fotográficos, videos y audio—, Jorge Scorzzone y Aldo Martínez, residentes antiguos del barrio e integrantes del Gremio de Comerciantes Barrio El Aguilucho, recuerdan su infancia en el barrio —originado en 1896—: los primeros locales comerciales, algunas calles, y el carácter de la comunidad: «Los aguiluchos son los aguiluchos, y vuelan alto».

112 Marco teórico y conceptual: el documental interactivo

El proyecto *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* experimenta con el potencial del documental web o interactivo, una nueva modalidad o estrategia de producción documental que ha dado forma a lenguajes y formatos, cuyas características desafían los ámbitos que han definido históricamente a este género, como son el interés por documentar lo «real», la autoría, el control ejercido por el director sobre el discurso y las expectativas de la audiencia.² Para Arnau Gifreu, el documental interactivo transforma la voluntad tradicional del género de documentar y representar la realidad al incorporar la interactividad a los mecanismos convencionales —las modalidades de representación documental—. Desde la perspectiva de Sandra Gaudenzi, por otra parte, algunas distinciones centrales permiten delimitar el documental interactivo y el documental lineal:

² Bill Nichols, *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental* (Barcelona: Paidós, 1997), 42.

Both linear and interactive documentaries try to create a dialogue with reality, but the media they use afford the creation of different products. If linear documentary demands cognitive participation from its viewers (the act of interpretation), the interactive documentary adds the demand of physical participation (decisions that translate a physical act such as clicking, moving, speaking, commenting, etc). If linear documentary is video, or film based, interactive documentary can use any existing media.³

Las distintas aproximaciones a la conceptualización de esta nueva expresión documental coinciden en que se trata de un lenguaje y un formato en constante evolución —como el mismo género documental—. Su conceptualización se complejiza, adicionalmente, por el hecho de que los artistas mediales que los producen no se consideran necesariamente «documentalistas» a sí mismos ni «documentales» a sus obras.⁴

Coincidente con esta perspectiva, Arnau Gifreu señala lo siguiente:

[...] como obras interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar, documentar y construir la realidad con los mecanismos propios de los documentales convencionales —las modalidades de representación—, y otros nuevos que llamaremos modalidades de navegación y de interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplan.⁵

3 Sandra Gaudenzi, «The Living Documentary: From Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary» (tesis doctoral, Goldsmiths, University of London, 2013), 32.

4 Gaudenzi, «The Living Documentary...», 26.

5 Arnau Gifreu, «El documental interactivo como nuevo género audiovisual: estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción» (tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, 2013), 300.

Estas modalidades de navegación y de interacción serían producidas por un intermediario o interfaz que articula la navegación, los contenidos, y el rol del usuario, otorgándole la posibilidad de modificar o contribuir contenidos y ampliando el proceso de comunicación.⁶ Asimismo, este nuevo tipo de documental incorpora la multimedia entre sus estrategias audiovisuales y narrativas.

Consecuentemente, esta apertura del género documental conlleva una nueva relación entre la autoría —antes exclusiva del documentalista—, el texto y el usuario, abriendo así la posibilidad de una autoría compartida.⁷

De acuerdo con lo anterior, y ampliando el concepto de interactividad, Kate Nash define tres dimensiones que se expresan en esta modalidad documental: la forma, la función y el contexto⁸, abordados en este artículo. La forma se referiría a las propuestas técnicas integradas en la estrategia textual, tales como el mecanismo de interactividad, el tipo de contribución permitida al usuario y los modos en que los contenidos se despliegan en la obra.⁹ La función alude a los propósitos del documental, como aprender, buscar información, contribuir un nuevo contenido o establecer nuevas formas de relación con los usuarios.¹⁰ Por último, el contexto se refiere a los modos en que la propuesta de interactividad es presentada al usuario.¹¹

Las aproximaciones abordadas buscan delinear una definición amplia del documental interactivo a partir de la cual se puedan desarrollar aproximaciones reflexivas que surgieron en las distintas etapas de desarrollo y producción de este proyecto, en diálogo con las preguntas planteadas.

6 Gífreu, «El documental interactivo...», 301.

7 Jorge Vázquez-Herrero y Gisela Moreno, «Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social», *Revista Digital de Cinema Documentário* (2017): 109. DOI:[10.20287/doc.esp17.dt05](https://doi.org/10.20287/doc.esp17.dt05)

8 Kate Nash, «Modes of interactivity: Analysing the webdoc», *Media, Culture & Society* 34, n.º 2 (2012): 195–210.

9 Nash, «Modes of interactivity...», 201.

10 Nash, «Modes of interactivity...», 201.

11 Nash, «Modes of interactivity...», 201.

Barrio El Aguilucho: origen, emplazamiento urbano y evolución

El barrio El Aguilucho es una de las primeras urbanizaciones de la comuna de Providencia, ubicada en el sector oriente de Santiago. Surgió en 1896, en una zona suburbana en los límites de la ciudad, y reunió a trabajadores provenientes de distintas comunas, a quienes la Iglesia católica entregó terrenos. Originalmente fue llamada Población San José —el patrono de los trabajadores al que se ofrecía una festividad anual—, y quedó ubicada en una zona que, a partir de la primera mitad del siglo XX, fue poblada por habitantes de nivel socioeconómico alto, provenientes del casco urbano de Santiago, transformándose en una de las comunas de la élite de la ciudad¹², mientras El Aguilucho se consideraba «el patio de atrás de Providencia», según algunos residentes antiguos.

La evolución de El Aguilucho fue distinta a la de su entorno. Junto a la vida residencial, y en su calle principal, creció un comercio familiar con oficios antiguos, reparaciones de ropa y calzado, un mercado, algunas fábricas, una iglesia, y diversos servicios. Esto, junto a un sentido particular de comunidad y de sociabilidad, en el tiempo otorgó al barrio una identidad que llevó a sus residentes a llamarlo «el pueblito de Providencia».¹³

El 2014, año de inicio de esta investigación documental, los residentes de El Aguilucho, liderados por dirigentes vecinales como Claudio Jofré —vicepresidente de Junta de Vecinos N.º 15 San José—, participaron activamente en cabildos ciudadanos, encuentros convocados por la alcaldesa de la Municipalidad de Providencia, Josefa Errázuriz (2012-2016). En ellos, vecinos, organizaciones sociales y autoridades definieron propuestas para mejorar el entorno y la calidad de vida de los barrios.

12 Uri Colodro-Gotthelf, «El barrio construido y habitado como valor histórico y social: el caso de *El Aguilucho* en Santiago de Chile», *Revista AUS*, n.º 25 (2019): 20-25. DOI: 104206/aus2019.n25-02

13 Colodro-Gotthelf, «El barrio construido...».

Montserrat Palmer, «La comuna de Providencia y la ciudad jardín», *Revista EURE* 31 (1984): 75-96, <https://eure.cl/index.php/eure/article/download/944/551984>.

Como vecinos de la comuna, nos interesamos en esta iniciativa gubernamental, con el fin de indagar sobre el impacto del sistema chileno de pensiones —Administradoras de Fondos de Pensiones (AFP), creado en 1989 por el régimen dictatorial de Augusto Pinochet— en la calidad de vida de los jubilados de la comuna y del país.

Claudio Jofré nos invitó a colaborar en la realización de microcabildos en el barrio El Aguilucho, donde residía. Con el lema: «El Aguilucho se moviliza», Jofré lideró cuatro encuentros con una amplia concurrencia de residentes jubilados y de algunas autoridades locales. Lo asistimos en la realización de encuestas y en su análisis. A partir de estas, los participantes reconfirmaron un propósito que caracterizaba a la comunidad: «Trabajar juntos y mancomunadamente en la realización de proyectos que conlleven a mejorar la calidad de vida del “patio trasero” de Providencia»¹⁴.

Esta condición de «patio trasero», señalada en el informe, aludía a la situación original y actual del barrio en la comuna: una urbanización obrera históricamente marginada del desarrollo económico, social y cultural de Providencia, con una población significativa de residentes antiguos.

116

Aproximaciones metodológicas

El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho se desarrolló en tres etapas continuas, entre los años 2014 y 2022.

Junta de Vecinos N.º 15 San José

Tras participar en los cabildos de El Aguilucho, e impulsados por Claudio Jofré, iniciamos un proceso de investigación documental junto a los residentes más antiguos del barrio, organizados en la Junta de Vecinos

¹⁴ Unidad Vecinal 15, *Informe final de los micro cabildos “El Aguilucho se moviliza”*, Santiago de Chile, junio de 2014.

N.º 15 San José e involucrados activamente en iniciativas que buscaban mejorar su calidad de vida y asegurar la sostenibilidad de su comunidad y del barrio en el tiempo, fortaleciendo su incidencia en las decisiones del gobierno local.

Guiados por Claudio Jofré, nos interesó realizar un cortometraje que indagara en la singularidad de la identidad de esta comunidad, en su historia, y en las interrogantes sobre su sostenibilidad en el tiempo, que surgían en sus residentes antiguos, afectados por el desarrollo económico de la comuna de Providencia, y el consecuente aumento del costo de la vida en el lugar. La mayoría no había logrado los ahorros suficientes para financiar una pensión, lo que les impedía llegar a fin de mes. En particular, la problemática del pago de impuesto territorial o contribuciones por parte de adultos mayores vulnerables económicamente cobró visibilidad como parte de los debates y propuestas de la campaña presidencial chilena de 2013, al punto de concretarse la promulgación de una ley al respecto durante el último mes del primer Gobierno del presidente Sebastián Piñera en febrero de 2014.¹⁵

Nuestro primer enfoque de investigación utilizó metodologías propias del documental tradicional: conversación, entrevistas, revisión de bibliografía y documentación, entre otras. Se lo llevó a cabo con el propósito de realizar un retrato documental sobre aspectos de la vida —y problemáticas— de los residentes antiguos de El Aguilucho reunidos en la Junta de Vecinos N.º 15, y con una perspectiva autoral.

Durante un año, Claudio Jofré participó activamente en el proceso de investigación y desarrollo del cortometraje, protagonizado por él mismo. Junto a los integrantes de la junta vecinal, buscaba actualizar el padrón de votantes conformado mayoritariamente por vecinos antiguos —muchos ya muertos—, y legitimar una nueva directiva ante el gobierno comunal que les permitiera gestionar sus demandas.

15 Ley n.º 20.732. Establece rebajas del impuesto territorial para contribuyentes de 65 años o más, entre otras medidas. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1060038> (promulgación 20 de febrero de 2014; publicación 05 marzo 2014).

Escena 2

En la webserie *Volver a trabajar después de los 60* (Figura 1), Ximena Olavarría (65), una profesora normalista jubilada, asiste a una feria laboral organizada por la municipalidad de Providencia, en la que busca trabajo y actualizar la fotografía de su currículum, el que anteriormente ha sido rechazado por ser considerado «romántico».



118

Figura 1. Impresión de pantalla del sitio web El tiempo que queda, tomada el 14 de julio de 2025.

Durante el rodaje del cortometraje documental, conocimos a Ximena Olavarría, nueva residente del barrio, que había decidido arrendar una pieza en El Aguilucho, y reintegrarse al mercado laboral como vendedora en el mercado local.

Ximena Olavarría tenía trayectoria destacada como educadora normalista. Tras jubilarse experimentaba una sensación creciente de discontinuidad y marginación social. De allí surgían reflexiones críticas sobre el sistema de pensiones vigente y la inexistencia de políticas públicas que considerara espacios de integración para la población jubilada del país —cada vez más extensa—.

Junto con Ximena Olavarría, decidimos crear un segundo cortometraje abordando su proceso de reintegración laboral y social, sus mo-

tivaciones e innumerables limitaciones que experimentaba al intentar volver a trabajar.

Su carácter reflexivo e interés en la actuación nos condujo a ampliar la modalidad de colaboración utilizada en el primer documental e iniciar un proceso de cocreación del guion del cortometraje —exploratorio y abierto—, en el que, a partir de su conocimiento, experiencias e ideas, y las del equipo audiovisual, surgiera una perspectiva enriquecida sobre la vida y las problemáticas de los adultos jubilados de la comuna de Providencia.

Tras un año de conversación, la multiplicidad de temas discutidos y el deseo de lograr un mayor impacto en el público nos motivó a crear una webserie documental de cinco episodios (de cinco minutos cada uno), protagonizada por Ximena Olavarría. El guion fue financiado por el Fondo de Fomento del Audiovisual, del Gobierno de Chile (MINCAP). Sin embargo, tras un año dedicado al rodaje de los dos primeros episodios, Ximena Olavarría decidió dejar el proyecto, agotada por la continuidad del trabajo, y su alto grado de participación personal, creativa y actoral. Esta ruptura no solo derivó en la conclusión de la webserie en el episodio 2, sino en la constatación de la necesidad de incorporar hitos de evaluación conjunta al trabajo colaborativo que permitieran a los participantes y al equipo realizar ajustes oportunamente, así como redefinir los compromisos mutuos.

El diseño final del documental interactivo incorporó los dos episodios grabados de la webserie en la *fotocollage* del consultorio El Aguilucho, dentro de un aparato de TV que el usuario puede ver haciendo clic.

119

Asociación Gremial Barrio El Aguilucho

En el segundo momento del proyecto, conocimos a Aldo Martínez y a Jorge Scorzone, dirigente y ebanista, respectivamente. Ellos son fundadores de la Asociación Gremial Barrio El Aguilucho (AGBA), constituida el 2015, y conformada por 25 locales —talleres de carpintería, mecánica, mueblería, reparadoras de vestuario y calzado, panadería— atendidos por sus dueños, vecinos antiguos, y por jóvenes llegados recientemente al barrio.

La AGBA buscaba atraer una mayor cantidad de público y visitantes haciendo reconocible su identidad de barrio patrimonial en Santiago: la arquitectura antigua de fachadas continuas de adobe, la vida tranquila de pueblo, la familiaridad, la cercanía entre los comercios situados en torno a la calle principal, y su mediana antigüedad.

Presionados por la competencia de nuevos supermercados, y ventas a la baja, la AGBA finalizaba una consultoría realizada por estudiantes de Economía de la Universidad de Chile, cuya estrategia económica y cultural buscaría posicionar a El Aguilucho como el «pueblito de Providencia». Este plan de sostenibilidad del comercio y del barrio en el tiempo tendría como contraparte a las autoridades distritales locales.

Junto a AGBA, surgió un proceso de diálogo y preguntas que redirigieron el punto de vista y los límites del proyecto: ¿de qué modo el documental podría proveer de un espacio de colaboración a partir del cual potenciar el propósito de AGBA de visibilizar El Aguilucho y fortalecer su sostenibilidad en el tiempo?; ¿en qué medida la participación de la AGBA en el proceso de creación del documental podría expandir —o bien limitar— la perspectiva del equipo audiovisual?; y ¿qué forma podría tomar esta colaboración?

120

Como equipo decidimos trabajar junto a Aldo Martínez, Paloma Montenegro, Pedro Meses y Jorge Scorzone —de la directiva de AGBA— y a sus socios, e investigar el potencial del documental como espacio de intercambio creativo, de acción local y de visibilidad pública. Con este objetivo, el equipo documental asumiría el rol de colaborador comunicacional, mientras que AGBA contribuiría en el desarrollo, diseño y producción del documental.

El trabajo investigativo junto a la AGBA indagó en distintas formas de colaboración, de participación y de cocreatividad, con dos objetivos:

- 1) Potenciar la visibilización pública de los objetivos de acción local impulsados por AGBA —el equipo actuó durante un periodo de tiempo como colaborador comunicacional frente al gobier-

- no municipal—; colaborar en iniciativas dirigidas a facilitar el diálogo con la comunidad sobre su organización, identidad y sostenibilidad, y en «activaciones» o actividades organizadas para atraer visitantes, como dar a conocer su comunidad a través de la popular fiesta de San José, interrumpida por décadas.
- 2) Contribuir en el desarrollo, la creación y producción del documental. Por ejemplo, analizamos colaborativamente los tipos de contenidos de los videos y su función; planificamos actividades barriales —junto a su filmación—; cocreamos la línea narrativa de los dos cortometrajes sobre AGBA; analizamos el potencial del diseño de postales de sus locales comerciales tanto para atraer nuevos clientes como para ampliar la visibilidad del barrio, en redes sociales.

Este proceso resultó creativamente estimulante para nuestro equipo. La modalidad interactiva documental nos ofrecía, como plantea Kate Nash, una nueva posibilidad de participación, al permitir el encuentro y distintos modos de colaboración entre los residentes de El Aguilucho —sus diversas experiencias y voces—, el equipo realizador y los usuarios.¹⁶

Nuestras metodologías de colaboración consideraron, en los términos planteados por Nash, tanto la «participación en medios» —prácticas que implican la toma de decisiones en la creación o el uso de distintos medios— como la participación en la producción y creación de contenidos.¹⁷

Las innumerables iniciativas de AGBA mostraron que la sostenibilidad del comercio —y del barrio— se revelaba progresivamente inviable debido principalmente al desinterés de las autoridades municipales, los ciclos económicos del país y el alto costo de vida en Providencia.

16 Judith Aston, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose, eds, «Preface», en *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary* (Londres y Nueva York: Wallflower Press, 2017), 7.

17 Kate Nash, «Modes of interactivity: analysing the webdoc», *Media, Culture & Society* 34, n.º 2 (2012): 195–210, <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>.

Por otra parte, surgieron tensiones en el barrio entre los intereses de los residentes más antiguos de El Aguilucho —la Junta de Vecinos N.º 15— y AGBA, un grupo más intergeneracional. Para algunos residentes antiguos —enfrentados al deterioro de sus casas, al costo de las contribuciones comunales—, el barrio se encontraba amenazado por un proceso creciente de gentrificación que tarde o temprano lo haría desaparecer, por lo que, más que preservarlo, había que considerar vender sus casas y asegurar una buena vejez.

Junto al proceso realizado con las organizaciones sociales y los residentes, la investigación indagó en el barrio como «lugar» y en su materialidad, a través de metodologías como la observación, el registro fotográfico y el análisis de sus calles, espacios de encuentro público, servicios, rutas privilegiadas por los residentes y los visitantes externos, naturaleza, condiciones sonoras, luminosidad, color, y movimiento (en lo referente a flujos de personas, tráfico vehicular y presencia de animales).

122

El objetivo fue realizar una descripción exploratoria a partir de cuatro dimensiones abordadas en el proceso de investigación y producción del documental interactivo *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho*: temporalidad y lugar; temporalidad y experiencia del usuario; diseño y producción de una experiencia de interactividad digital con medios mixtos; y metodologías colaborativas de producción documental.

En esta etapa, definimos el interés por crear la obra como un documental interactivo, que se explica por una búsqueda de inmersión, proximidad y participación de los potenciales usuarios en la vida y cultura del barrio, de un modo diferente al de una pieza audiovisual unidireccional que asigna un rol pasivo al espectador. Esto nos llevó a incluir sus testimonios y acciones dirigidas a atraer visitantes al barrio, en la producción de diferentes materiales documentales y fotográficos.

En la tercera y final etapa del proyecto, diseñamos y produjimos el documental web, y la experiencia interactiva a la que se integraron los

materiales documentales generados en las etapas anteriores. El proyecto documental en El Aguilucho se extendió también al trabajo con agrupaciones de vecinos antiguos, reunidos en torno a diversos intereses como música, estudio, ejercicio, baile, y preocupaciones como la salud, el costo de la vida o el deterioro del barrio.

Análisis del caso

Tercera etapa: el documental interactivo

Tras tres años de investigación en El Aguilucho, la producción de dos cortometrajes documentales y la escritura de una webserie, resurgieron preguntas sobre el formato del documental: ¿de qué forma este proyecto podría contribuir a hacer visible al barrio El Aguilucho, sus modos diversos de vivir y sentir el tiempo, el lugar y la comunidad? Y ¿cómo producir en el espectador una experiencia de proximidad con este lugar que lo impulsara a visitar el barrio, y a su consecuente puesta en valor?

En esta tercera etapa, buscamos experimentar con tecnologías interactivas —el documental y la multimedia— que permitieran proponer al usuario una relación de encuentro virtual, emotivo y sensorial, con el lugar y sus habitantes.

Tras obtener un fondo universitario, el cuarto año del proyecto escribimos el guion del documental interactivo. Junto a Tana Gilbert, coinvestigadora y exalumna de un colegio del barrio, definimos el diseño de la estructura narrativa y los contenidos. El documental representaría la calle principal del barrio y sus lugares, con los que el usuario podría interactuar durante diferentes momentos de un día y tener la experiencia de un «vecino virtual».

Examinamos diversas aproximaciones a la representación y el diseño de la experiencia de interactividad del usuario con un lugar, prestando atención particular a las obras *Kabul Portraits*, de Ariel Nasr y Je-

remy Mendes¹⁸; *Journey to the End of Coal*, de Samuel Bollendorff y Abel Ségrétin¹⁹; *Out of My Window*, de Katerina Cizek²⁰; y *Gaza/Sderot*, de Arik Bernstein y Osnat Trabelsi²¹.

Por otra parte, al examinar la producción de Iberoamérica como *Calles Perdidas*,²² *Pregoneros de Medellín*²³ o *Proyecto Quipu*,²⁴ encontramos puntos de interés comunes, analizados por Jorge Vázquez-Herrero y Gisela Moreno: por ejemplo, la exploración de estrategias que hagan posible comunicar desde la proximidad; integrar territorios locales y problemáticas ausentes en los medios tradicionales o en el diálogo social; el interés por visibilizar espacios más cercanos —como los barrios—; o ensayar modos de participación como «motor de identidad, cambio y movilización desde lo pequeño y cotidiano»²⁵.

Lugar y temporalidad

Lugar

124

El Aguilucho es un barrio autocontenido, con una calle principal que concentra sus principales actividades, servicios y sociabilidad, lo que le otorga cierta autonomía de la comuna de Providencia. Dispone de cen-

18 Ariel Nasr y Jeremy Mendes, *Kabul portraits*, documental interactivo (Montreal: National Film Board of Canada–NFB, 2001), <https://www.nfb.ca/film/kabul-portraits/>.

19 Samuel Bollendorff y Abel Ségrétin, *Journey to the end of coal*, documental interactivo (París: Honkytonk Films, 2008), http://www.honkytonk.fr/index.php?rubrique=real_productions&film=3.

20 Katerina Cizek, *Out of my window*, documental interactivo (Montreal: National Film Board of Canada–NFB, 2010), <https://interactive.nfb.ca/#/outmywindow/>.

21 Arik Bernstein y Osnat Trabelsi, *Gaza/Sderot: Life in spite of everything*, documental interactivo (París: Arte France, 2008), <https://gaza-sderot.arte.tv/>.

22 Fernando Irigaray, *Calles perdidas*, documental multimedia (Rosario: Dirección de Comunicación Multimedial, Universidad Nacional de Rosario, 2013), <https://www.documedia.com.ar/callesperdidas>.

23 Grupo Creativo Carabalí y Thibault Duran, *Pregoneros de Medellín*, documental interactivo y transmedia (Medellín, 2015), <https://pregonerosdemedellin.com/#es>

24 María Court y Rosemarie Lerner, *Proyecto Quipu*, documental interactivo (Chile; Reino Unido; Perú: Chaka Studio, 2015), <https://interactive.quipu-project.com>.

25 Vázquez-Herrero y Moreno, «Documental interactivo iberoamericano...», 111.

tro de salud, colegios, un polideportivo, una iglesia, peluquería, talleres, plazas y comercio. Es un lugar con «carácter urbano mixto»²⁶.

Una encuesta a cerca de 30 residentes sobre su relación habitual con el espacio físico del barrio (trayectos, lugares de descanso, de paso o sociabilidad, objetos apreciados, sonidos reconocibles, entre otros) señaló que sus actividades diarias en el lugar —a lo largo del día— confluían en su arteria principal: la calle El Aguilucho. Esto nos llevó a pensar en la calle como una extensión simbólica del barrio, una escena multinarrativa integrada por personas, lugares, historias y una temporalidad; y a incorporar en esta representación documental la naturaleza, los sonidos y los objetos más visibles del lugar.

Esta aproximación, surgida de las distintas etapas de investigación documental, establecía para el equipo un diálogo con la noción de «barrio» planteada por Verónica Tapia²⁷, comprendiéndolo como un espacio urbano en el que confluye «la heterogeneidad, pero también un encuentro único de múltiples trayectorias en un momento dado, un encuentro de múltiples identidades forjadas en la relación, que están en el barrio, pero se proyectan más allá»²⁸. Para el equipo, esta perspectiva dialogaba también con el concepto de «espacio social», propuesto por Henri Lefebvre, para quien lo que reúne sería «todo lo que hay en el espacio, todo lo que produce la naturaleza o la sociedad, ya sea mediante su cooperación o sus conflictos. Todo: seres vivos, cosas, objetos, obras, signos y símbolos»²⁹.

Al considerar El Aguilucho como lugar y/o «espacio social», y en concordancia con el propósito de crear una experiencia que aportara visibilidad y visitas a su comunidad —pasar tiempo e interactuar digitalmente con el barrio—, se exploró la representación cartográfica como medio para dotar a la navegación de una clara legibilidad de la calle, a

26 Colodro-Gotthelf, «El barrio construido...», 24.

27 Verónica Tapia, «¿De qué hablamos cuando hablamos de barrio? Trayectoria del concepto barrio y apuntes para su problematización», *Revista Antropología del Sur*, n.º 3 (2015): 121-135.

28 Tapia, «¿De qué hablamos...», 133.

29 Henry Lefebvre, *The Production of Space* (Cambridge, MA: Basil Blackwell, 1991), 101.

través de una expresión gráfica y estética. En esta dirección, se revisaron referencias y producciones preliminares realizadas en localidades con Google Maps³⁰ y Historypin.³¹

En este proceso, la perspectiva del geógrafo Denis Wood sobre la representación cartográfica de barrios se aplicó, específicamente, en su valoración del mapa como documento (una narrativa), pero también como arte expresivo que nos permite comprender la experiencia en un lugar. Es decir, el interés por representar un barrio en un mapa como expresión de «un tipo de comunidad... y sus formas de estar en ese lugar»; por lo tanto, pensar menos en un lugar que en un proceso, un proceso metabólico de vida.³²

La aproximación del equipo a la obra de Wood se basó en su comprensión del barrio como un «proceso vital metabólico», el que actuaba como un transformador eléctrico. En esta metáfora, el autor asigna el valor de un «lugar-proceso» que transforma todo lo que entra en él desde la ciudad y permanece en él durante un tiempo (agua, comida, personas, etc.), en parte o «cosas del barrio», a la vez que conserva su singularidad.³³

126

Basándonos en estas ideas —que integran las nociones de lugar/espacio, temporalidad y experiencia social— ensayamos representar El Aguilucho como un «lugar-proceso». Esto es, un espacio en el que, a medida que el usuario interactúa y reconoce el paisaje, sonidos y personas, puede tener una experiencia de «proximidad» con el lugar y sentirse «parte del barrio» o lo que definimos como un «vecino virtual».

Por lo tanto, el i-doc buscó motivar al usuario o «visitante digital» —distante— a visitar realmente El Aguilucho, al encontrarse con las calles y entrar a los lugares, experimentar el placer de conocer previamente «algo» sobre la vida de los «otros», interesarse en pasar tiempo en el lugar y en conocer a sus habitantes.

30 Google Maps, accedido el 14 de julio de 2025, <https://www.google.com/maps/>

31 Historypin, accedido el 14 de julio de 2025, <https://www.historypin.org>

32 Denis Wood, *Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas* (Los Ángeles: Siglio Press, 2010), 16.

33 Wood, *Everything...*, 18-19.

A partir de lo anterior, el sistema documental propondría al usuario dos experiencias:

- a) recorrer la calle (manzanas y esquinas), observar y escuchar: elegir rutas, temas e ingresar a lugares (con *collages* de fotos y videos, personas, historias y paisajes sonoros);
- b) hacer clic en retratos fotográficos con audio de vecinos en la calle, y escuchar sus historias.

Es decir, pasar tiempo en el barrio: conocerlo desde dentro.

Se diseñaron dos herramientas de navegación para el usuario: una opción intuitiva que permite elegir y seguir las flechas ubicadas en la calle; o una herramienta de guía que se despliega mediante un mapa. El mapa, una abstracción del lugar y su orientación geográfica, define las manzanas de la calle e indica los materiales en los que el usuario puede hacer clic (lugares, vídeos, retratos fotográficos con audio).

Finalmente, junto con la creación de una escena multinarrativa, *ETQQ* integró una dimensión sensorial a la experiencia documental: la opción de conocer el lugar y su naturaleza, los sonidos, el color, el movimiento, y la luz, a partir de materiales grabados en las cuatro estaciones del año.

127

Temporalidad

En el trabajo junto a la AGBA, la Junta de Vecinos N.º 15 y los residentes antiguos de El Aguilucho, el valor del tiempo surgió como un elemento especialmente relevante para la comunidad: el interés por la historia y la memoria del lugar coexistía con la motivación por preservar y revalorizar la particular identidad cultural y arquitectónica del barrio. A través de diversas instancias de encuentro e iniciativas participativas, la comunidad buscaba revertir los efectos de factores desintegradores como el deterioro físico del lugar, la gentrificación reciente, la competencia externa del comercio local, y las políticas del gobierno municipal.

Junto con lo anterior, observamos que en la calle El Aguilucho el valor del tiempo se expresaba en cierta disposición de los residentes a socializar a distintas horas del día, a pasar tiempo con vecinos o visitantes ocasionales, hacer vida «de barrio».

Esto nos llevó a diseñar una experiencia que posibilitara al usuario interactuar con dos modos de vivir el tiempo en el lugar: pasar un día en la calle (mañana, tarde y noche) y experimentar lo que definimos como la «calidad del tiempo». Esta estructura temporal ofrece al usuario la opción de recorrer la calle —o navegar con el «cursor»— en tres momentos del día —al hacer «clic» en una opción—, y conocer a residentes y sus historias en distintos trayectos o lugares (cuadras, esquinas, locales comerciales, iglesia, plaza, centro de salud, polideportivo, entre otros), representados con *fotocollages* audiovisuales compuestos por «cajas de video», cortos documentales, retratos fotográficos, sonidos, música.

128

Diseño y producción de una experiencia de interactividad con medios mixtos

Proceso de experimentación y testeo

Con el objetivo de crear una experiencia inmersiva de la vida en El Aguilucho, se realizaron maquetas para testear diferentes representaciones. Un proceso de experimentación inicial implicó explorar ideas que pudieran trabajarse con base en mapas digitales disponibles en línea, específicamente recurriendo a la interfaz de programación de aplicaciones (API, por su sigla en inglés) de Google Maps, y las funcionalidades de Google Maps y Street View.³⁴ Estos sistemas, que ponen a disposición imágenes satelitales y terrestres georreferenciadas de ciudades con importante nivel de detalle, permitieron delimitar virtualmente el barrio y cargar contenido sobre él en formatos de fotografía, audio, video y texto.

³⁴ Google Maps, accedido el 14 de julio de 2025, <https://www.google.com/maps/>

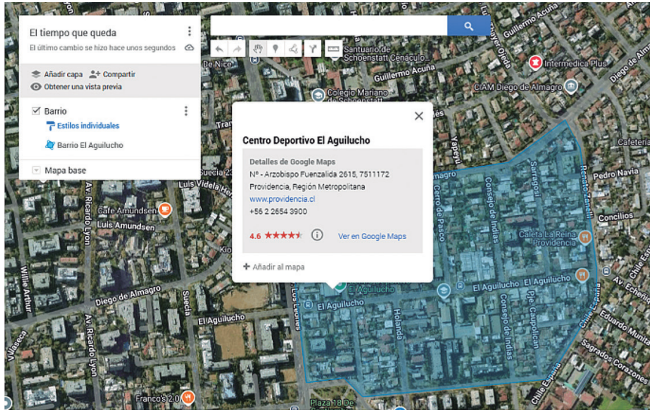


Figura 2. Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*, tomada el 1 de julio de 2025.



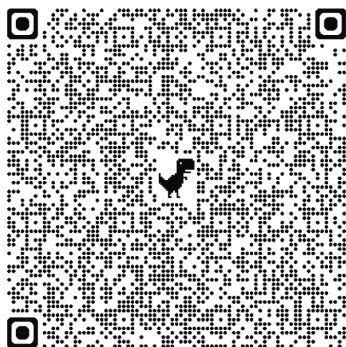
Figura 3. Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*, tomada el 1 de julio de 2025.

En términos de navegación, las herramientas de Google ofrecieron una interfaz de movimiento familiar para el usuario, mediante una simulación del punto de vista de un transeúnte que puede desplazarse por medio de clics. Esto, en combinación con el contenido provisto, resultó ser eficiente técnicamente, pero limitado desde una perspectiva artística para representar aspectos de nuestro interés como la recreación paralela de diferentes temporalidades del lugar, durante la mañana, la tarde y la noche, así como de las cuatro estaciones del año. También el formato dificultó recrear una experiencia de proximidad entre usuario y personajes. Se decidió, por tanto, abandonar estas plataformas, recogiendo inspiración de ellas para la representación de movimiento.

En un paso siguiente de bosquejo, se toma como referencia el trabajo de combinaciones de fotografías del artista británico David Hockney³⁵ como aproximación para la representación temporal y de proximidad. El autor plantea que al observar experimentamos la realidad desde diferentes perspectivas, y que, si lo miramos solo desde un punto de vista, lo hacemos de manera inmóvil.³⁶ De esta manera, Hockney explica una de las razones y potenciales representativos de su obra en *fotocollage*, la que resulta de importante influencia para el equipo de ETQQ.

Como experimentación, iniciamos una fase de registro con tecnología 360° fotográfica y de video de algunos exteriores e interiores de calles y locales del barrio. La prueba con la tecnología 360° fue motivada por la observación con giroscopio del barrio que anteriormente permitió realizar Google Maps mediante teléfonos celulares.

130



https://maps.app.goo.gl/UmTQAsAV9U3k39F48?g_st=ic

El trabajo continuó con la intervención del material registrado en 360° en un montaje de *collage* audiovisual, en busca de construir una representación de una memoria fragmentada, capturada desde diferentes puntos de vista, que generara sensación de movimiento y paralelismo

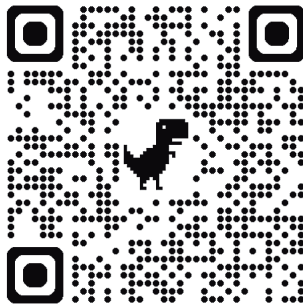
35 David Hockney, «*Photographic Collages*», Hockney, sitio web oficial, accedido el 14 de julio de 2025, <https://www.hockney.com/works/photos/photographic-collages>.

36 Nama' Dejigas, «David Hockney on Photography», video de YouTube, 51:38, enero 28 de 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=00crLdEHiv4>.

temporal, inspirada en el trabajo de Hockney.³⁷ Esta maqueta fue diseñada para ser navegada mediante cascos de realidad virtual.



Figura 4. Impresión de pantalla de video de YouTube, tomada el 30 de junio de 2025.



<https://youtube/1bXgSZVLdbY?si=rTlRzE6sahF7xIse&t=30>

Como parte de la reflexión de esta fase de experimentación y testeo, el equipo evaluó que la tecnología 360° para cascos de realidad virtual ofrecía una importante simulación de presencialidad en el lugar, pero no una libertad de exploración e interacción que propiciara de modo suficiente una sensación de cercanía con este. Como agregado, se identificó

³⁷ Nama' Dejigas, «David Hockney on Photography».

que los cascos constituían un elemento de uso complejo e insuficientemente al alcance de un tipo de usuario espontáneo al que se pretendía llegar.

En lo referido al desarrollo de una interfaz basada en la técnica del *collage* audiovisual, la evaluación fue positiva: permitió una eficiente coexistencia narrativa de diferentes personajes, temporalidades y elementos de la historia y el lugar, representados de modo convergente en formatos estáticos, en movimiento, sonoros e interactivos, con una relevante simplicidad de acceso para el usuario.

A partir de lo anterior, se inició un diseño de interfaz que resultaría definitivo, y que combinó las herramientas de desplazamiento características de los mapas en línea tipo Google Maps, con un *collage* navegable construido mediante la combinación de múltiples recuadros denominados «cajas de video». «Caja de video» fue el nombre dado por el equipo a un elemento digital contenedor de materiales de video y audio, como se aprecia en la figura 5.

132



Figura 5. Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*, tomada el 7 de julio de 2025.

El registro y montaje de cada «caja de video» apuntó a la elaboración de un mensaje audiovisual particular, sin una continuidad visual convencional con otras cajas adyacentes. En conjunto, esta diversidad de puntos de vista intercalados buscó construir una representación de la inestabilidad material del barrio y la incertidumbre de sus habitantes frente a amenazas temporales y exteriores. Una exaltación de esto fue el tratamiento en una escala desproporcionada de automóviles que irrumpen y desaparecen constantemente.

La interfaz propone también que, mediante el movimiento del cursor en pantalla, el usuario pueda escuchar diferentes diálogos o testimonios, provenientes de fotorretratos, que se reproducen sin necesidad de hacer clic, como si estuvieran ocurriendo indiferentes a la presencia de un desconocido que transita por el barrio. Como forma de aproximación, por medio de clics, el usuario puede adentrarse en los mundos de los personajes, donde pueden conocerse sus historias, sus presentes y recorrer sus espacios.

La invitación es a una navegación libre, que transite sin un orden preconcebido por veredas, interiores, historias y temporalidades. Existe la posibilidad de desplegar un mapa iconográfico, cuyo objetivo es advertir y orientar sobre la existencia de más lugares, momentos y personajes que los que se ven en un determinado momento en pantalla.

Desde una perspectiva de circulación y por razones técnicas, *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* es un documental interactivo diseñado para ser visitado en navegadores de escritorio, dada la imposibilidad de los teléfonos móviles, a la fecha de estreno de la obra, de desplegar recursos como cajas de video simultáneas o diálogos que se accionaran ante la proximidad de un cursor.

Con el objetivo de cerrar la experiencia del usuario y ofrecer la posibilidad de ser compartida a otros potenciales usuarios, se desarrolló además una instancia de interacción, complementaria a la navegación por el barrio. En la sección «Recordar» es posible descargar los diferentes *collages* del documental en formato de postal, tanto para ser compartidas en redes sociales como para ser enviadas en formato impreso, incluyendo su tradicional espacio para estampilla y escritura de mensaje en texto.



Figura 6. Impresión de pantalla del sitio web *El tiempo que queda*, tomada el 7 de julio de 2025.

134



EL TIEMPO QUE QUEDA
Barrio El Aguilucho

Centro Deportivo El Aguilucho
Fogaleo y un grupo de deportistas mayores, bailan boogie y hacen ejercicios para empezar la mañana.

Fotografía/Diseño: Ignacio Sánchez

Documental Interactivo

www.eltiempoquequeda.cl

Figura 7. Postal Centro Deportivo El Aguilucho, *El tiempo que queda*.

Testeo con usuarios

Durante el proceso de diseño del i-doc, una prueba de usabilidad con vecinos y estudiantes universitarios reveló que los usuarios se identificaron con la interfaz narrativa, espacial y auditiva de ETQQ, basada en *collages*. La versión presentaba historias multiformato integradas de los vecinos de El Aguilucho, escenarios exteriores e interiores y sus participantes (ahora personajes), así como rutinas matutinas, vespertinas y nocturnas, naturaleza y objetos. Los usuarios también valoraron positivamente la sección para compartir los *collages* de estos escenarios, que se convierten en postales digitales, compatibles con la dinámica de intercambio de las redes sociales.

Contenidos narrativos, interactivos, audiovisuales, fotográficos y sonoros

135

Las distintas etapas de investigación-creación de *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* produjeron algunos elementos principales:

- i) una plataforma web interactiva con una interfaz que permite navegar en la calle El Aguilucho durante un día (www.eltiempoquequeda.cl);
- ii) un video de *fotocollage* que presenta una perspectiva temporal de la transformación de la arquitectura de la comuna de Providencia;
- iii) un video «Cómo navegar»;
- iv) 20 microdocumentales sobre la vida de los residentes en lugares del barrio relacionados con la organización local, el comercio, la salud, la vida social;
- v) 41 microrretratos fotográficos biográficos de residentes antiguos con audios;
- vi) 16 *fotocollages* de interiores de lugares del barrio;

- vii) una webserie que relata la historia de Ximena Olavarría, profesora jubilada normalista;
- viii) un cortometraje documental sobre la Junta de Vecinos San José (15 minutos);
- ix) un cortometraje documental sobre el nuevo Gremio de Comerciantes Barrio El Aguilucho;
- x) 12 postales de *fotocollage* de lugares del barrio que el usuario puede imprimir o compartir online;
- xi) 30 videos de veredas;
- xii) 12 videos de esquinas, con los que se compone la calle principal del barrio;
- xiii) 30 cajas de video de actividades en las veredas;
- xiv) 10 temas musicales.

Conclusión

136

Este artículo buscó abordar las principales líneas de investigación-creación, reflexiones, procesos de producción y los hallazgos que emergieron en el desarrollo y producción del documental interactivo *ETQQ*, cuyo objetivo fue desarrollar una aproximación al documental, a partir de la proximidad, que explorara modos de colaboración junto a los residentes de un barrio, un espacio para la participación, el empoderamiento mutuo y la creatividad.

Las dimensiones del proceso abordadas ponen de relieve distintos modos de conocer, visibilizar y construir una perspectiva compartida, sobre y junto a un grupo de habitantes de El Aguilucho: modos de vivir y sentir el lugar, el tiempo y la comunidad, bajo circunstancias de transformación social: experiencias multidimensionales, que se expresan a través de un espacio interactivo, multinarrativo, multitemporal y social.

Por otra parte, este artículo expone un proceso de investigación universitario interdisciplinario —realizado por docentes, profesionales y estudiantes—, que integra el potencial de la tecnología interactiva digital y los medios mixtos para crear una obra audiovisual que proponga una

experiencia de proximidad entre los participantes, el equipo creador y los usuarios. Un espacio en el que un usuario digital —físicamente distante de la vida de esta comunidad— pueda conocer e interactuar con sus habitantes, a través de la selección de contenidos y navegando la plataforma, y que, de este modo, pueda «conocerla desde adentro» como lo haría un «vecino virtual».

Por último, consideramos que este proyecto dialoga con otras obras de la región que buscan experimentar con las tecnologías interactivas, el documental y los medios mixtos, con el propósito de visibilizar lo próximo —un barrio—, y generar perspectivas compartidas y contenidos, a través de modalidades de colaboración con residentes no profesionales del audiovisual.

Cómo citar este artículo:

Foxley, Susana y David Osorio. «*El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho*. Explorando la interactividad, el documental, el fotocollage y el sonido para construir una escena multidimensional de proximidad, tiempo, y comunidad en un lugar». *Fuera de Campo* 8, n.º 2 (2024): 108-140

Bibliografía

Aston, Judith, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose, eds. *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Londres y Nueva York: Wallflower Press, 2017.

Bernstein, Arik y Osnat Trabelsi. *Gaza/Sderot: Life in spite of everything*, documental interactivo. París: Arte France, 2008. <https://gaza-sderot.arte.tv/>.

Bollendorff, Samuel y Abel Ségrétin. *Journey to the end of coal*, documental interactivo. París: Honkytonk Films, 2008. http://www.honkytonk.fr/index.php?rubrique=real_productions&film=3.

Court, María y Rosemarie Lerner. *Proyecto Quipu*, documental interactivo. Chile; Reino Unido; Perú: Chaka Studio, 2015. <https://interactive.quipu-project.com>.

Cizek, Katerina. 2010. *Out of my window*, documental interactivo. Montreal: National Film Board of Canada (NFB). <https://interactive.nfb.ca/#/out-mywindow/>.

138

Colodro-Gotthelf, Uri. «El barrio construido y habitado como valor histórico y social: el caso de El Aguilucho en Santiago de Chile». *Revista AUS*, n.º 25 (primer semestre 2019): 20-25. DOI: 104206/aus2019.n25-02

El Aguilucho se Moviliza. *Informe final de los microcabildos “El Aguilucho se moviliza”*. Santiago de Chile, junio de 2014.

El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho. Documental interactivo. 2022. Consultado el 14 de julio de 2025. <https://www.eltiempoquequeda.cl>.

Gaudenzi, Sandra. «The Living Documentary: From Representing Reality to Cocreating Reality in Digital Interactive Documentary». Tesis doctoral, Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London, 2013.

Gifreu, Arnau. «El documental interactivo como nuevo género audiovisual: estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción». Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2013. Consultado el 16 de abril de 2021. http://www.agifreu.com/interactive_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf.

- Google Maps. Accedido el 14 de julio de 2025. <https://www.google.com/maps/>.
- Grupo Creativo Carabalí y Thibault Duran. *Pregoneros de Medellín*. 2015. Consultado el 27 de enero. <https://pregonerosdemedellin.com/#es>
- Historypin. Accedido el 14 de julio de 2025. <https://www.historypin.org>.
- Hockney, David. «Photographic Collages». Hockney, sitio web oficial. Consultado el 14 de julio de 2025. <https://www.hockney.com/works/photos/photographic-collages>.
- Irigaray, Fernando. *Calles perdidas*. Rosario: Dirección de Comunicación Multimedia, Universidad Nacional de Rosario, 2013. <https://www.documedia.com.ar/callesperdidas>.
- Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Cambridge, MA: Basil Blackwell, 1991.
- Ley n.º 20.255. Diario Oficial de la República de Chile, 17 de marzo de 2008.
- Ley n.º 20.732. Establece rebajas del impuesto territorial para contribuyentes de 65 años o más, entre otras medidas. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, 2014. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1060038>.
- Nasr, Ariel y Jeremy Mendes. *Kabul Portraits*, documental interactivo. Montreal: National Film Board of Canada (NFB), 2001. <https://www.nfb.ca/film/kabul-portraits/>.
- Nash, Kate. «Modes of interactivity: Analysing the webdoc». *Media, Culture & Society* 34, n.º 2 (2012): 195-210. <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>.
- Nichols, Bill. *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós, 1997.
- Palmer, Montserrat. «La comuna de Providencia y la ciudad jardín». *Revista EURE* 31 (1984): 75-96. <https://eure.cl/index.php/eure/article/download/944/55>.
- Tapia, Verónica. «¿De qué hablamos cuando hablamos de barrio? Trayectoria del concepto barrio y apuntes para su problematización». *Revista Antropología del Sur*, n.º 3 (2015): 121-135.
- Unidad Vecinal 15. «Informe de Vecinos». 2014. Inédito.
- Vázquez-Herrero, Jorge y Gisela Moreno. «Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social». *Revista Digital do Cinema Documentario* (2017): 109-130, <https://doi.org/10.20287/doc.esp17.dt05>.

Wood, Denis. *Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas*. Los Ángeles: Siglio Press, 2010.

Video

Nama' Dejigas. «David Hockney on Photography». Video de YouTube, 51:38, enero 28 de 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=00crLdEHiv4>.

MISCELÁNEA

EL REZADOR: ENTREVISTA A TITO JARA

Por Álvaro Pazmiño

Universidad Internacional del Ecuador (UIDE)

alpazminote@uide.edu.ec

El cineasta Tito Jara se ha afianzado como una figura clave en la cinematografía ecuatoriana, destacándose en las áreas de guion, dirección y producción. Jara también ha desempeñado un papel relevante en la producción de nuevas propuestas cinematográficas, entre ellas se encuentran *El niño probeta*, de Carolina Hernández (coproducción Ecuador-Perú), y *El invento de la soledad*, dirigida por Ana Cristina Franco. Su obra, aunque no extensa en número, ha tenido un impacto significativo tanto en el público local como en festivales internacionales. El director ha orientado su trabajo hacia lo cinematográfico con una mirada autoral y crítica. Su primer largometraje, *A tus espaldas* (2011), marcó un hito en el cine nacional, siendo una de las películas ecuatorianas más vistas y recordadas. Su recepción incluyó un notable éxito de taquilla en Ecuador. Además de una amplia circulación internacional, con participación en una decena de festivales como el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana, Trieste y Génova —donde obtuvo el premio del público en la sección dedicada al cine ecuatoriano—, así como en muestras en India, Sudáfrica, Canadá y China. La presente entrevista en profundidad, realizada el 26 de mayo de 2025, aborda su segundo largometraje como director, *El rezador* (2021), una coproducción entre Ecuador, Colombia y España que reafirma su interés por narrativas que cruzan lo político, lo religioso y lo íntimo.

143

¿Cuál fue el punto de partida conceptual para *El rezador*?

Fíjate que esa es una pregunta que me hacen en el ámbito mediático, tengo una respuesta, digamos, sencilla. Yo realmente no creo que exista un solo espacio de génesis creativa de una historia, porque una historia, de alguna manera, refleja un contexto, y ese contexto es igual a la vida, a la

vida del autor. En realidad, la génesis de *El rezador* está en los pensamientos que yo como individuo he tenido durante muchísimos años. Y es mi necesidad de cuestionar o de pensar sobre la fe, sobre la religión. Yo me volví ateo en algún momento de mi vida, por lo tanto, es un tema en el que he pensado mucho, pero por supuesto que dentro de ese contexto existe también un vértice donde comprendes que es una historia, que esas reflexiones, esa vida, que ese mundo, que ese contexto, se convierte en un punto de inicio de lo que va a ser. Una forma narrativa, en este caso cinematográfica.

144

Lo que pasó es que cuando hice la primera película, *A tus espaldas*, así como a mucha gente le gustó y se unió con ella, hay muchísima gente que la odio. Me parece maravilloso, así uno hace arte porque esperas generar diálogo y no tengo ningún problema con eso, con posiciones que pierden las perspectivas de lo que debe ser el gusto o el disgusto sobre determinada obra. Entonces lo que pasaba es que había gente que me escribía y me hacían amenazas físicas, que me van a meter una apuñalada, a mi hija que era pequeña le decían que se va a ir al infierno porque su papá es el demonio y por supuesto eso a mí me molestaba y me molestaba muchísimo. Y también me daba miedo, tú no sabes cómo puede terminar la mente de una persona, que puede no entender los límites de un planteamiento de una idea y la realidad.

Por esa supuesta ofensa que tenía entonces empecé a verla en imagen. Generalmente transformo los sentimientos en imágenes y yo veía un tipo crucificado. Inicialmente lo veía en un pueblo, veía una persona y alguien le encontraba. Esa imagen ya rondaba en mí, pero no sabía qué era exactamente. Era solamente una reacción, como te digo, de ira y de temor.

Luego recordé que yo había conocido un estafador en un funeral. Le conocí porque me di cuenta de que no era un cura, era una misa de cuerpo presente y este tipo tenía algo extraño en la vestimenta, o sea, no me la creía. Y entonces pregunté a los familiares del fallecido, luego preguntamos a la gente de la funeraria quién le había traído. Este personaje era básicamente un estafador se metía y daba una misa falsa y se robaba las

limosnas y eso sí me marcó durante mucho tiempo. Empecé a pensar en el personaje y al unir con estos sentimientos que tenía inicialmente y al tratar de entender a este personaje, tiene que ser muy avezado, tiene que ser inteligente y muy amoral. Entonces traté de comprender al personaje en todas sus dimensiones, sus contradicciones, porque finalmente es un ser humano. Hizo que esos primeros sentimientos de ira y de temor se apaciguen. Ya no era tanto la ira o «voy a escribir una historia para devolverte el golpe de alguna manera», sino que era la pregunta: ¿por qué alguien puede perder las perspectivas basado en sus creencias? ¿Cómo te puedes desligar totalmente de la realidad desde lo emocional, dejando de lado lo racional? Y ¿cómo existen otras personas que aprovechan esas circunstancias para manipular al otro?

Yo decidí inicialmente centrarme en lo económico. Porque es algo que se ve todos los días, por todos lados, y es tan común que no nos inmuta. Puedes pasar por la calle y encontrarte templos de iglesias, sanadores, *coaches*. Estamos llenos de ese tipo de personajes que se aprovechan de la emocionalidad, de la creencia del otro para manipularlo. Y entonces ya entendí que eso era una historia.

Y ya en el proceso de investigación comencé a buscar cosas que han sucedido en ese ámbito en el Ecuador y encontré el caso de santa Gema, que había escuchado, pero que no le había puesto mucha atención. Es el caso de una niña en el recinto Tres Charcos, en la provincia de Manabí, que atraía miles de fieles todos los días, porque decían que había tenido visiones y era una niña milagrosa. Y lo que me pareció particular es que la policía pensaba que ganaban 14 mil dólares diarios, pero no cobraban ni un centavo por ver a la niña. Eso me pareció algo bien interesante. Y me llamaba mucho la atención porque era una familia de muy escasos recursos, en un recinto que tenía tres, cuatro, cinco casas con una sola entrada y sin embargo era un esquema, un modelo de negocio muy pensado. Alguien tenía que estar detrás y ahí es cuando ya se unen todas las piezas. Y cuando se unen todas las piezas ya empiezo a sentir esa necesidad irrefrenable de escribirlas. Y escribir y reescribir y eso ya fue un proceso largo.

¿Cuánto tiempo pasó para desarrollar el proyecto y llevarlo a la concreción?

Pasaron un montón de años, pasó una década. Desde el primer borrador hasta que la película se estrenó. Y eso básicamente porque hacer cine es complicado. Es complicado en cualquier lugar del planeta y tal vez en el Ecuador más. Una película en cualquier lugar del mundo necesita un tiempo para realizarse, tres, cuatro años. No es tampoco una cuestión de presupuesto. El cine es un trabajo muy cuidadoso y detallado que requiere determinados procesos que no se pueden hacer tan rápido. Tomar las fuerzas para empezar a convertirlo en un proyecto tampoco es sencillo y estaba como cansado un poco de todo lo que había pasado con *A tus espaldas*, era un poco agobiante en distintos niveles. Pero una vez que ya sentí que tenía que hacerlo entonces comenzó este proceso de buscar la manera de mejorar el guion, que era algo que yo no había trabajado en *A tus espaldas*. Fue un proceso completamente distinto a la primera película.

146

Entonces el guion pasó por algunas instancias que fueron superinteresantes. Estuvo en el curso de desarrollo de proyectos cinematográficos de Fundación Carolina, Ibermedia, en Madrid. De hecho, ahí yo creo que se concretó la forma de la película que terminó siendo. Estuve en el Festival de San Sebastián; estuve en el espacio de industria del Festival de Cine de Toulouse; estuve en el Bolivia Lab. Le permití todo el tiempo necesario, no quería sentir que no era el guion que quería grabar, no me quería apresurar en ello. Y efectivamente no me apresuré, pasó un montón de tiempo.

Encontrar el esquema para financiarlo creo que es una de las partes más complicadas. Y en el tema de la producción, porque la otra es la parte creativa, la del autor. Pero un guion tiene que convertirse en un proyecto que sea viable y que sea financiable. Entonces, en estos espacios yo iba conociendo gente y conocí a mi socio español, que es Rafael Álvarez, y también conocí a mi socio colombiano que es Carlos Triviño. Son dos cineastas con antecedentes superinteresantes que definitivamente permitieron que la película se consolide. Esos apoyos internacionales, más la suma de instituciones que apoyan esas coproducciones, me permitieron hacer la película. Buscar fondos aquí, obviamente de ayudas desde los ministerios, pero también desde el área privada.

¿Los miembros de la coproducción influenciaron las decisiones creativas y logísticas en el trabajo de la preproducción y producción?

No, de ninguna manera. Han sido socios muy respetuosos de la autoría de la película. Hay ciertas cosas, ciertas decisiones de producción que tienen que ser mediadas frente a las coproducciones porque se firman acuerdos internacionales que están mediados por un convenio, el único acuerdo que yo entiendo que tiene el Ecuador es el acuerdo iberoamericano de coproducción. Entonces eso para una firma de una coproducción internacional te define cómo va a ser la colaboración artística y técnica, que es una necesidad, pero yo no quiero verlo como una imposición, aunque evidentemente lo es. Pero es una forma que tiene este organismo para que los cineastas iberoamericanos confluyan en temas de producción y en temas creativos frente a lo cinematográfico. Es decir, lo peor que podemos hacer en Iberoamérica es estar aislados. Nuestras cinematografías tienen que encontrarse y tienen que encontrar la posibilidad también de llegar a nuestros propios públicos.

Estamos invadidos por el cine de Hollywood y casi no existe posibilidad de ver nuestro propio cine. En este mismo momento, si me paro en el cine, yo no voy a encontrar una película colombiana y una peruana. Pero las coproducciones de alguna manera sí te obligan a que estrenes en esos países. «Obliga», digo entre comillas, porque es buenísimo que exista esa circunstancia, pero también nos obliga a conocernos y aprender. Por ejemplo, de países que están más desarrollados cinematográficamente, quiero decir, en el sentido de la industria, como en este caso España y Colombia. Entonces es superbueno, pero hay que mantenerlo con un determinado cuidado, creo yo. Lo que no puedes permitir es que la historia cambie radicalmente por estas circunstancias o que se vuelva inverosímil. Que estés caminando por la calle y te hable, no sé, alguien de Colombia porque sí. Así no funciona. Pero creo que es totalmente factible dentro de los esquemas creativos que sean respetuosos a la historia original.

En este caso hubo una actriz y un actor colombiano. Es un poco lo que se espera, y también una actriz española. El equipo técnico de fotografía vino desde España, el equipo de sonido vino desde Colombia. En-

tonces yo creo que eso nos favorece y nos permite, como te digo, aprender unos de otros. Entonces está buenísimo. Pero no algo como decir «vamos a cambiar la historia» o algo por el estilo. Absolutamente no. De hecho, la actriz colombiana, ella trabajó el acento y no actúa de colombiana, actúa de ecuatoriana.

¿La película qué reflexión busca generar sobre la instrumentalización de la fe en contextos de vulnerabilidad económica?

Evidentemente en la película se tocan una infinidad de temas, depende de la lectura también de cada espectador. Para mí *El rezador* es una reflexión sobre la fe y a pesar de lo que cree la gente, no me parece que esa historia tenga que estar necesariamente centrada o enmarcada dentro de los esquemas religiosos. Aunque es así, pero podría estar en otros. Como te decía antes, ese tema de la persona que se aprovecha de la creencia del otro, por ejemplo, lo veo muchísimo ahora en el ámbito empresarial, en el ámbito de la motivación.

148

Me parece que es exactamente el mismo esquema. Lo que se refiere a la economía popular creo que es un poco circunstancial. Está metido dentro del contexto que creé para los personajes, que me convenía, porque pude haberla hecho como al principio pensé. Pude haber hecho esta historia en un barrio de clase alta, en una empresa. La pude haber hecho en Manabí, en un recinto, y también funciona. Y pude haberla hecho fuera del ámbito de la religión y también funciona. Entonces, no es que estaba centrándome en el sentido de la economía popular, sino en la mercantilización de la fe. Eso es un poco. Claro que, dentro del contexto, eso termina planteándose como el desarrollo de un gran negocio que trasciende los planes de la familia hacia la comunidad, que en este caso es del barrio de Atucucho.

Y luego me decía cuál era la reflexión que quiero yo plantear a la gente. Hay una posición del autor frente al tema a tratarse. Pero yo no quiero imponer ningún tipo de reflexión ni mensaje. Espero que el espectador participe en el planteamiento y encuentre sus propias conclusiones. Me cae mal eso de creer que yo tenga alguna respuesta a algo, o la solución

a algo, o la visión correcta a algo. De hecho, podría decir casi con seguridad que es lo contrario, que no me sé nada. Lo que quiero es plantear un tema y lo que hacen las personas es participar en ese debate. Y por eso te decía, yo no tengo ningún problema con que se asuma la película como algo que le gustó a alguien o no le gustó. No me interesa en ese sentido. Está lindo conectarse con la gente cuando disfrutan la película, pero no me molesta para nada que alguien no la disfrute.

¿Cómo fue el trabajo al filmar en Atucucho, barrio tradicional de la capital?

Yo no creo que sea tan conocido. Yo le decía a la gente:

- Estoy escribiendo un guion que es en Atucucho.
- ¿Dónde queda Atucucho?
- Es un barrio de Quito.
- ¿Y dónde queda?
- Queda ahí al frente de tu casa.

Siempre me ha llamado la atención que, en las ciudades, en las sociedades, en una ciudad como Quito, la gente vive en sus propias burbujas, en sus propios espacios. Puedes pasar por lo occidental, que es la entrada a Atucucho, mil veces y no darte cuenta que existe, eso me mata, de hecho, es una de las razones por las que decidí que sea Atucucho, porque yo mismo no conocía el lugar. Todo es una cuestión de experiencias de la vida entera, lo conocí cuando estaba en el colegio y se empezaban a llenar de invasiones y del colegio nos llevaron a que hagamos una encuesta a la gente que invadía para ver cuáles eran sus necesidades, etcétera, y en ese momento era solo eso, eran como unos bloques que comenzaban a ponerse en donde antes había árboles.

Pero yo veía todo el tiempo cómo crecía y cómo se convertía en un barrio imponente. En realidad, porque es una loma. Y cuando ya pensé en *El Rezador* y en el esquema de negocio que él plantea, me gustaba la idea de que Atucucho tenga prácticamente una sola entrada. Yo sé que no se nota en la película, pero el contexto es que, si tienes una sola entrada, puedes controlar los negocios alrededor desde donde lucra el negocio central. Ellos están lucrando de los puestos, de las tiendas, de las farma-

cias, del que vende agua, del que vende cualquier cosa. Si está muy abierto un barrio en la parte baja, lo que pasa es que se filtran personas. Puede venir cualquiera a vender cualquier cosa. Entonces a mí esa situación también geográfica es lo que me atrajo mucho. Más que la situación socioeconómica también. Yo cuando me di cuenta de que Atucucho era como una pequeña isla en realidad, me dije: «Ese es el lugar donde yo quiero trabajar».

¿Cómo fue trabajar con la gente de Autocucho?

Maravilloso, increíble. Sí, evidentemente fue un proceso en el que nos fuimos acercando a los líderes del barrio, de las comunidades, explicándoles lo que teníamos que hacer. Hicimos algunos talleres con gente del sector, buscando también perfiles que nos ayudaran para salir en la película y otros para trabajar en la película. Y eso es lo que sucedió. Tuvimos gente, parte del *crew*, del equipo de rodaje, era gente de Atucucho; y muchísima gente son extras, actores, no solamente extras, sino también figurantes e inclusive secundarios.

150

Antanacio Di Felice, el personaje principal, es un estafador que experimenta una transformación. ¿Cómo desarrolló la complejidad moral de este personaje y qué representa en el contexto narrativo?

Desarrollé la complejidad moral de este tipo intentando entenderlo. Y ese entendimiento pasó por muchos años. Yo siempre cuento la historia del funeral, yo ya no me acuerdo de quién era el funeral, pero no me olvidé nunca del estafador. Entonces decía, ¿cómo puede ser posible? Yo no sería capaz de quitarle un dólar a una persona con base en su sufrimiento, pero al entender también que era simplemente una persona que seguramente tenía necesidades, no solo económicas, sino emocionales, yo fui, digamos, entendiendo un poco al personaje. No alineándome con su forma de pensar y de actuar, pero yo siempre prefiero contar historias de lo que no me gusta, no de lo que me gusta. Y a eso sí me duelen las lecturas de la gente. No me importa, me parece que está bien, pero me duele.

Cuando la gente cree que yo estoy alineado con el pensamiento del personaje, me parece realmente ridículo. Pasaba mucho con *A tus espaldas*. Que es un tipo tonto, racista en el exterior. Dicen «¿estás planteando eso?». No, no estoy planteando eso, estoy burlándome de eso. Y en este caso no tenía ese tono burlón, porque la anterior película era una comedia dramática, una caricatura. Esto era una visión más sesgada, más de entenderle al personaje para entenderme a mí mismo. Porque yo tengo esas mismas necesidades de fe que tiene todo el mundo y las mismas contradicciones que todos tenemos.

Hablábamos de la contradicción, es así. Pero todo tiene una motivación, todo tiene un porqué. Y yo creo que el tratar de entender y el crearle una vida a Antanacio es lo que te permite de alguna manera saber cómo va a actuar ante determinadas situaciones y ese entender me permitía saber que este personaje completamente amoral iba a caer finalmente en su propio juego porque no era nada más que un humano, un ser humano que se puede aprovechar de todo el mundo.

151

Hablando de los personajes: la niña milagrosa, ¿cómo se abordó la presentación de la niña considerada milagrosa?

Con mucho cuidado y hasta inclusive con mucho cariño porque también es un personaje en el que piensas tanto que comienzas a temer por el personaje y me estremecía el abuso del que ella es objeto. Entonces me parecía terrible, no quería victimizarla, pero definitivamente es una víctima y siento que la película finalmente muestra cómo es agredida en todo nivel para mí y eso empieza en una escena cuando conoce al rezador y el papá le dice tócalo y él le toca. Para mí ese momento es terrorífico, porque tiene unos guiños del cine de terror. Me parece que es una locura cómo se puede abusar de la inocencia de esta niña. Y eso pasa, eso pasó, y eso sigue pasando. Yo intenté ser respetuoso también con ella y permitirle hacer lo que es, pero también finalmente no ser esa víctima. Si alguien gana en esta película... Creo que todos pierden, pero si alguien ganaría es ella.

Las dinámicas familiares, la relación entre los padres, la niña y el estafador es central en la historia.

¿Qué busca explorar con esta dinámica en términos de complicidad y responsabilidad moral?

Lo que quiere es escarbar en la condición humana, nada más. Y la condición humana es eso, una serie de contradicciones y relaciones que si no tienen cierta comprensión de límites morales te pueden llevar a circunstancias muy complejas. Ahora como narrador, esas situaciones complejas te convienen, aunque eso suene cínico, pero es verdad. Entonces yo lo único que quería hacer es explorar esa condición humana y permitirles desde sus propios contextos que se metan en todos los líos posibles y me permitan contar.

¿Cómo se definió el estilo visual y qué influencias cinematográficas se reconocen en tu trabajo?

152

Se trabajó durante mucho tiempo. También supe que el director de fotografía iba a ser Carlos de Miguel, que es un gran amigo español. Durante al menos unos cinco o seis años se trabajó antes del rodaje y eso nos dio el tiempo para poder conversar. Para que él entienda como yo veía la película y recibir también su *feedback* creativo. Entonces siempre entendimos que este tenía una base de *thriller*, es un *thriller* y es un drama. Yo creo que tal vez es más drama que *thriller*.

Y eso para mí marcaba definitivamente claroscuros, una verdad y un montón de cosas que nunca salen en realidad a los públicos, o difíciles de alguna manera que se puedan ver. Entonces, lo visual no es una decisión estética, es una decisión narrativa. Me cuesta comenzar a trabajar con referencias, porque siento que a veces te limitan un montón, pero definitivamente sí hubo y las primeras fueron pictóricas, fueron de la obra de Goya que está en el Museo del Prado, la serie negra, los colores están inspirados en esta serie. Y luego, por supuesto, otras referencias de luz, tal vez Caravaggio, y cosas de cine clásico, el *film noir*. Acercar la

iluminación a esa forma más expresionista, de esas propuestas antiguas, donde estaba el investigador y la *femme fatale*. Ahora me fantaseo con la idea de hacer una versión en blanco y negro de la película, creo que quedaría superbién.

¿Hubo imágenes reales del tema de la procesión de Jesús del Gran Poder? ¿o creaste una procesión o una reunión religiosa?

No creé una procesión. Yo, tres o cuatro años atrás, antes del rodaje, hice esas tomas de la procesión de Jesús del Gran Poder, que son reales y son espeluznantes. Ves un niño vestido de cucurucho cargando una cruz pequeña. Esa es la inspiración del sentido de lo terrorífico. A mí esas cosas me destrozan el alma, me dan terror. Y en el tema de las locaciones, no todas las locaciones fueron reales. En realidad, todos los interiores de la casa de la niña milagrosa es un set. Era muy complicado ir a Atucucho, encontrar una locación y pedir a la gente que salga de su casa, no era viable, y tampoco encontrar en otro sitio. De hecho, la busqué, así que nos dimos cuenta de que la verdadera opción para trabajar esas escenas era recrear los interiores y fíjate, no sé, yo creo que tal vez es la primera película ecuatoriana cuyos interiores principales son recreados. No podría asegurarlo, pero no tengo un referente de alguien más que lo haya hecho.

153

¿Dónde se grabó este interior recreado?

En un estudio, en un estudio que queda, fíjate, no queda muy lejos de Atucucho, en la loma de al frente. Parecen dos pisos, pero en realidad son un solo piso. Los personajes no caminan directamente hacia arriba, empujan a caminar hacia arriba, sino la verdad se caía. Está en la lomita del frente, en San Fernando, acá por lo occidental. Podíamos ver a Atucucho, y de Atucucho podíamos ver el set. Fue muy cómodo, una vez construida la locación, superchévere, porque tampoco queda lejos de este lugar donde yo vivo. Aquí estaban también hospedados los actores, así que realmente

fue muy cómodo ir a trabajar. Tampoco había trabajado nunca en un decorado construido. Pero, en realidad yo había durante muchos años pensado cómo se movían los personajes dentro de esa casa y para mí, además, era importantísimo saber cómo entraba la luz y por dónde entraba la luz. Lo habíamos planificado muy bien, y eso no lo iba a conseguir en una casa real. Fíjate en que la luz dentro de la casa está un poquito más allá de la realidad, es casi onírica y necesitaba las condiciones del espacio para poder hacerla. Entonces, la verdad es que tal vez esa es la justificación más fuerte de por qué lo hicimos. Luego, sumado a la imposibilidad o la dificultad de encontrar la locación, teníamos que hacerlo.

De hecho, hay tomas que yo por ahí alguna vez puse en un *post*, como yo cinco años antes había dibujado el plano en lápiz, luego le pedí a un artista que lo dibuje y cómo quedó la película, y son igualitos. Hay cinco años de diferencia entre el boceto y la toma, y eso es porque pudimos construir el set.

154

La banda sonora fue compuesta por Sebastián Escofet. ¿Cómo colaboraron para que la música complementara la narrativa y la atmósfera de la película?

Para mí la música era superimportante, sobre todo porque quería que referiera a este tema del *thriller*. Pero finalmente creo que sentí que entendía lo que yo quería y necesitaba de Sebastián Escofet, que es un músico argentino con muchísima experiencia en lo cinematográfico. Él habrá hecho unas 50 películas y series, ha trabajado con Iñárritu, con gente como Gustavo Santaolalla. Me di cuenta de que él conectaba, que entendía, y seguramente por la experiencia que tiene se le hace muy fácil como qué es lo que necesita y comenzar a proponer. De ahí para adelante el asunto fue muy sencillo.

La película tiene bastante musicalización, pero algo que yo necesitaba era que sea música, como expresaba Sebastián, «crea música no música», que básicamente son de alguna manera ambientes. Ambientes

que refieren esta situación de tensión que es constante en todas las escenas de la película. Entonces eso fue maravilloso trabajarlo con él. Hay temas superevidentes como el del final, pero en muchos espacios la música está ahí presente. No es algo que te llama, no es algo que te saque de la historia, simplemente es como un pequeño acento de tensión, eso diría yo.

Llegamos a la parte final de la entrevista, y quisiera que nos comentés el tema de la recepción del público, cómo fue la recepción de la película *El rezador*, tanto en Ecuador como en el extranjero. ¿Existieron diferencias significativas en la recepción del público?

En general el público entendió la película. Ya no sucedieron esos casos como el que te contaba de la película anterior y también porque creo que el público ha cambiado. De alguna manera no se asustan tan fácilmente sobre algún planteamiento que pueda ser disruptivo. Yo siento que a la mayoría de la gente le gustó la película y se unió con ella y han tenido reacciones muy positivas. Hay gente a la que no le ha gustado también, como te decía, me parece muy bien. Pero son menos y está lindo unirse con la gente que conecta de alguna manera con lo que estás planteando.

En los cines nos fue bien, fuimos de las películas ecuatorianas que más espectadores tuvieron ese año. Salvando las distancias con lo que pasó con la película anterior. Vivíamos en otro tiempo completamente distinto. La asistencia del público a salas ha disminuido para las que son películas diferentes a los *blockbusters*.

Creo que pudimos haber manejado, ahora viendo un poco a la distancia, el tema de *marketing*. Apuntalar un poco más el tema de la promoción. Sobre todo, porque tal vez la hicimos pensando todavía en una promoción demasiado tradicional. Yo creo que las cosas tienen que hacerse de una manera distinta. De hecho, a la película le fue bien, tuvo distribución aquí en el Ecuador. Siempre tuvo distribución internacional porque la película fue comprada desde el guion por un agente de ventas alemán.

Antes del estreno aquí ya teníamos un trato con HBO Europa y luego ha tenido otras plataformas importantes en Latinoamérica; está en Amazon Prime, en España en el RTVE Play, en Estados Unidos en cable. Es evidente que hemos tenido un público muchísimo más amplio. Es extraño porque *A tus espaldas* fue una de las películas más vistas del cine ecuatoriano y *El rezador* seguramente tenga más espectadores, pero están ya repartidos por otros espacios geográficos.

Biografías de autores

Patricia Arévalo Vargas

Trabajadora social, magíster en Ciencias Sociales y doctora en Ciencias Humanas mención Discurso y Cultura por la Universidad Austral de Chile. Su trabajo académico e investigativo se ha centrado en la privación de libertad, la intervención social y las relaciones entre afectos, cuerpo y materialidad en contextos carcelarios en Chile. Ha desarrollado investigación, docencia universitaria y trabajo territorial vinculado a reinserción social, género y políticas públicas. Actualmente se desempeña como profesora asistente y continúa una línea de indagación que articula ciencias sociales, escritura crítica y análisis visual desde perspectivas cualitativas y postcualitativas.

Susana Foxley Tapia

Magíster en Dirección de Documentales para TV, Goldsmiths, Universidad de Londres; magíster en Estudios de Drama y Teatro, Royal Holloway, Universidad de Londres. Licenciada en Letras por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Directora de documentales y guionista. Profesora asociada, Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile. Coordinadora del Archivo Fílmico (www.archivofilmico.uc.cl) de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Ha participado como directora, codirectora, investigadora y guionista en proyectos unitarios y seriados, entre los que se cuentan la serie documental sonora *Himnos locales* (2011), y los documentales *Nema Problema* (2001), *El edificio de los chilenos* (2010) o *El tiempo que queda. Barrio El Aguilucho* (2022), entre otros proyectos.

Víctor Hugo Herrera Recalde

Es ingeniero en sonido y acústica con una maestría en Dirección y Postproducción Audiovisual Digital. Actualmente es docente de Producción Musical en la Universidad de las Artes (UARtes). Con más de una década de experiencia, se especializa en diseño sonoro, composición y mezcla inmersiva. Ha trabajado en proyectos para plataformas como Amazon Prime Video, Netflix y HBO Max, incluyendo títulos como *Dedicada a mi Ex* y *P#t@s Redes Sociales*. Sus proyectos han sido nominados a los premios Colibrí e India Catalina. Además, desarrolla herramientas de *software* para postproducción e investiga la aplicación de inteligencia artificial en la sincronización audiovisual.

María de los Milagros Kruk

Es licenciada en Filosofía por la Universidad Nacional de La Plata, Argentina (UNLP), artista audiovisual y escritora. Es maestranda de la maestría en Humanidades Aumentadas de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina) e investigadora colaboradora en el Centro de Investigaciones en Filosofía (UNLP). Además, se dedica al video experimental y video arte. En 2024, su cortometraje *Self-portrait N.º 1* fue incluido en el Festival Internacional Experimental Loop (Nueva York, Estados Unidos). En 2022 participó en la muestra colectiva *Sin tiempo de Salida* (curaduría a cargo de Karina Acosta) en Galería Acéfala (Buenos Aires, Argentina) con *Autorretrato N.º 1* (video + performance).

David Osorio Schmied

Magíster en Medios Digitales, Universidad de Sussex, Inglaterra. Periodista y graduado en Comunicaciones por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Profesor asociado, Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Álvaro Pazmiño Tello

Docente e investigador universitario, especialista en comunicación audiovisual, periodismo y educomunicación. Sus líneas de investigación abarcan el periodismo en medios audiovisuales y el cine. Su trabajo se centra en la educación superior y gestión académica.

Claudia Patricia Rojas Arbeláez

Magíster en Filosofía y comunicadora social, especialista en Guion Cinematográfico y Creación Dramática. Es profesora de tiempo completo en la Universidad Autónoma de Occidente, donde ha orientado de forma permanente cursos de guion, dramaturgia y escritura de series. Su trabajo académico se articula con una sólida trayectoria como guionista de telenovelas y series para Telemundo y Televisa. Se ha desempeñado como script doctor, asesora y jurado en convocatorias nacionales de guion cinematográfico. Es autora de la novela infantil *Cuatro patas, pelos y cola*, obra que amplía su exploración narrativa hacia el público infantil.

Manual de estilo de la revista *Fuera de Campo*

Este es un resumen del manual de estilo de la Universidad de las Artes, que a su vez es una adaptación del manual Chicago-Deusto. Puede conseguir el Manual completo en el siguiente link: http://www.uartes.edu.ec/descargables/manual_estilo_chicago_deusto.pdf

I. Normas generales

Times New Roman, tamaño 12 puntos, espacio interlineal doble, numeración desde la primera página, citas de tres líneas o más van en bloque aparte con un sangrado de 2 cm y letra tamaño 10 puntos (No usar cursivas en los bloques de citas), la comilla angular («») es para uso exclusivo de citas, la comilla inglesa (‘’) para indicar capítulos de libro y artículos, la comilla simple (‘) para marcar la palabra por cualquier otra razón, notas a pie de página con letra Times New Roman tamaño 10.

II. Resumen de normas de referencia

Cita corta	Como afirma Kracauer, «el cine no es más que recuerdos». ¹
Cita larga	Como afirma Kracauer: El cine no es más que recuerdos. Recuerdos que se pelean por salir de la <i>psyche</i> a la realidad y encarnarse en imágenes en movimiento. ²
Referencia en nota (libro)	Rosario Besné, <i>La Unión Europea: historia, instituciones y sistema jurídico</i> (Bilbao: Universidad de Deusto, 2002), 133-134.
Referencia abreviada en nota	Besné, <i>La Unión Europea</i> , 133-134. (evitar el uso de <i>Idem</i> e <i>Ibidem</i>)
Referencia en Bibliografía (la bibliografía va al final)	Besné, Rosario. <i>La Unión Europea: historia, instituciones y sistema jurídico</i> . Bilbao: Universidad de Deusto, 2002.
Referencia en nota (capítulo en libro)	Anne Carr y Douglas J. Schurman, “Religion and Feminism: A reformist Christian Analysis”, en Anne Carr, <i>Religion, Feminism and the Family</i> (Louisville: Westminster John Knox Press, 1996), 14.
Referencia en nota (artículo de revista)	María José Hernández Guerrero, “Presencia y utilización de la traducción en prensa española”, <i>Meta</i> 56, N° 1: 112-113.
Película (nombre en español)	<i>Julieta</i> (Pedro Almodóvar, 2016).
Película (nombre en lengua distinta al español)	<i>Inglorious Basterds</i> [<i>Bastardos sin gloria</i>] (Quentin Tarantino, 1995).

1 Sigfried Kracauer, *De Caligari a Hitler* (Barcelona: Paidós, 1987), 56.

2 Sigfried Kracauer, *De Caligari a Hitler* (Barcelona: Paidós, 1987), 56.

Instrucciones para los autores

1.

Fuera de Campo. Revista de Cine es una revista arbitrada semestral de cine, editada en la ciudad de Guayaquil por la Universidad de las Artes. Hacemos un llamado permanente para artículos.

2.

Los artículos deben ser originales, no estar comprometidos ni estar siendo considerados para su publicación en otro lado.

3.

Las citas de obras en idiomas distintos al usado en el artículo deben ser traducidas al idioma del artículo.

La temática de los artículos debe ser cualquiera relacionada con el cine. La revista acepta análisis de la obra de cineastas, estudios de obras específicas, estudios sobre los principios generales del cine, análisis comparativos de cines nacionales, etcétera.

4.

Si bien aceptamos trabajos sobre cualquier región, *Fuera de Campo. Revista de Cine* privilegiará los trabajos sobre cine latinoamericano.

El artículo debe ser enviado al correo revistadecine@uartes.edu.ec. Cada artículo debe tener un mínimo de 4000 y un máximo de 10 000 palabras escritas en un documento de Word con letra Times New Roman, doble espacio (incluyendo texto, citas y notas a pie de página), tamaño 12 y usando como sistema de citación el manual de estilo Chicago-Deusto (http://www.uartes.edu.ec/noticia_Sintesis-basica-del-Manual-de-estilo-Chicago-Deusto.php).

Cada autor debe enviar dos documentos separados:

1.º: El artículo sin ningún tipo de identificación del autor o de su afiliación institucional que debe incluir: a) título, b) un resumen (*abstract*) en el idioma original del artículo e inglés (máximo 150 palabras), c) palabras claves en el idioma original del artículo e inglés (entre 2 y 6 palabras claves).

2.º: Una hoja en la que se especifiquen los datos del autor, su afiliación institucional, una biografía breve del autor (75 palabras), el nombre de su artículo y sus datos de contacto.

5.

Cada artículo será enviado a dos árbitros ajenos a la Universidad de las Artes. Solo se publicarán aquellos artículos que sean aceptados por ambos evaluadores o, en caso de que estos no estén de acuerdo, aquellos que sean aceptados por un evaluador y el editor de la revista. Los árbitros podrán: aceptar, aceptar con muchas correcciones o aceptar con pocas correcciones.

6.

La revista acepta entrevistas, noticias, reseñas de libros, reseñas de DVD, reseñas de festivales de cine, etcétera. También estamos abiertos a incluir en la revista textos de naturaleza distinta a la tradicional, en cuyo caso recomendamos al autor ponerse en contacto con el editor de la revista y consultar sobre esa posibilidad.

7.

Todo autor tiene el derecho de apelar la decisión de los árbitros. En ese caso debe escribir al editor un correo electrónico (pablovargas@uartes.edu.ec) en el que explique con detalles la argumentación de su solicitud de reconsideración. El caso será remitido al Consejo Editorial, el cual decidirá si se nombra un nuevo grupo de árbitros o si más bien se mantiene la decisión de los árbitros originales.

Declaración de ética y mala praxis en la publicación

Fuera de Campo. Revista de Cine se adhiere al Código de Conducta del Committee on Publication Ethics, tal como fue establecido en la 2nd World Conference on Research Integrity realizado en Singapur en el año 2010.¹ En *Fuera de Campo* estamos comprometidos con garantizar un comportamiento ético y transparente en la selección y publicación de los artículos, así como la calidad de los textos incluidos en cada número.

1. Los editores harán lo posible por garantizar que se publique solo el material de más alta calidad.
2. La aceptación o rechazo de un artículo solo debe atender a importancia, originalidad y claridad del escrito, así como a la relevancia con respecto al tema de la revista.
3. El proceso de arbitraje está claramente indicado en el llamado para artículos incluido en cada número y en su página web.
4. *Fuera de Campo* tiene un sistema de apelaciones claramente identificado en el llamado para artículos incluido en cada número.
5. El editor indicará a los árbitros cuáles son los criterios para aceptar o rechazar un artículo.
6. La identidad de los árbitros será siempre protegida y bajo ninguna circunstancia se puede revelar su identidad.
7. El editor garantizará que los árbitros no conocen la identidad o afiliación de los autores sometidos a arbitraje.
8. Todo el material recibido será procesado por el software de detección de plagio URKUND. En caso de que exista sospecha de plagio o publicaciones duplicadas se actuará usando como guía los flujogramas diseñados por el Committee on Publication Ethics.²
9. *Fuera de Campo* publicará las respuestas a artículos que los lectores envíen a la revista siempre y cuando estas sean de una calidad acorde con el nivel de la revista. En todo caso, el autor siempre debe tener la oportunidad de responder a las críticas.
10. Los editores están en la obligación de actuar en caso de sospechar que se ha incurrido en mala praxis.
11. Cualquier caso de un artículo recibido sobre el que se sospeche mala praxis (plagio, manipulación de los datos, etc.) será llevado hasta sus últimas consecuencias legales.
12. El editor está en la obligación de verificar que no haya ningún conflicto de intereses, ya sea en los arbitrajes o en los resultados.
13. Esta lista es tan solo un resumen de los aspectos más importantes de nuestro compromiso con la transparencia. Para más detalles, por favor lea el Código de Conducta del Committee on Publication Ethics.

1 http://publicationethics.org/files/Code_of_conduct_for_journal_editors_Mar11.pdf

2 <http://publicationethics.org/resources/flowcharts>



Esta es una publicación de la Universidad de las Artes,
bajo su editorial UArtes Ediciones.

Guayaquil, Ecuador

Septiembre de 2024

Familias tipográficas:

Merriweather, Merriweather Sans, Wingdings y Barlow

Fuera de Campo es un espacio donde los investigadores en cine de todo el mundo, pero especialmente de América Latina, pueden publicar los resultados de sus investigaciones en un contexto tan riguroso como el de las academias norteamericanas y europeas, pero con una actitud más amigable hacia productos que responden a las necesidades del investigador de esta región.

Director

Artes
EDICIONES