



UNIVERSIDAD DE CHILE

Evocación

Propuesta audiovisual de carácter documental, para la transferencia y resguardo del Patrimonio Cultural de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Chile

Autor: Cristián Lizama Carreño - **Profesor guía:** Osvaldo Zorzano Betancourt

Proyecto para optar al Título de Diseñador Gráfico

Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño - Carrera de Diseño - Mención Diseño Gráfico
Santiago de Chile, 2014

Agradezco a todas las personas que me han acompañado en este proceso, a mi padres, a mi abuela y mis hermanos. Ha sido un proceso largo y difícil con caídas y aprendizajes. Agradezco a los profesores que me han ayudado en especial a Osvaldo Zorzano por la dedicación y la confianza. Sobre todo doi gracias por el apoyo y el amor de Melanie y de mis amigos que siempre han confiado en mí.

Gracias



Abstract

El presente proyecto "Evocación" propone a través de una experiencia audiovisual autoral de carácter documental registrar fragmentos del imaginario social urbano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (FAU) de la Universidad de Chile con el fin de comunicar y difundir el patrimonio cultural inmaterial que posee.

La investigación, que abarca el periodo 2013-2014, nos invita a un ejercicio de mirada en la cual el autor desea retratar su visión sobre la facultad desde los ojos de un estudiante y habitante del territorio en cuestión, entregando así un cortometraje documental de diez minutos de duración que expone una selección de escenas y experiencias que buscan describir la vida en la facultad.

El proceso formal que da carácter a este trabajo de diseño se centra en el estudio de dos fuentes: la observación, en las cuales se identifican costumbres, comportamientos, personajes, espacios e infraestructura; y en el estudio del inconsciente colectivo contenido en la historia y en la apreciación de los ciudadanos por su territorio. Asimismo, este documento describirá los procesos de auto-educación experimentados por el autor, como los conceptos y fundamentos que estuvieron detrás de las decisiones de diseño que dan forma a la pieza audiovisual, producto de su formación como diseñador gráfico en esta institución.

De ninguna manera este proyecto busca ser una representación institucional de la facultad, sino más bien una mirada autoral de la ciudadanía en cuestión que ayude a la reflexión de sus habitantes con respecto a sus costumbres y su espacio. Además, se propone abrir esta visión de la escuela a diferentes perspectivas y a su vez crear un registro del estado actual de la facultad que sirva como testimonio y memoria que contribuya al capital inmaterial de la Universidad de Chile y la FAU.

Áreas del diseño asociadas:

Lenguaje Audiovisual, fotografía, documental, tipografía, creatividad, percepción, teoría de la comunicación, composición.

Palabras claves:

Patrimonio cultural, imaginario, Universidad de Chile, documental, memoria, diaporama, experiencia.

INDICE

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10	PROYECTACIÓN	116
INTRODUCCIÓN	13	/ DECISIONES DE DISEÑO	118
/ Planteamiento del problema	15	Narrativas	118
/ Objetivo General	17	Estéticas	119
/ Objetivos Específicos	17	Técnicas	120
/ Destinatarios	18	PARTES DEL PROYECTO	122
/ Justificación de la investigación	19	AUDIOVISUAL	
MARCO TEÓRICO	23	Formato	122
/ Conceptos Generales	24	Plataformas	122
Habitar	24	Estrategia de medios	123
Ciudadanía	24	PROCESO CREATIVO	125
La universidad	26	/ Conceptualización	126
Universidad y ciudadanía	27	Naming	126
Patrimonio	28	Selección tipográfica	127
Imaginario	34	/ Preproducción	130
/ Lenguaje y narrativa audiovisual:	36	Guion temático	130
Creación de documentales		Cuadros de arte	132
Antecedentes	37	/ Producción	136
El ojo y la cámara	38	Equipo	137
Conceptos del lenguaje audiovisual	40	Grabaciones exploratorias	138
El cine y el documental	48	Grabaciones dirigidas	139
Aspectos del documental	48	Grabaciones en detalle	139
/ Estado del arte: Industria creativa,	54	/ Postproducción	140
documental y patrimonio		Bitácora de edición y Postproducción	141
Referentes	54	Montaje	141
/ Facultad de Arquitectura y Urbanismo	60	Color y efectos	143
Breve historia de la facultad	61	Sonoridad y composición musical	144
Espacio FAU: residencia actual Campus Andrés Bello	63	Afiche	148
Ciudadanía FAU	74	Contenedor/ Carátula	150
PROBLEMÁTICA	78	Exportación	151
/ Problema de diseño	80	RESULTADOS	152
/ Tipo de problema de diseño	81	/ El producto	154
METODOLOGÍA	84	Visualidad Final	154
/ Descripción	84	Justificación de las tomas	156
/ Mapa de proceso	86	Licencias legales	162
TIPOLOGÍAS E IMPRESIONES	89	CONCLUSIONES	164
Estudio de tipologías	90	BIBLIOGRAFÍA	166
/ IMPRESIONES	106	ANEXOS	169
Entrevistas	108		
Nube de conceptos (entrevistas)	111		
Lluvia de ideas	112		
Conclusiones preliminares	114		

I- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN



Introducción

Una parte elemental de nuestra riqueza como sociedad multicultural y diversa ha estado profundamente ligada a la preservación de nuestro patrimonio material e inmaterial. Este último se ha exteriorizado históricamente a través de un capital humano portador de costumbres, expresiones y conocimientos que, sin los debidos cuidados, peligra de extinguirse. El resguardar este patrimonio es la tarea de los individuos que componen el complejo entramado de la memoria colectiva donde cada expresión es valiosa a la hora de construir una identidad común. Con respecto a lo anterior este proyecto busca exponer una forma en la cual el diseñador puede hacerse cargo de esta tarea colectiva, interpretado, codificando y comunicando los valores que ayudan en la edificación y divulgación del patrimonio.

El proyecto "Evocación" nace a partir de la oportunidad de generar un aporte a la comunidad universitaria a través de la comunicación visual, proponiendo así una experiencia audiovisual autoral de carácter documental que recoja y exponga fragmentos del imaginario de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile buscando ser una alternativa comunicacional a los medios establecidos por la facultad, que describa la vida en la facultad y que ayude a preservar y materializar parte del patrimonio cultural inmaterial que esta posee.

Siendo un inmueble de carácter patrimonial, poseedora de carreras emblemáticas de la Universidad de Chile, la actual sede de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo contiene dentro de sí una cultura universitaria única en su especie dadas las características de su espacio y su comunidad, la cual alberga gran cantidad de conocimiento expresado en diversas áreas que se ve reflejada en la singular manera de habitar de sus ciudadanos. De estas razones nace la intención proyectual, la cual busca plasmar las experiencias de sus ciudadanos inmersos en este espacio a través de un documental de diez minutos que se sirva de experiencias reales y cotidianas para la búsqueda de ser un retrato de la facultad desde la mirada personal de un estudiante.

En este trabajo se describirá la investigación que dará forma a la base referencial, proyectual y de realización que hay detrás de Evocación, exhibiendo así las partes formales de un proyecto de diseño gráfico, detallando en este proceso la competencia y la pertinencia que existe desde la disciplina hacia la problemática de transferencia y preservación del patrimonio. El proyecto, dispuesto para optar al título de Diseñador Gráfico de la Universidad de Chile, tendrá un carácter de autoencargo y su enfoque estará ligado con el ámbito experimental autoral.

Planteamiento del problema

La vida moderna se caracteriza por su velocidad y complejidad, las ciudades atestadas de personas e información nos conducen en un incansable fluir que nos dificulta el poder detenernos y reflexionar. La sistematización y el desarrollo con su velocidad impiden el arraigo natural del habitante con el espacio y su comunidad, fragmentando su identidad en experiencias que se pierden en el olvido. He aquí problemáticas trascendentales de la vida moderna: la desvalorización de los espacios y su obsolescencia ante el inminente desarrollo que sufren las capitales y las instituciones, lo que por consecuencia trae la pérdida de identidad y patrimonio. Con respecto a esto la UNESCO ha profundizado en el concepto de patrimonio cultural inmaterial (PCI) definido por esta como "todo aquel patrimonio que debe salvaguardarse y consiste en el reconocimiento de los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas transmitidos de generación en generación y que infunden a las comunidades y a los grupos un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto a la diversidad cultural y la creatividad humana"¹.

Esta responsabilidad, que involucra tanto a naciones como instituciones, busca dar valor a la memoria humana en pos del crecimiento armónico y orgánico de la sociedad y las comunidades que la integran. En nuestro país, pese a que existen políticas que salvaguardan el patrimonio, no son lo suficientemente efectivas para contrarrestar el avance del desarrollo, donde muchas veces los intereses privados se superponen al interés público; en estos casos no es solo el patrimonio cultural inmaterial el que está en juego sino que también el patrimonio tangible y natural del país.

La Universidad de Chile no queda exenta de la problemática antes descrita, entendiendo esta como una institución fundamental dentro del desarrollo de un país, poseedora de una cultura y un patrimonio materializado en sus facultades, funcionarios, estudiantes y académicos; pero que al ser parte de la urbe comparte con esta su constante transformación y reestructuración. Estos cambios, pese a ser inevitables en pos de las necesidades del país y por el paso del tiempo, transfiguran la cultura comunitaria y el espacio sin atender la preservación del patrimonio inmaterial de estas. Esto trae consigo una pérdida de la memoria ciudadana depositada en el territorio, las costumbres, las actividades y en la vida cotidiana de la universidad.

1- Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, UNESCO, 2003

Un ejemplo claro de esto es la futura demolición del valioso inmueble en Av. Vicuña Mackenna 20, el cual funcionó como Facultad de Ciencias Químicas y Farmacéuticas de la Universidad de Chile² por muchos años. Esta acción llevará consigo una pérdida patrimonial importante y a su vez el olvido de un espacio que acogió experiencias y vivencias de la ciudadanía universitaria. Situaciones como esta llevan a reflexionar sobre la fragilidad del patrimonio y la memoria, sobre qué valorizamos y qué dejamos en el olvido.

En los últimos tiempos la industria creativa ha tomado un rol activo en la preservación del patrimonio, entregando herramientas artístico-culturales que sirven de vehículo en la transmisión y difusión de la identidad cultural. Este tipo de expresiones, facilita a los países e instituciones datos e información que ayudan a la elaboración de políticas públicas que refuerzan las actividades en este sector. Dentro de los medios utilizados por la industria creativa destacan los de tipo audiovisual y en especial el documental, debido a su cercanía con la realidad y a su manera de describir los imaginarios sociales que estudia. Debido a esto existe una estrecha relación en la preservación de la memoria y el patrimonio con el acto de documentar, el cual se ha ido enriqueciendo con el pasar del tiempo mezclándose con diferentes disciplinas como el diseño, el cine, la fotografía y la música.

Teniendo en cuenta las problemáticas anteriores, se eligió la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile como lugar proyectual y locación para llevar a cabo esta investigación, donde se busca documentar y registrar el imaginario social urbano de este lugar, para luego transferirlo a una experiencia audiovisual del tipo documental que ayude a comunicar y difundir el patrimonio cultural inmaterial que posee. Esta exploración propone entregar una mirada alternativa desde los ojos de un estudiante, que permita apreciar el valor de la facultad y su fragilidad ante el paso del tiempo y los cambios que se avecinan. Es necesario entender además que el patrimonio no solo se encuentra en los inmuebles emblemáticos o en los símbolos representativos de la institución, sino que se van construyendo día tras día a través de las experiencias cotidianas de los ciudadanos, las que muy pocas veces son registradas y retratadas por su condición etérea o inmaterial. Esta riqueza intangible es quizás una de las piezas más importantes en la construcción de la identidad universitaria además de ser el engranaje principal de la sociedad comunitaria que da vida a las facultades y a la universidad. Sin estas, la estructura de la institución se debilitaría entendiendo esta como la suma de partes que construyen un todo.

2- U.Chile Online (2014, 10 de junio). Consejo Universitario aprueba por unanimidad proyecto Vicuña Mackenna 20. Obtenido el 23 de junio de 2014 en : <http://uchile.cl/u102056>

Objetivo General

Registrar y documentar -desde la mirada de un estudiante- fragmentos del imaginario social urbano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, para luego transferirlo a una experiencia audiovisual autoral de carácter documental.

Objetivos Específicos

- Registrar de manera audiovisual una diversidad de experiencias cotidianas sobre el habitar de los individuos que componen el territorio FAU dentro del periodo 2013 y 2014.
- Desarrollar una propuesta audiovisual de carácter documental que logre representar parte del imaginario de la FAU y de los diferentes actores universitarios.
- Gestionar la producción del proyecto, de esta manera poder darlo a conocer y establecer redes que posibiliten su difusión.
- Comunicar y difundir el patrimonio cultural inmaterial que posee la facultad.

Destinatarios

Todas las personas relacionadas con la facultad ya sean "habitantes" o "visitantes" de este territorio (material e inmaterial) correspondiente al imaginario social de la Facultad.



Medios de contacto

- Plataformas online de contenido audiovisual: Vimeo, Youtube, etc.
- Redes sociales relacionadas con la facultad y la Universidad de Chile.
- Sitio Web FAU (<http://www.fau.uchile.cl/>)
- Instalaciones físicas de emisión audiovisual dentro de la FAU.

Justificación de investigación

La construcción del "Edificio Marcoleta" en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Nos situamos en un punto importante en la historia de la facultad donde podemos identificar diversas problemáticas como la construcción de un nuevo edificio en el campus³, este proyecto que pretende emplazarse en el sector norponiente de la facultad traerá grandes cambios estéticos como acabar con el clásico pórtico de Marcoleta y la casona ubicada al lado del casino. Además, traerá consigo grandes cambios en el volumen de la comunidad universitaria permitiendo incrementar la matrícula de los programas en más de un 50%. Estos cambios, si bien son necesarios, transformarán el carácter de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo y de su ciudadanía, siendo necesario rescatar este momento histórico antes que el desarrollo deje atrás el carácter de esta generación. Es responsabilidad de cada ciudadano proteger el patrimonio que se va construyendo con el pasar de cada generación, para de esta forma guardar en la memoria los diferentes aspectos de la actividad social que da vida a la universidad, así como estar atentos a las transformaciones que vive cada facultad y la educación chilena en general.

Dar valor a la vida cotidiana y al habitar de los ciudadanos que coexisten en comunidad dentro de la facultad

Con los cambios sociales de las últimas décadas, nuestra sociedad se encuentra cada vez más segmentada. Esto se debe, en su mayor parte, al surgimiento de nuevas tecnologías, a horarios laborales cada vez más extensos, a la frecuencia con la que cambiamos de trabajo y casa y a ciudades cada vez más grandes y pobladas. El aumento exacerbado del individualismo está haciendo cada vez más difícil encontrar una sensación de comunidad.

Por estas razones es necesario dar valor y fortalecer la colectividad promoviendo una visión positiva y dignificadora a la vida comunitaria que posee la facultad, entendiendo que esta ayuda a que sus ciudadanos sean más felices y saludables, instaurando así una red social más fuerte, estable y solidaria. Esto en la práctica crea en

3- DIRCOM - UChile. (2014, 7 de mayo). Consejo Nuevo edificio Marcoleta de la FAU fue aprobado por unanimidad por el Consejo Universitario. Obtenido el 23 de junio de 2014 en : <http://uchile.cl/t101066>

estudiantes y docentes un sentido de pertenencia con la universidad, lo que ayudaría a llevar de mejor manera su carga académica y social.

Salvaguardar el patrimonio a través del diseño

El año 2003 a través de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial liderada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), se pronuncia la importancia que hay detrás del patrimonio cultural inmaterial y la responsabilidad de las naciones por resguardarlo y protegerlo. Esta convención ha impulsado a los países en la creación de políticas públicas que hagan latente la necesidad de salvaguardar el patrimonio ante las incidencias culturales de la globalización.

Existen diversas profesiones que desde sus áreas de conocimiento han aportado en esta labor; dentro de éstas, destaca Diseño Gráfico, al concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales y con objetivos claros y determinados. Estas cualidades permiten que la disciplina comunique gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, que se preocupen de factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

En nuestro país, a principios de la década de los 90's el diseño se enfocó en desarrollar aspectos tecnológicos y formales que se pudieran relacionar con el ámbito comercial, encontrando en el marketing y la publicidad su principal nicho. Con el transcurso del tiempo el diseño se ha abierto a nuevas discusiones sobre su rol en la sociedad encontrando nuevos senderos relacionados con la cultura y la responsabilidad social. En esta senda es necesario entender al Diseño como una disciplina que puede ser más que un facilitador en la venta de bienes y servicios, y que puede estar al servicio de temáticas más profundas y humanas como es el resguardo y transferencia del patrimonio cultural inmaterial. Es nuestra responsabilidad como diseñadores expandir los campos de desarrollo relacionándolos con otras disciplinas como el arte, el cine, la música y la fotografía utilizándolas a favor del desarrollo del bienestar público y social.

4- Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, UNESCO, 2003

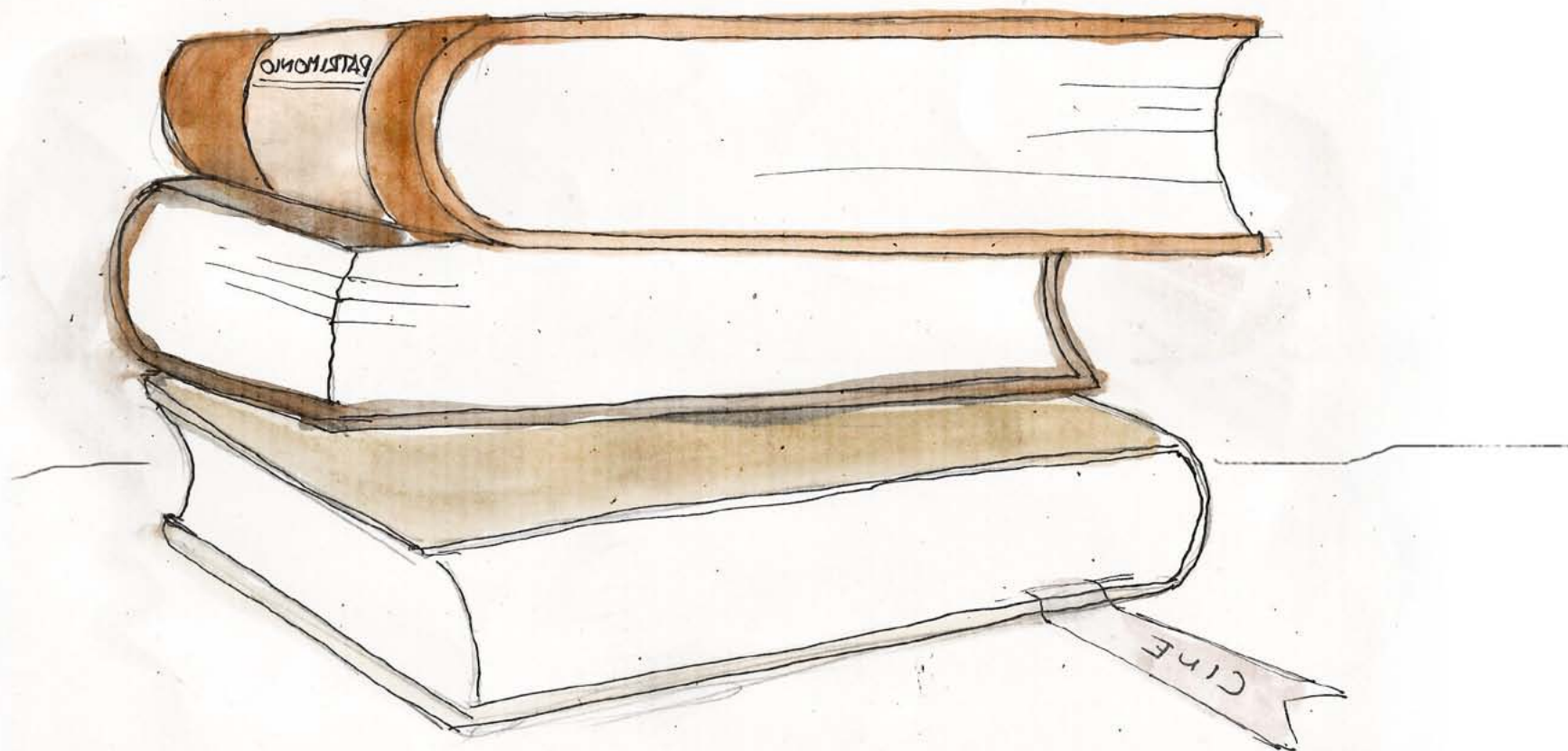
Motivación

Ya son casi 40 años desde que la Facultad de Arquitectura y Urbanismo se emplazara en el inmueble que fuera creado en el año 1883 para el regimiento de caballería N°2 "Cazadores". Son más de 130 años de historia que han ido concediendo a este recinto un aura que lo convierte en un lugar único, poseedor de un paisaje privilegiado, en el cual se pueden descubrir árboles centenarios que superan en edad a la mayoría de los inmuebles que los rodean. El estar ubicado al lado del parque San Borja le confiere al espacio un singular hermetismo que la aleja de los ruidos de la urbe; pese a su emplazamiento en el centro neurálgico de la capital, esta entrega un ambiente propicio para el desarrollo humano y académico.

El ambiente académico que la institución comparte con el inmueble ayuda a que sus ciudadanos puedan desarrollarse en este espacio de manera íntegra, combinando tanto la vida social como la responsabilidad académica, dentro de esta lógica existen una serie de manifestaciones de la comunidad universitaria que ayudan a que este lugar siga creciendo y mantenga las cualidades que han ayudado a diversas generaciones a entender el conocimiento y la labor profesional desde un enfoque público y humano.

La motivación de la cual nace este proyecto es poder hacer un aporte a esa comunidad universitaria que ha coexistido en este espacio histórico, y a la vez poder hacer un aporte simbólico a la universidad que sirva como memoria que retrate la vida en la facultad. Y así, de esta manera materializar parte de los recuerdos, las emociones que se van depositando en el imaginario de la facultad y en la remembranza de sus ciudadanos. Esta acción exhibe el interés por devolver parte del conocimiento entregado por la facultad, dando un ejemplo ciudadano trabajando en pos de la comunidad FAU, e incentivando a que otros puedan ver esta forma de hacer universidad.

II-MARCO TEÓRICO



1.- Conceptos Generales

Habitar

Según el filósofo alemán Martin Heidegger (1951) "somos en la medida en que habitamos, ser hombre (y ser mujer) significa: estar en la tierra como mortal, significa: habitar. La apropiación del lugar significa construirlo: habitarlo, en conformidad a la dignidad de las personas." En otras palabras los individuos tenemos una relación directamente proporcional con el espacio o lugar en que nos desarrollamos, por esto un terreno, una casa, un pueblo, una ciudad o una universidad están marcados por símbolos que hablan de y por sus habitantes, describiendo características tangibles e intangibles de su cultura y su manera de vivir.

Así mismo, el habitar se define como "la interacción humana desplegada en el espacio que rodea al cuerpo por la cual se organiza, ocupa y coloniza en función de las necesidades."⁵, esto nos dice que para ser parte de un lugar es necesario marcar e irrumpir con el fin de hacer manifiesta nuestra voz y definir nuestro nivel de arraigo en el territorio. Tal como se da en el hogar cuando se adorna al gusto del residente o cuando el barrio se ordena según la decisión de los vecinos, el espacio habla de nuestras necesidades y deseos, en una especie de comunicación silenciosa con aquellos que quieren entender mas allá de la palabra.

Ciudadanía

Acercamientos al concepto de Ciudadanía

Etimológicamente el término ciudadanía proviene del latín "civitas", que significa ciudad. Por tanto, ciudadanía es la condición que se otorga al ciudadano de ser miembro de una comunidad organizada⁶. Con el tiempo este concepto acogió diferentes perspectivas y definiciones. Según Pérez Baltodano (1997):

"Ciudadanía" se entiende como la capacidad del individuo para participar en la definición de los procesos sociales, políticos y económicos que afectan su condición como miembro de una

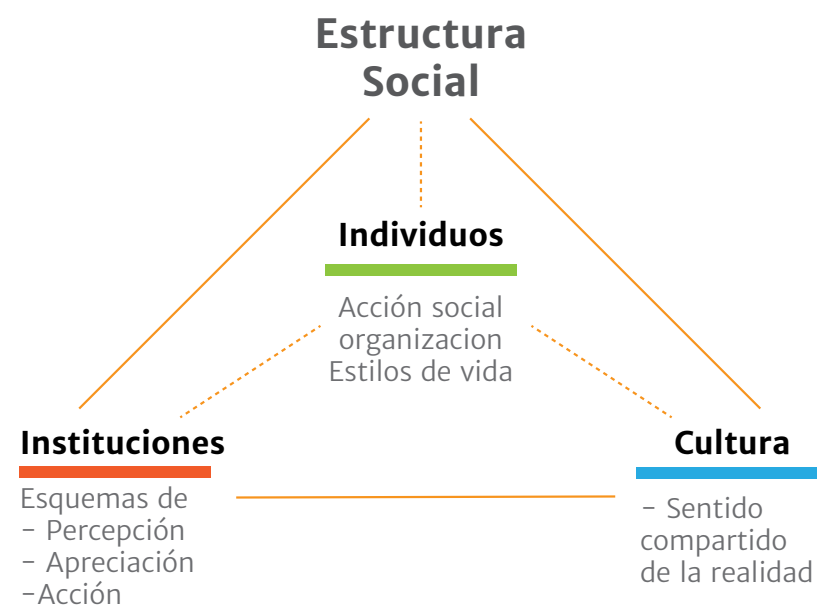
5- Definición de "Habitar" (DRAE, s.f.)

6- Definición de "Ciudadanía" (DRAE, s.f.)

sociedad determinada o, simplemente, la capacidad del individuo para actuar dentro de estos procesos asumiendo que representan un orden legítimo y adecuado. Esta relación tan dinámica y vulnerable ha sido condicionada por el proceso histórico de surgimiento y consolidación de los Estados soberanos y de la amplitud o flexibilidad de los espacios diferentes a los controlados por el Estado (p.32).

A medida que se diversifica y crece nuestra sociedad, es necesario hacer una disección constante a las partes que componen nuestro espacio, con el fin de encontrar respuestas a los comportamientos sociales. Es preciso entender la relación de estas partes desde lo micro a lo macro: del ciudadano a la ciudadanía, de la ciudadanía a la institución, de la institución a la sociedad. Por lo tanto, dar énfasis a la comunicación que tiene el individuo con su entorno y en cómo esta conversación nos va diferenciando, otorgándonos una identidad particular dentro de las piezas que conforman la colectividad.

Para efectos de esta investigación se ha recogido el caso particular de la universidad como institución esencial en el esquema social del país haciendo relación al concepto descrito por el doctor en Sociología Alberto J. Olvera (2008) "La ciudadanía implica la conformación de espacios públicos para el debate, la reflexión y la propuesta, de instituciones que den respuesta a los requerimientos de los ciudadanos de hoy, activos, arquitectos de las nuevas democracias, a las que dan forma y vida, no sólo como sujetos de derechos, sino que se apropian de esos derechos y los ejercen a la vez que asumen sus responsabilidades ante su comunidad." (p.7).



Origen del gráfico: J. Zino Torrazza (2000): La estructura social, Murcia, Universidad Católica San Antonio.

La universidad

Definiciones próximas al proyecto

Teniendo en cuenta que la Universidad es un ente complejo compuesto de diversos segmentos, aco-
taremos el caso particular que se vive en la Facul-
tad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad
de Chile. La idea es poder describir y explorar la
particularidad de esta facultad en búsqueda de
patrones que nos ayuden a comprender así las es-
tructuras más complejas como la misma Univer-
sidad de Chile como institución y el inconsciente/
conciente retrato que hace de la sociedad chilena.

Para comenzar definiremos Universidad (del latín
universitas, universitatis) como "Institución de en-
señanza superior que comprende diversas facul-
tades, y que confiere los grados académicos co-
rrespondientes. Según las épocas y países puede
comprender colegios, institutos, departamentos,
centros de investigación, escuelas profesionales,
etc. Conjunto de personas que forman una corpo-
ración."⁷

Pues bien, la universidad como una micro-socie-
dad representa o da una imagen de la macro-so-
ciedad que la alberga. En esta relación, la Univer-
sidad según Triviño Bonifay (s.f.):

"Nunca ha sido limitada exclusivamente al lugar
en que se encuentra, siempre ha sido parte ac-
tiva de una sociedad mayor. Si bien los estados
descansan sobre ella para su propio desarrollo,
ella se alimenta a un nivel mucho mayor que el
nacional, está en continua exposición y por esa
condición sirve como ventana al interior y al ex-
terior, para que la sociedad nacional descubra
el estado del mundo y sus constantes avances."

En función de esto, podemos decir que la Univer-
sidad está en constante conversación con su ciu-
dadanía, el país y el mundo conciliando las escalas
del conocimiento desde diversas perspectivas en
pos del crecimiento social y universitario.

Cabe destacar que para deducir mejor la estruc-
tura de la Universidad es necesario entender sus
funciones. Según Julián Marías en "La universidad:
realidad problemática" (1953) las enumera así:

- 1- Función en la vida intelectual creadora.
- 2- Función docente.
- 3- Función social en cada país.
- 4- Función de relación internacional.

Por otro lado dentro la universidad y en el caso par-
ticular FAU podemos encontrar tres esta-mentos
genéricos que dan vida a la sociedad universitaria,
estos son: Académicos, Estudiantes y Funciona-
rios. La interacción de estos tres tipos de actores
entre sí constituye la dinámica universitaria desa-
rrollada en el territorio de la facultad.

Teniendo en cuenta lo anterior podemos hacer
un mapa en el cual podemos identificar las rela-
ciones de los actores y como estos dan forma a
la ciudadanía universitaria. Esto es una pieza clave
para estudiar el espacio y como este se dispone y
se construye por su sociedad.



Detalle escudo U. de Chile, Casa Central

7- Definición de "Universidad" (DRAE, s.f.)

Universidad y ciudadanía

Con el fin de profundizar en las relaciones universitarias es neces-
ario ahondar en el vínculo que la institución tiene con las personas
que la componen, entendiendo que la institución apunta a las di-
versas perspectivas individuales hacia un solo foco el cual procura el
bienestar social, este punto tiene una mirada política ya que mani-
fiesta el deber de las ciudadanías universitarias. Según Gasca-Pliego
y Olvera-García (2011) "la educación de la ciudadanía debe ser res-
catada en toda su magnitud, donde la universidad actúe como actor
clave en los procesos de democratización; ello implica que la univer-
sidad debe abrirse hacia la sociedad y para la sociedad, estrechan-
do los lazos que la vinculan, partiendo del diálogo entre todos los
actores universitarios (administrativos, docentes, investigadores y
alumnado), a través de proyectos que vinculen al alumno con la rea-
lidad y que lleve a la acción lo que aprende en las aulas". Así mismo,
es importante ir a la base y entender cómo se desarrolla la sociedad
universitaria, cómo vive, cómo se expresa y de dónde construye los
procesos para el desarrollo del país.

Para esto es necesario estudiar y entender la territorialidad material
e imaginaria que envuelve a estas comunidades con el fin de desa-
rrollar un retrato que ayude a conocerse y reconocerse como ciuda-
danos y actores de una institución responsable en parte del cambio
social del país. En otras palabras, si describimos el habitar de estas
ciudadanías universitarias podremos descubrir un espacio y un terri-
torio único donde se mezcla el estado actual del país y su aspiración
por un cambio social a nivel individual y colectivo.



Foro ciudadanía FAU

Patrimonio

Existen diversas definiciones de patrimonio, una de ellas y la más básica lo define como "El conjunto de bienes propios de una persona o de una institución, susceptibles de estimación económica"⁸. También podemos encontrar definiciones más completas como la de Georgina DeCarli⁹ (2007) la cual lo expresa como: "El conjunto de bienes culturales y naturales, tangibles e intangibles, generados localmente, y que una generación hereda/transmite a la siguiente con el propósito de preservar, continuar y acrecentar dicha herencia."

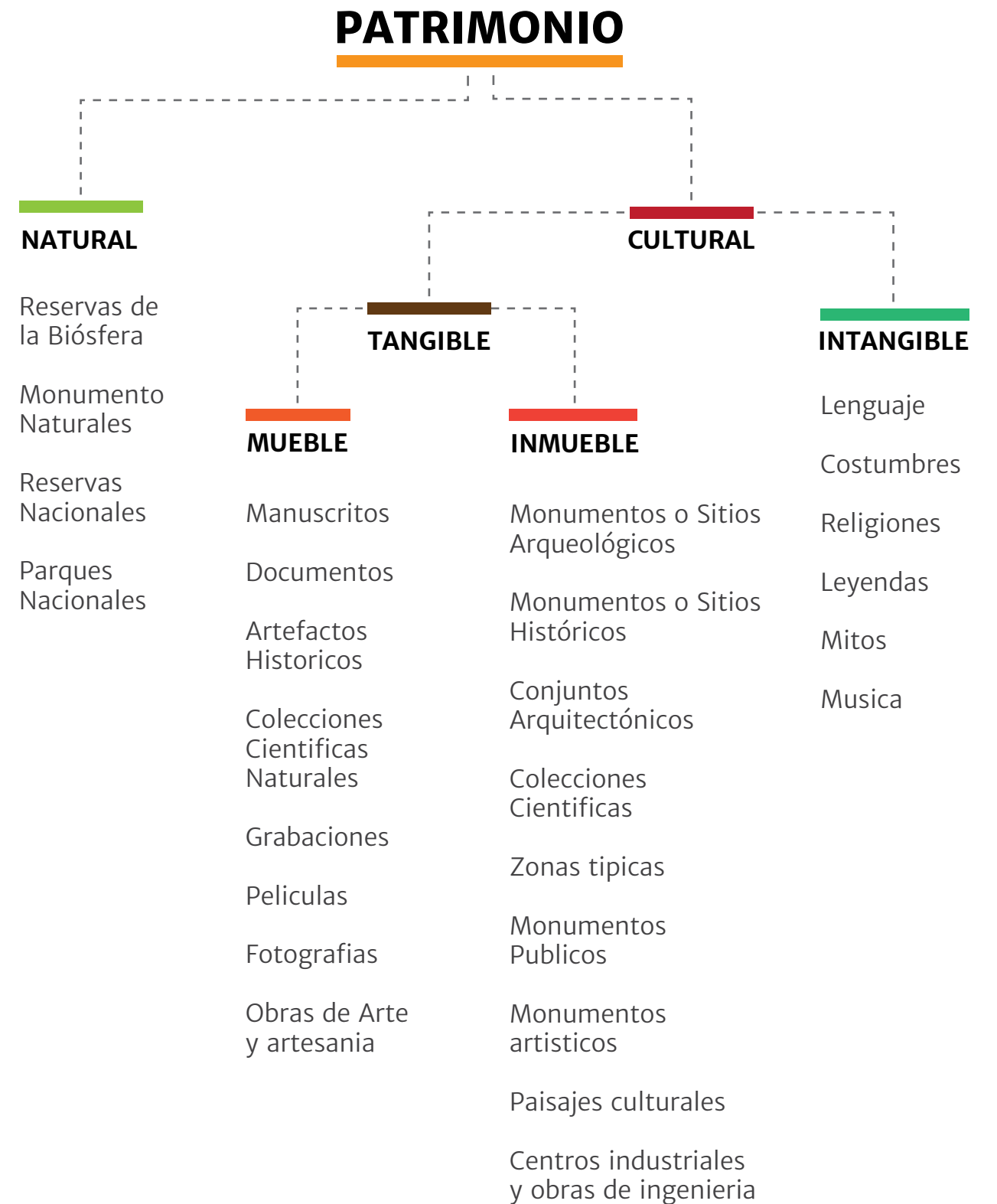
Este concepto puede ser aplicado tanto a personas como instituciones como en el caso de una nación. Según la definición de la UNESCO el patrimonio es conformado por "el territorio que ocupa, su flora y fauna, y todas las creaciones y expresiones de las personas que lo han habitado: sus instituciones sociales, legales y religiosas; su lenguaje y su cultura material desde las épocas históricas más antiguas. El patrimonio comprende los bienes tangibles e intangibles heredados de los antepasados; el ambiente donde se vive; los campos, ciudades y pueblos; las tradiciones y creencias que se comparten; los valores y religiosidad; la forma de ver el mundo y adaptarse a él. El patrimonio natural y cultural constituyen la fuente insustituible de inspiración y de identidad de una nación o institución, pues es la herencia de lo que ella fue, el sustrato de lo que es y el fundamento del mañana que aspira a legar a sus hijos."¹⁰

Al Patrimonio, podemos sub-clasificarlo en diversos patrimonios con la finalidad de agrupar los distintos tipos de bienes y facilitar su estudio y tratamiento.

8- Definición de "Patrimonio" (DRAE, s.f.)

9- Directora del Instituto Latinoamericano de Museos, ILAM.

10- UNESCO: Salvemos lo Nuestro. Imprenta Siglo XXI. Santiago de Chile. 1986



Patrimonio Cultural

El Patrimonio Cultural es el conjunto de bienes tangibles e intangibles, que componen la herencia de un grupo humano, que refuerzan emocionalmente su sentido de comunidad con una identidad propia y que son percibidos por otros como característicos. El Patrimonio Cultural como producto de la creatividad humana, se hereda, se transmite, se modifica y optimiza de individuo a individuo y de generación a generación.

Patrimonio Cultural Tangible

El Patrimonio Tangible está constituido por objetos que tienen sustancia física y pueden ser conservados y restaurados por algún tipo de intervención; son aquellas manifestaciones sustentadas por elementos materiales productos de la arquitectura, el urbanismo, la arqueología, la artesanía, entre otros. Se subdivide en:

Bienes muebles: son los productos materiales de la cultura, susceptibles de ser trasladados de un lugar a otro. Es decir, todos los bienes materiales móviles que son expresión o testimonio de la creación humana o de la evolución de la naturaleza que tienen un valor arqueológico, histórico, artístico, científico y/o técnico. Ejemplo de ello son: pinturas, esculturas, libros, maquinaria, equipo de laboratorio, objetos domésticos, objetos de trabajo y objetos rituales, entre otros.

Bienes inmuebles: son bienes amovibles que son expresión o testimonio de la creación humana o de la evolución de la naturaleza y por tanto tiene un valor arqueológico, histórico, artístico, científico y/o técnico. Ejemplo de ello son: un acueducto, un molino, una catedral, un sitio arqueológico, un edificio industrial, el centro histórico de una ciudad, entre otros;



Patrimonio Valparaíso. Foto: Tania Ruiz

Patrimonio Cultural Intangible

El Patrimonio Intangible puede ser definido como el conjunto de elementos sin sustancia física, o formas de conducta que procede de una cultura tradicional, popular o indígena; y el cual se transmite oralmente o mediante gestos y se modifica con el transcurso del tiempo a través de un proceso de recreación colectiva. Son las manifestaciones no materiales que emanan de una cultura en forma de:

- saberes (conocimientos y modos de hacer enraizados en la vida cotidiana de las comunidades),
- celebraciones (rituales, festividades, y prácticas de la vida social),
- formas de expresión (manifestaciones literarias, musicales, plásticas, escénicas, lúdicas, entre otras) y
- lugares (mercados, ferias, santuarios, plazas y demás espacios donde tienen lugar prácticas culturales).

Para efectos de esta investigación es necesario profundizar en las diversas definiciones que se conocen sobre esta sub-clasificación. Según la

UNESCO¹⁰ "el patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana"

Las convenciones nos llevan a afirmar que el patrimonio cultural inmaterial es:

- **Tradicional**, contemporáneo y viviente a un mismo tiempo: no solo incluye tradiciones heredadas del pasado, sino también usos rurales y urbanos contemporáneos característicos de diversos grupos culturales.
- **Integrador**: El patrimonio cultural inmaterial no se presta a preguntas sobre la pertenencia

10- ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?. Extraído el 3 de Septiembre de 2014. Disponible en: <<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00002>>



Danzas tradicionales, marcha por la educación 2011

de un determinado uso a una cultura, sino que contribuye a la cohesión social fomentando un sentimiento de identidad y responsabilidad que ayuda a los individuos a sentirse miembros de una o varias comunidades y de la sociedad en general.

- **Representativo:** El patrimonio cultural inmaterial no se valora simplemente como un bien cultural, a título comparativo, por su exclusividad o valor excepcional. Florece en las comunidades y depende de aquéllos cuyos conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades.

- **Basado en la comunidad:** el patrimonio cultural inmaterial sólo puede serlo si es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Sin este reconocimiento, nadie puede decidir por ellos que una expresión o un uso determinado forma parte de su patrimonio.

Patrimonio Cultural-Natural

El Patrimonio Cultural Natural parte de una visión donde la aproximación al patrimonio se redimensiona, entendiéndolo como un patrimonio integral que en América Latina es un continuo inseparable, como tal, es expresión de una intensa y permanente relación de los seres humanos y su medio.

El Patrimonio Cultural-Natural está constituido por elementos de la naturaleza, que se mantienen en su contexto original, intervenidos de algún modo por los seres humanos. Ejemplo de ello son:

- vestigios arqueológicos o históricos en su contexto natural original;
- vestigios fósiles paleontológicos asociados a actividad humana in situ;
- vestigios subacuáticos de actividad humana;
- el paisaje cultural, producido en un determinado tiempo y espacio, que se ha mantenido inalterable

Patrimonio Natural

El Patrimonio Natural es el conjunto de bienes y riquezas naturales, o ambientales, que la sociedad ha heredado de sus antecesores.

Está integrado por:

- los monumentos naturales constituidos por formaciones físicas y biológicas o por grupos de esas formaciones que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista estético o científico.
- las formaciones geológicas y fisiográficas y las zonas estrictamente delimitadas que constituyan el hábitat de especies animal y vegetal, amenazadas o en peligro de extinción.
- los lugares naturales o las zonas naturales estrictamente delimitadas (como parques nacionales, áreas de conservación, entre otros) que tengan un valor excepcional desde el punto de vista de la ciencia, de la conservación o de la belleza natural-

Una nueva conceptualización del Patrimonio Intangible se desarrolla, sobre la dimensión del hacer natural. La noción de Patrimonio Intangible Natural, surgida muy recientemente y en plena investigación, se conceptualiza como aquellos ele-



Torres del Paine. Foto: Miguel Vieira

El Patrimonio Natural Intangible

mentos “no tocables” del entorno natural que se combinan para crear los objetos naturales. Esta noción nos ayuda a entender y definir, en nuevos términos, nuestra relación con los elementos de lo natural vivo. “Estos elementos –explica el Comité del ICOM para los Museos y Colecciones de Historia Natural- pueden ser sensoriales, como el sonido de un paisaje, o procesos como la selección natural. Como concepto, el Patrimonio Natural Intangible está surgiendo prominentemente”.

Este novedoso tema ha despertado creciente interés en los museos que coleccionan, resguardan e interpretan el patrimonio natural, dando creciente atención al medio o entorno en el que éste se desarrolla y manifiesta su physis, esto es, la naturaleza en sus procesos de manifestación y generación.

Todas las definiciones sobre clasificaciones del patrimonio presentadas (patrimonio cultural, patrimonio intangible, patrimonio tangible, bienes inmuebles, bienes muebles, patrimonio cultural-natural y patrimonio natural) han sido redactadas haciendo consulta de los siguientes documentos:

- DGPat: “Marco Conceptual”, Dirección General de Patrimonio, Subsecretaría de Patrimonio Cultural, Secretaría de Cultura, Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Enero de 2004, Sitio Web: <http://dgp.at.buenosaires.gov.ar>
- CAB: “Reunión de expertos en Patrimonio Cultural y Natural”, Convenio Andrés Bello, Santa Fé de Bogotá, 6 y 7 de Diciembre, 1999. Documento impreso.
- INAH: “Talleres de Análisis: El Patrimonio Cultural de la Nación frente al siglo XXI”, Conclusiones (versión definitiva), Instituto Nacional de Antropología e Historia, Coordinación Nacional de Restauración del Patrimonio Cultural, México, ExConvento de Churubusco, 10 de agosto de 1999. Documento impreso.
- UNESCO: “Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural”, París, 1972
- UNESCO: “Declaración de México. Conferencia Mundial sobre políticas culturales”, París, 1982
- UNESCO: “Recomendación sobre la Protección de los bienes culturales muebles”, París, 1978
- UNESCO: “Recomendación sobre la Conservación de los Bienes Culturales que la ejecución de obras públicas o privadas pueda poner en peligro”, París, 1968
- UNESCO: “Recomendación sobre los medios más eficaces para hacer los museos más accesibles a todos”, París, 1960.

El Imaginario



Mural "LA MADRE Y SUS HIJOS".
Mono González

"El imaginario" es un concepto que ha sido abordado desde muchas perspectivas y disciplinas que tratan de explicar el comportamiento humano y su manera de percibir la realidad. Desde una mirada general Gilbert Durand (1994) define el imaginario como "la inevitable representación, la facultad de la simbolización de la cual emergen continuamente todos los miedos, todas las esperanzas y sus frutos culturales desde hace aproximadamente un millón y medio de años, cuando el homo erectus se levantó sobre la tierra (p.77.). Profundizando en esta noción, Miguel Rojas Mix (2006) señala: "es un mundo, una cultura, una inteligencia visual que se presentan como un conjunto de íconos físicos o virtuales, se difunden a través de una diversidad de medios e interactúan con las representaciones mentales" (p.18). En otras palabras, la idea central de los imaginarios reside esencialmente en la fabricación de una imagen visible, y la abstracción de un símbolo (significado-significante) de los actores sociales urbanos que se encuentran en un espacio determinado.

Según el arquitecto mexicano Eduardo Torres (2010) "Para la construcción conceptual de lo imaginario, se contempla todo aquello que se estructura a partir de lo real y de las prácticas sociales. Lo imaginario requiere de una imagen mental ya que es su materia prima. Esta materia prima, siendo un producto imaginal, se hace social cuando es comunicada." Por lo tanto esta imagen mental es una representación directa o indirecta, inmediata o transpuesta, de un referente material, moral o intelectual, que es compartido a través de palabras y conceptos.

Con lo anterior, se puede señalar que el imaginario es:

- Una producción de discursos y prácticas fluctuantes de diversa naturaleza.
- Una representación psico-socio-cultural y simbólica, que puede darse de manera individual o colectiva, y que se origina principalmente en el uso y apropiación cotidiana de cualquier tipo de espacio.
- El conjunto de imágenes que de forma individual o colectiva se interioriza y se configura en la base desde la cual se mira, clasifica y ordena el entorno, a tal punto que regula diferentes dinámicas de la vida.

En este sentido, considera que:

- Su estudio se puede orientar desde aquellos conjuntos que se remiten a la ciudad vivida y los que se centran en la representación de la ciudad y transforman así la percepción en imagen del espacio.
- A partir del estudio o análisis de lo imaginario se pueden establecer representaciones sociales que tienen como función atribuir un sentido a la realidad, definir y orientar los comportamientos o prácticas urbanas. Estas representaciones sociales portan la marca del sujeto y de su actividad. Torres (2010)

Por otra parte Armando Silva (2007) nos dice que el reconocimiento de los imaginarios ayudan en la construcción de archivos y testimonios que, "más allá de almacenar cosas tangibles, van almacenando experiencias estéticas y valoraciones simbólicas. Dichos archivos sirven para jerarquizar y valorar culturalmente los objetos y sus imaginarios." (p.65). En este sentido, mientras que lo imaginario nos relata la percepción grupal a través de los deseos, el archivo implica su documentación, almacenamiento y reconocimiento. "Los imaginarios apuntan a una categoría cognitiva que revela cómo los seres sociales, no por medio de la razón, sino más bien a través de la sensación perciben sus propios mundos y realidades." (Silva, 2007). El archivo nos ayuda a poder materializar y orientar la observación sistemática, propias de la orientación científica, hacia un campo creativo de producción de imágenes que rivalizan con aquellas de la realidad actual para así avanzar en la reconstrucciones estética de sensibilidades colectivas.

Según el modelo aplicado por Silva, para poder identificar y describir el imaginario de una ciudad o un espacio particular es necesario recoger datos y distribuirlos en tres partes de acuerdo con una lógica trídica contemporánea, inspirada tanto en estudios semióticos cognitivos como en psicoanálisis y hermenéutica de expresiones colectivas: la ciudad, los ciudadanos y los otros. Sobre esto Silva teoriza que "la ciudad es entendida como una cualidad donde los habitantes tejen la potencialidad de ser ciudadanos; en lo segundo, los ciudadanos son asumidos como sujetos que empiezan a germinar dentro de la ciudad: la ciudad se hace real porque hay ciudadanos que la habitan, la realizan, la actualizan. Mientras la otredad corresponde a un tercero de enlace, un puente que conecta lo primero con lo segundo y corresponde a la misma percepción social que buscamos descifrar en cada estudio."

Sobre lo anterior cuando se recogen los datos en este tipo de investigaciones Silva recomienda analizarlos a través de los siguientes campos metodológicos:

- Trabajo de campo en estadísticas cualificadas de percepción grupal.
- Las técnicas de recolección de narraciones urbanas
- La semiótica de la imagen de la ciudad en los medios
- Las enunciaciones de la ciudad imaginada en las obras literarias y artísticas por periodos históricos,
- La recolección de objetos urbanos como iconografías ciudadinas.
- Las de archivos de la producción sonora, visual y audiovisual.

2.- Lenguaje y narrativa audiovisual: Creación de documentales

Como se ha manifestado anteriormente este proyecto busca adentrarse en la realidad de la Facultad con el fin de recoger relatos visuales que describan y muestren el habitar cotidiano de su comunidad. De esta forma, rescatar el imaginario urbano de este territorio y mostrarlo de manera tal que logre, comunicar el patrimonio contenido en este espacio.

Para poder lograr este cometido es necesario adentrarnos en lenguaje audiovisual y el género documental para poder extraer de sus técnicas y postulados las herramientas más adecuadas para abordar la problemática de este proyecto de diseño.



El cineasta Serguéi Eisenstein montando una película

Antecedentes

El lenguaje visual con imágenes móviles ha sido configurado en la práctica cinematográfica, y se ha perfeccionado especialmente en la creación de relatos de ficción. Desde los principios de la cinematografía se consideraba a los medios técnicos como unos instrumentos perfectos de captación objetiva de la realidad, capaces de "enlazar la vida". Sin embargo, los creadores pronto se dieron cuenta de que no era así. La vida no era en blanco y negro, ni muda, ni estaba enmarcada, ni tenía solo dos dimensiones.

La llegada del cine sonoro, la aparición del color, el acercamiento de la cámara a los personajes, el uso creciente de los movimientos de la cámara, el empleo de la profundidad de campo y la introducción de avances técnicos y recursos expresivos, parecían acercar cada vez más el cine a la realidad, pero los creadores eran conscientes de que el espacio seguía enmarcado, la profundidad de campo no era infinita, los planos cercanos agrandaban a los sujetos en la pantalla cambiando aparatosamente su escala con respecto a los planos más lejanos y en definitiva, la cámara seguía fracasando en la misión de sustituir al ojo. Fernández, Martínez (1999).

Finalmente, los creadores tomaron conciencia de que la cámara no actuaba como el ojo humano, y por tanto no podía reproducir de la misma forma la vida, ni siquiera en su apariencia visual. A partir de esta constatación comenzaron a intentar representar la realidad y la vida, empezando a relatarla, para ello fueron creando y construyendo el lenguaje audiovisual. Este lenguaje narrativo vino

a resolver la imposibilidad técnica de presentar la realidad, entregando parámetros para que a través de la representación pudiera ser recreada.

La conciencia de la narrativa audiovisual impide la plena vivencia del relato, ya que "delata el artificio, y dificulta la puesta en marcha de los mecanismos de identificación y proyección del espectador, mediante los cuales entra dentro de la historia, participando en lo que sucede a escala emocional, percibiendo sensación y expresión sin pensar en la estructura formal que las provoca." Fernández, Martínez (1999)

Según Fernández (1999) las convenciones del relato visual se basan en la analogía, la homología y la connaturalidad. Son estas características las que nos hacen vivir el relato como si fuéramos parte de él. La connaturalidad, que facilita la interpretación inmediata sin convención explícita, se apoya en la utilización de recursos propios de la fotografía, el teatro, incluso en el cómic. Si el recurso empleado es al mismo tiempo analógico (se parece formalmente a su referente real) la aceptación natural está asegurada. De este modo, el espectador integra inmediatamente estos elementos del lenguaje que interpreta de forma automática y que experimenta como naturales.

El lenguaje visual es un lenguaje vivo que se amplía y enriquece día a día con nuevas aportaciones. La única condición es la adecuación al significado informativo y expresivo de la situación representada. Significado que naturalmente ha de ser decodificado automáticamente, sensorialmente, por el espectador.

El ojo y la cámara

Existen un gran paralelo entre el ojo y la cámara, la última por ejemplo capta las imágenes a través de procedimientos tecnológicos y mecánicos mientras que el ojo lo hace a través de mecanismos fisiológicos altamente complejos. A pesar de sus semejanzas con la visión directa, la captación de imágenes con la cámara es mucho menos perfecta. También existen diferencias en la interpretación de las imágenes según provengan de la visión directa o de la cámara.

Según el manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual de Federico Fernández y José Martínez existe una serie de diferencias entre captación e interpretación:

Respecto a la captura:

- La cámara no responde con la rapidez y la eficacia del ojo ante cambios o situaciones críticas de iluminación.
- La cámara tiene limitaciones para mantener enfocados simultáneamente objetos distantes, mientras que el ojo pasa de uno a otros sin problemas.
- La cámara encuadra un espacio muy limitado, mientras que el ojo no está limitado por el encuadre y tiene un ángulo de visión muy superior
- El ojo explora la imagen y procesa la información instantáneamente, seleccionando a cada instante el punto de atención, mientras que la cámara presenta en el encuadre una imagen global sin distinguir entre señal y ruido, es decir, entre lo que es significativo y lo que no.
- Cuando la cámara busca una imagen, la exploración se hace evidente. En cambio, cuando el ojo explora la realidad, el cerebro solo hace conscientes los puntos de interés de la escena observada.
- En la visión directa el punto de atención varía continuamente, mientras que la imagen obtenida por la cámara obliga a centrar la atención

exclusivamente en ella tal como es presentada. Por ello, cuando se representan acciones en tiempo real, en muchas ocasiones el espectador puede tener sensaciones de que duran más de la cuenta.

Respecto a la interpretación:

- Las imágenes captadas por el ojo humano, provenientes de la realidad, el cerebro las recibe directamente y las procesa eficaz e instantáneamente para extraer su significado. Las imágenes procedentes de la cámara, en cambio, son previamente seleccionadas y combinadas, la exploración ya ha sido hecha; así cuando las vemos en la pantalla, el cerebro las interpreta tal y como son presentadas.
- La cámara no presenta la realidad, sino una visión de la realidad. No presenta las imágenes para que el ojo explore y seleccione lo significativo. Todo lo que presenta está ya seleccionado y se convierte en significativo
- La cámara ha visto por nosotros y ve de forma diferente. Por ello, la obtención de sus imágenes y su presentación ha de realizarse utilizando un lenguaje, que aporta el conocimiento para dirigir la visión de la cámara excluyendo aquello que no sirve al significado previsto, haciendo posible que los espectadores entiendan los mensajes visuales y les den un significado común.
- El lenguaje interviene en la selección y combinación de las imágenes organizadas en forma de mensaje, permite al emisor elaborar conscientemente mensajes con significados informativos y expresivos comprensibles para los receptores.
- Si bien el espectador no suele ser consciente del lenguaje, aunque sea capaz de decodificar el mensaje, este mensaje no habría podido elaborarse sin la aplicación del lenguaje.

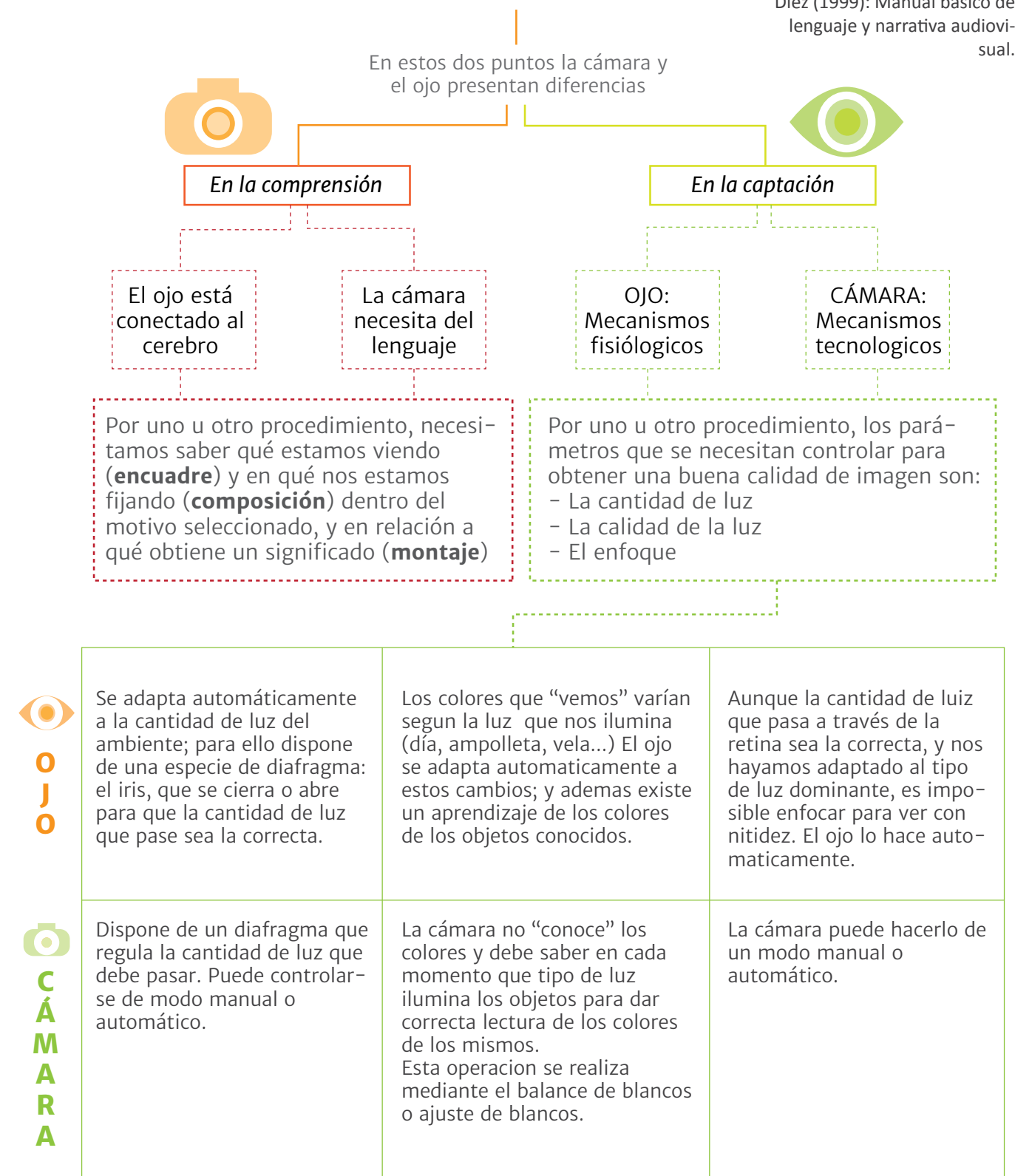
LA CÁMARA Y EL OJO

El ojo y la cámara CAPTAN imágenes

1. Captación nitida

2. Comprensión

Origen del gráfico: F. Fernández Díez (1999): Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual.



Conceptos básicos del lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de símbolos y normas de utilización que permiten la comunicación con otras personas. Este, como el lenguaje verbal que se utiliza ordinariamente al hablar o escribir, tiene sus elementos morfológicos, gramaticales y recursos estilísticos. Marquès (1995).

Según Santos (1984) es sintético, pues condensa sonido, imagen y movimiento, permitiendo representar la realidad de tal modo que genera una sensación de identificación con lo que se ve y escucha, despertando emotividades.

Bartolomé (1987) asevera que entre sus principales características podemos encontrar que:

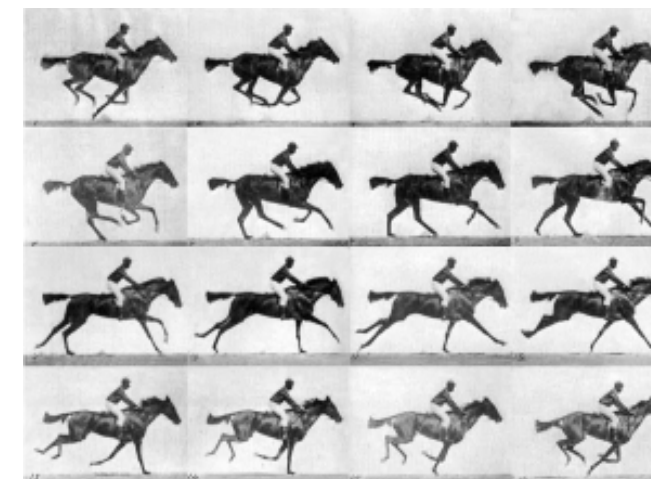
- Es un sistema de comunicación multi-sensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales.
- Promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.
- Es un lenguaje sintético que origina un encañamiento de mosaico en el que sus elementos solo tienen sentido si se consideran en conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos. "Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea" (Sergei M. Eisentein).



Narrativa

El proceso constructivo del filme o programa audiovisual se asemeja a otras construcciones visuales en las que la suma de las partes va, progresivamente, constituyendo el todo. **El plano** unidad básica de la narrativa, constituye, por agrupación, escenas y estas, a su vez, secuencias que, convenientemente entramadas dan lugar al producto final.

Hay que tener en cuenta que todos los medios de expresión y comunicación visual tienen en común la existencia del encuadre. Aunque en la visión real no existan delimitaciones, en la representación bidimensional se precisan límites. La limitación que podemos encontrar en diversas expresiones visuales como la pintura, el comic, la fotografía y los medios audiovisuales tienen en cuanto a la necesidad de seleccionar el espacio real se convierte, al mismo tiempo, en una poderosa herramienta creativa.



El caballo en movimiento (1878) de Eadweard Muybridge.

Secuencia

La secuencia, según el "Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual", es una unidad de división del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. No es preciso que esta estructura sea explícita, pero debe existir de forma implícita para el espectador.

La secuencia puede desarrollarse en un único escenario e incluir una o más escenas, o en diversos escenarios. También puede desarrollarse de forma interrumpida de principio a fin, o bien fragmentarse en partes mezclándose con otras escenas o secuencias intercaladas.

Escena

La escena es una parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por si misma no tiene un sentido dramático completo.

Toma

La toma, también llamada plano de registro, es un término que se aplica para designar la captación de imágenes por un medio técnico. El tipo de toma depende del encuadre inicial, de los movimientos de cámara y personajes y del encuadre final.

Las tomas registradas o partes de ellas pueden ser montadas, es decir, seleccionadas y combinadas mediante la compaginación (cine) o mediante la edición (video). A la parte de toma que se utiliza en el montaje se le llama plano de edición, y es lo que los cineastas han definido siempre como plano, término que ha servido también para designar la parte del sujeto recogida en el encuadre.

Plano de encuadre

El tamaño y el formato son factores en principio externos al encuadre y con frecuencia no se les da la importancia que merecen. Estos elementos poseen un extremo valor mediatizador pues afectan extraordinariamente a la percepción de lo que la imagen contiene. Al contemplar una imagen es importante su tamaño. Las imágenes se elaboran específicamente para cada medio. Aunque con frecuencia se dan alteraciones de importantes consecuencias perspectivas. En la realización cinematográfica las imágenes son concebidas y creadas para su fruición en una sala de proyección convencional en pantalla de gran tamaño. La fuerza de un plano general en sala cinematográfica puede perderse absolutamente si lo contemplamos en una pantalla de televisión. Se altera así no solo la fuerza del plano sino también los detalles de la imagen que han sido equilibrados y contruidos con ánimos expresivos y descriptivos por el director, perdiendo, en la proyección televisiva, valor descriptivo y no sólo emotivo.

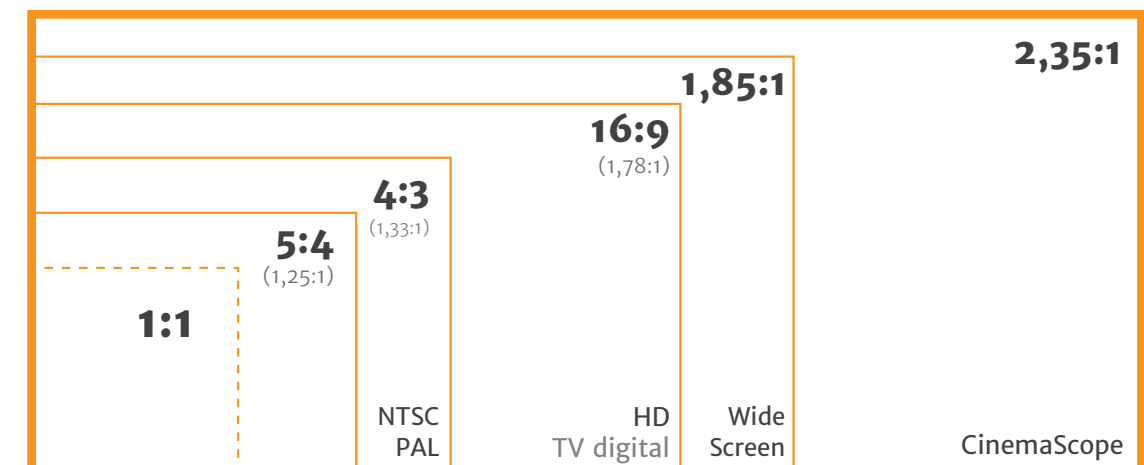
El encuadre está también íntimamente ligado al formato de trabajo o relación existente entre su altura y anchura, y no tiene nada que ver con el tamaño de la imagen proyectada. El formato se establece por la proporción entre los lados de la imagen. La relación de aspecto clásica de la televisión es de 4:3, o sea, 1:1,33, que es la misma que poseen las películas antiguas. Por el contrario, las películas panorámicas se extienden al 1:1,66 y los formatos Scope lle-








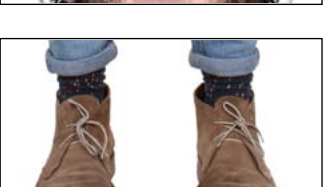
gan al 1:2,55. La televisión de alta definición y nuevas modalidades intermedias de televisión como el sistema Pal Plus mantienen una relación de aspecto 16:9, o sea, 1:1,77.

En la elección de uno u otro formato se producen importantes variaciones estéticas, especialmente en aquellos medios como el cine en que se puede, con mayor facilidad, optar por uno u otro formato. El equilibrio compositivo de la imagen puede verse sustancialmente alterado en esa elección. Además de requerir una adaptación estética distinta para cada uno, un formato más panorámico tiene consecuencias directas sobre el presupuesto de producción: es más caro, por la necesidad de llenar contenido un área mayor de fotograma. Los gastos en decoración y escenografía aumentan. La mayor parte de los filmes actuales se ruedan en formatos panorámicos y en cinemascope, especialmente en las producciones de alto presupuesto.

La toma comienza con un determinado encuadre, enmarca aquello que se va captando, dejando fuera lo demás. Para describir el encuadre que realiza la cámara se hace referencia al punto de vista que ésta adopta y al "plano" que recoge. Normalmente el plano de encuadre se clasifica tomando como referencia la figura humana. Así, los planos más usuales toman el nombre de la parte del sujeto que encuadran.

Ejemplo de cinemascope "Once a upon a time in the West" de Sergio Leone



TIPO DE PLANO	ABARCA	EL PERSONAJE	INTERESA	USO	PLANO
Plano General (G.P.GyP.G)	<ul style="list-style-type: none"> Paisaje o gran decorado. 	<ul style="list-style-type: none"> Ausente o muy pequeño. Se subraya su pequeñez o subordinación ante lo que lo rodea. 	<ul style="list-style-type: none"> El paisaje o decorado. El ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Descriptivo. Narrativo A veces, dramático y psicológico 	
Plano Conjunto (P.CyP.GC)	<ul style="list-style-type: none"> Caben holgadamente siete u ocho personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> Enmarcado en su espacio o ambiente social. Se pueden distinguir algunos de sus rasgos y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> El paisaje o decorado y la acción que en él se desarrolla. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrativo. Dramático. Menos: descriptivo. 	
Plano Entero (P.E)	<ul style="list-style-type: none"> Varios personajes puestos de pie y enteros. 	<ul style="list-style-type: none"> Como en el Plano Conjunto, pero con mayor protagonismo de los personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> La acción humana. 	<ul style="list-style-type: none"> Narrativo. Dramático. 	
Plano Americano (P.A)	<ul style="list-style-type: none"> Corta los personajes por la rodilla. 	<ul style="list-style-type: none"> Protagonismo compartido de la gesticulación y el movimiento o postura de los personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> El impacto del entorno en la acción de los personajes La respuesta de los personajes a dicho impacto. 	<ul style="list-style-type: none"> Dramático. Narrativo. Psicológico. 	
Plano Medio (P.M)	<ul style="list-style-type: none"> Corta al personaje por la cintura. 	<ul style="list-style-type: none"> Sin desaparecer la presencia corporal, la expresión del rostro se aprecia con mas claridad. 	<ul style="list-style-type: none"> Acción de los personajes en reposo. 	<ul style="list-style-type: none"> Dramático. Psicológico. Menos: narrativo. 	
Primeros Planos (P.PyG.P.P)	<ul style="list-style-type: none"> El rostro del personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Protagonismo de la expresión del rostro, desligado del escenario. El rostro como espectáculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresión de los pensamientos, sentimientos y emociones íntimas del personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Dramático. Psicológico. 	
Primerísimo Primer Plano (P.P.P)	<ul style="list-style-type: none"> Una parte del rostro. 	<ul style="list-style-type: none"> Destaca la mirada, la tensión y la atención del personaje sobre alguna acción. 	<ul style="list-style-type: none"> Producir un fuerte impacto psicológico en el espectador. 	<ul style="list-style-type: none"> Dramático. Expresivo. Simbólico. 	
Plano Detalle (P.D)	<ul style="list-style-type: none"> Una parte del cuerpo o del rostro. Un objeto o detalle del mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> Un aspecto o una acción de su cuerpo como protagonista especial. 	<ul style="list-style-type: none"> Destacar un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido 	<ul style="list-style-type: none"> Dramático. Expresivo. Simbólico. 	

Diferentes planos

Según ángulos:

Normal o Ángulo Neutro: A la altura de los ojos del personaje.

Picado: Cámara inclinada hacia abajo, personajes y objetos vistos desde arriba.

Contrapicado: Cámara inclinada hacia arriba, personajes y objetos vistos desde abajo.

Cenital: Es una posición de cámara desde la vertical superior del objeto o persona.

Nadir: Es una posición de cámara desde la vertical inferior del objeto o persona.

Aberrante: La cámara se inclina para recoger la imagen.

Subjetiva: La cámara subjetiva filma desde un punto de vista personal. El público vive la acción de la película como una experiencia personal. El espectador es colocado dentro de la película, por su cuenta como un participante activo o empatizando con un personaje de la película y viendo el suceso a través de sus ojos. También se implica



Ejemplo Plano Subjetivo

al espectador cuando alguien en la escena mira directamente a la cámara, estableciendo de esta manera una relación entre espectador e intérprete.

Según duración y posición:

Plano master: Toda la acción de la escena rodada en un plano más o menos general.

Plano secuencia: Toda la acción de la escena rodada en un solo plano, sin cortes, o, al menos, la mayor parte de la escena.

Plano y contraplano: Cuando se rueda a dos personajes enfrentados y se hace un plano de cada uno con la misma relación de inclinación, y altura de cámara y un tamaño correspondiente de plano. Puede ser con o sin escorzo.

Plano con escorzo: cuando se rueda un plano de un personaje y tenemos la espalda del otro personaje en primer término.

Contracampo: Cuando se ha rodado un plano y al siguiente, se coloca la cámara exactamente en el lado opuesto de la acción, justo enfrentada con la posición anterior.

Según movimientos:

Cámara al Hombro: Se utiliza en televisión de manera habitual. También subjetivo.

Cámara en Mano¹¹: Cámara temblorosa —también llamada shaky camera, cámara inestable, cámara en mano o cámara libre— es una técnica cinematográfica donde los métodos de imagen estable están decididamente prescindidos de ellas.

La cámara está sostenida en la mano, o entrega la apariencia de estar sostenida en mano, y en muchos casos, las tomas están limitadas en lo que un fotógrafo podría consumir con una cámara. La cámara inestable entrega una secuencia fílmica, un ad hoc, una captación electrónica de noticias o un sentimiento de película documental. Esto sugiera una filmación no ensayada y no preparada de realidad, y puede proporcionar una sensación de dinamismo, inmersión, inestabilidad y nerviosismo. La técnica puede ser usada para entregar una apariencia pseudo-documental de cine vérité a una película.

Barridos: Movimiento más brusco y rápido.

Panorámicas: Movimiento de arriba, abajo, izquierda, derecha sobre su eje. Se utiliza trípode.

Travelling: Movimiento de la cámara.

Movimientos utilizando Grúa

- Dolly
- Cabeza Caliente
- Steady-cam
- Wes-cam y Camera-car
- Movimientos ópticos a través del ZOOM

Altura de cámara

Normal: La cámara se sitúa a una distancia del suelo equivalente a la de la vista. Entre 1,50 y 1,80 metros.

Baja: La cámara se sitúa por debajo del metro y medio de distancia al suelo, como la vista de un niño o de un adulto sentado.

Alta: se sitúa a una distancia mayor a 1,80 metros, si la distancia del suelo es muy alta, se habla de una cámara aérea.

11- Definición extraída de http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_temblorosa



Ejemplo Plano Secuencia

Acercamientos al cine

En un conocido pasaje de "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica", Walter Benjamin escribe: "parecía que nuestros bares, nuestras oficinas, nuestras viviendas amuebladas, nuestras estaciones y fábricas nos aprisionaban sin esperanza. Entonces vino el cine y con la dinamita de sus décimas de segundo hizo saltar ese mundo carcelario. Y ahora emprendemos entre sus dispersos escombros viajes de aventuras." Estas reflexiones llamaron la atención sobre el modo como este pensador consideraba el cine como una herramienta potencialmente liberadora, puesto que pone la mirada en los objetos fragmentarios y los espacios públicos que conforman nuestras experiencias y perfilan nuestra relación con la cultura de masas. Al entenderse como una apreciación de la realidad en movimiento, el cine adquirió un sentido plástico propio, donde su carácter de medio de comunicación social se mezclaba con la expresión artística y autoral. De ahí que uno de los primeros teóricos del Cinematógrafo, Ricciotto Canudo, en un intento de catalogación, lo bautizara como "séptimo arte"¹². Este fue el punto de partida en el cual el Cine dejó de ser considerado única y exclusivamente como un producto de consumo (Valero, s.f.). De esta manera nace una



Filmación hermanos Lumière

12- En su "Manifiesto del séptimo arte" publicado el año 1911.

nueva forma de expresión artística, cuyas principales fuentes de inspiración fueron la literatura y el teatro. De la literatura, adoptó una narrativa propia. Del teatro, una particular puesta en escena. Teniendo en cuenta lo anterior, la invención del filme de no-ficción o documental se atribuye a los hermanos Lumière, porque las proyecciones cinematográficas con que daban a conocer su ingenio, exigían registrar cuantos acontecimientos consideraban oportunos, siendo la realidad misma la escena, y los sucesos cotidianos o habituales, la narrativa del relato visual. A esta manera cruda de captar la realidad se le conoció como documental, donde el autor busca conmover al espectador con su visión de la realidad encuadrando experiencias reales que muchas veces se escapan de la contemplación por su carácter efímero o habitual.

Reflexiones sobre el documental

Dentro de los géneros cinematográficos, el cine documental es uno de los más difíciles de definir ya que su catálogo de cine de No-ficción lo envuelve en un espectro muy amplio donde también podemos encontrar películas de naturaleza, viajes, científicas, educativas de cine industrial y publicitario. Sobre esto Michael Rabiger (2001) comenta: "Se denomina documental a lo que no es. A cualquier película, si no es de ficción, indefectiblemente se le denomina documental. Aunque se trate de cine publicitario patrocinado por agencias de viajes o "peliculitas" sobre cuidados de animales de compañías que muestran lo imprescindible que resulta el producto "Doggo para perro". Los verdaderos documentales son los que se ocupan de los valores humanos" (p.17)

Existen diversos puntos de vista que nos entregan autores y especialistas sobre el tema. Para John Grierson (1998) es "fotografiar la vida real y natural, pero asimismo, por la yuxtaposición del detalle, se crea una interpretación de ella" (p.4). Para Lindsay Anderson es "una forma que enfatiza las relaciones sociales". Paul Rotha describe el documental como "una interpretación de sentimientos y pensamientos filosóficos". Jean Rouch explica el documental como "una historia cotidiana porque trata de cómo viven las personas, lo que quieren y como tratan de alcanzarlo." A pesar de las variaciones de estas definiciones¹³ los autores nos dan a notar que el documental se preocupa por dar valor al sentimiento humano así como también una interpretación y un punto de vista artístico. (Mendoza, 1999).

Cine Ojo

El Cine-Ojo (Kino Glaz) es una teoría creada por el documentalista soviético Dziga Vértov, director de cine vanguardista, autor de obras experimentales, como "El hombre de la cámara" (1929), que revolucionaron el género documental.

El estilo creado por Vertov se caracteriza por:

- Conseguir una objetividad total e integral en la captación de las imágenes.
- Captar las imágenes sin una preparación previa.
- Piensa que la cámara ve mejor que el ojo humano.
- Rechazo al guion, a la puesta en escena, a los decorados, a los actores profesionales.
- Uso del montaje para unificar los fragmentos extraídos de la realidad.

La meta de Vértov era la de desembarazar a la captación de imágenes de todos sus artificios para conseguir una objetividad integral, que él creía posible debido a, según sus palabras, "la inhumana imposibilidad de la pupila de cristal de la cámara". El Cine-Ojo de Vértov es más una actitud filosófica que una proposición técnica, que busca a través del lente del cinematógrafo, captar las acciones

13- Descritas en el texto de Carlos Mendoza "Apuntes para un método de cine documental" el año 1999.

de la vida, utilizando los métodos más sencillos para el rodaje, violando si es preciso, todas las leyes y hábitos que requieren la construcción de un film.

Sobre el carácter autoral y artístico

Profundizando en lo anterior "Emile Zola sostiene: "una obra de arte es un rincón de la realidad visto a través de un temperamento humano. Observaremos que encaja perfectamente, ya que todo documental examina lo real a través del objeto de un temperamento humano". (Rabiger, 2001).

Jean Rotha, con su perspectiva teórica del documental sugiere que la labor de los documentalistas con sus películas es la de un artesano ya que son más cuidadosos con la producción y emplean un razonamiento más profundo en relación a los temas que manejan, comparados con los creadores de ficción. Así mismo indica que el realizador documental debe de hacer el papel de fotógrafo, sociólogo y poeta. Rabiger (2001, p.2).

Acotando aun más el carácter subjetivo del documental, Grierson y Rotha, aseguran que: " los filmes de no ficción, como los de su contraparte de ficción, son un arte y que pueden servir como cualquier arte, para explicar la condición humana". Barsam (1973).

No obstante el cine documental casi siempre se filma en el escenario real, con los protagonistas verdaderos y sin escenografías, vestuarios, diálogos escritos o efectos especiales de sonido. El filme documental se distingue de las películas basadas en hechos por sus fines sociopolíticos, es decir, tiene un mensaje, ya que necesariamente es compatible con lo que generalmente llamamos arte; queda claro que la película documental, es de hecho una forma muy especial de arte. Puede ser un instrumento para influir en el cambio social, aunque rara vez tiene esa intención.

Según Nelmes (1999) el concepto de "actualidad" es importante dentro de la definición de lo que es un documental. Es cierto que en el momento de la grabación se capturan eventos reales mientras suceden o conversaciones mientras son habladas: la vida tal y como está desenvolviéndose. Pero, aunque este material se use en el documental, no lo constituye en sí, ya que dicho material tendrá que ser ordenado, acomodado y colocado de cierta manera. Al igual que en cualquier otra película de ficción, es importante dar cuenta que un documental se construye y no debe ser visto como un grabación de la realidad, sino como otro tipo de representación de esta.

Si bien, de la misma manera que el concepto de "actualidad" debe ser esclarecido para comprender la definición de documental, el de la "objetividad" no debe quedarse atrás. El pensar que un documental es objetivo puede ser fácil y más si es tratado desde un enfoque periodístico, donde supuestamente los eventos son expuestos tales y como son. Pero como nos dice Rabiger (2001), esto no puede estar más lejos de la realidad. Simplemente con toparnos con ciertas consideraciones prácticas en el momento de hacer un documental, dejamos de ser objetivos. Decisiones como la posición de la cámara, el momento en donde decidimos encender o apagar esta misma y la elección de secciones del material final son todas decisiones enteramente subjetivas del creador del documental.



Fragmentos del film de Dziga Vertov, *El Hombre de la Cámara*

El valor social, patrimonial e histórico

Con el pasar del tiempo, el documental ha adquirido fuerte importancia como material historiográfico. Diferentes ocasiones y momentos de la historia son los que guían al documentalista para dar forma y contenido a su obra. Al igual que en el cine de ficción el documental requiere de una historia que de preferencia sea interesante y actual, con personajes llamativos, tensión narrativa y un punto de vista, de este modo se logra mostrar cómo el realizador lo visualiza (ya que también añade parte de sus vivencias y de su forma de ver a la película). En este sentido, se puede hacer hincapié sobre la idea Rabiger (2001) en que dilucida:

El cineasta cautiva al espectador mediante mecanismos que proceden de profundas e inexploradas hipótesis sobre el verdadero modo de ser de las otras personas y la manera de relacionarnos con ellas. Los futuros historiadores contarán con los documentales, porque son el punto de vista del pueblo. Con un documental podemos proponer las causas, los efectos y los significados que vivimos. Podemos dar testimonio de estos tiempos que corren. Reinventar la historia y profetizar el futuro. Las consecuencias que puede tener para la democracia, de cara a crear un tapiz armonioso y más rico de la cultura. Esta es la vocación y la sutileza del documental. (p. 17)

Así como el documental puede variar en sus puntos de vista y sus historias, también lo puede hacer en su forma y contenido. "El documental puede ser controlado o premeditado, espontáneo o impredecible, lírico o impresionista, de observación estricta, puede basarse en las preguntas, catalizar el cambio o incluso tomar por sorpresa a sus personajes. Puede imponer un orden con la palabra, las

imágenes, la música o a través del comportamiento humano. Puede servirse del patrimonio contenido en tradiciones orales, teatrales o literarias y tomar rasgos de la música de la pintura, la canción, ensayo o coreografía". Rabiger (2001, p.12).

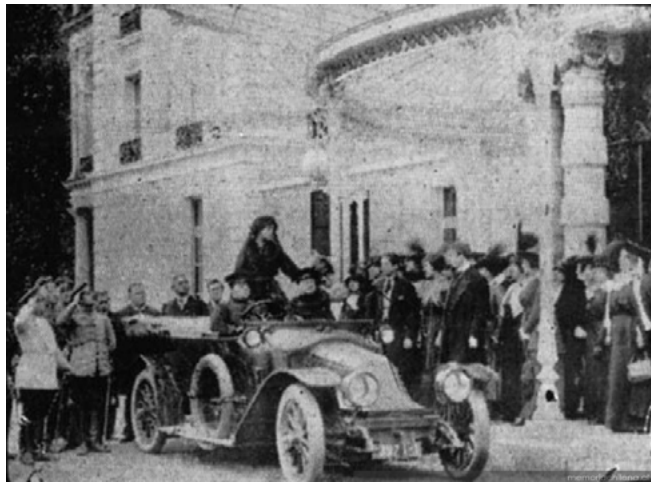
Es importante recalcar que es por medio del documental que podemos conocer diferentes culturas, costumbres y formas de vida humanas, así como medio probatorio en el ámbito del derecho, como aliado en la investigación científica. Los documentales que son un tipo de material rico en posibilidades de iluminación y explicación del mundo del pasado y son por eso fuentes para la historia y para la transmisión parcial de la experiencia humana a través del tiempo. "Las fuentes históricas comprenden todo tipo de testimonios de las propias actividades pasadas dejadas por los seres humanos: la palabra escrita y hablada, la conformación del paisaje y las manufacturas, las bellas artes, la fotografía y el cine" Señala John Tosh (1990) destacando el rasgo esencial del documental que registra la realidad con su sola existencia.

El cine documental desde hace más de 100 años manifiesta su gran capacidad de ser un vehículo de transmisión del patrimonio, esto a través de su acto de ser una representación creativa de la realidad, como diría en su momento John Grierson, se vuelve en sí un monumento que nos cuenta de cómo era la vida en el pasado. Droysen destaca que " Son los restos de un tiempo pasado que dan testimonio para generaciones venideras de un determinado suceso, que desean fijar la representación del mismo. A esto lo llamamos, a causa de su carácter monumental, monumento" refiriéndose al carácter simbólico de la obra documental. En esta búsqueda de definir el valor histórico del registro documental el autor chileno "nombre" ha acuñado la frase "El documental como monumental vehículo de la memoria" describiendo como el desarrollo de este a través de la historia del país ha ayudado a reconstruir la memoria y a transferir de generación en generación imágenes, momentos y costumbres de época pasadas.

Breve descripción sobre el documental en Chile



Cine Alhambra, de Valparaíso, 1917



Fotograma del documental "Las festividades patrias", 1915

La exposición del programa cinematográfico de Louis Lumière en Chile, el 26 de agosto de 1896 en el teatro Unión Central de Santiago, constituyó una semilla que germinaría a los pocos años. Diversos chilenos, entre actores, dueños de teatros, empresarios y escritores, se interesaron por el nuevo medio y comenzaron a filmar la realidad local. El documental (o "actualidad" como se le llamaba) fue el primer género de expresión cinematográfica, como ocurrió en todo el mundo. En 1900 se sabe de la exhibición de una obra corta titulada Carreras en Viña. Dos años después se presentó Ejercicio general de Bombas captado en Valparaíso, que es el material nacional más antiguo conservado. El denominador común de estas obras era, como para Lumière, captar realidades con movimiento, para demostrar las características del nuevo invento. Es por ello que las obras de las primeras décadas tienen que ver con carreras, desfiles, movimientos de personas, de trenes, torneos, etc. Paulatinamente los documentales pasaron del mero registro de la realidad a obras con intención narrativa, es decir, con un relato más elaborado en la puesta en escena y en el montaje. Un hito en ese sentido fue Recuerdos del mineral de El Teniente de Salvador Giambastiani (1919), suerte de reportaje al mineral y sus actividades relacionadas.

Ya en la década de 1910 el cine argumental extranjero copaba las carteleras, observándose una menor importancia del documental. Sin embargo el cine se descubrió como un gran instrumento de propaganda y divulgación y fue así como durante varias décadas el cine documental en Chile se desarrolló gracias al financiamiento de instituciones tanto privadas como públicas que encargaron obras a diferentes cineastas y casas de producción. En el ámbito privado destacaron las empresas viñateras (Visitas a la Viña Undu-

rraga, 1910 y 1926), pero sobre todo las mineras, con innumerables documentales sobre las explotaciones de cobre, salitre, hierro y petróleo a lo largo de todo Chile. El documental corporativo también fue desarrollado por el Estado, cuando reparticiones públicas como la CORFO, el Servicio Nacional de Salud y en la década de 1970 el Servicio Nacional de Turismo produjeron numerosas obras sobre la temática del desarrollo nacional.

Otro género de gran importancia fue el noticiario, impulsado en primer lugar por empresas periodísticas como El Mercurio o La Nación, para luego ser asumido con gran interés por el Estado, que en 1929 fundó el Instituto de Cinematografía Educativa, que realizó gran cantidad de "documentales didácticos". El documental adquirió un nuevo status al fundarse escuelas de cine en las universidades del país a partir de la década de 1950 y con la aparición de la televisión en la de 1960. En

esta década se observó el surgimiento del "documental de autor" en el medio universitario, obras con contenido social y político explícito. Esto llegó a su punto más alto en la Unidad Popular, donde la producción cinematográfica se ligó estrechamente con la contingencia del país. A partir del golpe de Estado de 1973, cambió radicalmente la historia del documental en Chile. Gran cantidad de cineastas partieron al exilio. La publicidad absorbió gran parte de la producción de cine y la televisión reemplazó en cierta manera al antiguo documental noticioso o de reportaje. Sólo en el cine de exilio el documental (político) mantuvo una gran importancia, como medio de denuncia política, pero decayendo claramente en la segunda mitad de los años ochenta.¹⁴

"Recuerdos del mineral de El Teniente" de Salvador Giambastiani (1919)



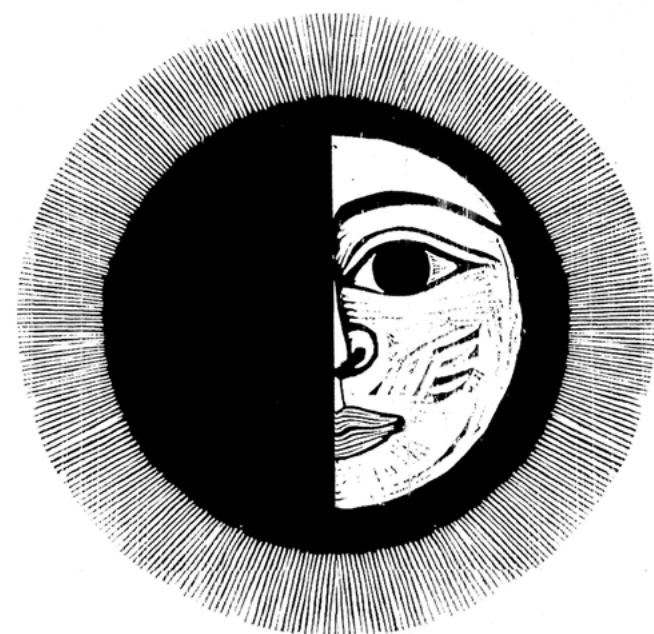
14- Fragmentos y fotografías extraídos de Memoria Chilena. Cine documental en Chile. <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-3377.html#presentacion>

3.- Estado del arte: Industria creativa, documental y patrimonio

Existen una serie de instituciones que a lo largo de la historia se han dedicado a producir, reproducir e incentivar el resguardo del patrimonio cultural en nuestro país, dentro de estas podemos encontrar las que se han enfocado en la transferencia a través de medios audiovisuales creando así obras que han perdurado en el tiempo y que han adoptado un carácter documental por ser portadoras de la memoria del país. Dentro de estas podemos destacar organizaciones de carácter universitario, festivales y organizaciones independientes enfocadas especialmente en el desarrollo documental y por último organismos estatales encargados de incentivar y fomentar el resguardo del patrimonio a través de la industria creativa audiovisual.

Cineteca de la Universidad de Chile

Es el primer archivo cinematográfico creado en Chile bajo figura y estructura de Cinemateca. A la fecha es el más antiguo y el único de carácter público y estatal que existe en Chile. Fue creada por decreto de la Secretaría General de la Universidad de Chile en 1961, y ha dedicado su labor a la conservación, investigación, difusión y rescate del patrimonio audiovisual chileno. Junto al Cine Experimental de la Universidad de Chile, fueron parte fundamental del desarrollo del cine chileno en la década de los sesenta, periodo conocido como el "Nuevo Cine Chileno".



Logo Cineteca de la Universidad de Chile

Asimismo, corresponde a la Universidad a través de la cineteca y sus facultades contribuir con el desarrollo del patrimonio cultural y la identidad nacionales y con él, el perfeccionamiento del sistema educacional del país. En cumplimiento de su labor, la Universidad responde a los requerimientos de la Nación constituyéndose como reserva intelectual caracterizada por una conciencia social, crítica y éticamente responsable y reconociendo como parte de su misión la atención de los problemas y necesidades del país.

Con la dictadura militar de 1973, casi la totalidad de los trabajadores de la Cineteca fueron exonerados, al igual que muchos académicos, comenzando un periodo de desmantelamiento producido por los militares que asumieron cargos directivos en la Universidad. De esta manera se decreta el cierre de esta institución a inicios de 1976. Su cierre significó la no existencia de ninguna institución estatal y pública dedicada al patrimonio filmico por casi 35 años, incluso tras la caída de la dictadura.

En 2008 la Cineteca de la Universidad de Chile¹⁵ es sometida a un proceso de reapertura y refundación, siendo la última institución universitaria clausurada por la administración militar que es puesta nuevamente en funcionamiento, comenzando la recuperación de uno de los archivos más importantes del país.

ARTIFICIOS

ARTIFICIOS¹⁶ es un proyecto en línea que parte de la premisa cultural pluralista de la Casa de Bello, cimentada en fondos y colecciones conservadas bajo distintos acervos de conocimiento. Se define desde lo patrimonial en tanto pregunta abierta sobre el patrimonio de la Universidad de Chile.

En ARTIFICIOS comparecen las ciencias sociales, la filosofía, las humanidades, las comunicaciones y las artes, cuyos acervos son asociados, comparados y yuxtapuestos bajo una selección de piezas organizadas desde convergencias y diferencias contextuales. ARTIFICIOS es un escenario para el

resguardo y difusión del patrimonio cultural material e inmaterial, sirviéndose del carácter ubicuo y multimedial de Internet como alternativa de accesibilidad. Pero quizás lo más interesante de esta iniciativa en línea —que sirve como medio de acercamiento, intercambio y entendimiento de los vastos y distintos fondos puestos en valor por la Universidad de Chile— sea su carácter curatorial el que se entiende como una lógica de acuerdos, recomendaciones y resoluciones en un constante progreso, una gestión abierta a una continuidad de por sí impredecible, considerando el vértigo y la deriva propia del bucle de lo que toma lugar en un no lugar.

Lo que comparece bajo el carácter multimedia, no es sólo la combinación informática de distintos recursos sonoros, visuales y textuales sino también la expresión de propuestas para la conservación, archivo y documentación patrimonial. Y si algo curioso tienen las múltiples y diferentes definiciones del término ARTIFICIOS es el espíritu de aderezar todo nervio creativo lingüístico, plástico y sonoro en un mundo macerado para los ingenios patrimoniales.



Logo ARTIFICIOS

15- Fragmentos extraídos el 28 de septiembre del 2014 desde <http://www.uchile.cl/portal/extension-y-cultura/cineteca/presentacion/58992/acerca-de-la-cineteca>

16- http://www.artificios.uchile.cl/sobre_artificios

Festival Internacional de Documentales de Santiago



FIDOCES¹⁶ se ha consolidado como el principal espacio de encuentro, difusión y competencia del género en Chile.

Además de su anual muestra Panorama Internacional, y otros focos, homenajes y retrospectivas, FIDOCES cuenta con tres secciones competitivas principales: Competencia Latinoamericana, Competencia Nacional y Competencia Internacional de Cortometrajes Monsieur Guillaume. De esta manera, FIDOCES se ha posicionado como uno de los festivales más destacados de Latinoamérica, ha logrado el resurgimiento de género en el país y ha explorado la relación del cortometraje documental con otros géneros audiovisuales como la ficción, el videoarte y el cine experimental.

FIDOCES cuenta con actividades de industria como la competencia nacional de obras en desarrollo Primer Corte FIDOCES, donde el jurado además de elegir a un ganador retroalimenta a los realizadores para llevar a término la postproducción de sus películas e incentivar su difusión y comercialización.

Sus actividades de formación incluyen: Escuela FIDOCES, donde se convocan a los alumnos de las escuelas de cine y comunicaciones de Santiago para que sus alumnos más destacados reciban clases expositivas privadas por parte de los principales invitados internacionales del festival; Clases Magistrales FIDOCES, clases abierta a público por parte de los realizadores, cuyas películas son programadas durante el festival, con el fin de profundizar en el lenguaje documental y sus obras respectivas; Ediciones FIDOCES, en las cuales se publican ediciones y reediciones anuales; entre otras.

Por último, en FIDOCES Online, junto a Cinépatra, ponen a disposición a todo público las principales películas en competencia en funciones en línea. Esta es una oportunidad de cruzar las fronteras nacionales e internacionales.

16- Fragmentos extraídos el 28 de septiembre del 2014 desde <http://www.fidocs.cl/elfestival/>

La Corporación Cultural Documental

CULDOC¹⁷ es una corporación de derecho privado sin fines de lucro constituida en julio de 2008. Entre sus miembros se encuentran los cineastas documentales más importantes de las últimas décadas.

Tiene entre sus objetivos fortalecer al Festival Internacional de Documentales de Santiago FIDOCES a través de iniciativas que garanticen su calidad y continuidad; acercar el género documental a un mayor número de público; crear y gestionar proyectos que permitan fomentar el trabajo de los documentalistas nacionales a través de la capacitación, difusión y creación de nuevas ventanas de exhibición en Chile y en el extranjero; y potenciar el trabajo en red con otras instituciones que persigan la difusión y el acceso a la cultura.

Si bien a la Corporación Cultural Documental CULDOC se le otorgó personalidad jurídica el año 2008, sus miembros son los responsables de la organización desde 1997 del Festival Internacional de Documentales de Santiago FIDOCES y de diversas actividades en directa relación con la capacitación y la difusión de obras documentales como la organización de seminarios de cine documental dictado y ciclos de obras documentales en regiones.



17- Fragmentos extraídos el 28 de septiembre del 2014 desde <http://corporacionculdoc.wordpress.com/quienes-somos/>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) y los Fondos Cultura:



Logo CNCA

El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes es el órgano del Estado encargado de implementar las políticas públicas para el desarrollo cultural¹⁸. Este Consejo se conforma por diversos departamentos que están enfocados en el funcionamiento, financiamiento y a los programas que competen a las diversas industrias culturales. El Departamento de Fomento de las Artes e Industrias Creativas (DFAIC), se encarga de implementar estas políticas culturales a través de herramientas de asignación de recursos por medio de los Fondos de Cultura; la ejecución de acuerdos internacionales e interinstitucionales; la articulación de privados e instituciones públicas a través de los Consejos Sectoriales; la definición de estas políticas sectoriales; y el diseño de programas que ayuden a su funcionamiento.

Uno de los Consejos Sectoriales que ampara el CNCA es el Consejo del Arte y la Industria Audiovisual, que vela por el desarrollo, fomento, difusión, protección y preservación de las obras audiovisuales nacionales y la industria audiovisual, así como la investigación y el desarrollo de nuevos lenguajes audiovisuales. Este Consejo cuenta con el Fondo de Fomento Audiovisual, destinado al financiamiento de proyectos, programas, actividades y acciones de fomento de la actividad audiovisual nacional, mediante concursos públicos, licitaciones, asignaciones directas y la entrega de premios anuales.

Dentro de las iniciativas del CNCA destaca El Fondo del Patrimonio¹⁹ que se ha ido consolidando como un fondo permanente y abierto a la ciudadanía, y tiene como objetivo apoyar la recuperación, restauración e intervención de inmuebles patrimoniales de dominio público o privado, que hayan sufrido daños por el paso de tiempo o eventos de la naturaleza.

18- Extraído desde "<http://www.cultura.gob.cl/institucion/quienes-somos/>" (12 de septiembre 2014)

19- Extraído desde "<http://www.cultura.gob.cl/fondo-patrimonio/>" (12 de septiembre 2014)

Dirección de Asuntos Culturales

La Dirección de Asuntos Culturales DIRAC²⁰ es responsable de difundir, promover y potenciar la presencia artístico-cultural de Chile en el mundo, como parte de la política exterior de Chile en su dimensión cultural.

La Dirac tiene como objetivo principal propagar la cultura de Chile a través de todas las disciplinas creativas, de reflexión folclóricas, patrimoniales, así como la de sus pueblos originarios, difundiendo el trabajo de sus artistas, gestores, críticos, pensadores, entre otros, con el propósito de generar lazos con el resto de las naciones, en directa sintonía con las prioridades de la política exterior de Chile. En este sentido, la Dirac busca, a través de la cultura, reflejar un sentido identitario y profundo a la imagen del país.

Para cumplir estos fines, esta Dirección dispone de la red de embajadas, consulados y misiones de Chile en el exterior, las que se unen al esfuerzo de llevar a cabo los planes y la gestión de actividades culturales a ser desarrolladas en el ámbito internacional.

Asimismo, la Dirac trabaja en forma coordinada con otras instituciones del Estado y representantes del sector privado, en aquellas áreas que corresponde y en las cuales se adelantan proyectos de esfuerzo mancomunado, como son el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos, el Consejo de Monumentos Nacionales, el mundo académico, institutos y centros culturales, Fundaciones como la de Artesanías de Chile y orquestas juveniles, entre muchas otra.

Corporación de Fomento de la Producción

CORFO es un organismo estatal ejecutor de las políticas gubernamentales en el ámbito del emprendimiento y la innovación. Es a través de tres concursos que busca desarrollar y posicionar la industria audiovisual en el país:

1.- Concurso Corfo TV: Tiene como objetivo apoyar el desarrollo de proyectos para televisión en los géneros de ficción, reportaje, documental, animación e infantil.²¹

2.- Concurso Corfo Cine: Tiene como objetivo apoyar la preparación y el desarrollo profesional de proyectos audiovisuales para géneros de ficción, documental y animación.²²

3.- Programa de Distribución Audiovisual: Tiene como objetivo apoyar el proceso de comercialización y distribución de producciones audiovisuales chilenas o co-producciones chilenas, en territorio nacional y en otros mercados.²³

20- Extraído desde "http://dirac.minrel.gov.cl/dirac/prontus_dirac/2011-09-28/114044.html" (15 de septiembre 2014)

21- Extraído desde "<http://www.corfo.cl/programas-y-concursos/programas/concurso-corfo-tv>" (15 de septiembre 2014)

22- Extraído desde "<http://www.corfo.cl/programas-y-concursos/programas/concurso-corfo-cine>" (15 de septiembre 2014)

23- Extraído desde "<http://www.corfo.cl/programas-y-concursos/programas/programa-de-distribucion-audiovisual>" (15 de septiembre 2014)

4.- Lugar proyectual: Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad de Chile



Para adentrarse íntegramente en la medula de la investigación es necesario describir y explorar el lugar proyectual donde se realizara el estudio y la producción del proyecto. La Facultad de Arquitectura y Urbanismo (FAU)²⁴ es una de las diez facultades de la Universidad de Chile y una de las más importantes escuelas de arquitectura en Chile. Nacida originalmente bajo el alero de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas, se separó de esta como organismo autónomo el 16 de enero de 1944, mudándose en el año 1957 al Campus Los Cerrillos donde más tarde recibiría a la Carrera de Diseño proveniente de la Escuela de Artes Aplicadas.

Sufrió el cierre de menciones y luego de la carrera de Diseño tras el Golpe de Estado, momento en que también volvió a mudarse hasta su actual localización (Campus Andrés Bello) donde más tarde recibiría a la Carrera de Geografía en 1985 y finalmente a la carrera de Diseño, que volvía luego de 15 años de ausencia (1996).

En la actualidad cuenta con dos escuelas: Pregrado, constituido por la carreras de Arquitectura, Diseño y Geografía, y Posgrado (Diplomados, Magister y Doctorados). Cuatro departamentos (Urbanismo, Arquitectura, Diseño y Geografía), dos institutos (Instituto de la Vivienda de la Universidad de Chile (INVI) e Instituto de Historia y Patrimonio) además de un Centro de Proyectos Externos.

24- Extraído desde http://es.wikipedia.org/wiki/Facultad_de_Arquitectura_y_Urbanismo_de_la_Universidad_de_Chile (16 de septiembre 2014)

Historia de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo

En 1848 siendo rector de la Universidad de Chile²⁵ don Andrés Bello, se impulsa la idea de fundar una escuela práctica de Arquitectura Civil que pudiera satisfacer la necesidad obras públicas del país, la que se materializó con el Decreto del 17 de noviembre de 1849, bajo la dirección del arquitecto francés Claude Francois Brunet de Baines, quien fijó los principios de lo que debería ser una Escuela de Arquitectura.

En sus inicios contó con 6 alumnos, entre los que se destacó Fermín Vivaceta, el que a pesar de no titularse trabajó exitosamente con Brunet de Baines hasta su muerte en 1855. Esto provocó que la escuela quedara casi inactiva por dos años, hasta que Brunet Debaines fue reemplazado en forma interina por José Zegers, pero debido a la falta de alumnos, la clase dejó de funcionar en 1857.

Sólo hasta la llegada del también arquitecto francés, Lucien Ambroise Henault, se pudo reanudar las actividades con relativo éxito, sin embargo, de los seis primeros alumnos que ingresaron, sólo se tituló uno, Don Ricardo Brown, en septiembre de 1862, convirtiéndose en el primer alumno en titularse de "Arquitecto General de la República" en nuestro país.

25- Extraído desde <http://www.fau.uchile.cl/facultad/presentacion/63270/historia>. Citado del libro "150 Años de la Enseñanza de la Arquitectura en la Universidad de Chile", editado por Andrea Gómez. (16 de septiembre 2014).

Abajo: Pabellon A del Campus Cerrillos, la Escuela de Arquitectura de la U. de Chile



El estudio de la arquitectura siguió desarrollándose lentamente, mientras dependía de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas hasta el 16 de enero de 1944 cuando se creó la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, siendo su primer decano el arquitecto y profesor Hermógenes del Canto.

Junto al gran desarrollo económico y social del país, se perfeccionó la enseñanza y la Facultad adquirió madurez y prestigio. En este mismo periodo se pasó de Avenida República a Plaza Ercilla, Cerrillos y finalmente a la sede actual en el Campus Andrés Bello, ubicado en Marcoleta con Avenida Portugal.

En 1976 siendo Decano Don Gastón Etcheverry Orthous se concreta la adquisición de la propiedad de lo que hasta esa fecha era el Mercado Juan Antonio Ríos y el Liceo Nº 5 de Niñas, y que entre 1893 y 1933 fue el Cuartel del Regimiento de Caballería Nº 2 "Cazadores". A esto se agregó la compra de dos torres de la Remodelación San Borja que aún estaban inconclusas y el inmueble ubicado en calle Rancagua 253. Además la Universidad se hizo cargo de la creación de un parque de 5 hectáreas, que estaba proyectado para el conjunto de la misma remodelación.

La historia de la Facultad no estaría completa sin referirnos a las Escuelas de Geografía y Diseño que junto con Arquitectura forman parte del Campus Andrés Bello.

Entre los años 1889 y 1890 el geógrafo alemán Hans Steffen organizó la enseñanza de la Geografía en la Universidad de Chile, formando las primeras generaciones de profesores y realizando las primeras investigaciones. En esta etapa inicial, la escuela de Steffen, formado bajo la guía del Dr. Ferdinand von Richthofen de la Universidad de Berlín, marcó el sello de la tradición alemana y de la geografía científica en Chile.

El 11 de Diciembre de 1942, el Decreto Nº 812 en su Artículo 1º establece la creación del Instituto de Geografía bajo la dependencia de la Facultad de Filosofía y Educación y en el año 1985 la Facultad recibió la Escuela de Geografía, enriqueciendo el quehacer académico.

La Escuela de Diseño que es la última en formar parte de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo tiene su génesis en 1914, sin embargo el concepto de Diseño se desarrolla en esta Escuela entre los 50 y los 60, siendo su Director el arquitecto don

Ventura Galván. A fines de 1976 el Departamento de Diseño es adscrito a la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, trasladándose en 1977 al campus Andrés Bello.

En 1978 se cierra el ingreso de alumnos nuevos y la carrera se cierra definitivamente el año 1980. En 1995 el académico Carlos Rojas Maffioletti presentó al decano Manuel Fernández H. un anteproyecto que condujo a la reapertura de la Carrera en 1996 y su primer Jefe de Carrera fue el Diseñador Gráfico Alejandro Estrada Martínez.

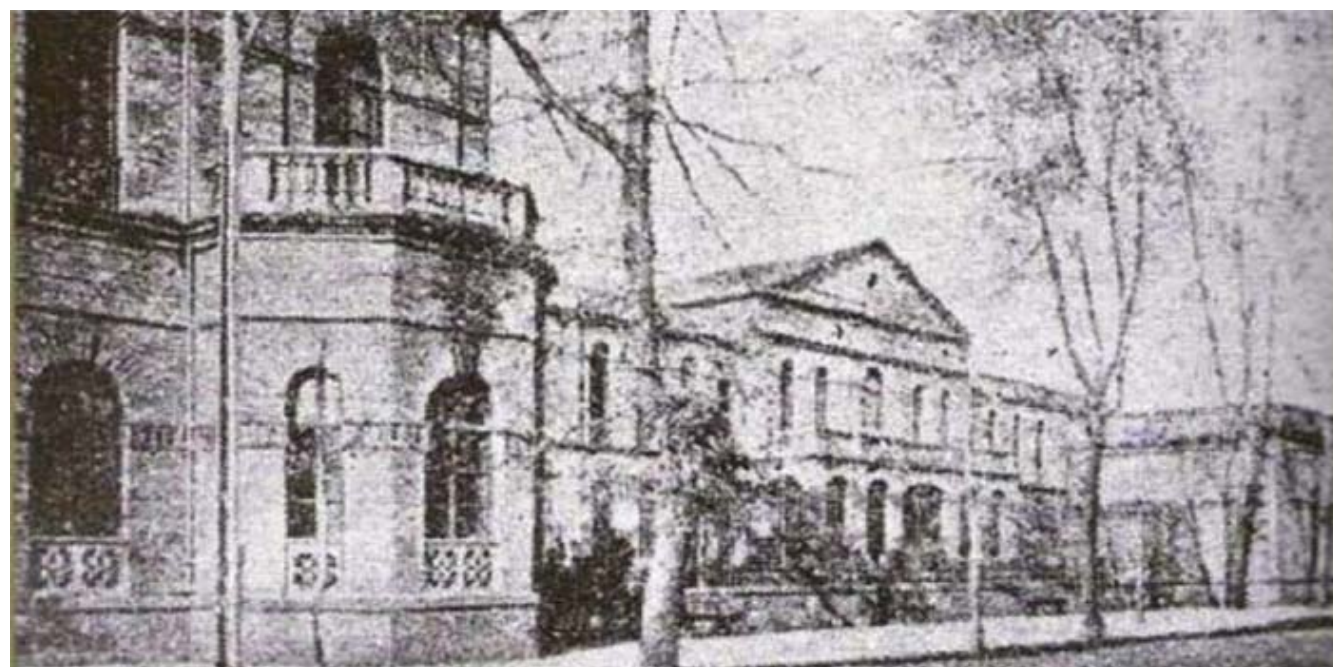
En mayo de 2001 asume la Jefatura de la Carrera el Diseñador Industrial John Chalmers Barraza quién presenta en 2002 el proyecto de creación de la Escuela de Diseño, el que fue aprobado por el Consejo de Facultad en el mes de septiembre 2002 y en Oficio Nº 098 del 30 de abril de 2003 la Dirección de Pregrado informa favorablemente a la Vicerrectoría Asuntos Académicos.

También en el mes de Mayo pero del año 2003 el Decano Julio Chesta Peigna y el Jefe de Carrera, exponen el proyecto ante la Comisión de Docencia

del Consejo Universitario y ante el Consejo Universitario, el que es aprobado, en su acuerdo Nº 16 lo cual se registra en el Decreto Exento Nº 009879 del 02 de Junio de 2003. El Consejo de Facultad toma razón el 28 del mismo mes. A partir de esa fecha, la Carrera de Diseño queda adscrita a la Escuela de Diseño, asumiendo su primera Dirección el profesor John Chalmers Barraza.

Campus Andrés Bello

Durante el año 1975 la Universidad de Chile se encontraba en un plan para reagrupar las instalaciones y carreras en 5 campus principales. Fue así que en 1976 siendo Decano Gastón Etcheverry Orthous se concreta la adquisición de la propiedad y un año después ya estaba funcionando en este lugar la FAU. Hoy, el lugar acoge también a la Facultad de Economía y Administración, los Servicios Administrativos Centrales de la universidad y la Fech (Federación de Estudiantes).



Fotografía de principios de siglo del frontis sur poniente de la facultad.



Fotografías años 70's antes de la llegada de la FAU al actual campus- Fotos Ignacio Salinas

Regimiento de Caballería N°2

La primera ocupación del lugar la hizo el Regimiento de Caballería N°2 "Cazadores del General Baquedano", una antigua institución castrense cuyo origen nos remonta a Bernardo O'Higgins, quien la crea en 1817 con el nombre de Escuadrón Cazadores de la Escolta Directorial. Luego se convirtió en regimiento y fue comandado por el coronel Ramón Freire, teniendo amplia participación en la independencia.

Ya en 1823, pasó a ser llamado Regimiento Cazadores a Caballo, participando en las dos primeras llamadas Expedición Libertadoras del Perú. Tam-

bién estuvo presente en la Guerra del Pacífico, en la Guerra Civil de 1891 y tomó parte en la Batalla de Placilla.

Ese mismo año, pasó a llamarse Regimiento de Caballería N°2 "Cazadores del General Baquedano", obteniendo además el espacio en cuestión el año 1893 y ocupándolo hasta 1933. Es por esto que la conformación de los bloques (actuales salas) responde al tipo de construcción llamados "cuadras", con calles para la circulación de los caballos.



Fotografía del 1906 regimiento de Caballería - Del album de fotografías confeccionado por HUME & WALKER Editores, calle Ahumada 357, casilla 286 Santiago.

Liceo y Mercado

Luego de esto, el edificio mayor ubicado al poniente, pasó a ser ocupado por el Liceo de Niñas N° 5 "Rosario Orrego", el que posteriormente compartiría el lugar con el Mercado Juan Antonio Ríos. Para tales efectos, se levanto una pandereta que dividía el edificio con las dependencias traseras. En las actuales salas de clase se vendía carne, ropa, etc. Además, en el patio central se instalaba una tradicional feria al aire libre.²⁶

Además de estos terrenos, la Universidad también adquirió el inmueble ubicado en calle Rancagua 253 y dos torres de la Remodelación San Borja, las

que se encontraban sin terminar. Aquí se instalaron otras dependencias y facultades como la de economía y Administración y dependencias administrativas.

Al norte de la sede universitaria había un terreno de 5 hectáreas que antiguamente alojaba al Hospital San Borja (cuyo último vestigio es la capilla, destinada hoy a servicios religiosos de Carabineros). La Universidad se hizo cargo del lugar y creó el Parque San Borja, que estaba proyectado para el conjunto de la misma remodelación.

Al darle el nuevo uso a este terreno, se cerró la calle Marcoleta, quedando cortada hacia oriente y poniente, ubicándose aquí el estacionamiento de la escuela que mantiene el antiguo trazado y pavimento de la calle.

26- Extraído desde - Recorriendo Chile - FAU "http://www.chile.com/secciones/ver_seccion.php?id=116460" (16 de septiembre 2014)

Fotografías del campus cuando alojaba al liceo y el mercado. Fotos Ignacio Salinas



Las fotos de la sección "Historia de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo" Fueron extraídas del flickr "santiagonostalgi-co" de Pedro Encina. "<https://www.flickr.com/photos/28047774@N04/> "

Territorio FAU

Como definición Territorio²⁷, del latín territorium, es una porción de la superficie terrestre que pertenece a un país, una provincia, una región, etc. El término puede hacerse extensivo a la tierra o terreno que posee o controla una persona, una organización o en el caso puntual de esta investigación, una institución. Este concepto también puede complementar la definición de Territorio Social que se describe como el sistema socio ecológico que reúne la sociedad y el medio que ésta habita. El territorio se estudia tanto en sus relaciones verticales (entre sociedad y medio físico), como en sus características (organización económica, política, demográfica, espacio construido, medio físico en cuanto condiciona a la sociedad, etc.) como en sus relaciones horizontales (entre los diversos subterritorios que lo conforman). Con respecto a la anterior se puede clasificar el territorio FAU en una perspectiva física la cual comprendería los límites materiales de la facultad y el límite inmaterial dictado por el imaginario de la ciudadanía residente en este espacio, de esta forma podemos nombrar a aquellas personas que estudian, trabajan y coexisten dentro de la facultad como "habitantes" y aquellas personas que no pertenecen a esta como "Visitantes" o "Extranjeros".

Espacio e infraestructura

Para desarrollar este punto fue necesario dar tiempo a la aguda observación de los espacios de la facultad y a diferentes investigaciones anteriores sobre las dinámicas de esta. Para empezar se entiende que el espacio de estudio comprende todo lo que se conoce como la facultad de Arquitectura y Urbanismo la cual está inmersa dentro del campus Andrés Bello de la Universidad de Chile. Sus lími-



Hall Central, entre pabellon A y B

27- Definición de Territorio (RAE, s.f.)

tes son: por el norte con el parque San Borja y la calle Marcoleta; por el sureste con la facultad de Economía y Negocios (FEN) y por el oeste con la calle Portugal; estos límites separan la a la FAU de la vía pública y de los diferentes lugares comerciales encontrando en este espacio una característica que mezcla lo público y privado.

Como se sabe, parte de las instalaciones actuales donde se encuentra emplazado el campus no fueron construidas para el espacio universitario, citando a Diaz y Mena (2005) en la descripción del espacio físico de la facultad "destacamos que el recinto que hoy en día alberga a la facultad fue construido en 1883. Originalmente este contaba con el frontis norte poniente más un conjunto de cinco pabellones que fueron edificados para el Regimiento de Caballería n° 2 "Cazadores". Teniendo en cuenta esto se parte de la base que el espacio no fue diseñado especialmente para la actividad universitaria sino que ha sido ocupado por la facultad adaptándose a las necesidades modernas de la escuela en un acto de habitar urbano.

Profundizando en el lugar donde hoy en día se emplaza facultad y sus características actuales se puede definir dos tipos de espacio: Los evocados a albergar y permitir que se lleven a cabo las actividades curriculares de las tres carreras de manera íntegra y los espacios misceláneos dispuestos y ocupados para las manifestaciones sociales de estudiantes, docentes y funcionarios fuera de lo estrictamente académico, entendiendo que la vida universitaria y el conocimiento depende de gran parte de la sociabilidad y el intercambio de experiencias entre todos los actores universitarios.

Según la investigación cualitativa que se hizo de la microgeografía FAU dentro del primer tipo de espacio se encuentran los bloques (o pabellones) que configuran en su mayoría casi la totalidad de la Facultad, posicionándose estos transversalmente a lo largo de todo el territorio que comprende la FAU. Estos son los Bloque A, B, C, D, E, F y G: el primer Bloque A es la zona meramente administrativa de la Facultad y donde se posicionan las oficinas de los académicos y autoridades, además de



Edificio "Titanic"



Zona de pircas



Patio techado



Segundo piso, entre pabellon C y D



Escalera de piedra, entre bloque B y C

funcionarios que atienden solicitudes y gestionan trámites del alumnado.

Los bloques B, C, D, E, F son aquellos en donde se imparten las clases, siendo estos en donde se sitúan las salas de clases, los talleres (mayoritariamente en bloques C, D y F), talleres específicos (de bicicletas "Tracción Humana", Máquinas), laboratorios de computación y el Auditorio (Bloque B), además de espacios de trabajo para "maquetear" en el segundo piso de los pabellones C y D.

Por último está el Bloque G donde se emplaza el edificio construido en el año 1996 y diseñado por el arquitecto de la Universidad de Chile Juan Sabbagh. Este edificio también es conocido como "Titanic" que si bien no sigue la misma lógica arquitectónica ni serial de los bloques anteriores, alberga también salas de clases, laboratorios (MECESUP) y talleres específicos (Serigrafía "Mano Alzada"), además de un espacio de traspaso hacia la Cancha en donde se puede practicar montañismo. Dentro de este grupo también puede considerarse la "Casona", espacio localizado a un costado de la Facultad el cuál se utiliza para Post-grado. Otros espacios que se configura a partir de los bloques son la Biblioteca -lugar al que asisten estudiantes y académicos para realizar trabajos o buscar información bibliográfica- y la Mapoteca, -biblioteca de mapas, planos y cartas habitado por estudiantes de Geografía- donde pueden hacer trabajos. Fuera de la Biblioteca (entre bloque B y C) existe un espacio denominado "Pecera" en el cual existen sillones y alta señal de internet, lo cual facilita y genera que los estudiantes pueden instalarse a realizar trabajos, agruparse y/o descansar. Por último, existe un espacio que se genera entre Bloque A y Bloque B el cuál es utilizado para exposiciones

de Arquitectura y/o Diseño y el Auditorio, en donde se realizan conferencias y charlas. Dentro de los espacios misceláneos, existen los inter-espacios configurados por los mismos bloques que generan diferentes patios, como el patio de Geografía que se llama así debido a que en los bloques que lo estructuran se imparten la mayoría de las clases de dicha carrera.

Otro inter-espacio es el patio "de los enamorados" y el patio techado, este último es donde se facilita el trabajo de estudiantes de Diseño (sobretudo Industriales) ya que además se encuentra el taller subterráneo de máquinas (en donde los estudiantes de Diseño Industrial recurren para hacer sus proyectos), además de ser el lugar donde se ubican los stands de las exposiciones estudiantiles que se hacen de vez en cuando en la Facultad. Frente a los pabellones, se encuentran transversalmente las Pircas, zona concurrida por los estudiantes y que inicialmente fue dispuesta como de seguridad pero la cual se utiliza mayoritariamente para compartir y distenderse, sobre todo en los recreos y los viernes después de clases. Otro espacio similar a las pircas en materia de utilización son el espacio detrás del edificio Titanic, entre el Huerto y la Cancha, en donde es habitual ver estudiantes alentando a los jugadores y compartiendo, y el Ágora,

espacio configurado entre Bloque F y "Edificio Titanic" que se utiliza mayormente para instalar escenarios y hacer reuniones de gran concurrencia (como asambleas), esto unido a una mini cancha en donde se hacen partidos de futbolito. El Casino de la Facultad es otro importante espacio utilizado por todos los actores que conforman la Facultad, que si bien es un espacio reducido, es uno de los que también mantiene mayor concurrencia sobre todo a la hora de almuerzo. Lo mismo ocurre con el Quiosco ubicado al final de las Pircas bajo el edificio Titanic, en donde los estudiantes recurren a comprar y comer sobretodo en los recreos. Por último, están los baños y camarines para los estudiantes, posicionados en los bloques C, E y G, los estacionamientos para funcionarios, académicos y estudiantes y antejardín de bloque A en donde se realizan actividades extra programáticas como Tiro con Arco.

Un tercer tipo de espacio que no es ni académico ni misceláneo vendría siendo la Conserjería, oficina posicionada a la entrada de la Facultad (por calle Marcoleta) y en donde se encuentran la mayoría del tiempo los porteros y conserjes de la Facultad y Sala de Estar de los funcionarios de aseo y porteros que es donde ellos descansan y tienen los insumos e implementos que utilizan



Mural de Vityuvio, Bloque C

Plano de planta FAU 2014



- | | | | | | |
|--|------------------|--|--------------------|--|------------------------|
| | Pircas | | Cafeta | | MECESUP |
| | Mapoteca | | Tiro al blanco | | Laboratorio CNC |
| | Biblioteca | | Casona | | Laboratorio Fotografía |
| | Medios Digitales | | Cancha futbol | | Ágora |
| | Auditorio | | Huerto Comunitario | | Taller subterráneo |
| | Hall Central | | Muro escalada | | Tracción Humana |

Bloques B-C-D-E-F y G destinado para clases de las tres carreras.

- Reciclaje
- Acceso
- Cicleros
- Estacionamientos

Plano de la facultad de arquitectura y urbanismo actualizada al año 2014. En esta grafica se muestran las dependencias más importantes de la FAU, la iconografía diseñada simboliza y señala cada lugar en el mapa.

Comentarios sobre la arquitectura



Cornisa, arco extendido y alero, bloque B

Según Díaz y Mena (2005) este en este inmueble se visualizan elementos ornamentales característicos de la arquitectura academicista, como cornisas y arcos extendidos de transición. Los edificios están hechos de albañilería simple que originalmente se encontraba a la vista pero actualmente se encuentra estucada y pintada de color mostaza. El único que conserva aun la albañilería vista es la casona, y con ello se pueden apreciar, por ejemplo los ornamentos que enmarcan sus ventanas, que son hechos con ladrillos también. Este edificio tiene expresiones distintas a los bloques a nivel de fachada esto se puede apreciar en sus puertas y ventanas; el esmero en el diseño debe a que en el antiguo regimiento, esta era la casa del coronel. En el pabellón que da hacia la calle Portugal también se observan elementos distintos, propios. Expresiones arquitectónicas distintas a las de los 5 bloques centrales.



Albañilería al aire

En las fachadas longitudinales de los bloques se reconoce un patrón que se repite un determinado número de veces a partir del eje central de circulación, lo que constituye además como el eje de simetría. El patrón en el caso de los pabellones B, C, D, E y F está constituido por un vano y un jalcón. En las fachadas frontales también se puede apreciar esta clara simetría remarcada por el techo a dos aguas con sus aleros idénticos a ambos lados del edificio.

FAU inmueble patrimonial

El actual lugar donde se emplaza la Facultad de Arquitectura y Urbanismo es considerado un inmueble de carácter patrimonial por la Ley General de Urbanismo y Construcciones, la cual esta expresada en el Plan Regulador Comunal de Santiago centro.

Esta es otra arista que destaca el valor material que posee la facultad teniendo en cuenta que el inmueble posee más de 100 años de historia y ha albergado a diversas generaciones y actividades las cuales son parte del patrimonio y la historia de Santiago, estas características le dan importancia al inmueble y lo convierten en un lugar el cual merece resguardo y protección de parte de las ordenanzas de la comuna.

Para este tipo de construcciones rige la siguiente ley²⁸: **Ley General de Urbanismo y Construcciones**²⁹: a través del inciso segundo del artículo 60°, prevé la protección del patrimonio local a través de los Planes Reguladores Comunales, con las respectivas denominaciones de Zonas de Conservación Histórica (ZCH) e Inmuebles de Conservación Histórica (ICH). En ambos casos, se requiere autorización previa de las Seremis Minvu para la de-

molición o refacción en los edificios existentes en dichas zonas o individualizados como inmuebles.

Categorías de Protección

Los Planes Reguladores Comunales pueden identificar Inmuebles o Zonas de Conservación Histórica, que según el artículo 1.1.2 de la Ordenanza General de Urbanismo y Construcciones (OGUC), se encuentran definidos de la siguiente manera:

Inmueble de Conservación Histórica: el individualizado como tal en un Instrumento de Planificación Territorial dadas sus características arquitectónicas, históricas o de valor cultural, que no cuenta con declaratoria de Monumento Nacional.

Zona de Conservación Histórica: área o sector identificado como tal en un Instrumento de Planificación Territorial, conformado por uno o más conjuntos de inmuebles de valor urbanístico o cultural cuya asociación genera condiciones que se quieren preservar.

28- Anexo 1 " PARRAFO 5º NORMAS GENERALES PARA INMUEBLES Y ZONAS DE CONSERVACION HISTORICA, MONUMENTOS HISTORICOS, ZONAS TIPICAS. ARTICULO 27

29- Extraído desde "<http://www.patrimoniourbano.cl/proteccion-del-patrimonio/patrimonio-municipal/>" (20 de septiembre 2014)

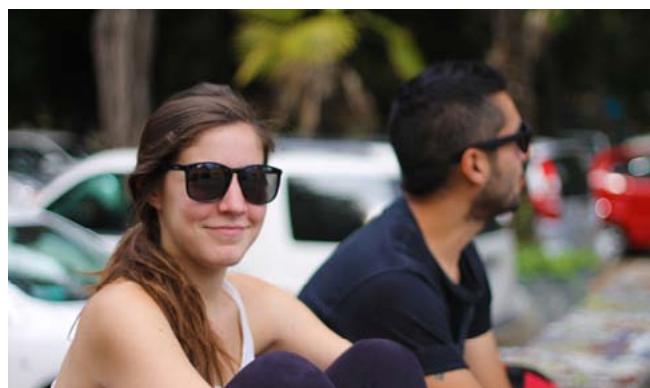


Plan Regulador PRS - 02C de zonificación espacial - Municipalidad de Santiago

Ciudadanía FAU

La Facultad de Arquitectura y Urbanismo comprende un espacio físico, así como también, comprende una ciudadanía ordenada entre sí por la función de cada actor que la compone. Entonces, cada actor es un ente clave dentro de la Facultad, tienen relaciones, es decir, interactúan, de esta manera van construyendo la facultad en conjunto a través de su actuar y su correlación con el espacio. Según Abud (2000) "El habitar supone, previamente, 'ser' a partir de un arraigo espacial y sociocultural que, en última instancia, implica un importante arraigo en la interioridad del hombre" con esto se puede señalar la estrecha relación entre espacio e individuo, el cual convierte su lugar en un lienzo donde expresa sus ideas y creencias, manifestando la cultura y el ideario perteneciente a la comunidad FAU. El sentido de identidad colectiva es una característica muy apreciable a la hora de rescatar valor y de entregar una perspectiva que ayude a construir una imagen más sólida de la ciudadanía de la facultad, entendiendo que ésta posee un lenguaje propio, símbolos característicos y protocolos de comportamiento familiares entre sí. De este modo, se puede rescatar un código generalmente tácito para el ingreso, reconocimiento y permanencia del sujeto dentro la facultad.

El carácter comunitario de la ciudadanía FAU permite a sus tres estamentos (estudiantes, profesores y funcionarios) interactuar y adaptar el espacio acorde a sus necesidades y deseos ya que la misma infraestructura pasa a ser el escenario para el crecimiento social e intelectual. La creación de obras para la facultad es muy conocida dentro de sus integrantes, el apoderamiento de muros para pintar, el diseño o construcción de mobiliario para la facultad por talleres, proyectos que toman lugar dentro de las instalaciones ayudan a que la sinergia con el espacio sea mucho más efectiva y estos



Retratos de estudiantes FAU

hagan manifiesto el habitar de los individuos que la componen.

La FAU al pertenecer a la Universidad de Chile comparte con esta un fuerte carácter político que se ve demostrado en su adhesión a los movimientos sociales del país y en la manera de ocupar el espacio universitario. Al igual que en las declaraciones institucionales de la visión de la Universidad de Chile estas poseen un imaginario que se relaciona con conceptos de pluralismo y diversidad, dándole un carácter activo a su ciudadanía en materias políticas, acentuando la expresión de los

ideales y las luchas sociales. Dentro de los actores ciudadanos de la FAU podemos encontrar gente de distintos niveles socioeconómicos, culturales y políticos; los cuales se reúnen para compartir, debatir y entender diferentes realidades construyendo un ambiente horizontal donde se destaca la libre expresión y el respeto. El organismo y sus personas aportan a que este ambiente sea especial para el dialogo y la manifestación de ideas ya que "posee patrimonio propio, plena autonomía académica, económica y administrativa"²⁸, lo que la convierte en un espacio protegido que ayuda a que los ciudadanos puedan tener la oportunidad de expresarse.



Mural bloque G, edificio Titanic

Dentro de la actividad comunitaria que trasciende a las tres carreras y a la actividad académica existen varios hitos que se destacan por su solidez y aporte a la facultad los cual han nacido de la motivación y el trabajo desinteresado de alumnos, funcionarios y profesores en pos del espacio y una mejor calidad de convivencia. Entre ellos encontramos:

El Huerto comunitario que alberga diferentes tipos de plantas y vegetales, incentivando la actividad grupal y el ejercicio del espacio público.

El taller de tracción humana también creado por la comunidad para apoyar y guiar en la refacción y diseño de vehículos de propulsión humana como bicicletas , triciclos y otros promoviendo un medio de transporte sano, ecológico, sostenible y económico.

El taller Mano Alzada que nace después de las movilizaciones estudiantiles del año 2011 como un apoyo a la manifestación de opiniones a través de medios gráficos y de propaganda que comunicaran las ideas y las exigencias estudiantiles para poder así ayudar al mejoramiento de la educación en el país. En este caso en particular el taller se emplazó en una sala del edificio "Titanic" (Bloque G) la cual fue intervenida y ocupada por decisión de los estudiantes en toma que en esa época utilizaban la facultad.

La Copa FAU es otra iniciativa de la comunidad universitaria la cual junta a profesores, funcionarios y alumnos de todas las carreras de la FAU en un campeonato de Baby-futbol que se realiza en la cancha ubicada en la parte noreste del campus; esta actividad congrega a gran parte de la ciudadanía la cual se reúne alrededor de la cancha para jugar, observar y compartir de este deporte. Cabe



Taller de libre de bicicletas



Construcción comunitaria plaza frente a la cancha



Huerto comunitario

señalar que parte de la infraestructura de las galerías fue hecha por estudiantes, con material reutilizado dándole un uso social en pos de una actividad deportiva y de recreación.

Dentro de otras manifestaciones que alberga la facultad encontramos diversos tipos de grafitis y murales que se apoderan del espacio, convirtiéndose en obras vivas que conviven y alimentan el paisaje del campus mostrando un lado más humano y expresivo. A esto le sumamos diversas intervenciones de mobiliario creada por talleres de diseño y arquitectura, más otras diversas expresiones artísticas como tocatas, fiestas, debates, ferias libres...etc.



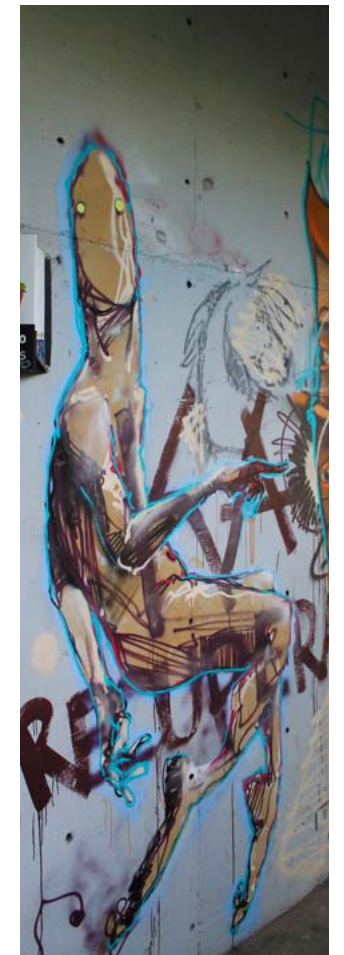
Partido futbol femenino, Copa FAU

Foto - Camilo Núñez



Foto - Natalia Hurtado

Partido futbol femenino, Copa FAU



Murales dentro de la facultad

III- PROBLE- MATICA



PROBLEMA

Problema de diseño

"Indeterminado"

Las actividades dentro de la disciplina del diseño pueden ser vistas como el resultado racional de un conjunto de necesidades, exigencias e intenciones que toman consistencia en una estructura (física o virtual) y un uso predefinido. Este proceso de razonamiento es poco deductivo: No hay un patrón o modelo de razonamientos establecido para asociar las necesidades, las exigencias y las intenciones con una forma o un artefacto y un modo de uso.

Este vacío o incertidumbre es lo que hace que un problema de diseño sea "indeterminado". Con respecto a lo anterior es necesario distinguir dos cuestiones:

1- Una descripción en términos de necesidades, exigencias e intenciones nunca puede ser exacta y completa. (Roozenburg y Eekels, 1995)

2- Las necesidades, los exigencias y las intenciones y 'la estructura' pertenecen a mundos conceptuales diferentes. (Meijers, 2000).

Frente a estos dos cuestionamientos se podría llegar a pensar que no existe solo una solución ni un solo resultado. Es ante este desafío que el diseñador debe dar frente a la indeterminación y superar el vacío conceptual entre 'la necesidad inicial' y la 'forma resultante' en sus procesos de diseño. Es por esto que el proceso debe tener un carácter gradual, donde los pasos son la parte esencial del desarrollo, estos pasos muchas veces tienen un patrón común y son definidos muchas veces como "estrategias de diseño" o "metodologías".

Según Dorst (2004) Uno de los problemas que los diseñadores enfrentan al hacer esto, es que los problemas de diseño no son completamente determinados o específicos, pero tampoco son completamente indeterminados o abiertos. De hecho, la mayoría de ellos parece tener una naturaleza triádica:

1- Están resueltos por necesidades "rígidas" (inalterables), exigencias e intenciones. Un diseñador tendrá que reservar el tiempo ne-

cesario en los inicios del proceso de diseño para descubrir estos "hechos que no se pueden modificar" a través de la información reunida y analizada.

Esta información puede ser vista como una entrada necesaria al principio del proceso de diseño, y este tipo de interacción muy bien puede estar descrita y modelada dentro del "Paradigma Racional de Resolución de Problemas".

2- Pero una parte importante del problema de diseño es poco determinada. La interpretación del problema de diseño, la creación y la selección de soluciones adecuadas y posibles sólo pueden definirse durante el proceso de diseño, basadas en las propuestas hechas por el diseñador. Las propuestas del diseñador son, en definitiva, una interpretación no solo del problema de diseño sino también de las posibles soluciones al mismo.

3- En parte el problema puede ser considerado indeterminado, en el sentido que el diseñador es en gran medida libre para diseñar según su estilo y sus habilidades adquiridas.

Tipos de problema de diseño

Según Dorst una distinción fundamental entre los tipos de problemas de diseño yace en los paradigmas metodológicos de diseño que se mencionaron anteriormente. Éste es un paso inicial hacia una tipología de problemas de diseño.

La clave para entender cómo los diferentes problemas de diseño están vistos desde diferentes paradigmas, está en explorar sus epistemologías.

El Paradigma Racional de Resolución de Problemas se basa en la epistemología del positivismo, y el paradigma de acción reflexiva es fenomenológico en su naturaleza. El positivismo y la fenomenología difieren muy fuertemente en cuanto al sujeto (la persona actuante) y objeto (el mundo exterior).

- **El positivismo** afirma que una persona vive en un mundo objetivo que es cognoscible a través de sus sentidos; los datos sensoriales están entonces estructurados por un sistema interno de procesamiento. Este sistema estructurante interpreta los datos usando unas categorías a priori. Para conocer al mundo objetivo, una persona debería estudiarlo cuidadosamente y desapasionadamente, preferentemente con métodos científicos.

- **En la fenomenología** la persona no es vista como un ser estático, sino un ser dinámico, emotivo y social con una historia y un ambiente que tiene fuerte influencia en la construcción de la realidad. El sujeto es influenciado (y por ende, formado) por lo que él percibe. Por consiguiente, la persona y el objeto están intrínsecamente conectados (Merleau Ponty 1992).

El positivismo y la fenomenología están en lados opuestos del espectro epistemológico (Coyne 1995, Varela 1991). Durante siglos un gran número de intentos se ha hecho para cruzar esta grieta pero ninguno de ellos ha sido muy exitoso. Sin embargo, algunos desarrollos relativamente recientes en la hermenéutica podrían ser útiles al ocuparse de este dilema en el caso concreto de la metodología del diseño.

Gadamer se propone cruzar esta grieta definiendo la operación básica en la adquisición de conocimiento: **la interpretación**. Afirma que la interpretación es una actividad dualística: Por un lado, revela lo que la cosa misma ya indica, y por el otro, es una atribución de valor hacia algo.

Gadamer (1986). Esta revelación de lo que la cosa en sí ya indica podría ser llamada "interpretación objetiva". Este es el caso cuando algo fuera del sujeto (el punto de vista, una información) imprime su significado en el observador. La "atribución de valor para algo" podría ser llamada "interpretación subjetiva". Esto quiere decir que el sujeto, en un acto de voluntad, imprime el significado y el valor en algo.

Si aplicamos esto al diseño, podremos ver que el tipo de interpretación dominante varía en cada fase de la actividad de diseñar, pero están presentes en cada situación de diseño.

La decisión tomada en una fase X de la actividad de diseño implicará la interpretación "objetiva" "o subjetiva" que, en última instancia, será responsabilidad del diseñador que trabaja sobre el problema de diseño. Puesto que un proyecto de diseño es un proceso de solución de problemas para el mundo exterior, tiene que ser controlado y las decisiones de diseño deben ser justificadas por los actores del proceso. En este caso hay un énfasis por objetivar las metas y decisiones en el proyecto de diseño, para efectivamente eliminar las cuestiones subyacentes o implícitas en la interpretación subjetiva presentes en las actividades de diseño. Cualquier percepción e interpretación del problema debe hacerse explícita, entonces se vuelve objeto de negociación entre el diseñador y los destinatarios. Por este proceso de negociación, el diseño se vuelve un proceso más o menos "objetivo", dado que las enunciaciones del problema, programas de exigencias, ideas y conceptos de diseño todavía son hechos más bien 'subjetivos' e implícitos, pero al final son presentados explícitamente y evaluados en concreto y así se vuelven objetos en el plano material. "La objetividad" de las fases en un proceso de diseño y de los términos (las condiciones) utilizados para describirlo, puede ser considerado una construcción artificial del diseñador para lograr demostrar objetivos específicos.

La interpretación subjetiva puede volverse de suma importancia en un proyecto del diseño (o una fase del mismo) donde el problema del diseño es de estructura deficiente. En tal caso, la estructuración subjetiva es la única forma de darle sentido al problema.

La estructuración del problema puede ser lograda por metas personales impuestas por el diseñador en el problema del diseño, por la selección subjetiva de prioridades.

En diseño no existe una presión particular para minimizar la interpretación subjetiva de un problema de diseño y su solución: La meta dominante es producir un buen diseño, en costos y en tiempos. Así, un diseñador tiene el privilegio y el problema de trabajar en la dualidad permanente: un contexto de interpretación objetiva y un contexto de interpretación subjetivo.

En los casos en los que un cierto proyecto del diseño (o la demanda) da amplia libertad de elección para el diseñador, éste depende de su interpretación y percepción del problema para producir un resultado. El diseño, entonces, es esencialmente una actividad subjetiva, lo cual puede ser más convenientemente ubicada dentro de los parámetros de práctica reflexiva. Esto es particularmente cierto en la fase conceptual de muchos procesos del diseño, pero este acercamiento subjetivo podría extenderse a lo largo del proceso completo.

Estudios empíricos han demostrado que los diseñadores invierten bastante tiempo a los inicios de un trabajo asignado, para considerar qué tipo de problema es con el que deben lidiar. Lo hacen en función de las condiciones y restricciones del problema, que se impone por sobre la libertad para definir metas propias. La libertad depende en parte de las características del trabajo asignado, y en parte del estilo personal del diseñador: algunos diseñadores parecen más a gusto con un enfoque objetivista de diseñar problemas; otros, se sienten más cómodos trabajando con marcos de influencia "subjetiva" desde el principio del proyecto.

Como se ha indicado antes, si una parte de una actividad de diseño implicará la interpretación "objetiva" "o subjetiva" es una decisión que, en última instancia, descansa en el diseñador que trabaja sobre el problema de diseño. Las actividades de diseño en las cuales "la interpretación objetiva" juega un papel principal son mejor encuadradas por el Paradigma de Resolución de Problemas. Las actividades que implican "la interpretación subjetiva" son más fácilmente descritas por el paradigma de la práctica reflexiva.

Metodología

1.- La parte determinada del problema de diseño:

Necesidades: Diseñar una pieza audiovisual que logre transferir y resguardar parte del patrimonio cultural que posee la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile.

Requerimientos: Captar y registrar, a través de una filmación digital, una serie de experiencias y espacios dentro de la FAU que reflejen su cultura y patrimonio, de esta forma, obtener el material necesario para construir el producto de diseño el cual debe adaptarse a los requerimientos de visualización y viralización, para lograr llegar a los diferentes destinatarios y audiencias.

Intencionalidades:

- Alinearse a la tradición de documental patrimonial de la Universidad de Chile, sin ser una obra institucional.
- Dotar al producto de una estética autoral que destaque su carácter independiente y oriundo, ayudando a que el mensaje se relacione con la teoría documental y de "cine ojo" revisada en el marco teórico.

2- Indeterminación media del problema de diseño: La interpretación, la creación y la selección de soluciones adecuadas y posibles:

El problema de diseño se abordara a partir del sondeo y la experimentación en terreno, en busca de encuadres, situaciones y tomas que puedan entregar la visualidad esperada para la construcción de la experiencia audiovisual, tanto en la grabación como en la edición, estas serán analizadas e interpretadas desde metodologías relativas a la creación audiovisual y a las definiciones de patrimonio, revisadas anteriormente en el marco teórico : Patrimonio, Lenguaje audiovisual, percepción visual, cine, documental y composición musical.

3- El horizonte del diseñador:

Esta parte indeterminada del problema de diseño depende netamente de las decisiones y el estilo del diseñador, el cual es entregado por su experiencia, vivencias, gustos, emocionalidad y habilidades.

Para el caso puntual de este proyecto, se explotara esta área con el fin de dotar al producto audiovisual de un toque autoral que será entregado por la intuición. Este factor según Gadamer es conocido como el "horizonte de expectativas"³⁰, definido como la suma de los constructos y los conocimiento que posee una persona para poder codificar y decodificar un mensaje. En el diseñador el horizonte de expectativas será fundamental para trabajar el problema de diseño el cual lo llevara a un resultado único y coherente con su conocimiento consciente y subconsciente. Concepto relacionado con el tratado anteriormente de "interpretación objetiva" e "interpretación subjetiva".

Sobre la tipología del problema de diseño y la investigación:

La presente investigación y análisis del problema de diseño será tomado desde un paradigma metodológico mixto el cual combinara una vertiente positivista tanto como una fenomenológica, estas dos vertientes se utilizaran en diferentes etapas del proceso de diseño. La mayoría de las decisiones de diseño se tomara desde el paradigma de acción reflexiva debido a que el proceso creativo tanto como el resultado de este tiene directa relación con la interpretación subjetiva al ser una obra audiovisual con un decidido carácter autoral experimental.

³⁰- Apuntes de la asignatura " Teoría de la comunicación", cátedra del profesor Claudio Cortes.

Proceso de desarrollo del proyecto, usando la metodología proyectual de Diseño adaptada:

1- Investigación:

La primera etapa metodológica fue descrita a través del planteamiento y la justificación de esta investigación que dio paso al estudio de conceptos generales, el lenguaje audiovisual, el estado del arte nacional y el lugar proyectual donde se despliega el trabajo. Estas tácticas de carácter descriptivo-exploratorio ayudan a dilucidar en una primera instancia el lenguaje con el cual podremos describir y crear el proyecto en cuestión. En esta etapa también se concibe el análisis de tipologías las cuales servirán como referentes para el diseño de la propuesta audiovisual.

2- Observación:

Recorridos espaciales por la facultad en los cuales se describen las formas más características que la componen, desde su arquitectura hasta los usos de ciertos lugares, desentramando la micro geografía de la escuela (espacios simbólicos). Este estudio se materializa a través de registros visuales y escritos que ayudan a relatar de forma plena la realidad apreciada. La observación también abarca al grupo humano, su relación con el espacio y sus actividades comunitarias. Este ejercicio de indagación tiene por objetivo entregar una descripción sobre la dimensión material que comprende la facultad.

3- Tipologías:

En esta etapa del proceso se analizarán referentes nacionales e internacionales del documental, dando énfasis en el trabajo local y en el legado de la Universidad de Chile. Este estudio ampliará el horizonte de expectativas enriqueciendo la base técnica y conceptual necesaria para el desarrollo de la pieza audiovisual, además de poder rescatar de cada caso: inspiración, técnicas e ideas que ayuden a dar mayor calidad al producto.

4- Impresiones:

Con el fin de extraer impresiones de una parte de la ciudadanía FAU se llevarán a cabo entrevistas y un ejercicio grupal de "Lluvia de ideas".

En las entrevistas se consideran preguntas abiertas a una muestra de actores (perteneciente de los tres estamentos) de la ciudadanía FAU en la cual expresan sus apreciaciones personales sobre la facultad. Esta herramienta nos ayuda a extraer percepciones, emociones y pensamientos en torno a la escuela; estos intangibles ayudarán a construir parte de la dimensión subjetiva y entregarán tópicos y palabras claves para poder modelar el producto audiovisual.

La segunda herramienta, "Lluvia de Ideas", es un ejercicio grupal que expone una serie de conceptos relacionados con la facultad, abarcando acti-

vidades, situaciones, comportamientos, lugares, íconos y personajes del imaginario de la facultad. El resultado de esta actividad será clasificado y ordenado para ser utilizado como una guía conceptual de la cual se extraerán ítems que ayudarán a la creación del documental.

Estas tácticas nos entregarán una base importante a la hora de desarrollar la conceptualización del proyecto, evitando que la subjetividad del proyecto supere el entendimiento general de los destinatarios.

4- Conceptualización:

En esta etapa se reúnen los datos y los conceptos extraídos de las investigaciones de campo, de esta forma se comienzan a trazar las primeras directrices conceptuales del proyecto, definiendo patrones formales, estéticos y argumentales, ayudado además del estudio de tipologías. Con esto se constituye la base que dará inicio al proceso creativo.

5- Proceso Creativo:

En esta fase se pone en marcha la producción, donde se concibe el desarrollo material del proyecto. El proceso creativo estará dividido en 4 etapas: Conceptualización, donde se desarrollará la imagen del producto Evocación y se definirá la tipografía utilizada en los textos del documental (entre otras tareas); La pre-producción donde se

harán los primeros tiros de cámara y se definirá un guion temático tanto como cuadros de arte que servirán de guía a la hora de registrar y grabar. La producción donde se llevarán a cabo las grabaciones en terreno. Esta es quizás la etapa más extensa del proyecto donde se contará con diferentes encuadres en distintos momentos y situaciones dentro de la facultad; Por último, se dará lugar a la etapa de post-producción donde comienza el corte y la edición de las tomas. Esta etapa es tan importante como la producción ya que es en este momento donde se toman las decisiones de diseño que darán forma al producto final. Además esta etapa concibe los ajustes de color y el desarrollo de una banda sonora compuesta especialmente para el proyecto.

6- Exhibición y difusión

La exposición es la fase final del proyecto y tiene como objetivo exhibir el producto audiovisual ante una parte de los destinatarios con el fin de darlo a conocer y recaudar opiniones. Este proceso se hará a través de un visionado que se llevará a cabo en el auditorio de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo y que tendrá un carácter de avant-premiere. Luego de esto se gestionará el proyecto a través de los medios relacionados, para así facilitar la recepción de los diferentes destinatarios y audiencias. **Esta etapa será concebida después de que esta memoria salga a la luz, por lo tanto los resultados de estas actividades serán expuestos en la defensa de este proyecto.**



1- Investigación

2- Observación

3- Tipologías

4- Impresiones

5- Conceptualización

6- Proceso Creativo

7 - Exhibición y difusión

IV- TIPOLOGÍAS e IMPRESIONES



Análisis de tipologías

Existe un sin número de producciones audiovisuales de carácter documental, tanto en nuestro país como en el extranjero, por esta razón la selección de referentes será acotada a través de dos criterios que puedan perfilar las tipologías a analizar:

Referentes ligados a la tradición documental de la Universidad de Chile

A principios de los años 60's la Universidad de Chile comienza a adentrarse en el terreno audiovisual a través de la creación de la Cineteca y Cine Experimental, estos dos organismos se encargaron de producir una serie de obras documentales y audiovisuales las cuales mostraban una honda preocupación por el patrimonio y la cultura. Estas obras recorrían diversas reflexiones sobre las costumbres y los sucesos importantes de la historia creando así un legado documental que nos ayuda a poder mantener viva la memoria tanto de la universidad como del país.

Para efectos de esta investigación se decide tomar como referente la tradición documental de la Universidad de Chile recogiendo de esta una selección de obras que exhiban la estrecha relación de la casa de estudios, con el país y el patrimonio cultural, de esta manera, identificar ciertos patrones que ayuden a diseñar un producto audiovisual coherente con la historia y el proceso de la Universidad por resguardar y transferir la memoria.

Referentes ligados al resguardo del patrimonio

Entendiendo los objetivos de esta investigación, es necesario revisar y analizar los referentes que tengan relación con el resguardo y el rescate del patrimonio, de esta manera se pueden acotar las producciones audiovisuales de carácter documental enfocándose sólo en aquellas que tengan una fuerte relación con los objetivos antes mencionados. El estudio de diversas experiencias relacionadas con el patrimonio cultural inmaterial y material entregará luces sobre cómo abordar la problemática del proyecto con el fin de poder diseñar un relato visual que logre plasmar el valor histórico contenido en la facultad.

Referentes Nacionales

Escuelas de verano (1946)

Año: 1946

Duración: 60 min

Director: Anónimo

Producción: Instituto de Cinematografía Educativa de la U. de Chile

Sinopsis:

Registro de las Escuelas de Verano de la Universidad de Chile y de los profesores que las imparten, incluyendo a Amanda Labarca, reconocida dirigente feminista.

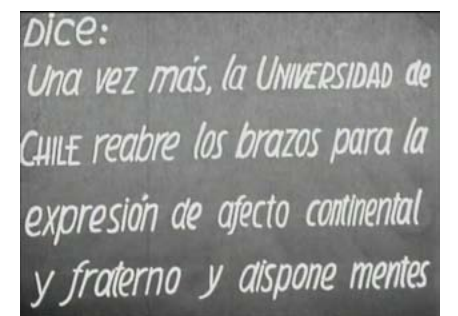
Sobre la obra:

Película filmada por el Instituto de Cinematografía Educativa de la Universidad de Chile, institución creada en diciembre 1929 al interior de la Facultad de Bellas Artes, cuyo primer director fue el cineasta Armando Rojas Castro, formado en los estudios cinematográficos UFA de Alemania y realizador de la película "Uno de Abajo" (1920).

El Instituto de Cinematografía Educativa de la Universidad de Chile fue una institución pionera en aplicar estrategias audiovisuales como complemento pedagógico en el aula, así como formar profesores en el uso de equipos cinematográficos. Poseedores de un nutrido archivo fílmico, y el primero en constituirse como tal en el país, el Instituto también gestionaba a lo largo de todo Chile exhibiciones de películas documentales que eran adquiridas por la Universidad con fines culturales. La realización de películas también era uno de los focos de esta institución, contribuyendo a divulgar aspectos socioculturales entre los estudiantes de educación primaria y secundaria.

El metraje original de 60 minutos de "Escuela de Verano" fue exhibido en 1947 en el Salón de Honor de la Universidad de Chile. Es uno de los pocos registros que se conservan de la labor del ICE de

Capturas del documental



la Universidad de Chile. Tras su cierre a fines de los años cuarenta, las películas contenidas en el archivo quedan dispersas, y a la fecha no existen antecedentes de su paradero, de la misma forma que han desaparecido los proyectores, cámaras, equipos de filmación, montaje y laboratorios.

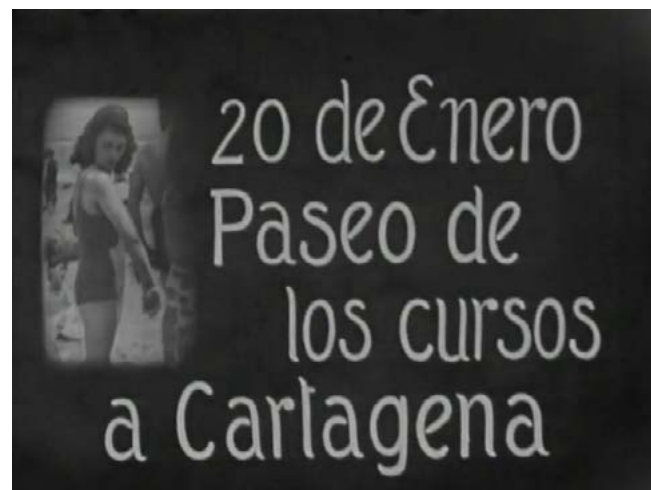
Esta película se conserva en la Cineteca de la Universidad de Chile.

Elementos útiles para la investigación:

En el documental se pueden apreciar fragmentos de la vida universitaria de la época, donde se destaca la relación de los estudiantes con sus académicos y las actividades tradicionales de la Universidad de Chile como sus celebraciones, vida social, estudios y paseos a la playa de Cartagena. Se destaca el uso de gráficas hechas a mano para separar las escenas y además de un uso social de la cámara

ra y la cercanía con sus personajes. Los elementos visuales propios de los filmes antiguos como movimiento en la cinta, ruido, manchas y rasgaduras son muy atractivos en esta película y dan una sensación atemporal, que puede ser replicada en el proyecto.

Capturas del documental



Elecciones del rector Juan Gómez Millas (1953)

Año: 1953

Duración: 5 min

Director: Anónimo

Sinopsis:

Registro de la elección como rector de la Universidad de Chile del pedagogo Juan Gómez Millas, en el Salón de Honor de la Universidad en 1953.

Sobre la Obra:

Juan Gómez Millas es uno de los rectores más importantes que ha tenido la principal universidad estatal de Chile. Elegido en 1953, estaría en el cargo durante 10 años y se caracterizaría por impulsar la creación de sedes regionales. En 1964 fue Ministro de Educación en el gobierno de Eduardo Frei Montalva, desarrollando importantes innovaciones y reformas.

El registro cinematográfico documenta la elección en que es nombrado como rector de la Universi-



dad, y se desconocía su existencia hasta que fue recuperado e identificado por la Cineteca de la Universidad de Chile. Es uno de los pocos registros de la casa de estudios que se conservan del periodo.

Elementos útiles para la investigación:

La grabación de carácter testimonial, hace memoria sobre una importante ceremonia de académicos de la Universidad de Chile, se trata de un registro cercano que nos muestra los discursos y las costumbres de este tipo de encuentros. Se muestra el salón de honor de la Universidad de Chile, lugar que se hace presente en diversos documentales de la universidad. La cámara tiene un carácter periodístico, está en constante movimiento (cámara en mano) captando a los protagonistas, los planos son mixtos, con tendencias a los planos generales y medios.

Capturas del documental



La Universidad en la Antártica (1962)

Año: 1962

Duración: 37 min

Director: Luis Cornejo

Sinopsis:

Registro del trabajo de los científicos del departamento de Geofísica y Magnetismo de la Universidad de Chile, en la base Antártica Gabriel González Videla.

Sobre la Obra:

Al igual que “Parkinsonismo y Cirugía”, “La Universidad en la Antártica” es parte de una serie de obras institucionales encargadas por la Universidad de Chile. La casa de estudios desarrollaba registros de muchas de las actividades que se realizaban en ese entonces, ya fueran de índole artística, docente, científica, deportiva u otra. En este contexto, la Universidad solicitó al Centro de Cine Experimental la filmación de un documental en la Antártica y al no estar disponibles Sergio Bravo y Pedro Chaskel, se lo encomiendan a Luis Cornejo.

De esta forma, Luis Cornejo, Hugo Fritz y Patricio Guzmán viajaron

hacia Bahía Paraíso, lugar de trabajo de científicos de la Universidad de Chile. Allí, en poco más de dos meses, se filmaron las labores en distintas ramas: Biología, Glaciología, Meteorología Terrestre, estudios del aire superior, Sismología y Geomagnetismo.

El documental retrata el trabajo que hacen los equipos técnicos y muestra imágenes de su vida cotidiana. Los científicos comen cazuela, juegan al cacho e interactúan con los pingüinos. Estas prácticas construyen una idea de permanencia identitaria de lo “chileno”, aún en un continente inhóspito y lejano.

Se conserva en la Cineteca de la Universidad de Chile.

Elementos útiles para la investigación:

El relato de las vidas y del trabajo de los profesionales universitarios en la antártica, se hace tomando cuadros de cada acción que desarrollan, con esto, relatan el proceso de recolección de datos de estudio. La cámara describe diferentes encuadres tanto del trabajo como de la vida social, las imágenes se enfocan en las personas, las maquinas y los procesos. Se destacan los planos generales y los planos medios, la cámara no se acerca, ni se involucra demasiado, se mantiene describiendo generalmente los hechos.



Capturas del documental



Diálogo de la calle con la universidad (1963)

Año: 1963

Duración: 10 min

Director: Mario Ferrer, Julio García

Guion: Julio García del Río

Sinopsis:

Documental sobre el rol de la universidad estatal en la configuración de la nación. Cuenta con imágenes de las distintas sedes de la Universidad de Chile.

Elementos útiles para la investigación:

Esta obra crea un juego de imágenes en la que a través de un recorrido se exhibe la calle y la universidad de Chile, esta composición va acompañada del relato de un narrador donde se destaca la labor de la universidad y las diferentes problemáticas nacionales que esta debe enfrentar en pos del bienestar social. El valor del registro se centra en

los recursos narrativos que se utilizan para ilustrar el discurso de fondo, además de una serie de tomas que muestran el estado del país. Se destacan imágenes de la cárcel, de los parques, diferentes facultades de la universidad y profesionales en práctica de sus labores. Muchas de las imágenes captadas son improvisadas y tomadas sin previo aviso, esto le da otorga gran valor al registro y originalidad en situaciones descritas.



Capturas del documental

A Valparaíso (1963)

Año: 1963

Duración: 27 min

Director: Joris Ivens

Guion: Chris Marker

Sinopsis:

A través de una mirada poética de Valparaíso, muestra la mixtura cultural del Puerto y las desigualdades sociales existentes entre los que viven en el cerro y los que habitan en el puerto.

Sobre la Obra:

La co-producción entre la Universidad de Chile y la productora Argos Film, fue muy importante para el desarrollo del cine documental chileno. En 1961 se había formalizado el ingreso a la estructura universitaria del Cine Experimental de la Universidad de Chile. En este contexto, la visita del director holandés se transformó en un hito que permitió a los integrantes del Cine Experimental, quienes participaron como asistentes en diferentes departamentos de la producción, entender las lógicas de las producciones europeas.

Sergio Bravo trabajó como asistente de Dirección de Joris Ivens. Según sus propias palabras aprendió “de su experiencia, de su oficio, pero no de su método que era muy personal (...) Ivens, a pesar de ser humanista y un hombre de izquierda, tiene una visión de eu-



Capturas del documental

ropeo. (...) Creo en el cine como instrumento de transformación de la sociedad, y yo me juego por eso" (Entrevista realizada por Jacqueline Mouesca, Araucaria, nº37, 1987, Madrid).

Pedro Chaskel, que no participó en el rodaje por problemas de salud, considera que "Siempre se habla de la influencia de Ivens en el cine chileno. Aún queriéndolo mucho, no creo que haya sido una gran influencia en el desarrollo del cine documental chileno. Salvo Luis Cornejo, que después trabajó como productor, ninguno de los que trabajó con Ivens en 'A Valparaíso' siguió haciendo cine" (Revista Enfoque, nº11, 1989, Chile)

La versión en francés se encuentra en la Fundación Ivens, Holanda. La versión en español fue robada de la Cineteca de la Universidad de Chile tras el Golpe de Estado de 1973.

Elementos útiles para la investigación:

La diferencia de esta obra versus otras de producción nacional, son los elementos cinematográficos que se ocupan, la composición y la fotografía destacan por su aplicación al igual que la estética utilizada para mostrar y relatar la esencia del puerto. Se hace un análisis social muy profundo ayudado de elementos gráficos que logran captar los momentos exactos donde se dan lugar tradiciones, costumbres, escritos de la época y el rescate de ciertos monumentos que entregan simbolismo al trabajo audiovisual. La diversidad de planos es muy llamativa y sobresalen juegos visuales por parte de la composición en la narrativa visual.

Capturas del documental



Documento de obra N°1. Construcción in situ de marcos de madera laminada. Facultad de Agronomía. (1969)

Año: 1969

Duración: 16 min

Director: Fernando Bellet

Actualmente, se conserva una copia en 16mm. en las bodegas de la Cineteca Universidad de Chile.

Sinopsis:

El documental registra el proceso que llevan arquitectos y constructores civiles, para elaborar, construir y emplazar grandes marcos de madera laminada, que empezaban a producirse en forma industrial en Chile en ese entonces.

Sobre la Obra:

Al igual que su otra película como director, Documento de Obra N°1 se gestó como una asociación de dos unidades universitarias –el Departamento de Cine y la Oficina de Construcciones- para realizar un documental que registrara los avances tecnológicos que se estaban llevando en ese momento. De ahí salió esta película que, comentada por Juan Ehrmann en el N° 1805 de la revista Ercilla, "realizada por Fernando Bellet, no sobrepasó el nivel de película por encargo, de aquellas que las productoras comerciales realizan mejor".

El documental vio por primera vez la luz, en diciembre de 1969, en la Sala de la Reforma de la Biblioteca Nacional. Tuvo una segunda exhibición el 26 de junio de 1991, durante la segunda función de re-apertura de la Cineteca Universidad de Chile, en la Sala América de la Biblioteca Nacional.



Elementos útiles para la investigación:

Tal como se decía anteriormente esta obra audiovisual sirve como un testimonio para diferentes disciplinas como la arquitectura y la construcción civil. La obra de por si tiene un valor patrimonial por mostrar el trabajo en pos del crecimiento de la universidad y el desarrollo de sus sedes, entendiendo así la larga historia que hay detrás de cada inmueble de la universidad. Se destacan los primeros planos y plano detalle para mostrar en detalle el proceso de construcción. El uso de elementos sonoros como la música y el sonido ambiente ayuda a adentrarse en la dinámica de la construcción haciendo que la experiencia del receptor sea mas profunda.

Capturas del documental



Nütuayin Mapu (1969)

Año: 1969

Director: Carlos Flores del Pino

Guion: Carlos Flores del Pino

Duración: 10 min.

Sinopsis:

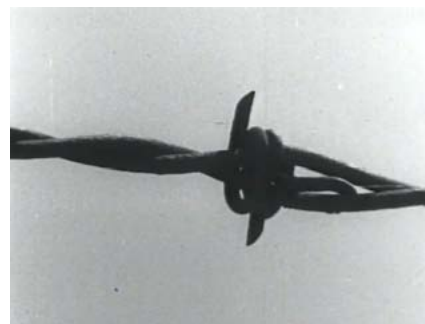
“Nütuayin Mapu”, que en lengua Mapuche significa “Recuperemos nuestra tierra”, es un documental sobre el conflicto Mapuche y la lucha del Movimiento Campesino Revolucionario y de los pobladores del Campamento Lautaro, quienes frente a la negligente legislación chilena buscan recuperar la tierra ancestral que les pertenece a través del desplazamiento de cercos y toma de terrenos.

Sobre la Obra:

Documental realizado de manera colectiva, bajo el guión y dirección de Carlos Flores y con apoyo de la productora Tercer Mundo. Fue exhibida en circuitos alternativos, poblaciones y organizaciones populares de la época. Recientemente fue exhibida en el marco del Festival Internacional de Documentales de Santiago (FIDOCS) del año 2012.

Elementos útiles para la investigación:

Se hacen presentes elementos cinematográficos que ayudan a dar potencia al relato y a mostrar la importancia de la lucha del mapuche por su tierra. Diversos elementos poéticos se logran plasmar en la fotografía del documental, muchos de estos pensados y planeados pero muy potentes y sugestivos en la imagen final. Llama la atención la utilización de grafica de apoyo como ilustraciones e imágenes en alto contraste que ayudan a la comprensión y la síntesis del mensaje.



Capturas del documental

Entre ponerle y no ponerle (1971)

Año: 1971

Duración: 12 min

Director: Héctor Ríos

Guion: Alfonso Alcalde, Héctor Ríos

Sinopsis:

El relato en off de un ex alcohólico, ahora rehabilitado, es acompañado de imágenes de borrachos. A través de las distintas aristas relacionadas con el consumo de alcohol, el cortometraje documental caracteriza sus consecuencias y lo identifica como la principal arma de la burguesía para apaciguar la sed del pueblo.

Sobre la Obra:

El Documental se suma a los trabajos del Doctor Juan Marconi, de la Escuela de Medicina de la Universidad de Chile, en relación al alcoholismo y su curación en tratamiento ambulatorio. “Entre ponerle y no ponerle” es el documental más exhibido de todos los realizados por el Departamento Audiovisual de la Universidad de Chile, debido a que era solicitado por organizaciones comunitarias y centros de Salud Pública.

Este documental se alinea con las políticas públicas de concientización propias del gobierno de Salvador Allende. El trabajador es invitado a formar parte de la reivindicación social y por ende, alejarse



Capturas del documental



de los vicios impuestos por la burguesía. Denuncia el alcoholismo, uno de los flagelos más relevantes a nivel productivo. El alto ausentismo laboral debido al emborrachamiento y posterior resaca requirió que el Gobierno emprendiera una política al respecto.

Héctor Ríos hace énfasis en el “chantao”, el hombre que deja de tomar y lo contrapone con imágenes de un pueblo produciendo vino y adormecido por el vino. Relaciona además a la clase burguesa con el concepto de “brindis” y la publicidad.

Se conserva en la Cineteca de la Universidad de Chile.

Elementos útiles para la investigación:

Una radiografía a la idiosincrasia chilena en la que se muestra como el alcohol es parte de nuestra sociedad. Este relato visual se compone de tomas explícitas y en diversos planos de personas en estado de ebriedad. Existe un guion detrás que da intención el relato y entrega una mirada pensada sobre el problema, aun así, posee gran calidad en las tomas, donde se destaca la fotografía y el carácter subjetivo del registro, en el cual la cámara logra adentrarse de manera íntima a la intimidad de los personajes, rescatando de estas imágenes de gran valor testimonial y simbólico. Existe una gran presencia de primeros planos y plano detalle que ayuda adentrarse en el relato de manera psicológica y dramática.



Capturas del documental

Rebelión ahora (1983)

Año: 1983

Duración: 17 min

Director: Rodrigo Goncalves

Sinopsis:

Registro de las manifestaciones estudiantiles en contra de la creciente privatización de la educación en Chile impuesta durante la dictadura militar. El documental aborda distintas problemáticas sociales, incluyendo imágenes y testimonios de la toma de terreno realizada por el Campamento Juan Francisco Fresno.

Elementos útiles para la investigación:

El montaje audiovisual nos da una mirada política del acontecer del país en los años 80's enfocándose en la desigualdad en la educación y la lucha por lograr la calidad y la gratuidad en esta. Este documento se vuelve importante ya que juega un rol proceso o antecedente para las futuras luchas que se enmarcarían en los procesos de la revolución estudiantil de la primera década del 2000. Los elementos gráficos recogidos son recurrentes, como el grafiti en las calles, los mensajes en las pancartas y letreros usados en las marchas, estos a su vez ayudan a dar potencia al discurso de protesta y guían la narración del documental.

Capturas del documental



Las capturas y las sinopsis de la sección "Referentes nacionales" del presente capítulo fueron extraídas de la sección "Documentales Chilenos" de la Cineteca Virtual de la Universidad de Chile. "<http://www.cinetecavirtual.cl>"

Referentes internacionales

El hombre de la cámara (1929)

Año: 1929
Director: Dziga Vertov
Duración: 80 minutos

Sinopsis:

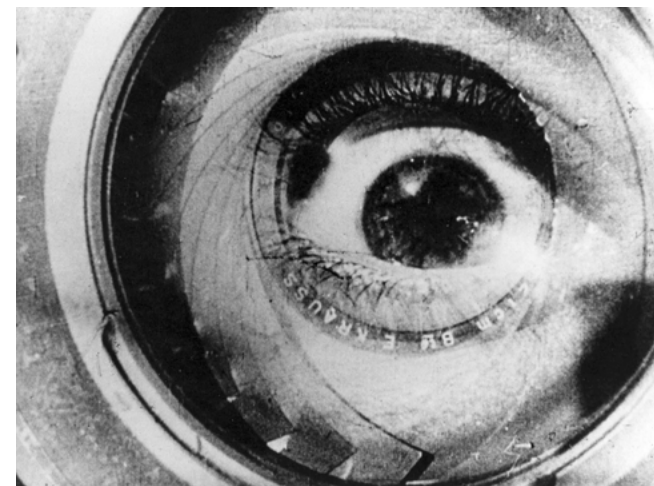
El Hombre de la Cámara es un retrato de San Petersburgo compuesto por cientos de pinceladas fílmicas sobre la vida cotidiana en dicha ciudad. En el vertiginoso montaje que plasma la fascinación de Vertov por el constructivismo y el futurismo, introduce constantemente imágenes de su hermano el operador Mikhail Kaufman, que con su cámara, está filmando la realidad que le rodea.³¹

Sobre la obra:

La película transcurre en el año 1929 y se sitúa en la ciudad de San Petersburgo, que a partir de 1924 recibió el nombre de Leningrado, en honor a Lenin. La mayoría de las tomas son de la calle, pero también las hay de la vida cotidiana y del trabajo.

Desde el inicio de la proyección el director nos hace partícipes de la intención documental (no actores) y experimental (no escenarios, no intertítulos) del film. Las primeras tomas son inmóviles, más cercanas a la fotografía que al cine. A medida que avanza el film va cobrando vida la imagen, nos traslada al movimiento, a veces frenético, de la vida en la ciudad, describiendo espacio, personajes urbanos y situaciones habituales de las locaciones de San Petersburgo. A través de ciertas tomas, Vertov pone en relación la nueva industria.

Capturas de la película



Elementos útiles para la investigación:

Las características referenciales más atractivas en la propuesta de este autor es el concepto de «cine-ojo» que consiste en captar la completa objetividad de la realidad, sin preparación escénicas ni ningún tipo de artificio que pueda tergiversarla como fue descrito en el marco teórico. El autor complementa la obra posteriormente con un exhaustivo y singular montaje para lograr la exacta dimensión emocional de las imágenes. La construcción y composición son de gran calidad y de carácter vanguardista entendiéndose la época en la cual fue desarrollada, aun así el autor logra a través de la experimentación visual cuadros expresivos que relatan tanto las acciones de los personajes como actos simbólicos de la sociedad.

31- Referencia extraída de Listado de documentales de "Cine, comunicación y documentales de autor" de la Universidad de Navarra.

Afiches de la película



Impresiones

Con el fin de profundizar y diversificar el enfoque del trabajo conceptual, se tomó la decisión de trabajar con diferentes individuos que coexisten en el espacio proyectual con el objetivo de extraer de estos, ideas, opiniones generales y conceptos relacionados con el habitar de la ciudadanía FAU. Este ejercicio busca recoger información cualitativa que ayude a ampliar la percepción del autor a con el espacio, de esta forma enriquecer el mensaje del proyecto.

De ninguna manera este instrumento busca extraer datos que se vean directamente reflejados en el resultado del proyecto, sino sólo impresiones y opiniones sobre el espacio que ayudaran a ampliar la dimensión subjetiva del diseñador, evitando así el sesgo creativo.

Para este fin se utilizaron dos herramientas: Entrevistas y "Lluvia de ideas".

Entrevistas

Esta actividad es dirigida para poder extraer conceptos subjetivos e ideas sobre el habitar en la facultad. Para esto las entrevistas se dividieron en dos categorías: video entrevistas y entrevistas escritas.

Video entrevistas

Esta modalidad de entrevista nos permite ahondar en una dimensión subjetiva y psicológica del individuo entrevistado, debido al plano de filmación y a la cercanía que se tiene con el tipo en cuestión. Este ejercicio además de extraer datos cualitativos, genera un producto audiovisual que sirve de soporte a la investigación, ya que en este material

se puede apreciar elementos humanos tales como la voz, la entonación, la disposición y el ánimo del entrevistado entendiendo una dimensión emocional diferente aparte del relato del personaje el cual cuenta su experiencia sobre su espacio o lugar de trabajo dependiendo el estamento.

Otro punto importante de este ejercicio es la experiencia que entrega su ejecución, ya que para llevarlas a cabo es necesario acercarse y hablar con las personas. La idea es generar un espacio de confianza y poder escuchar lo que siente, piensa de la facultad y la comunidad donde se ve inmersa, ejercitando así la proxémica con los personajes y el manejo de la cámara en primeros planos y plano detalle.

La pregunta base hecha en esta entrevista es : *¿cuál es su experiencia trabajando y conviviendo en la facultad?*, donde se da espacio a que hablen de su trabajo o labor dentro de esta.



Ignacio Anaís. Proyecto EOLIAN



Pamela Herrera. Jefa de biblioteca



Pancho Flores. Taller "Mano alzada"



Carlos Muñoz . Encargado laboratorio CNC

Video entrevistas completas en anexo digital. Dialogos en Anexo

Entrevistas escritas

Esta entrevista se aplicó a través de un formulario escrito y se basó en una pregunta simple hecha a diferentes estudiantes tanto como de las 3 carreras de la facultad como a estudiantes de intercambio, de otras facultades y de otras universidades. La amplitud de la consulta busca evocar impresiones personales sobre la facultad.

Pregunta:

¿Como describirias la experiencia de estudiar, habitar y convivir en la FAU?

Cuenta cómo es tu visión de la facultad, lo que sientes, anécdotas, lo que vives cotidianamente.

Melanie Hevia Piña 23 Años
Geografía / Estudiante / FAU
2 años en la facultad

"Entretenida, el estrés que evocan los estudios dentro de la misma se mitiga con el ambiente social que tiene la facultad. Hay espacios que son muy pertinentes para la recreación y la desconexión con la rutina."

Eduardo Hamuy 55 años
Diseño / Académico / FAU
18 años en la facultad

"Es una experiencia muy rica en lo humano y lo profesional. Trabajar como académico en la facultad no es un trabajo simple, requiere vocación por la educación, el conocimiento y hacer un aporte al país. Los beneficios económicos pueden no ser los mayores si se comparan a ámbitos privados, pero las redes académicas que se desarrollan hacia adentro y afuera, son muy estimulantes. Trabajar en la universidad más antigua y claramente una de las dos más notables del país, es una gran responsabilidad y desafío."

En términos más cotidianos, resulta muy rico relacionarse con colegas que también están motivados por desarrollar la disciplina con rigor y creatividad en Chile y trabajar con estudiantes inteligentes y motivados por lo que hacen."

Miguel Correa 23 años
Historia / Estudiante / U. Chile

"No he realizado ningún curso formal. Dinámica, amena, un espacio pluralista y abierto a estudiantes de otras facultades donde se desarrollan actividades de la más alta recreación."

Sebastián Díaz Canto 23 años
Música / Estudiante / U. Sao Paulo

"Se percibe que es un lugar de bastante flujo social académico, yo vivía en el barrio San Borja y la junta de vecinos tiene varios proyectos que son asesorados por esta facultad, lo cual reivindica y reintegra a la universidad como un espacio social y público. Definitivamente es un lugar que da nuevos aires y mantiene en movimiento a su entorno."

Ignacio García-Huidobro 24 Años
Arquitectura / Estudiante / FAU
5 años en la facultad

"Es un antro de mixtura social. Las pircas son la columna vertebral de la FAU donde desembocan las carreras distintas y en esos cruces las personas chocan con otras y se conocen."

Creo que la "Experiencia FAU" se ve caracterizada por una relación entre las personas que difiere de otros campus, hay una calidez humana, un espíritu desgarrado pero con esperanza. Debido al carácter político de la Universidad de Chile, el estudiante se ve involucrado en la sociedad, por lo cual sufrirá los dolores sociales y pedirá reformas. El estudiante de la Chile también suele estar sobre exigido por lo que vive con altas dosis de estrés y un constante agotamiento mental y físico."

Pero dentro de este estado el estudiante empalmará con sus compañeros y como no tiene dinero para ir a algún lugar se quedará en la universidad a socializar y consumir narcóticos lícitos e ilícitos. Es en esta relación humana donde la FAU brilla, el grupo humano es acogedor y hay un compañerismo fuertísimo. La FAU es acogedora, procrastinadora, compulsiva, llena de vicios, vicios de los que vale la pena tener."

Alejandro Estrada M. 64 Años

Diseño / Académico / FAU
18 años en la facultad

"Un espacio acogedor por sus distintos recursos, patios, lugares de permanencia, recursos de infraestructura. Actividades de todo tipo, formales e informales, deportivas, políticas, expresiones artísticas, ocio.

Personas diversas, con estilos distintos, formas de comportamiento diferentes, pero la gran mayoría en actividad, en acción, en movimiento, compartiendo.

Mucha producción, trabajo en todos los lugares, en todos los espacios, en grupos o individuales, con diferentes objetos, maquetas, formas.

Tiempo para conversar, reflexionar, dialogar, escuchar al otro."

Carolina Fernández V. 30 Años

Diseño. I / Estudiante / FAU
4 años en la facultad

"Ha sido una experiencia realmente bonita, positiva. De partida es mi segunda carrera, la primera no la alcancé a terminar y además tengo un hijo, por lo que mi visión es diferente al estudiante común que viene del colegio directo. Me encanta el conocer gente nueva, el aprender haciendo y el recibir conocimiento de parte de los profesores, algunos más que otros, la relación con los tíos del kiosco y casino, además de funcionarios es espectacular. En la parte negativa están las falencias a nivel administrativo y casi todo lo que tenga que ver con la interacción y el quehacer del "Bloque A", y la experiencia con algunos profesores que andan en otra sintonía.

Como anécdota debo decir, que lo paso súper bien, fuera de todo problema en la FAU. Es lo mejor que me ha pasado en la vida, no me arrepiento para nada haber escogido este lugar para estudiar."

Said Chavez Villalpando 29 Años

Diseño. G / Titulado / U. San Luis Potosí, México
1 semestre en la facultad

"Estuve en la FAU en el año 2010, a través de una convocatoria de movilidad estudiantil que me permitió cursar un semestre de mi carrera. La experiencia es inolvidable, una manera distinta de aprender, con un sistema de enseñanza muy diferente al de mi país, me enriquecí mucho al compartir una cultura diferente e involucrarla con el diseño, los compañeros muy agradables y buena onda, algunos profesores con alto nivel para enseñar y sobre todo un buen ambiente. Habitar en la FAU y convivir con los compañeros fue y será algo que me formo como profesionalista y como persona, siempre se aprende algo nuevo de alguien más!."

Kintudh Hidalgo L. 21 Años

Arquitectura/ Estudiante / FAU
3 años en la facultad

"Es una facultad que te permite ser tu mismo, siendo un ambiente muy grato, al tener espacios en común de las 3 carreras se crean vínculos con otros estudiantes. Se propician situaciones que distienden el ambiente de estudios como son la Copa FAU, espacios como el Huerto y actividades varias entre las pircas y el Titanic. Se puede llegar a reconocer la solidaridad y "buena onda" al llegar a la facultad, la cercanía con los funcionarios, hasta las mascotas de la facultad. Todo lo anterior ayuda a un ánimo positivo de estudio."

Gabriel Silva Bustamante 24 Años

Diseño. G / Estudiante/ FAU
7 años en la facultad

"Es una facultad que te permite ser tu mismo, siendo un ambiente muy grato, al tener espacios en común de las 3 carreras se crean vínculos con otros estudiantes. Se propician situaciones que distienden el ambiente de estudios como son la Copa FAU, espacios como el Huerto y actividades varias entre las pircas y el Titanic. Se puede llegar a reconocer la solidaridad y "buena onda" al llegar a la facultad, la cercanía con los funcionarios, hasta las mascotas de la facultad. Todo lo anterior ayuda a un ánimo positivo de estudio."

Nube de conceptos extraídos de las entrevistas

El resultado conceptual de las entrevistas, tanto filmadas como escritas, a diferentes actores de la comunidad FAU, tales como: alumnos, visitantes, académicos y estudiantes de intercambio; nos entrega ideas con respecto a la visión que tienen las personas sobre la facultad, este ejercicio ayudo a poder extraer nociones y apreciaciones sobre los conceptos intangibles que reverberan desde la ciudadanía, rescatando así emociones, sentimientos y ideas subjetivas de los actores encuestados.

Sentir apoyo, Amena,
Simpatía, Positivo, Bonita, A gusto, Grato,
Calidez, Agradable, Amistad, Reír, Entretenida,
Solidaridad, Gente valiosa, Inolvidable,
Compañerismo, compartir, Singularidad,
Profesores, Recreación, Ser tu mismo,
Conocimiento, Distensión, Revolucionario,
Tolerancia, Humana, Reforma, Intimidación, Unión,
Dinámica, Diversa, Aprender, Sentimiento,
Movimiento, Política, Personas, Pluralista,
Relaciones, Vínculos, Ambiente, Conversar, Espíritu,
Emblemática, Mala administración, Desgarrada,
Dolores, Procrastinación, Estrés,
Exigencia, Compleja, Falencias, Agotamiento,
Cansancio.

Lluvia de ideas

Este ejercicio grupal fue realizado con alumnos de las diferentes carreras de la facultad con el fin de generar diversas categorías de conceptos que pudieran exponer hitos y palabras claves que ayudaran en la investigación y en el proceso creativo. Los conceptos que arrojó el ejercicio fueron clasificados y agrupados para su mejor comprensión. El equipo fue formado por Cristian Lizama (Autor y director del proyecto), Melanie Hevia (Geografía, segundo año), Emiliano Galleguillos (Diseño Industrial, cuarto año) y Kintudh Hidalgo (Arquitectura, Tercer Año).

FAU

Lugares y cosas

Bloque A

Bienestar
Secretaría
Decano
Recepción
Hall central

"Patio Techado"

Hoyo
Talleres
Ping Pong
Deportes
Taller bici
Taller Industrial
Camarines

"Patio Geografía"

Escalera de piedra
Bancas
Salas de computación
Puentes
Murales

"Patio arquitectura"

Biblioteca
Hall biblioteca
Escalera
Pecera
Claraboyas

"Titanic"

Muro escalada
Modulo
CNC
Mano Alzada
Salas
Luces
DDD
Talleres
Mecesup
Azotea
Baños

Puntas de diamante
Cancha
Huerto
Galpón
"Patio"
Estacionamiento
Pircas
Portería
Parque
Caballo de bronce
Cafeta

"Ágora"

Pañol
Lockers
Pupitre
Canchita NanoBall
FEN

Iconos

San guatita
Maqueta RIP
FAU logo metal
Murales
Palmeras
Bicicleteros Metálicos
Pórticos
Señaletica
Ajedrez
Vehículos de diseño
Caballo de metal
Escultura Suprematista
Objetos de diseño
Adoquines
Mosaico

Situaciones / Acciones / Conceptos

Almuerzo	Beber
Maquetear	Fumar
Taller	Jugar
Clases	Bailar
Pirqueo	Vender
Futbol	Lluvia
Escalada	Frio
Tomar sol	Risa
Conversar	Trasnoche
Pololear	Trabajo
Leer	Exposición
Solitario	Rápido
Tranquilidad	Antiguo
Concentración	Militares
Limpiar	Parque
Arquería	Arboles
Ping Pong	Ultima hora
Recreación	Flojear
Chatear	Queimada
Computadores	Tirar pinta
Debates	Centro
Foro	Santiago
Pintar	Sopaipillas

Personajes

Funcionarios

"Gato"
"Jerson" Portero
"Tios Gemelos"
Recepcionista y administrativo
"Bea" Bienestar estudiantil
Secretarias, secretaria
Encargados medios digitales
Encargadas Biblioteca
"Tia de la cafeta"
"Tios del modulo"
Auxiliares

Profesores característicos

Diseño	Geografía	Arquitectura
W. Babare	F. Araya	H. Elipsh
E. Hamuy	J. Ortiz Veliz	S. Letelier
A. Estrada	F. Ferrando Acuña	L. Prat
G. Tejada	P. Sarricolea	J. Leon
P. de la Sotta	A. Vasquez	G. Manzi
C. Cortez	M. Fragkou	M. Pallares
O. Zorzano		
L. Lares		
M. Quezada		
F. Poirier		

Conclusiones preliminares

1- Existe una necesidad latente de transferir y resguardar el patrimonio material e inmaterial de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile debido a la importancia cultural e histórica que posee esta sede, la cual se puede ver amenazada por los grandes cambios que se avecinan y por la desvalorización de la memoria y cultura ciudadana de la facultad.

2- El estudio de los conceptos generales de la investigación, como "habitar", "ciudadanía", "imaginario" y "patrimonio" amplían el horizonte conceptual con el cual se entiende la problemática ayudando a entender su real magnitud. Este conocimiento aterriza el proceso de diseño y lo lleva a un plano real de aplicación, además de reafirmar la contingencia e importancia de la problemática abordada con lo que a la cultura y al patrimonio de la universidad y la sociedad respecta.

3- Frente a la necesidad de transferir y resguardar el patrimonio cultural de la facultad, se opta por el lenguaje audiovisual como canal para transmitir el mensaje, debido a su cercanía y fidelidad a la hora de captar la realidad. Con respecto a lo anterior, se acotoó el medio categorizándolo dentro del género documental, conocido históricamente por su rol en la transmisión de la memoria, la cultura y el patrimonio.

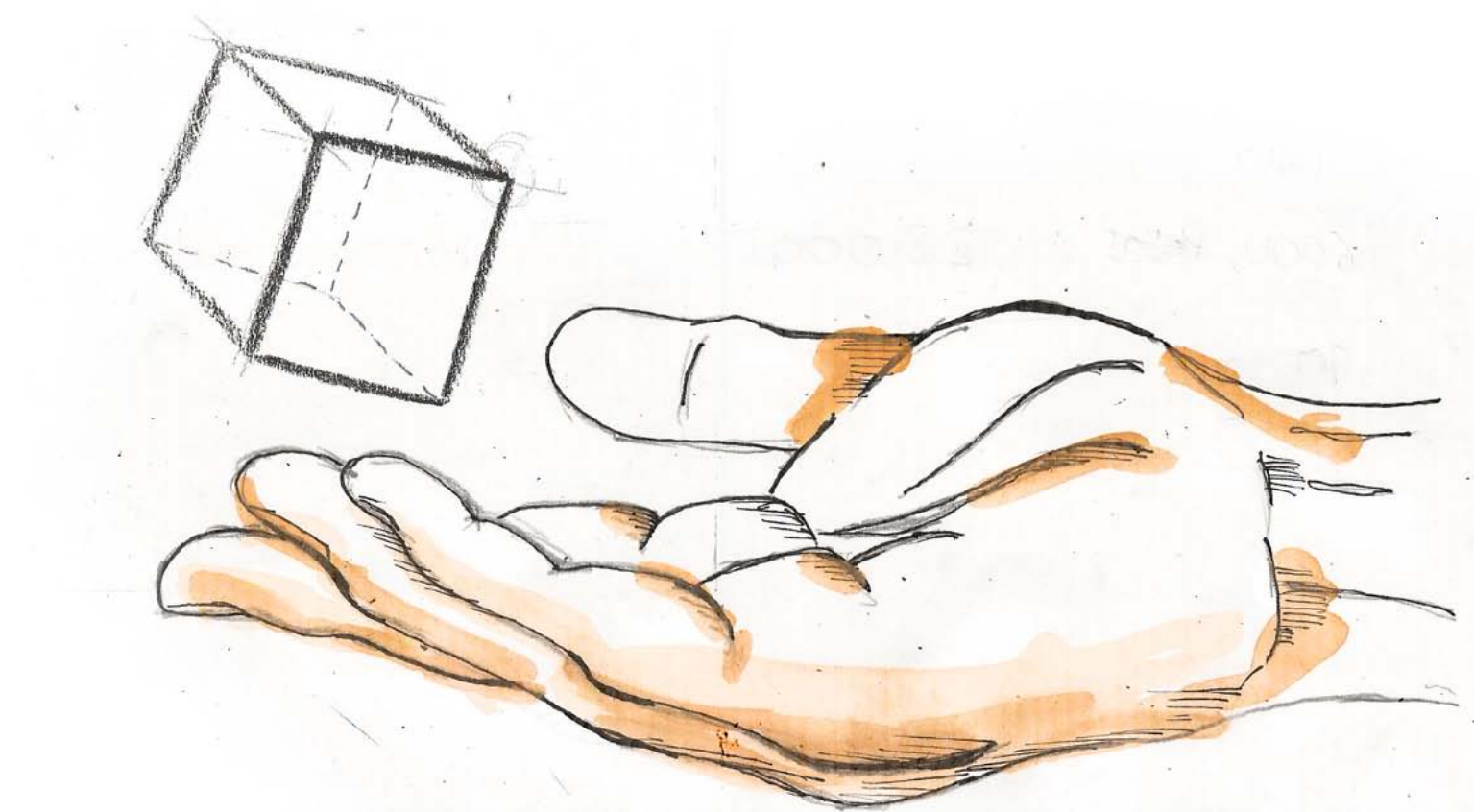
4- La elección del canal abre las puertas al estudio en detalle de éste, el cual entrega nociones técnicas y teóricas de sus dimensiones, con respecto a esto, se estudió el lenguaje audiovisual entendiendo los elementos que lo conforman para su posterior composición y codificación a la hora de construir el mensaje. Además, se analizó nociones generales del cine y del género documental con el fin entender y asimilar la disciplina para su mejor ejecución. Dentro de los puntos importantes de la investigación se concluye que de ninguna forma se puede retratar la realidad absoluta sino solo una parte de esta, la cual estará siempre teñida por la visión del autor.

5- Existe una larga historia del documental en Chile, donde gran parte de esta, ha sido escrita por la Universidad de Chile en su búsqueda por resguardar y preservar su memoria y la del país. Según lo anterior se concluye que el estudio del legado documental de la universidad entrega nociones valiosas que serán utilizadas como base para diseñar la propuesta audiovisual que poseerá "Evocación". De esta forma el producto tendrá un vínculo conceptual y estético con la herencia de aquellos que han buscado resguardar la memoria y el patrimonio en Chile y en la universidad.

6- La recolección de información, a través de las entrevistas y la lluvia de ideas, entrega una serie de conceptos que pueden ser útiles a la hora de armar la estructura de la pieza audiovisual. La primera herramienta (entrevistas) entrega impresiones subjetivas, tanto como emociones y apreciaciones personales sobre el habitar ciudadano de la facultad; la segunda (lluvia de ideas) entrega conceptos tangibles los cuales están relacionados con el espacio desde su forma, personajes, actividades y situaciones más comunes y características de la facultad. Esta información ayuda a crear un esquema conceptual en el cual se repasan los hitos más llamativos y cotidianos, los que a su vez facilitarían el proceso de producción y la creación de un guion, dibujando un camino y un destino claro que abarque gran parte de los hitos y las manifestaciones del imaginario.

7- Siendo este un proyecto de diseño es necesario dejar en claro que las cercanías que se pueden tener con otras disciplinas como el cine, la fotografía, el arte y el documental son solamente a modo referencial, ya que detrás existe una línea metodológica-investigativa que dirige al proyecto a profundas reflexiones sobre la imagen y por resultado a un producto más experimental tanto creativamente como temáticamente, sin dejar de lado la construcción de un mensaje pensado para la transferencia del patrimonio.

V- PROYEC- TACIÓN



Decisiones de diseño

Narrativas

Documental:

El formato escogido para desarrollar la experiencia audiovisual es de tipo documental ya que recoge de este género las formas narrativas del tipo descriptivas enfocadas en los hechos y los elementos que hablan sobre el humano y su cultura. Dentro de este género se toman como referencia las tipologías antes mencionadas del trabajo documental de la universidad de Chile además de tomar como referencia la duración de estos que en la mayoría de los casos rodea los 12 minutos.

Esta primera decisión está relacionada con la estructura base del audiovisual y es la primera estructura que dará forma al total de la experiencia, puesto que aunque se tome el género documental como referencia el producto final no será un documental tipo, sino una variación de este ya que se le aplicaran diversos factores que entregaran singularidad a la propuesta y se familiarizara con otros formatos como el foto-relato y el diaporama³².

Al orden del día:

Teniendo en cuenta que el audiovisual debe contener una diversidad de escenas que hablen sobre la cultura y la vida comunitaria en la facultad es necesario ordenar los acontecimientos y las imágenes que se desarrollan en esta, por lo tanto se tomo la decisión de tomar un día tipo como la base del relato, donde la introducción del audiovisual inicia cuando comienza el día en la facultad y llega a su fin con la llegada de la noche, cuando la facultad comienza a quedar deshabitada.

Estas decisiones se toman pensando en la temporalidad y en la luz de las imágenes, ya que los cuadros que fueron captados durante el día poseen una luz característica que se relaciona con diversas imágenes registradas a horas similares. Diferente es el caso de las imágenes capturadas en el atardecer o en la noche que comparten la luz con otras tomas nocturnas. Esta disposición ayuda a poder

ordenar el relato visual por el nivel de luz manteniendo así una línea temporal pese a que las imágenes hayan sido registradas en diferentes momentos y días del año.

Ausencia de narrador:

Como se pudo apreciar anteriormente en las tipologías seleccionadas, gran parte de los casos contaban con una voz en off que iba narrando las imágenes y los hechos, esto provoca una visión unilateral del mensaje, donde el autor impone su perspectiva y acota el horizonte simbólico a interpretaciones específicas. Teniendo en cuenta lo anterior se tomó la decisión de no utilizar un narrador con el fin de que el espectador pueda adentrarse en un plano simbólico mas profundo e introspectivo, donde él, en base a su horizonte de expectativa pueda decodificar y evocar de la experiencia sus propias vivencias y emociones con respecto a las imágenes exhibidas.

La variación en el formato tipo del documental nos lleva a una mayor valoración y apreciación de la imagen como tal, explotando su dimensión simbólica y acercándola conceptualmente al diseño y la semiología. Además, esta característica proveerá a la experiencia de un carácter contemplativo que ayudara al espectador a evocar sensaciones, recuerdos y emociones más que a la comprensión de información y datos.

Diseño de la dimensión sonora:

Aunque no se cuente con narrador es necesario tener en cuenta la sonoridad de la experiencia audiovisual, para esto se tomó la decisión de desarrollar dos campos auditivos: el primero, entregado por el sonido ambiente, describirá cada situación y ayudará a que el espectador pueda adentrarse en la imagen y en la vivencia representada; El segundo plano, estará dado por la banda sonora del documental, que será compuesta y diseñada especialmente para la experiencia y ayudara a hacer más profunda la dimensión subjetiva y emocional del audiovisual. Estas medidas buscan hacer de la experiencia una mezcla armónica entre imagen y sonido que represente la unión como un todo y no como elementos aislados en la composición final.

32- Técnica audiovisual consistente en la observación de un trabajo fotográfico a través de la proyección cruzada de imágenes diapositivas sobre una o varias pantallas yuxtapuestas sincronizadas manualmente o con ayuda de un ordenador, acompañada de una banda sonora.

Estéticas

Color:

Como primera decisión estética las imágenes serán captadas y exhibidas en su dimensión cromática real, por lo tanto todo el material registrado deberá ser en color, para así aprovechar la riqueza cromática y expresiva del lugar y las personas que se registrarán.

Atemporalidad y antigüedad:

Tomando los ejemplos revisados en las tipologías se decide dar al audiovisual una estética atemporal que pueda comunicar los conceptos de memoria y recuerdo, esto a través del rescate de la apariencia antigua que exhiben los referentes para así reafirmar el carácter historiográfico y patrimonial que posee la pieza.

Estética cinematográfica:

Con el fin de dar coherencia e intensidad a la experiencia audiovisual se decide buscar una estética que simule la apariencia cinematográfica entregada por las películas y las cámaras utilizadas en cine. De esta forma se trabajarán los valores necesarios para llegar a un resultado que entregue una impresión similar al referente elegido.

Nostalgia:

A través de la extracción de impresiones (Entrevistas y lluvia de ideas) se puede inferir que existe una carga emocional latente que vincula a los individuos con su territorio, su comunidad y sus costumbres. Esta carga emotiva se demuestra en su manera de hablar sobre el lugar y en los conceptos utilizados para describir su manera de habitar el espacio.

Teniendo en cuenta lo anterior se busca darle a la pieza audiovisual una carga emotiva, que busque despertar sentimientos y emociones relacionadas con la nostalgia, el recuerdo y la alegría, a través de la música y las imágenes, destacando el imparable pasar del tiempo, de esta forma se enlaza con el concepto de memoria y remembranza propios de los documentales historiográficos y patrimoniales.

Técnicas

Punto de vista:

Debido a su carácter documental gran parte de las imágenes serán filmadas desde un plano subjetivo, lo que significa que el relato visual será desde un punto de vista personal. Este carácter provoca que el espectador viva las acciones de la película como una experiencia personal.

Esta decisión técnica trae consigo una forma y una estética relacionada con el tipo de plano, por ejemplo, se podrá notar un leve temblor en las tomas, provocado por el movimiento y la respiración de aquel que está capturando las imágenes (cámara en mano). Además, otro factor importante es la altura de la persona que filma, que ubicara la cámara a 1,7 metros de altura.

Independiente:

Gran parte de los referentes recogidos en las tipologías y en la historia del documental poseen un carácter independiente en su producción, debido a que muchos de estos eran iniciativas y propuestas académicas o autorales que no contaban con grandes presupuestos. Esta limitación técnica, a través del tiempo ha consolidado una estética y un estilo singular que caracteriza a las producciones independientes, las cuales se perciben de una manera más realista y sincera por tomar distancia de las mega producciones comerciales.

Por lo tanto, teniendo en cuenta la realidad del presente proyecto, se hace manifiesto su carácter independiente, esto significa que se utilizarán la menor cantidad de recursos técnicos posibles con tal de llegar a un resultado natural y autónomo. Teniendo en cuenta lo anterior, se decide que todo el trabajo de filmación, edición y producción será realizado por el autor, el cual contará con una cámara filmadora y dos tipos de objetivos (lentes), de esta forma el proceso se alinearán con la tradición del documental independiente que ha sido recogida en las tipologías y en el marco teórico. Cabe destacar, que esta decisión no está relacionada con la falta de recursos, sino con una postura filosófica³³ sobre el acto de captar la realidad, donde aquel que porta la cámara debe estar mantenerse libre y atento para capturar los momentos vistos e imprevistos de la vida cotidiana.

33-Marco Teórico "Cine Ojo"

Partes del proyecto audiovisual

Formato

Resolución: 1280 x 720 HD
Frecuencia de Imágenes: 24 frames por segundo
Códec: H.264, AAC
Duración: 12 min (Total)
Canales de audio: 2 (Stereo)

Soporte

Las plataformas en donde se almacenará la pieza audiovisual son:

Contenedor Dvd

Este soporte permite la difusión directa de la pieza audiovisual, especial para ser entregada a los diferentes "destinatarios".

Web

Este será el medio troncal de difusión a través del cual se podrá llegar al diverso espectro de "destinatarios" y "audiencias". De esta forma podrá ser compartido y viralizado a través de los diferentes medios disponibles en la web para la visualización de material audiovisual.

Estrategia de medios

Proyecto Evocación

1 **Visionado**

Auditorio



2 **Publicación**

Web de material audiovisual



3 **Difusión**

Redes sociales relacionadas al publico objetivo

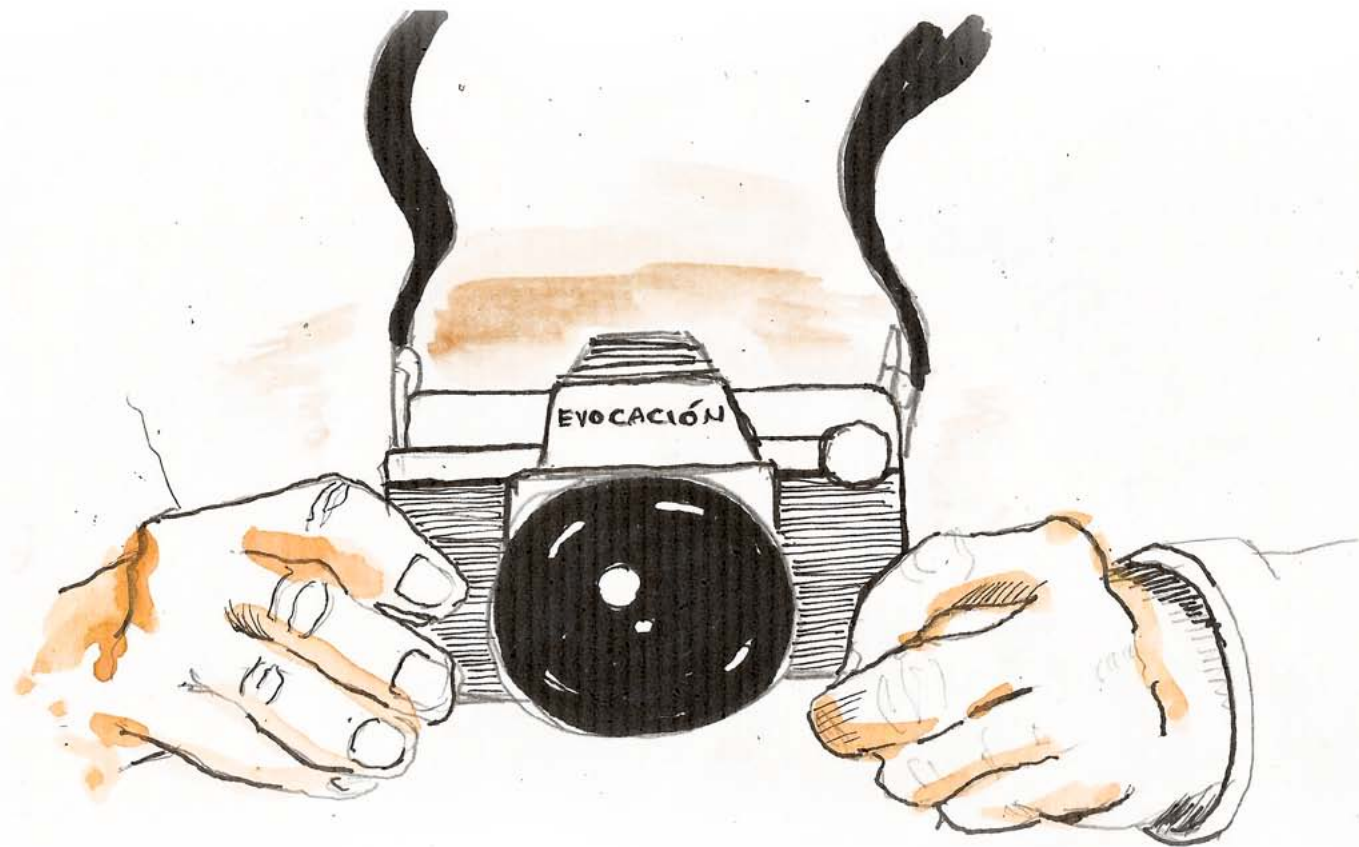


4 **Postulación**

Envió y postulación al catalogo de documentales de la cineteca virtual y ARTIFICIOS U. de Chile



VI- PROCESO CREATIVO



1.- Conceptualización

Naming

Para dar comienzo al proceso creativo es necesario dar un nombre al producto audiovisual, este nombre será la identificación autoral que se hará a la investigación, por lo tanto, más allá de poseer una cualidad referencial posee un valor simbólico para la obra. A pesar de que este nombre responde a una decisión autoral, debe poseer relación con el proyecto, ayudando al entendimiento de trasfondo y el mensaje.

El proceso para encontrar el nombre del proyecto conllevó estudiar los sinónimos y las definiciones de los conceptos "Imaginario", "Recuerdo" y "Memoria", relacionados con la temática principal de la investigación. El resultado de esta búsqueda arrojó diversas opciones de las cuales se escogió "Evocación" que en su definición¹⁶ refiere a: "una representación en la memoria de algo percibido, vivido o conocido en el pasado"³⁴. Esta denominación calza correctamente con la función evocadora de la pieza audiovisual la cual se basa en exhibir imágenes que son parte del imaginario y la memoria de la facultad.

Aparte de su definición cercana al proyecto, se apela también a un juego de palabras relacionado con "Vocación" que refiere a: "La inclinación o interés que siente una persona hacia una forma de vida, un trabajo o estudio". Esta relación se hace por la cercanía que tiene el proyecto con el mundo académico, de esta forma la designación se relaciona con la temática tanto en el fondo como en la forma.

34-Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L.

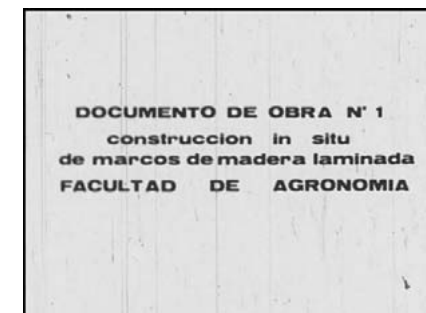
Selección tipográfica

Habiendo establecido la denominación del producto, es necesario definir la tipografía oficial con la cual se visualizara la marca o nombre del proyecto. Esta selección tipográfica se basará en el soporte y en los conceptos mencionados anteriormente ("Memoria", "recuerdo", "imaginario") de esta forma se buscará llegar a un resultado coherente con la obra y el proyecto.

La función principal de la tipografía será anunciar el título y los créditos dentro de la pieza audiovi-

sual, por lo tanto es necesario procurar la legibilidad en pantalla y una armónica relación con el fondo que permita comunicar la información deseada.

Dentro de los referentes analizados en las tipologías encontramos una gran variedad de aplicaciones tipográficas. Los referentes más antiguos como es el caso de "Escuelas de Verano" utiliza tipografías impresas que luego son filmadas por la misma cámara solucionando de manera manual



Aplicaciones tipográficas de los referentes analizados en las tipologías

la problemática tipográfica, este referente en particular ocupa diversas tipografías, las que muchas veces son pizarras escritas a mano con los títulos y los créditos a comunicar.

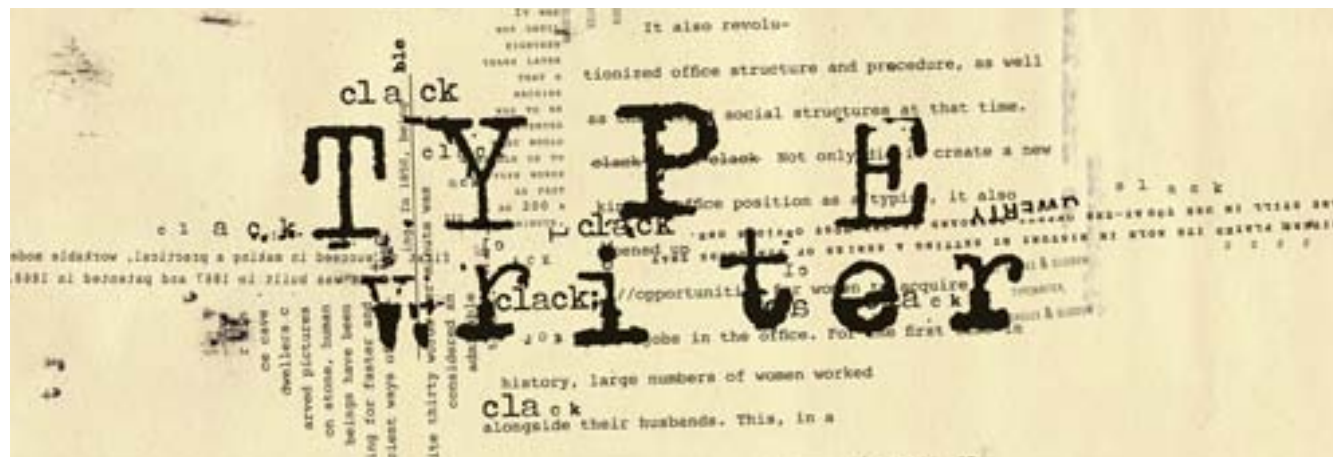
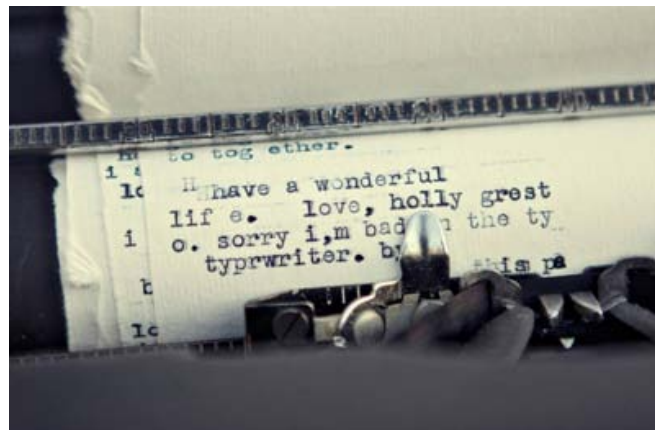
Los otros referentes ocupan una letra similar entre sí, la cual se imprime directamente en la cinta del documental a proyectar. Estas tipografías son muy similares entre si ya que se utilizaban para cumplir una función específica por lo tanto no tenían mayor importancia o no se profundizaba en su diseño o relación conceptual con la obra.

Hoy en día gracias a la tecnología y la variedad tipográfica se pueden escoger dentro de diversas opciones el diseño que mejor se relacione con el concepto de la obra a enunciar, es por esto que se decidió buscar un diseño diferente al analizado

en las tipologías que tuviera mas cercanía con los conceptos de memoria y evocación.

Para esto se estudiaron tipografías con serif que visualmente tuvieran relación con los antiguos métodos de impresión como la linotipia y la máquina de escribir, ya que perceptualmente se relacionan de mejor manera con los conceptos enunciados.

Estudiando las opciones se llego a la decisión de utilizar la tipografía OpenSource "F25 Executive" de Volker Busse³⁵ inspirada en el diseño de imprenta de las máquinas de escribir antiguas, este diseño se relaciona de buena manera con los créditos y el título de la obra la cual adquiere una estética "vintage" ad-hoc a los conceptos y la intencionalidad del diseñador.



Referentes del diseño definitivo

35-Volker Busse - F25 Digital Typeface Design - "<http://www.dafont.com/es/f25-executive.font>"

Tipografía "F25 Executive"

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076
M 0077	N 0078	O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084	U 0085	V 0086	W 0087	X 0088
Y 0089	Z 0090										

a 0097	b 0098	c 0099	d 0100	e 0101	f 0102	g 0103	h 0104	i 0105	j 0106	k 0107	l 0108	m 0109	n 0110	o 0111
p 0112	q 0113	r 0114	s 0115	t 0116	u 0117	v 0118	w 0119	x 0120	y 0121	z 0122				

0 0048	1 0049	2 0050	3 0051	4 0052	5 0053	6 0054	7 0055	8 0056	9 0057
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Aplicacion

"Evocación"

Facultad De Arquitectura y Urbanismo

2.- Preproducción

Guion temático

La recaudación de información cualitativa sobre la facultad (marco teórico, entrevistas y lluvia de ideas) nos entrega la base conceptual necesaria para comenzar a esbozar una línea temporal que dará forma al documental, en esta instancia es necesario acotar los hitos más importantes y ordenarlos sobre un hilo conductor que entregará coherencia y cohesión al relato y las imágenes. Sobre este proceso Rabiger (2001) opina que al intentar escribir un guión detallado se priva al documental mismo de su espontaneidad, forzando a los participantes hacia un papel más de actores que de sujetos naturales. Teniendo en cuenta lo anterior el guion tendrá escenas ordenadas en tópicos o temáticas amplias que permitirán soltura y libertad a las tomas sin el peligro de alejarse de la narración central.

El primer paso de este proceso es enmarcar el relato en el transcurso de un "día tipo" (como fuera propuesto anteriormente en las decisiones de diseño) donde el documental tiene su inicio en la mañana y su fin en la noche, este marco cronológico ayudara a ordenar las escenas por su carácter y por el momento del día en que se desarrollen.

El segundo paso será fragmentar el "día tipo" en 5 etapas conceptuales:

- 1- Amanecer (Inicio del día)
- 2- Oficio (momento de estudio)
- 3- Receso (momento de descanso)
- 4- Re-Creación (momento de Recreación)
- 5- Nocturno (Fin del día)

Así de esta forma poder ordenar los conceptos recogidos anteriormente en el levantamiento de información dentro de estos cinco tópicos.

Amanecer: FAU deshabitada.

PARTE 1



Comienza el día y la facultad permanece vacía y en calma esperando a sus habitantes.

Capturas: estáticas, se presenta el espacio y la arquitectura de la facultad.

Conceptos: Tranquilidad, calma, quietud, perspectiva, espacio, desolación, atemporalidad

Oficio: La ciudadanía en el aprendizaje formal.

PARTE 2



La facultad comienza sus actividades, movimiento y flujo.

Capturas: personas estudiando y trabajando en sus respectivas tareas fuera y dentro de la sala. Contrastes; silencio-ruído, movimiento-quietud, maquina-persona.

Conceptos: Dinamismo, movimiento, contrastes, trabajo, flujo, concentración, comunión, reunión, diversidad, contraste, humanidad.

Receso: La FAU descansa y se da momentos de ocio.

PARTE 3



Terminado los labores las personas comen y descansan al sol.

Capturas: Almuerzo y ocio, animales y personas en contraste en su cotidianeidad.

Conceptos: Retratos, iconos, personajes, contraste, lentitud, descanso, siesta, almuerzo, mascotas, emotividad, cercanía, sentimiento, tranquilidad. paz.

Re-Creación: La comunidad crea, juega e interactúa.

PARTE 4



Se da espacio a los juegos y a los rituales de balompié

Capturas: La comunidad jugando diversos juegos, se conectan y contrastan situaciones en torno a un mismo concepto

Conceptos: Juego, interacción, alegría, distensión, risas, cercanía, amistad, camaradería, comunidad, celebración.

Nocturno: Cae la noche, los habitantes comienzan a retirarse.

PARTE 5



Finalizando la noche entre las risas y la celebración todo va quedando deshabitado y en silencio

Capturas: Personas en vida social, edificios, luces, pasillos, auxiliares limpiando, la noche y sus sombras.

Conceptos: Hoguera, conversación, retirada, silencio, quietud, penumbra, sombras, sueño, penumbras, intimidad.

Cuadros de arte

Definidos los tópicos que darán forma a la narración audiovisual es necesario materializar los encuadres esperados. Para esto se utilizan cuadros de arte los cuales ayudaran a visualizar el resultado esperado en ciertas tomas, estos jugaran el rol de tiros de cámara esperados o fotogramas importantes en el relato visual.



Planos generales y perspectivas de la arquitectura.



Planos generales. Estructuras patrimoniales, pórtico Marcoleta.



Planos generales. Estructuras patrimoniales, escalera de piedra patio Geografía.



Planos generales. Edificio "Titanic".



Planos conjunto, ciudadanos interactuando.



Primeros planos, retratos ciudadanos FAU.



Planos americanos, ciudadanos en actividades universitarias. (Ilustración: Tiro al blanco)

3.- Producción

El tener el guion temático y los cuadros de arte plasmados entrega la posibilidad de ordenar el material audiovisual recolectado y tener claro las tomas que se deben hacer para completar el relato, esta etapa es conocida como proceso de producción y se refiere a todas las actividades relacionadas con la grabación y obtención del material audiovisual. Las grabaciones de este proyecto comienzan a mediados del año 2013 hasta octubre del 2014, abarcando el espectro de más de un año en la que se capturan situaciones y actividades de la facultad. Como el proyecto sobrellevó cambios a través del tiempo existen algunas grabaciones que fueron tomadas antes del desarrollo del guion temático, pero que en sí fueron la base exploratoria para el resultado final del proyecto.



Autor en proceso de filmación

Bitácora de grabación

Sobre el equipo de grabación

Para este propósito se contó con una cámara Canon T3 la cual si bien está diseñada primariamente para su uso en fotografía, también cuenta con herramientas para filmar de manera optima películas en alta definición (Resolución de 1280x720 píxeles o 720p³⁶); esta característica es muy importante ya que permitirá llegar a un resultado de calidad con un bajo presupuesto y con la posibilidad de cambiar su lente u objetivo con el fin de obtener diferentes resultados en la imagen. El lente utilizado en casi la totalidad de las grabaciones fue un 50mm f/1.8 ya que este objetivo tiene un ángulo de visión similar que el de un ojo humano. Por este motivo es más fácil componer con él, puesto que el ojo está acostumbrado a ver las realidad de la misma manera, este factor acentúa la subjetividad de los planos, ayudando a internalizar al espectador en el relato y las situaciones expuestas. El otro objetivo utilizado fue un lente 18-55mm tipo zoom, este lente estándar fue utilizado en escenas específicas donde debían captarse cuadros panorámicos de la facultad con el fin de apreciar su espacio y amplitud.

Otra herramienta importante en el equipo de grabación es el trípode que entrega estabilidad a las tomas más lentas y fijas. Por último se contó con una grabadora de sonido que pudiera captar de mejor manera sonidos específicos de algunos ambientes de la facultad, así el micrófono de la cámara servirá para captar los sonidos generales de las escenas y dar el fondo sonoro del audiovisual.

36-720p es el nombre corto para una de las categorías de los modos de vídeo, usado principalmente en la televisión de alta definición (HDTV). El número 720 representa 720 líneas verticales de resolución de pantalla, mientras que la letra p significa barrido progresivo.



Sony IC Recorder

Objetivo 50mm f/1.8



Canon T3 + Objetivo 18-55mm

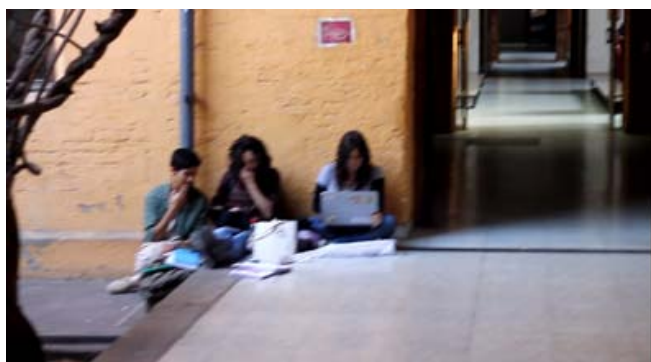
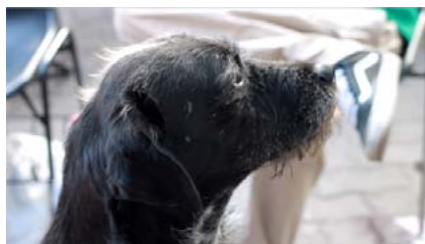
Grabaciones exploratorias

Comenzar con el trabajo de producción trae consigo una serie de desafíos que debe sortear el diseñador, en este punto comienzan a mezclarse conocimientos de diversas disciplinas en pos del objetivo del proyecto.

En esta fase exploratoria es donde se hacen presente una serie de complicaciones como el movimiento de la cámara, la luz, el encuadre, la actividad de la ciudadanía y la cercanía que se pudiera lograr con los individuos. El movimiento de la cámara fue el primer obstáculo ya que podían obtenerse tomas y situaciones interesantes pero luego de visualizarlas en la pantalla del ordenador, se notaba un movimiento constante que generaba ruido en las capturas, para solucionar esto se contó con la ayuda de Diego Casas del Valle profesional en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Artes, Ciencias y Comunicación (UNIACC) el cual brindó conocimiento técnico en el manejo de la cámara y el encuadre. Dentro de las técnicas aprendidas destaca la utilización de la correa de la cámara como soporte para la grabación cámara en mano (sin trípode) además de repasar en la práctica encuadres clásicos, relacionados con el punto de fuga y primeros planos.

Otro ejercicio importante en la etapa exploratoria fueron las pruebas de encuadre sobre un mismo tema o lugar, con esto se llegó a diferentes resultados de un mismo contenido abriendo un abanico de opciones para la postproducción. A través de la practica se entendió que parte importante del proceso documental es estar atento a las situaciones únicas e irrepetibles que se viven en ciertos momentos, por eso se tomó la decisión de portar la cámara en todas

Primeras tomas



las visitas que se hicieran a la facultad, gracias a esto se pudieron captar situaciones y personajes en momentos ideales. Uno de los hallazgos importantes de este proceso fue entender el retrato en su forma audiovisual, ya que se toma la experiencia de la fotografía pero llevada a la filmación, estas tomas son complejas ya que exigen desplante del camarógrafo para manejar la tensión y a su vez se espera que el sujeto filmado se sienta seguro y cómodo con la persona que lo está capturando, en este ejemplo se demuestra lo explicado en el marco teórico por Grierson (1998) sobre la cercanía y la familiarización que tiene que tener el documentalista con el espacio y los sujetos de estudio.

Grabaciones dirigidas

Después de meses de experimentación en el trabajo practico de la producción audiovisual se pueden ver avances y facilidades a la hora de grabar, las tomas cámara en mano adoptaron una fluidez propia del estilo al igual que la asertividad en las capturas. El espacio ha sido estudiado y se tienen nociones de las actividades de la facultad, lo que entrega claridad de cómo obtener tomas específicas, además, en esta etapa ya se contaba con el guion temático y los tiros de cámara entregados por los cuadros de arte, por lo que se tenía un panorama formal del destino del documental. Al tener clara las escenas se puede ahondar en el relato y la conexión de las imágenes. Es por esto que este proceso se caracterizo por capturas pensadas y dirigidas donde de antemano se sabía el cómo, él



cuando y donde tenía que darse la grabación.

Grabaciones en detalle

Esta es la etapa final de la producción audiovisual, la cual se caracterizó por la búsqueda de hiladores de escenas que pudieran entregar fluidez y coherencia al audiovisual, se profundizó en detalles y en iconos específicos del imaginario FAU, de esta misma forma se buscaron encuadres singulares y diferentes que entregaran al producto un sello artístico y personal.

Con el fin de poder hacer un rescate mucho más profundo de la vida y las costumbres de la facultad se busco registrar y capturar momentos especiales dentro de las tradiciones de la facultad como las celebraciones de 18 de septiembre (fonda FAU), campeonatos de la copa FAU y fiesta de la primavera para la renovación del huerto comunitario de la facultad.

Síntesis

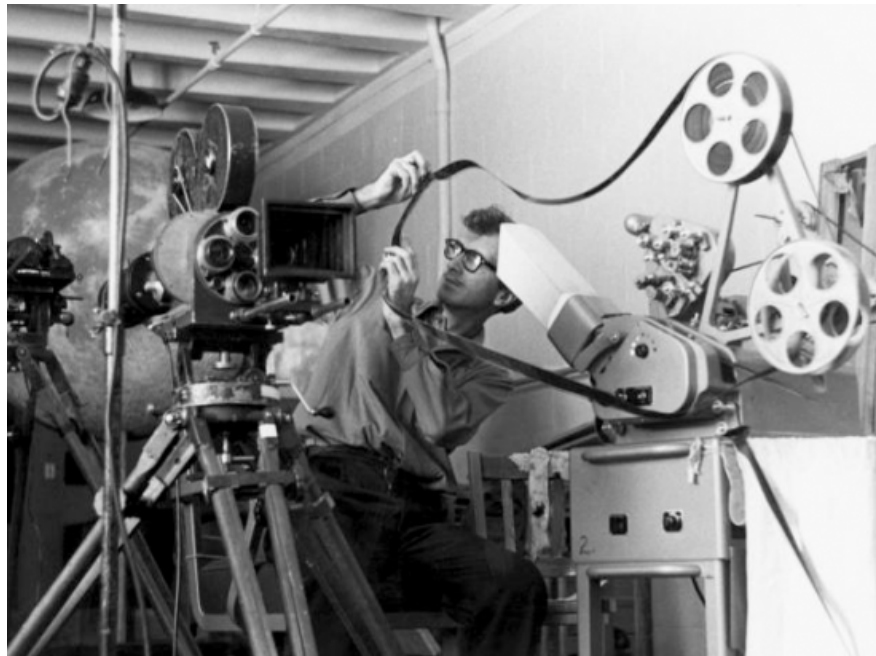
A modo de resumen, el proceso de producción y grabación que en su totalidad comprendió el año 2013 al 2014 dio como resultado 1124 tomas y 6:23:46 horas de filmación las cuales dieron como peso final 82,66 GB de memoria virtual, este registro es el que luego servirá como base para el proceso de edición y postproducción.



4.- Postproducción

La postproducción o edición es la parte del proceso donde se transforma todo el material grabado en la obra final. Esta parte suele ser realizada por el editor, aunque en procesos de bajo presupuesto o proyectos académicos como es el caso de esta investigación, por lo general el director y el editor son la misma persona. La tarea del editor es mucho más que hacer una compilación física de todo el material.

En realidad llevar a cabo la edición es como dirigir por segunda vez, ya que es en este momento donde el producto final puede tomar la forma que sea. Necesariamente la edición no es la parte más importante en la realización de un documental, pero si es la que más influye creativamente.



Ejemplo de edición y montaje cinematográfico

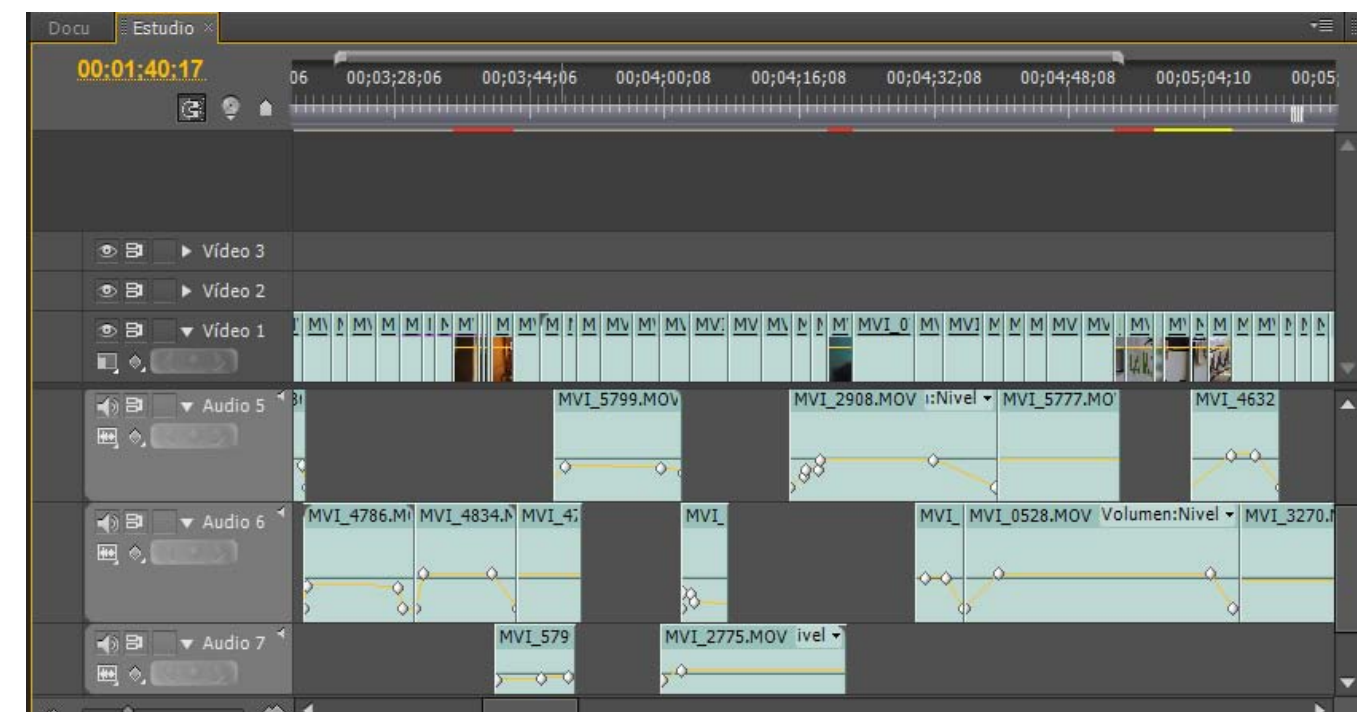
Bitácora de edición y Postproducción

Para dar comienzo a la edición es necesario revisar nuevamente todo el material disponible y comenzar a clasificar este en temáticas familiares que facilite el proceso de montaje y composición. Las categorías serán entregadas por el guion temático, así se procura la coherencia con el relato. El trabajo de montaje se llevara a cabo a través del programa Adobe Premier Pro CS5³⁷, plataforma profesional para la composición, montaje y edición de material audiovisual.

Montaje

Dispuesto el material en categorías se procede a montarlo y mezclarlo para crear las secuencias principales dictadas por el guion, para esto se entra en una lógica cinematográfica utilizando unidades de tiempo y espacio donde la secuencia es la figura más amplia. La secuencia está formada por escenas y las escenas por planos, por último los planos se dividen en tomas que son la figura básica de la grabación, esta lógica enuncia que las tomas y los planos deben seguir un hilo temático para construir una escena por lo que se pro-

37-Adobe Premiere Pro es una aplicación en forma de estudio destinado a la edición de vídeo en tiempo real.

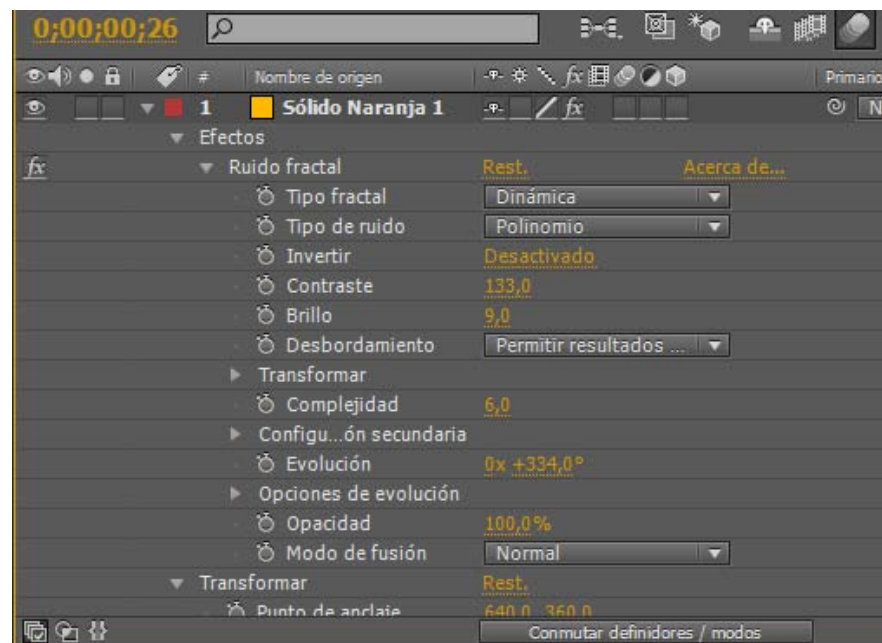


Detalle panel de edición Adobe Premiere CS5

cura la relación y conexión entre cada elemento. Es necesario procurar el orden narrativo y rítmico de los elementos filmados (los planos registrados) para que visualmente pueda entenderse y que el espectador pueda fluir con la narración. La correlación de las tomas permite utilizar recursos narrativos visualmente llamativos donde predomina la intuición y decisión del editor para componerlas siempre respondiendo a la lógica espacial y temporal del documental.

La base conceptual que entrega el guion temático es la base para entender la lógica de las tomas ya que dependiendo del carácter de la escena es que se decidirá la forma y el tiempo de los cuadros a utilizar, por ejemplo, en la primera parte del documental predominan los conceptos de calma, quietud y tranquilidad, por lo que la escena tendrá esta representación con tomas mas pausadas, extensas y quietas. Esta lógica corre para todas las partes del documental donde el promedio que dura cada toma es de cinco segundos aproximadamente, con esto se procura que se abarque una diversidad de imágenes que puedan materializar de manera efectiva el imaginario y el patrimonio inmaterial de la facultad.

Como se ha mencionado anteriormente la lógica del relato es el transcurso de un día, en este transcurso se busca utilizar el contraste y la diversidad como recurso creativo, por lo tanto, el montaje tiene este carácter, se muestran momentos donde la facultad está vacía para luego mostrar la misma toma pero con gente circulando, al igual que la quietud del estudio versus el trabajo práctico de los talleres. Estas dinámicas son también guías a la hora de la composición ya que se busca en atreves del contraste se pueda dar dinamismo a la narración.



38-Adobe After Effects es una aplicación que tiene forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento, de montaje de vídeo y de efectos especiales audiovisuales, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de capas.

Detalle de efecto en After Effects CS5³⁸

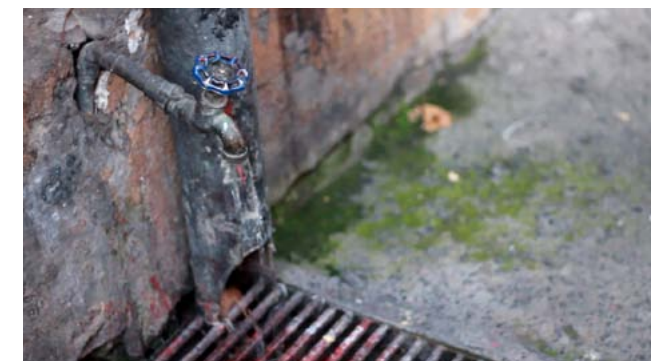
Color y efectos de postproducción

Uno de los puntos importante en todo proyecto audiovisual y de diseño es el color, este caso particular no se escapa a la regla y se vuelve un sello diferenciador en el documental dada la gran presencia de colores que posee el paisaje de la facultad, que van desde los muros que la revisten hasta los colores y tonalidades de la naturaleza que la rodea. En este trabajo se ha querido rescatar la diversidad cromática como un factor representativo de la ciudadanía y el espacio, es por esta razón que para la edición y composición se prefieren las tomas que entregan una mayor riqueza cromática, logrando así que los cuadros tengan un estrecho lazo entre el color y la composición.

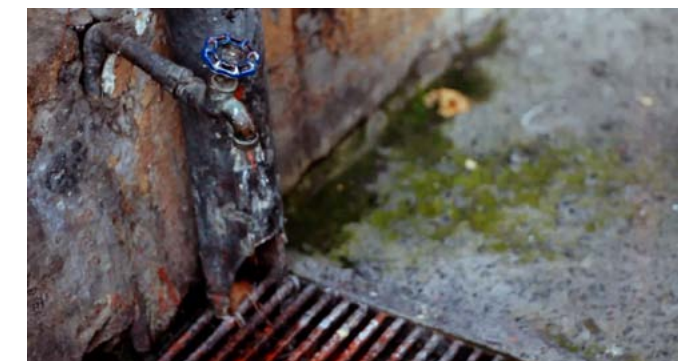
Después de tener cada toma ordenada y compuesta en su formato final se procede a dar ciertos toques de estilo que ayudan a que el video se vea de manera optima, este trabajo de postproducción es muy importante ya que corrige colores y tonalidades para que estas estén en línea con el estándar estético del proyecto. En este caso, los videos capturados y las tomas tienen luces desiguales por los diferentes espacios donde fueron obtenidas, es

por esto que a través del programa After Effects CS5 de Adobe se crearon capas de ajuste con diferentes efectos de corrección para unir y dar intensidad a las diferentes imágenes que componen el material audiovisual. Dentro de los efectos de corrección utilizados destacan las "curvas" que ayudan a dar contraste y equilibrar el brillo de la escena a partir de un grafico que muestra las áreas a ecualizar.

Otro trabajo de postproducción importante es la búsqueda de una estética cinematográfica, donde se procura destacar la profundidad de campo, el grano, la intensidad, para esto se utilizo el efecto "FilmEffect" de Sapphire plug-ins que entrega cualidades cinematográficas a la filmación basado en los estándares clásicos de las películas utilizadas antiguamente para filmación. Esta herramienta nos entrega una amplia gama de corrección de color, además de generar una base coherente para poder aplicar sobre esta un efecto de "FilmDamage" que le entrega ruido y rasgaduras a la imagen para así simular e interpretar el carácter nostálgico y anacrónico de la obra.



Toma sin retoque ni efectos de postproducción



Toma con retoque y efectos de postproducción

Sonoridad y composición musical

Sonido ambiente

Cada toma recogida en el proceso de producción cuenta con su respectiva sonoridad, esta cualidad describe de manera completa la situación registrada ya que logra captar el sonido ambiental que envuelve las escenas y tomas específicas. Este sonido ambiente será utilizado para darle realidad y cercanía a las escenas, de tal forma que se reafirma la sensación presencial que nos entrega la cámara subjetiva. Así mismo queda claro el cambio sonoro que se genera fuera o dentro de una sala o dentro y fuera de la facultad, esta dinámica se repite para la diversidad de escenas las cuales poseen la sonoridad correspondiente al momento y al lugar que representan.

Para conectar las tomas sin que se sientan los cortes de sonido se utiliza una capa de ajuste la cual contiene un sonido ambiente que envuelve toda la película de esta manera se evitan los cambios bruscos en el espectro sonoro.

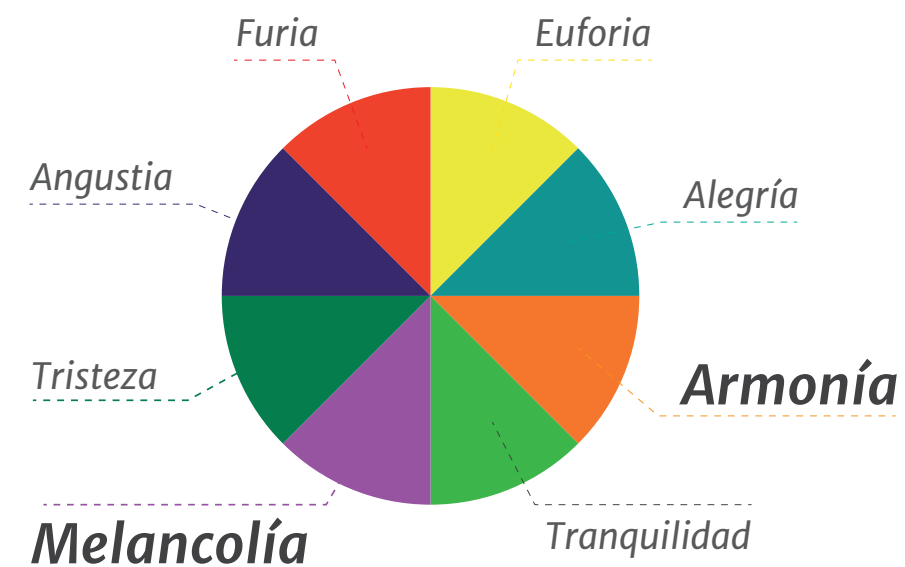
Composición Musicalización

Con el fin de otorgarle más valor al documental se incorporo un proyecto sonoro que hiciera mucho más profunda la experiencia audiovisual. Esta pieza más allá de acompañar las imágenes busca generar en el espectador una cercanía emocional con el relato gracias su función evocadora. Para este cometido se conto con el trabajo Sebastián López Zarate, músico y compositor profesional especializado en el área audiovisual. El trabajo se baso en la batería conceptual que entregase el guion temático, de esta forma el producto musical guardaría directa relación con el relato y las imágenes del documental. Esta decisión conllevó el desafío de unir dos visiones en pos de un proyecto común, lo que genera una mezcla en la expresión artística del diseñador y autor con la del compositor, sobre esto Bobker (1969) comenta que "La música es un factor importante en la creación de una película. Por sí misma es una forma de arte que tiene sus propias complejidades. La música sufre cambios continua-

mente de compositores que buscan desarrollar esta forma artística y relacionándola con la filmación."

El primer desafío fue concertar una idea común, entre compositor y director sin que se pasaran a llevar las decisiones autorales de cada uno. Este trabajo colaborativo se vuelve una experiencia enriquecedora ya que se pone a prueba la tolerancia y el trabajo en equipo con profesionales de otros rubros, además, se observa la funcionalidad del guion y de los conceptos extraídos en el levantamiento de información, los que luego se ven materializadas en la música y la imagen. Además, se busco crear una relación formal con la facultad y su dimensión docta, tratando de lograr una estética clásica y académica en la música.

La base teórica para la composición se baso en la relación entre música e imagen dictada por la Rueda de Hevner que involucra la música con las emociones y los estados de ánimo que a su vez están relacionados con las imágenes y los colores. Bajo esta regla se busco relacionar las tonalidades visuales con las auditivas.



En el documental predominan las tonalidades anaranjadas y violetas perteneciente a la casa III y V casa de la rueda de Hevner. En estas casas predominan conceptos tales como:

Casa III: Armonía, ternura, solidaridad, amistad, fraternidad, compasión. afecto, anhelo, inocencia, admiración, intimidad, cariño, simpatía, lealtad.

Casa V :Melancolía, nostalgia, soledad, recuerdo, pesimismo, añoranza, letargo, pena, Pesadumbre, aflicción, evocación.

Descripción del compositor



Compositor Sebastián López Zárate

En búsqueda de mayor entendimiento el compositor describe el proceso y la intencionalidad que le dio a la obra:

Análisis de punto de vista documental “Evocación”

En este proyecto audiovisual sobre la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile la música fue trabajada en escenas hiladas sobre las horas del día.

Mañana:

En esta primera escena la música va apareciendo gradualmente orquestando los cuadros de la facultad sin movimiento.

Luego el movimiento activo de las personas en la mañana se muestra con un “Ostinatto” en el piano y un “Groove” que acoge la sensación de actividad del alumnado en la mañana.

Medio día:

En esta escena la música recrea la serenidad y los estados mentales de las personas creando y experimentando.

Tarde:

En esta escena la música se ancla del estado emocional producido por la belleza de la cotidianidad expresada en la comunidad finalizando con un piano que refleja la transparencia de las miradas que aparecen.

Tarde noche:

En esta escena la música ilustra la energía y los colores del día finalizando sumada a la sensación de relajación producida por culminar un día productivo.

Montaje de las piezas sonoras

Esta es la etapa final de la postproducción y corresponde al montaje de las piezas de audio, en este caso en particular se cuenta con tres piezas, correspondientes al sonido ambiente, sonidos específicos y la música que se compuso para el proyecto. Primero se debe coincidir sonidos específicos captados por la grabadora con el sonido ambiente del video, de esta forma las imágenes y el sonido quedan sincronizados y hacen que se escuche de manera al unísona con las imágenes visualizadas. Este proceso fue realizado en After Effects el cual cuenta con una imagen del espectro de audio lo que ayudo a coincidir de manera precisa las dos piezas. Por último, se superpuso la composición musical, la que fuese creada desde un principio sincronizada con el audiovisual, luego se ecualizan las tres piezas buscando la armonía y la perfecta interacción del conjunto sonoro evitando la saturación y la competencia entre los sonidos.

Créditos

Terminada esta etapa el documental se encuentra en condiciones de ser exportado para luego adherirle el nombre de la obra y los créditos a través de After Effects. Esta acción no conlleva mayor trabajo ya que anteriormente se definió la tipografía.

El texto a utilizar será:

Intro

- 1- "Evocación"
- 2- Por Cristián Lizama
- 3- Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad de Chile

Final

- 1- Realizado por Cristián Lizama
- 2- Música por Sebastián López Zárate
- 3- Facultad de Arquitectura y Urbanismo. U.de Chile, año 2013-1014

Afiche de la obra

Debido a que "Evocación" será expuesto en un visionado en el auditorio de la facultad para la comunidad FAU, es necesario un afiche por el cual se pueda promocionar la premiere del documental. Este afiche debe comunicar el nombre, el autor, el lugar y la hora en la cual se mostrara al público.

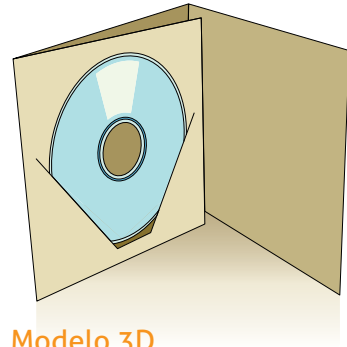
Para esto se tomo la decisión de diseñar un afiche en base a una ilustración hecha a mano que mostrara el retrato de una persona en primer plano, haciendo alusión al momento de la obra donde se muestran retratos de personas que son parte de la ciudadanía FAU. El cuadro busca poder explotar el lado emotivo y humano del proyecto por esto se elige utilizar un lenguaje expresivo entregado por los trazos hechos a mano a través de pincel y carboncillo.

La estética y el estilo utilizado mas allá de hacer referencia a alguna corriente en particular busca ser una imagen de carácter autoral puesto que se utilizan patrones y formas sacadas de la inspiración del mismo autor las cuales buscan hacer alusión al espacio de la facultad y a un estudiante tipo. Sin embargo, al ser un afiche fue pensado para su función principal la cual es informar y llamar la atención, es por esto que se procuro la utilización de color que ayude al espectador a enfocarse en los ojos del personaje para luego descender a la información del afiche.

La técnica utilizada fue en base a trazos de carboncillo y aguada, para luego darle la mano de color a través acuarela y de pinceles espatulados, todo esto sobre Fabriano N°4 de 27 x 38 cm. Luego de la aplicación análoga el afiche fue transferido a un formato digital donde se le dieron aplicaciones tipográficas y de información, además de ciertos retoques de intensidad y color. De esta forma se pueden aprovechar las ventajas análogas del trazo a mano y las cualidades digitales de reproductibilidad tanto impresa como digital.

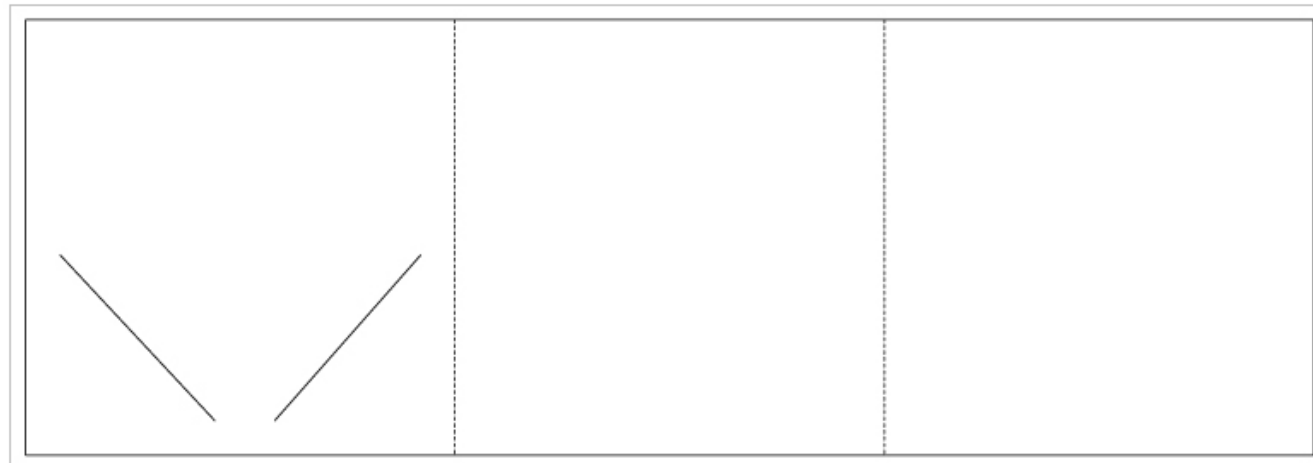


Contenedor/ Caratula



Modelo 3D

Siguiendo el mismo concepto del afiche se diseñó un contenedor estándar en el cual se pudiera transportar el documental en su formato DVD. Este contenedor tiene la cualidad de ser fácil de replicar y reproducir, de esta forma se vuelve más simple su traspaso a los diferentes destinatarios que se puedan presentar en el visionado y en diversas situaciones donde se deba comunicar el documental.



Matriz



Layout

Exportación

Luego de montar los créditos se procede a exportar el material, para esto se utiliza una codificación especial basada en dos formatos:

Formato DVD

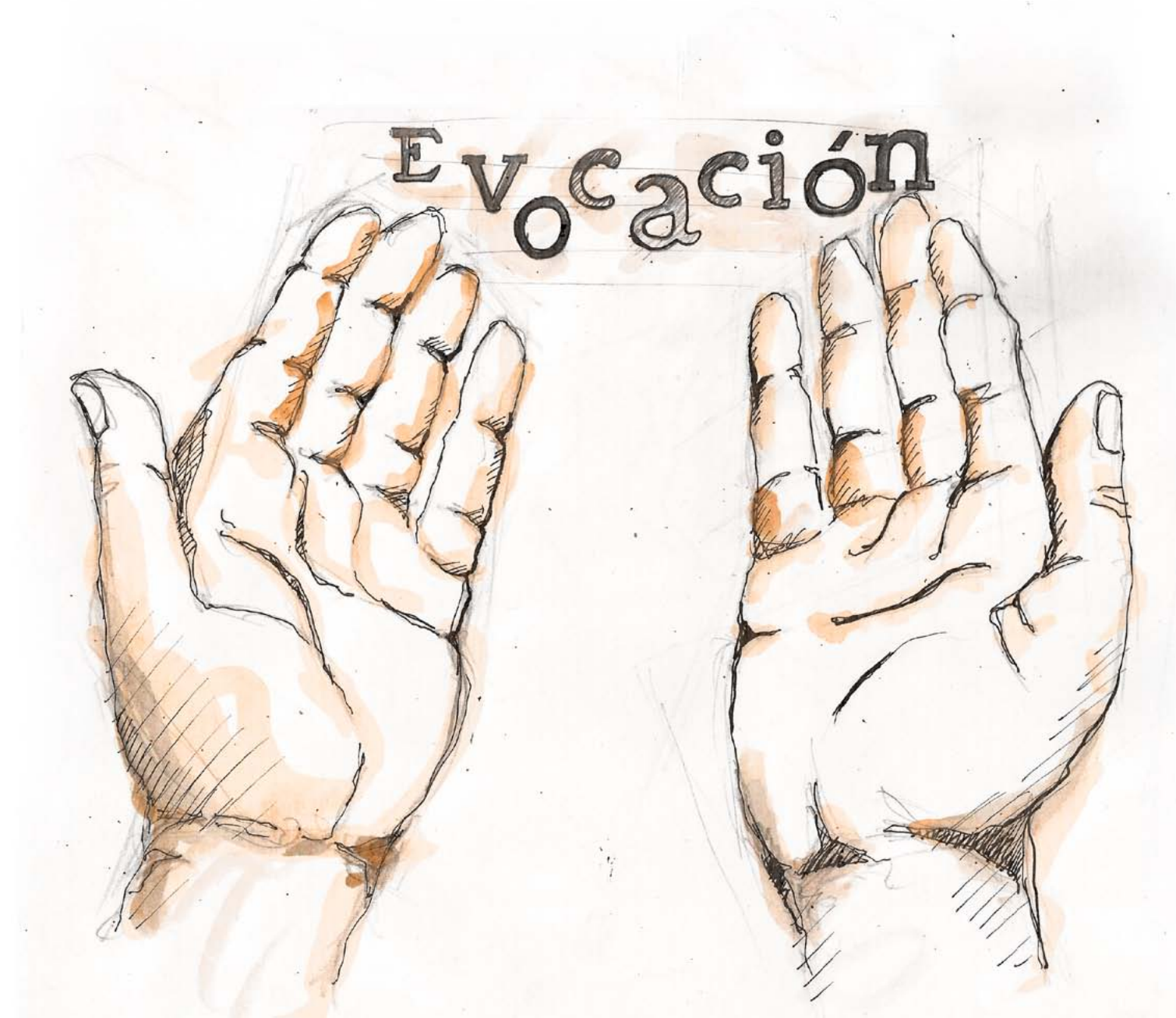
Formato .MOV con una serie de especificaciones (NTSC, 1280x720, 23,99 fps , progresivo, 48 khz) que procuren una optima calidad de imagen para ser visualizado en televisores y monitores.

Formato WEB

Formato MP4, H.264 con una serie de especificaciones (NTSC, 1280x720, 23,99 fps , progresivo, 48 khz) que procuren poco peso virtual y una optima calidad de imagen para ser visualizado on-line.

Luego de haber exportado en los formatos especificados, el documental está en su forma final en la cual puede ser publicado en los medios antes mencionados en la estrategia de medios, con esto se finaliza el proceso creativo.

VII- RESUL- TADOS



Visualidad Final



Justificación de las tomas

Como se manifestó desde el principio de esta investigación, el proyecto "Evocación" busca resguardar y difundir el patrimonio cultural material e inmaterial que posee la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (reparar marco teórico: concepto patrimonio) . Para esto se ha escogido una selección de tomas de la pieza audiovisual resultante con el fin de explicar y justificar como estas ayudan a la salvaguardia y la transferencia del patrimonio cultural de la Facultad y por consiguiente de la Universidad de Chile.

Patrimonio Cultural Tangible FAU

Entendiendo que el patrimonio tangible hace referencia a elementos que tienen sustancia física, esta obra cumple la función de registrarlos, resguardarlos y transferirlos en un soporte audiovisual.

Registro de Bienes Muebles FAU:

(Ej. pinturas, esculturas, maquinaria, equipo de laboratorio, objetos de trabajo y objetos rituales, entre otros.)



Pintura: **Hombre de Vitruvio, patio Da Vinci.**



Pintura: **Composición Marc Chagall, patio techado.**



Pintura: **Graffitis alrededor de la facultad**



Pintura: **Carteles y tipografías hechas a mano.**



Pintura: **Cuadro de Andrés Bello, bloque A.**



Imagen: **Memorial "Maqueta", mascota emblemática.**



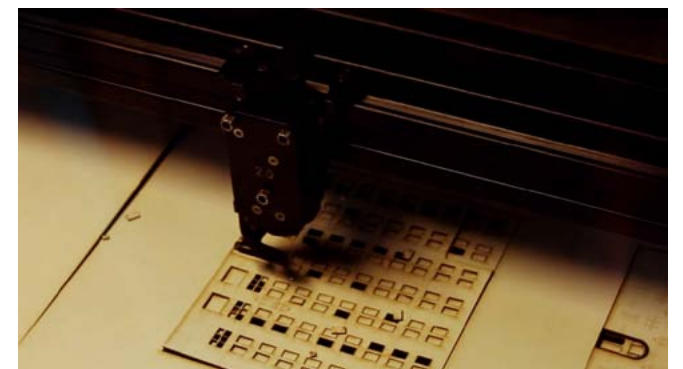
Escultura: **Memorial regimiento "cazadores", hall biblioteca.**



Escultura: **Emblema FAU en metal.**



Artesanía: **Objetos de diseño**



Maquinaria: **Diversas máquinas de trabajo dentro de la Facultad.**



Maquinaria: **Vehículos híbrido-solar, proyecto de la comunidad.**



Objetos rituales: **"San Guatita", exterior bloque A**

Registro de Bienes Inmuebles FAU:

(Ej. Arquitectura, edificios históricos, estructuras simbólicas.)



Patrimonio arquitectónico: **Bloques.**



Edificio Simbólico: **"Torre 15".**



Patrimonio arquitectónico: **Pasillos entre bloques.**



Patrimonio arquitectónico: **Pórtico Marcoleta.**



Patrimonio arquitectónico: **Adoquines**



Ornamentación simbólica: **Mosaicos**



Patrimonio arquitectónico: **Escalera de piedra, patio de Geografía.**



Patrimonio arquitectónico: **Luz cenital, biblioteca.**



Arquitectura: **Pasillos edificio "Titanic"**



Arquitectura: **Escaleras edificio "Titanic"**

Patrimonio Cultural Intangible FAU

(Ej. Saberes, celebraciones, formas de expresión, lugares..)



Celebración tradicional: **Fonda FAU.**



Saberes tradicionales: **Actividades de taller.**



Conocimientos: **Disciplinas de formación general.**



Saberes tradicionales: **"Maquetear".³⁹**



Conocimientos: **Taller comunitario de bicicleta.**



Juegos típicos: **"Taca-Taca".⁴⁰**



Juegos típicos: **Copa de fútbol FAU.**



Formas de expresión: **"Pololear"⁴¹ o "Regalinear".**



Formas de expresión: **Descansar después de almorzar.**



Conocimientos: **Clases de cátedra.**



Lugares: **Puestos de comida típica.**



Personajes: **Personalidades emblemáticas FAU**

39- Expresión local para denominar el acto de hacer maquetas.

40- Expresión local para denominar al fútbol de mesa.

41- (def.) Mantener [dos personas] una relación amorosa que no alcanza, en nivel de compromiso, a la del noviazgo.

Licencias legales

El proyecto posee una licencia Creative Commons que será aplicada a:

- El material audiovisual que comprende el documental en su totalidad.
- Todas las ilustraciones, fotografías, videos y bocetos que no especifiquen un autor al costado de las mismas
- Afiche y carátula de contenedor del proyecto audiovisual.

La licencia elegida es la de Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Esto se traduce en:

Usted es libre de:

Compartir- copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra

Adaptar- remezclar, transformar y construir sobre el material.

El licenciante no puede revocar estas libertades, siempre y cuando siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución - Usted debe dar el crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de cualquier manera que sugiere el licenciante usted o su uso hace suya.

No comercial - No puede utilizar el material con fines comerciales.

CompartirIgual - Si remezcla, transforma o amplía el material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales - Es posible que no se apliquen los términos legales o medidas tecnológicas que restringen legalmente de hacer cualquier cosa que la licencia permita.⁴²

42- <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Conclusiones

La investigación realizada tras el proyecto "Evocación", deja en claro la importancia del patrimonio como componente fundamental en la construcción de la identidad cultural de las personas. Esta característica ayuda a la noción de pertenencia que tienen los individuos con respecto a una comunidad o una localidad en particular, volviéndose un elemento fundamental en el orden social y cultural de las naciones e instituciones; debido a la importancia del patrimonio, es que existe una responsabilidad de parte del país y de sus profesionales por resguardarlo y transferirlo, y de esta manera preservar la diversidad cultural que ayuda a entender la relación del ser con su entorno.

Con respecto a lo anterior, se propuso la Universidad de Chile como caso de estudio patrimonial, fundamentado a través de los cambios estructurales que han sido pensados para sus diversas facultades. Sobre esto, se escogió el caso particular de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo la cual aparte de ser un inmueble patrimonial, es una de las principales facultades donde se llevará a cabo profundas transformaciones, que cambiaran el espacio y por lo tanto la comunidad que alberga.

Es en este punto donde surgió la necesidad de poder recoger este problema desde el diseño, planteando un proyecto comunicacional que pretende ayudar a preservar y transferir el actual patrimonio cultural de la Facultad. Para esto, se decidió desarrollar una pieza audiovisual de carácter documental que rescatase el imaginario patrimonial de la Facultad, dando énfasis en los elementos culturales intangibles como lo son las personas y sus expresiones sociales dentro del espacio.

Para poder lograr el objetivo mencionado anteriormente, fue necesario estudiar el lenguaje y la narrativa audiovisual, lo que conlleva adentrarse en el arte del cine y el género documental. Al mismo tiempo fue necesario analizar el espacio proyectual donde se daría lugar la investigación, además de estudiar el estado del arte de la industria creativa audiovisual como la tradición de documentales patrimoniales que posee la Universidad de Chile. Este proceso proporciono entendimiento sobre la cercanía que existe entre el co-

municador visual y las temáticas socioculturales, más aun, sobre su labor en el resguardo del patrimonio, ampliando de esta forma el campo disciplinario donde se desenvuelve un diseñador.

Es aquí donde se abren diversas reflexiones sobre la disciplina y la libertad que posee el diseñador para valerse de diversas herramientas (provenientes de diferentes conocimientos y oficios) que ayuden a este, a materializar sus deseos y expectativas con respecto a un proyecto específico, esto quiere decir que pueden existir muchos medios para lograr un fin, pero siempre será necesario seguir una línea metodológica proyectual, la cual exige experimentación, proceso y estudio profundo de todos los aspectos involucrados en el planteamiento y la realización del proyecto.

Este proyecto concluye con la materialización de la pieza audiovisual esperada, en la cual se depositó más de un año de trabajo, que conllevó experimentación, tanto en la producción audiovisual como en la edición. El producto de esta investigación ha de estar disponible para los diversos destinatarios, a través de las plataformas de visualización multimedia, además de ser difundida en la misma Facultad en el visionado que se realizara posteriormente a la entrega de la misma.

Los resultados han sido coherentes con los objetivos planteados al inicio de esta memoria, donde se abarcó gran parte del imaginario patrimonial del lugar. Ha de esperarse que este sea un documento que sirva de testimonio a presentes y futuras generaciones, facilitando el entendimiento sobre la cultura universitaria que los precede, esperando así, que esta obra evoque un sentimiento de pertenencia y correspondencia para con la universidad y la comunidad que le da vida.

Para finalizar, he de dejar en manifiesto que todas las decisiones de diseño tomadas en el proceso fueron inspiradas por las intencionalidades personales, tanto como por las enseñanzas adquiridas en la carrera, donde esta etapa final (Proyecto de título) ha sido la que más sabiduría me ha entregado por la complejidad e intensidad que exigió en el camino.

Bibliografía

ABUD, J. (2000). El absolutismo de la imagen en la vida urbana. Buenos Aires: Editorial Ciudad Argentina.

BARRAZA, S. (2011). Características y Funciones de la Música en el Cine.

BARTOLOMÉ, A. R. (1987). Lenguaje Audiovisual - Mundo Audiovisual. Universidad de Barcelona: Barcelona.

BARROS CHARLÍN, R CHABAT J, DOMINGUEZ J, GRABENDORFF W, HIRST M, PINHEIRO L, KUWAYANA M, MORANDÉ J, RUSSELL R, RIVERA L, Alberto van KLAVEREN A, WILHEMY M, FUENTES C. (1999) et al-. 150 Años de Enseñanza de la Arquitectura en la Universidad de Chile.1849-1999. Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, Marcoleta 250.

BOBKER, L. R. (1969). Elements of film. Brace & World, Inc.

COYNE, R. (1995) Designing information technology in the postmodern age, The MIT Press, Cambridge MA.

DECARLI, G. (2007). Un Museo sostenible : museo y comunidad en la preservación activa de su patrimonio.

DÍAZ, F. M. (2005). Ex regimiento de caballería N°2 -Cazadores. Universidad de Chile FAU.

EISENSTEIN, S. (1989). Teoría y técnica cinematográfica. Madrid: Rialp.

ESCOBAR, E. H. (s.f.). Construyendo una micro geografía de la fau.

ESPAÑOLA, R. A. (2014). Real Academia Española. Obtenido de Real Academia Española

GRAELLS, D. P. (1995). Introducción al lenguaje audiovisual. Departamento de Pedagogía Aplicada Facultad de Educación.

GADAMER, H-G. (1986) The relevance of the beautiful and other

essays, Cambridge University Press, Cambridge.

GRIERSON, J. (1998). "Postulados del documental" en Textos y manifiestos del cine. Madrid: Cátedra.

HEIDEGGER, M. (1951). Construir, habitar, pensar.

HIERNAUX, D. (2007). Los imaginarios urbanos: de la teoría y los aterrizajes en los estudios urbanos. Revista Eure.

J. OLVERA, A. (2008). Ciudadanía y democracia.

JIMÉNEZ, P. (2008-2009). El lenguaje cinematográfico. Sevilla: ZEMOS98.

JIMÉNEZ, P. (2009). zemos98. Obtenido de Lenguaje cinematográfico.

KRACAUER, S. (1989). Teoría del cine. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.

MARÍAS, J. (1953). La universidad: realidad problemática. Madrid: Editorial Cruz del Sur.

MEIJERS, A.W.M. (2000) The relational Ontology of Technical Artifacts", In: Kroes, P.K. and Meijers, A.W.M. (2000) The empirical turn in the philosophy of technology, Elsevier Science, Oxford.

MENDOZA, C. (1999). El ojo con memoria: apuntes para un método de cine documental. Mexico: UNAM.

NELMES, J. (1999). An introduction to film studies. Londres: Routledge.

MERLEAU-PONTY M. (1992) Phenomenology of Perception, Routledge, London.

OLVERA-GARCIA, E. G.-P. (2011). Construir ciudadanía desde las universidades, responsabilidad social universitaria y desafíos ante el siglo XXI. Revista de Ciencias Sociales.

PAREDES LARA, A. (2004). Herencia y Sincretismo religioso en la ciudad de Cholula. Preservación de las tradiciones hasta nuestros días. Realización de un video documental. Universidad de las Américas Puebla.

PÉREZ BALTODANO, A. (1997). Estado, Soberanía y Políticas Públicas en América Latina. En: Globalización, Ciudadanía y Política Social en

América Latina. Caracas: Editorial Nueva Sociedad.

RABIGER, M. (2001). Dirección de documentales 2ª. Edición. Madrid. Instituto Oficial de Radio y Televisión.

ROJAS, M. (2006). El imaginario: civilización y cultura del siglo XXI. Buenos Aires: Prometeo Libros.

ROOZENBURG, N.F.M. and Eekels, J. (1995) Product Design: Fundamentals and Methods, Wiley, Chichester.

SANTOS GUERRA, M. (1983). Imagen y educación. Madrid: Anaya.

SILVA, A. (2007). Imaginarios urbanos en América Latina: urbanismos ciudadanos. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.

TORRES, E. (2010). La ciudad desde los imaginarios urbanos.

TRIVIÑO BONIFAY, P. (s.f.). Remodelación y fortalecimiento de la FAU. "Repensando el espacio en tiempos de reconstrucción".

VALERO M., T. (s.f.). Cine e Historia: más allá de la narración: El Cine como materia auxiliar de la Historia. Barcelona.

VARELA, F.J. THOMPSON, E. AND ROSCH, E. (1991) The embodied mind, MIT Press, Cambridge MA.

FUENTES ONLINE / Enlaces

UNIVERSIDAD DE CHILE. (2013). Pilar Republicano. Recuperado el 11 de junio de 2013, de Sitio Web de Universidad de Chile: <http://www.uchile.cl/portal/presentacion/historia/resena-historica/4730/pilar-republicano>

UNIVERSIDAD DE CHILE. (2013). Artículo 1, Estatuto de la Universidad de Chile. Recuperado el 05 de julio de 2013, de Normativa y reglamentos: www.uchile.cl/portal/presentacion/normativa-y-reglamentos/13805/estatuto-de-la-universidad-de-chile

VALBUENA MEYER, E (2011). Conceptos básicos de la Metodología de la Investigación. Recuperado el 13 de agosto de 2013, de sitio Web: <http://es.scribd.com/doc/325688/Conceptos-basicos-de-Metodologia-de-la-Investigacion>

Anexos

Dialogo video entrevistas

Carlos Muñoz: encargado laboratorio CNC

- Hola, soy Carlos Muñoz encargado del laboratorio

- Este es un laboratorio de prototipos digitales en el cual nosotros trabajamos a partir de máquinas que pueden entender una programación que se hace a través de un computador.

- Hay varios tipos de máquinas aquí dentro del taller.

- Tal como la que pueden ver a mis espaldas que es una "Router CNC".

- Al lado derecho del taller una "Termo formadora" y al costado de la sala una "Impresora 3D", un "brazo digitalizador" y un "scanner 3D" de alta definición

- Aquí estamos trabajando para 3 carreras: Diseño, Arquitectura y geografía.

- En la facultad van a encontrar maquetas de arquitectura hechas en corte laser.

- Para Diseño industrial todos los prototipos que se puedan esculpir y moldear

- Lo importante de este laboratorio es que el alumno que llega a trabajar acá no es un artesano,

- Si no una persona común y corriente que comenzó a trabajar en un software y pudo diseñar una plantilla de corte a través de un programa y en el cual las máquinas van a cortar el material por el

- Yo los monitoreo y los aconsejo técnicamente de que manera debieran estar trabajando

- Ellos presentan un proyecto y nosotros los apoyamos, somos la unidad de apoyo digital que depende del laboratorio de computación.

- También conocida como sala CNC "Control Numérico Computacional".

El fin último es ayudar a los alumnos que no pueden realizar sus proyectos a mano.

Pamela Herrera: Jefa de biblioteca

-Hola mi nombre es Pamela Herrera jefa de la biblioteca de la facultad

-Les puedo contar que esta biblioteca está conformada por el espacio físico en el cual convergen alumnos, profesores y funcionarios.

-Se supone que las personas vienen acá a estudiar y a revisar los diversos materiales bibliográficos que tenemos que están representados en tesis, libros, revistas, cartografías, apuntes etc.

-Y también, porque no decirlo, muchos vienen a conversar, a interactuar a utilizar los computadores, a revisar su correo, chatear, trabajar en fin se mueven en la biblioteca de diferentes formas y diferentes fines.

-Dentro de toda esta diversidad de biblioteca que yo encuentro muy cercana al alumno y al profesor, la cual es muy hospitalaria que quizás no tiene una gran infraestructura pero que parte humano es lo más fuerte y característico de esta biblioteca

-Desde la persona que atiende el acceso que a veces incluso conversa con los alumnos, hasta sentir que es una biblioteca muy bulliciosa que se sale del patrón de biblioteca tan seria y formal

-En invierno algunos vienen a protegerse del frío, esto es la parte física

-También debo comentar que existe una plataforma de biblioteca virtual con los servicios de chat, cyberTesis, Repositorio Académico, base de datos, revistas electrónicas, catálogo bello,

-Es decir toda la infraestructura electrónica montada en el sistema de formación y bibliotecas de la universidad de Chile.

Francisco Flores: Taller "Mano Alzada"

- El Taller "mano alzada nació en las movilizaciones estudiantiles del 2005

cuando surge la necesidad de comunicar las cosas que estaban pasando en ese entonces.

- Los grupos de estudiantes crearon el taller y comenzaron a desarrollar la gráfica que en ese entonces era fotocopia con ilustraciones sencillas.

- Ya con las movilizaciones del 2011, el paro y la toma, nosotros como estudiantes decidimos tomarnos una sala para hacer que este taller perdurara en el tiempo y se pudieran proyectar cosas más allá de las marchas.

- Tener un espacio mantenido por el estudiantado y para sus fines.

- Esto es lo que nos diferencia del resto de las salas, nosotros la mantenemos, la limpiamos y la gestionamos.

- Hoy en día el taller dejó de ser solo de serigrafía, contamos con una prensa que nos donó Eduardo Castillo, con una fotocopidora que el mismo grupo humano de las movilizaciones del 2011 gestionó y nos dejó a cargo.

- Y hay muchas herramientas con las cuales contamos gracias a la colaboración del grupo de estudiantes. Eso en esencia es el taller "Mano Alzada".

Comentario final

Para este informe se utilizaron las tipografías:

F25 Executive - Para separadores de capítulos.

Merriweather Sans en sus variaciones - Para títulos y subtítulos.

Calibri en sus variaciones - Para textos normales.

Todas las ilustraciones usadas para separar capítulos, tanto cuadros de arte como afiche fueron hechas a mano por el autor, luego escaneadas para su utilización en digital.