



Universidad Católica Andrés Bello  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social  
Mención Artes Audiovisuales  
Trabajo de Grado

**Documental Autojalada. Color. Pasión. Diseño.  
Santiago Pol**

Realizado por  
Camila Delgado Vicentelli  
Daniel Ocanto Hernández

Tutor  
Humberto Valdivieso

Caracas, 8 de septiembre de 2011

## *Planilla de evaluación*

Fecha: \_\_\_\_\_

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

### **Documental Autojalada. Color. Pasión. Diseño. Santiago Pol**

Dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

**Calificación Final:** En números: \_\_\_\_\_ En letras: \_\_\_\_\_

Observaciones \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nombre:

\_\_\_\_\_

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

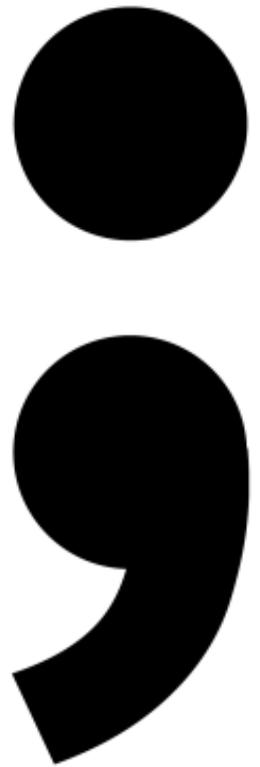
\_\_\_\_\_

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

al **A**rte



a Santiago Pol y su familia

a Humberto Valdivieso

a nuestra familia y amigos

a Juan Carlos García

a Elisa Martínez

a la UNEY

al Mercado de Chacao

al Centro de Arte Los Galpones

al CIFH,

Gracias.

# ÍNDICE

|  |          |
|--|----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>   | <b>1</b> |
| <br>   |          |
| <b>MARCO TEÓRICO</b>   |          |
| <b>I. EL DISEÑO GRÁFICO EN VENEZUELA</b>                                     |          |
| 1.1 Desarrollo del diseño gráfico en Venezuela.....                          | 4        |
| <b>II. SANTIAGO POL</b>  |          |
| 2.1 La figura del cartel dentro del diseño gráfico en Venezuela.....         | 13       |
| 2.2 Santiago Pol.....  | 14       |
| 2.3 El cartel de Santiago Pol: inicios y evolución.....                      | 17       |
| <b>III. EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LA SEMIÓISIS EN EL SIGNO DE PEIRCE</b> |          |
| 3.1 El signo según Ch. S. Peirce.....  | 22       |
| 3.2 La semióisis ilimitada.....  | 26       |
| 3.3 Las relaciones triádicas.....  | 26       |
| <b>IV. EL DOCUMENTAL</b>   |          |
| 4.1 El documental como género.....   | 28       |
| 4.2 La película sobre el arte.....   | 30       |
| 4.3 La película experimental.....  | 31       |
| <br>   |          |
| <b>MARCO METODOLÓGICO</b>  |          |
| 1. Formulación del problema.....   | 32       |
| 2. Objetivos.....  | 33       |
| 3. Justificación.....  | 34       |
| 4. Delimitación.....   | 36       |
| 5. Sinopsis.....   | 37       |
| 6. Propuesta visual.....   | 38       |

|   |           |
|---|-----------|
| 7. Propuesta sonora.....                      | 40        |
| 8. Ficha técnica.....                         | 41        |
| 9. Desglose de necesidades de producción..... | 42        |
| 10. Presupuesto real.....                     | 43        |
| 11. Desglose de presupuesto.....              | 44        |
| 12. Análisis de costos.....                   | 47        |
| 13. Desglose de análisis de costos.....       | 48        |
| 14. Plan de rodaje.....                       | 51        |
| 15. Guión.....                                | 55        |
| 16. Limitaciones.....                         | 58        |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>                      | <b>59</b> |
| <b>RECOMENDACIONES.....</b>                   | <b>63</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>                      | <b>64</b> |

# INTRODUCCIÓN

En una sociedad tan concurrida, de un caos visual constante, marcada por el crecimiento urbanístico y social de la ciudad y donde se está constantemente siendo atacado por imágenes, colores, textos y formas diferentes, transmitir mensajes es una tarea ardua. Por ello, en estos espacios urbanos el diseño gráfico se ha convertido en la herramienta utilizada para estudiar el área y lograr emitir, de manera eficiente, una idea dentro del pandemio que significa vivir en un entorno como el venezolano.

Partiendo entonces de las necesidades comunicativas naturales del hombre actual, entra en escena un creador que hará despuntar el diseño venezolano: Gerd Leufert. Este metódico alemán logra comprender los vacíos existentes que se deben llenar en el espacio comunicacional y, hacia los años cincuenta, comienza a darle un vuelco al oficio gráfico convirtiéndolo en algo dinámico y vanguardista, trabajando con el manejo de la tipografía, colores y figuras geométricas, enfrentando así a los venezolanos a nuevas formas de comunicación codificadas bajo las características y estilos del diseño gráfico. De esta manera, y junto a otro gran maestro, el italiano Nedo Mion Ferrario, se empezarán a formar en Venezuela las distintas corrientes que se verán influenciadas por las escuelas europeas y que se concluirán en el reconocimiento internacional por su trabajo.

De aquí nacerán grandes artistas y diseñadores como Óscar Vázquez, Waleska Belisario, Carlos Rodríguez, Álvaro Sotillo y quien nos atañe principalmente, Santiago Pol, quien sobresale por su especialidad: los carteles. Entre más de 350 afiches, algunos le han merecido premios en el exterior; el cartel *Conradanza* recibió Mención de Honor en la Bienal de Varsovia de 1978. Ese mismo año obtuvo el premio *Paloma de Oro* en el

Festival de Cine Leipzig y el Tercer premio de carteles en el Festival del Teatro de Porto. Sumado a esto, destacan sus numerosas participaciones en Bienales del mundo.

Es la obra de este gran diseñador, donde se combina una madurez intelectual y una calidad impecable en cuanto a realización y creatividad, la que indudablemente se ha dejado de lado dentro de la cultura del país. Dado el caos comunicacional de los espacios urbanos, la necesidad creciente de hacer llegar un mensaje asertivo a pesar de ello y las características creativas de sus carteles, surgen algunas preguntas: ¿cómo es el proceso creativo de Santiago Pol?, ¿cuál es la influencia del entorno sobre su diseño?, ¿cuáles son los elementos presentes en los carteles?, ¿qué pasa con el cartel al momento de ser mostrado?, ¿cómo se relaciona éste con el entorno?

El presente trabajo de investigación busca solventar ese vacío informativo generando un material audiovisual que pretende indagar en el proceso creativo del diseñador e identificar sus etapas, contextualizar su obra dentro del espacio del diseño de carteles analizándola desde su forma, tipografía y diseño. Al mismo tiempo, mostrar al autor desde su espacio de trabajo, acercándonos a uno de los personajes más importantes de la corriente cultural y artística del país. Para ello el documental se apoya en el proceso de construcción de la semiósis en el signo, una teoría desarrollada por el filósofo estadounidense Charles Sanders Peirce, que describe la forma en que se observan los caracteres de los signos. Aquí, tanto imagen como sonido (de allí la ausencia de música) son signos que generan significado e ilustran el proceso creativo del artista.

De modo que es necesario documentar y lograr develar el sentido semiótico que supone la creación de un cartel de Pol, tomando en cuenta sus íconos, colores, estética e ideas, para poder reflejarlo en un producto

audiovisual que ayude a comprender el misterio que supone ésta especialidad, una materia que roza el arte pero que está supeditada a la necesidades comunicacionales e informativas de un conglomerado humano en específico.

# MARCO TEÓRICO

## I. EL DISEÑO GRÁFICO EN VENEZUELA

### 1.1 *Desarrollo del diseño gráfico en Venezuela*

La historia del diseño gráfico en Venezuela está estrechamente ligada al desarrollo del arte, puesto que no nació y progresó por sí solo como disciplina, con estudios y exponentes especializados, sino que poco a poco fue formando su propia escuela a partir de las raíces de su predecesora. El siglo XX representaría una época de cambios de la visión clásica y academicista de lo pictórico, liderada por movimientos y contra-movimientos que buscaban una constante innovación, explorando nuevas estéticas impulsadas por el sentido anárquico de la época. Sería esta serie de agrupaciones de artistas “disidentes” quienes comenzarían a instituir el diseño gráfico como rama artística y comunicacional.

A principios del siglo XX el diseño gráfico en Venezuela se centraba básicamente en dos soportes: las revistas y los carteles. En los años siguientes se incorporarían otros elementos como los catálogos, estampillas, logotipos y libros. Un ejemplo es *El Cojo Ilustrado*, revista que circuló hasta 1915 y se convirtió en un referente debido a su trabajo en diagramación, diseño e ilustraciones a pesar de los pocos recursos económicos que tenía para la época. Igualmente destacaron *El Zulia Ilustrado* y *El Oasis*, dos revistas que no se limitaron solamente a la diagramación convencional, sino que también desarrollaron técnicas gráficas pensadas en términos de diseño.

Para la primera mitad del siglo, la única opción de estudio formal de alguna carrera con inclinaciones hacia la parte gráfica estaba en la Escuela de Artes Plásticas. Sería durante este tiempo que se crearían dos espacios que marcarían un hito en la historia del diseño venezolano: *Tipografía*

*Vargas*, fundado en 1919 por Juan Guruceaga, y la revista *Élite*, creada por el mismo Guruceaga en 1944. Ambos formarían parte del comienzo del desarrollo fundamental para la cultura de las artes gráficas en Venezuela (Armas, 1985).

En los años 40, la tecnología iba en crecimiento, lo que significó que los trabajos de diseño pasaron a hacerse en varias etapas. Primero se realizaban bocetos, luego se trabajaba la tipografía con un experto y por último se llevaba la imagen a las imprentas, donde también pasaban bajo la supervisión de alguien especializado en el área. Este proceso generó que los lugares donde se trabajaba lo gráfico se convirtieran en sitios donde convergía el periodismo, el diseño y la literatura.

Una de las primeras personas en trabajar el diseño en Venezuela fue Rafael Rivero, quien diseñaba varias revistas de la época, entre las que destacaba *Élite*. Igualmente, realizaba grabados, impresiones, ilustraciones y dibujos para publicaciones como el diario *El Sol* y la revista *Caracas Semanal*.

La década de los 50 simbolizó el impulso en el desarrollo del diseño gráfico en Venezuela. En este momento se da la llegada al país de Nedo Mion Ferrario en 1950 y Gerd Leufert en 1951, dos europeos instruidos en importantes escuelas internacionales del diseño, quienes trajeron sus conocimientos y los impartieron a la generación de artistas que estaban comenzando a desarrollar las técnicas y prácticas de esta disciplina en los medios masivos del momento: periódicos, revistas, carteles, folletos, logotipos, entre otros. Así, el diseño empezaba a enfocarse entonces en la comunicación de masas.

Di Pascuale y Fernández (2007) hacen referencia a la llegada de Leufert al país diciendo que:

[...] El paisaje de una urbe en planificación le revela [a Leufert] un desplazamiento de la centenaria cultura gráfica dejada atrás, una espesura que en él permanece, aun debajo de los escombros y las ruinas de la Alemania derrotada; pero ello, lejos de paralizarlo, le genera un dinamismo sostenido en el tiempo, haciendo de sí mismo un promotor cultural. Leufert opera siempre, a partir de su comienzo en Venezuela, de manera simultánea, en el doblez comercial-cultural del diseño, referida, en aquel entonces, a su problemática relación de dependencia con el arte “concreto”. (p. 14)

En ese proceso, alrededor de 1950, el artista cinético Carlos Cruz-Diez funda un taller de diseño propio, el Estudio de Artes Visuales, en el cual se desarrollan las artes gráficas y el diseño industrial. Todos estos movimientos, iniciativas y cambios dan como resultado la creación de la revista *El Farol*, que encarnó durante varias décadas una guía de información, divulgación y actualización de los diferentes trabajos gráficos que se estaban desarrollando en el país. Esté (1996) menciona la importancia de esta revista cultural para el diseño venezolano:

El Farol fue una publicación de prologada vigencia -apareció puntualmente durante 33 años- y ha ejercido una influencia clara en el destino de lo que podríamos llamar, a falta de una palabra mejor, nuestras revistas culturales y también en varias publicaciones institucionales, así como en muchos libros y catálogos de arte que le sucedieron. El Farol es la gran escuela de muchos diseñadores importantes, atentos a la hora de incorporar y actualizar varias de las aceleraciones ya presentes en ésta publicación. (p.12)

Como lo indica el mismo autor, la revista tuvo el respaldo de diversos y reconocidos diseñadores de la época. *El Farol* contó con la participación de

Cruz-Diez en la parte de diseño, gozó de la presencia de Nedo M.F y Gerd Leufert en la dirección artística y tuvo como director general a Alfredo Armas Alfonzo. Además, contaba con Enrique Puig Covré como supervisor y estaba respaldada por una empresa poderosa que garantizaba su publicación periódica y con un gran tiraje. Generalmente se lanzaban alrededor de 40 mil ejemplares, cosa que permitía encontrar la revista en lugares inesperados; abriendo así el espacio comunicacional del impreso. La convergencia de todos estos elementos le daría a *El Farol* ese carácter revolucionario y distintivo que la haría resaltar sobre el resto de las publicaciones insípidas de la época. Conjuntamente, la experimentación e innovación gráfica que significaba su contenido trajo como consecuencia una influencia no sólo en los demás artistas que trabajaban el diseño, sino también a otras publicaciones de la misma índole como las revistas *Tópicos* y la *Revista M*.

En *Diseño Gráfico en Venezuela*, Esté (1996) hace referencia en el prólogo a la influencia de la revista *El Farol* sobre las otras publicaciones de la época:

Podemos rastrear la influencia de El Farol en publicaciones como *Tópicos* y, sin ir demasiado lejos, en la *Revista M*, diseñada incansablemente por John Lange durante 28 años [...] Claro, Lange es un autor autónomo, diferenciado por su carácter rigurosamente limpio, a ratos irónico, pero no dejamos de sentir en la *Revista M* recomposiciones del otrora cabezal y portadas permanentemente cambiantes, del cuidado tipográfico, la vigilancia en la impresión, y la legibilidad global del conjunto que tipifican a El Farol. (p. 13)

Otro grupo de artistas que emergió fue el de *Los Disidentes*, quienes fundaron en París una revista que llevaría el mismo nombre. En ella se pondría de manifiesto la línea ideológica de un nuevo movimiento que buscaría ir en contra de los conceptos tradicionales de la escuela de

Caracas. Este movimiento pretendía darle al arte nuevos espacios de expresión, como por ejemplo, el arquitectónico; tratando de convertirla en parte integral de la obra y no en un elemento meramente decorativo. De esta manera, *Los Disidentes* crearían una corriente de vanguardia que marcaría un precedente en lo que se refiere a los espacios que compartirían las artes plásticas y el diseño gráfico.

En los años 60 se gestaron las ideas que trajeron estos nuevos elementos en el diseño venezolano, empezando a convertirlo en un oficio reconocido y comprendido dentro del espectro cultural nacional. Fueron muchos los hechos que evidenciaron esta evolución en el ámbito del diseño en Venezuela. Entre ellos están la serie de exposiciones que se hicieron sobre el tema durante esa época. La primera que se realizó en Venezuela fue en el Museo de Bellas Artes (MBA) en 1960, a la cual le siguieron *Los mejores carteles de Suiza* en 1961, *Ayer y hoy en afiches* en 1962 y *Circo - de carteles polacos-* en 1968, también en el MBA.

Otro de los indicadores de la proliferación del diseño en la década de los 60 está representado en las revistas que circulaban en el país. En el año 1962 aparecería el último número de la revista *Shell* y saldría a la calle la revista *CAL* (Crítica, Arte y Literatura), la cual permanecería vigente hasta 1967. Esta revista influyó enormemente los trabajos de las generaciones posteriores, debido a que representó una innovación estética con respecto a lo que se venía realizando en la esfera editorial. Según Armas (1985), “la revista *CAL* llega a conceptualizarse como el más revolucionario modelo literario y gráfico, sin antecedentes editoriales en su género”. Así mismo, Esté (1996) dice que “la revista *CAL* patentiza en el país un fenómeno que bastante se repite en América Latina: la presencia de modernismos estéticos exuberantes acaecidos en ausencia de una modernidad económica y social” (p.13). También hay que tomar en consideración el importante trabajo de

diseño que cumplió Pequivén con las revistas *Estilo* y *Crónicas de Caracas*, esta última diseñada en 1965 por Nedo M.F.

En esta época se conformó una serie de propuestas artísticas que posteriormente sentarían una base para el desarrollo de diseñadores y sus trabajos. En 1963 se constituyó el grupo denominado *El Círculo del Pez Dorado*, que reunía a una generación contestataria contra las escuelas de arte, la figuración y el expresionismo. Fue el epicentro del movimiento que se oponía al arte institucional y que apuntaba a romper con la representación realista del mundo, ubicando al hombre dentro de una sociedad desalmada; esto proveniente de los años de incertidumbre luego de la caída de la dictadura de Marcos Pérez Jiménez. No obstante, el grupo experimentó con la exploración de técnicas y espacios plásticos como el neo-dadaísmo, el Pop-Art y lo geométrico.

*El Círculo del Pez Dorado* contó con la participación de jóvenes disidentes o egresados de las escuelas de arte, entre los que se encontraban Santiago Pol, Orlando Aponte, Ricardo Perdigón, Numa Lucena, Carlos Gil, Oscar Hurtado, Emiro Lobo, entre otros. También formaba parte del grupo personajes reconocidos del arte del momento, fungiendo de tutores; Jacobo Borges, Tecla Tofano, Luis Luksic, Régulo Pérez, Víctor Valera, Manuel Espinoza y Alirio Palacios, entre otros. Los espacios formados por el *Círculo del Pez Dorado* funcionaron como centro cultural, taller y sala de exposiciones. Finalmente se disolvió con el repliegue de los frentes de la lucha armada, y la emigración de la mayoría de sus integrantes a Europa.

Otra propuesta que se daría en esta época sería la del *Taller de Arte Experimental* creado en 1966 y dirigido por Víctor Valera. Era un grupo cerrado escogido por el mismo Valera, entre los que se encontraban Oscar Vásquez, Santiago Pol, Wladimir Zabaleta, Víctor Hugo Irazábal, Luis Luther, entre otros. El proyecto se presentaba en un principio como un estudio o

análisis de ciertos problemas artísticos que planteaba Valera, donde cada integrante experimentaba a través de una propuesta asociada a los mismos. La meta era lograr montar exposiciones en torno a una propuesta o problema en específico, variando en las visiones de cada artista. Luego de una radicalización de su ideología, el grupo se separaría debido al sin sentido de su rebeldía.

Posterior al taller experimental, Víctor Hugo Irazábal, Oscar Vásquez y Santiago Pol crearían el *Taller Doce*, denominado así por su ubicación en las oficinas que se encontraban encima del Cine Capitol. Su relación con el diseño se daba en esa época, cercano a los 70, en lugares como la *Tipografía Vargas* y la *Litografía del Comercio*. Igualmente, se encargarían de todo el material gráfico perteneciente al Ateneo de Caracas, lugar a donde el taller se mudaría posteriormente. El *Taller Doce* tuvo la oportunidad de hacer arte y diseño con amplia libertad, siendo un periodo de gran aprendizaje para sus miembros.

A la par de estos movimientos, en 1964 se instauraría un elemento primordial para la historia del diseño en Venezuela: la fundación del Instituto de Diseño Neumann-Ince (IDD). Este sería el primer centro de enseñanza y estudio formal y oficial del diseño dentro del país, representando “un esfuerzo del país destinado a salvar el abismo existente entre la creación y la producción” (Armas, 1985). El IDD tenía el objetivo de brindar una formación y preparación en el ámbito gráfico e industrial, no obstante, confrontaba el problema de escasez de profesores especializados en el área, por lo que el profesorado del instituto provenía de las artes plásticas. Esta dualidad implicó un aporte en la relación entre el arte y el diseño en Venezuela, además que permitió fortalecer el trabajo de diseñador como una profesión formal.

A partir de la década de los 70, Venezuela tendría un periodo de gran proliferación en los libros de diseño y el diseño de libros de otras temáticas.

En el segundo de los casos, tres premios serían otorgados a venezolanos por sus trabajos en el diseño editorial: uno fue por el libro *Breve historia del grabado en metal*, diseñado por Álvaro Sotillo, el cual ganó el diploma de honor en la ciudad de Leipzig, Alemania. Otro fue otorgado, en la Exposición Internacional de Artes Plásticas de Checoslovaquia, a Gerd Leufert por el libro *Sin Arcos*, contando con una medalla de bronce por el libro. Por último, el segundo libro de artes gráficas producido en el país, *Imposibilia* (1968) del mismo autor, recibiría medallas de bronce en conjunto con el diseñador Nedo. Estas participaciones en exposiciones de renombre harían que el mundo volteara a mirar al diseño venezolano, abriendo una ventana para la expansión internacional del mismo. Luego de esos galardones, los diseñadores venezolanos seguirían ganando fama internacional hasta la actualidad, obteniendo honores como los del *Libro más bello del mundo* y medallas de todo tipo en las Exposiciones Internacionales del Libro.

En esta década aparecieron dos importantes revistas: *IDDEAS* y *Extramuro*. La primera surgió de los estudiantes del Instituto de Diseño Neumann, mientras que la segunda era editada por Gabriel Rodríguez, Álvaro Sotillo, Mirtha Verdun, María Elena Huizi y Mariela Álvarez.

Probablemente el hecho que más trascendería en los setenta fue la solicitud de reestructuración del pensum del Instituto de Diseño Neumann, realizada por un grupo de estudiantes y profesores de la entidad. Esta reforma buscaba actualizar el trabajo y la enseñanza del instituto, al igual que ubicarlo precisamente dentro del ámbito social, económico y educativo de Venezuela para la época.

Por otra parte, el diseño gráfico comenzaría a ocupar más espacios, formalizándose como actividad profesional. Evidencia de ello es la invitación hecha, en 1974, por el Instituto Postal Telegráfico invitó a un grupo de reconocidos diseñadores del país –Nedo M.F, Gerd Leufert, Álvaro Sotillo,

Santiago Pol y Sigfredo Chacón- para que participaran en la concepción gráfica del nuevo sistema de sellos de la institución. A fin de complementar el desarrollo que se estaba dando en la parte gráfica, se crearon dos grupos relacionados con el diseño: la Asociación de Diseñadores Gráficos de Venezuela y el Taller de Artistas Gráficos Asociados (TAGA).

Los años 80, por su parte, traerían cambios importantes. Las directrices del IDD serían asumidas por el diseñador y profesor de la institución John Lange, quien intentaría de forma frustrada resolver el problema planteado por los estudiantes con respecto al pensum. Consecutivamente Lange renunciaría luego de no lograr darle al instituto categoría de escuela universitaria. Esté (1996), atribuye el estancamiento y posterior desaparición del IDD a la falta de existencia de otras escuelas de igual categoría y aptitud para formar profesionales del diseño.

El Instituto Neumann permaneció [...] atrapado en la autorreferencia, operando en un circuito cerrado, onanista continente de una época auto convencida del grado de refinamiento estético alcanzado, incapacitado para operar, intervenir y transformar los recursos expresivos que tipifican su época, a saber, los medios de comunicación y las tecnologías digitales (p. 9)

Para ese tiempo se iniciaron otras tres muestras periódicas: la *Exposición Anual del Libro y la Fotografía Documental*, la *Bienal del Cartel* y la *Exposición Anual del Libro Ilustrado*. Así, se le comenzó a dar, importancia a lo bibliográfico en relación a lo gráfico, tanto en forma como contenido. Las exposiciones de diseño continuarían haciéndose presentes, algunas de las cuales integrarían más el espacio urbano, como la presentada en el Metro de Caracas por Santiago Pol, *Doce Kilómetros de Afiches*. De ésta manera el diseño venezolano alcanzaría su edad más preciada y esplendorosa, “su edad de oro” (Armas, 1985).

## II. SANTIAGO POL

### 2.1 La figura del cartel dentro del diseño gráfico en Venezuela

Herrera (2008) en el texto *Santiago Pol, Colección Arte Venezolano* del Ministerio del Poder Popular de la Cultura señala: “el cartel tiene como objetivo transmitir información sobre un producto o un hecho, su función es comunicar a las masas, por eso se destina a los lugares públicos” (p. 9). Igualmente, resalta que los carteles suelen combinar imágenes visualmente poderosas con textos breves e interesantes que juntos tienen el fin de captar la atención del desprevenido espectador. En este sentido, es preciso resaltar que el hacedor de carteles tiene una relación muy estrecha con la identidad de las ciudades, las perspectivas del consumo y las corrientes de la opinión pública, además de la necesaria complementación con el espacio arquitectónico donde se desarrollara el proceso comunicacional con el cartel. Venezuela no ha sido la excepción, puesto que el tema socio-cultural y político ha marcado la temática del diseño en el cartel; todos sus elementos y colores se reflejan en el día a día de la sociedad venezolana, aceptando sus evoluciones y particulares características.

Para Vallenilla (1993), llegar a una definición del cartel es apenas una aproximación. En su libro *El cartel cultural en Caracas: los últimos 20 años (1969-1989)*, el autor hace referencia a algunas características distintivas que lo separan de otros medios gráficos similares.

Empecemos por decir que el cartel es un medio impreso, que involucra a las artes gráficas en su elaboración y diseño. En él, una imagen fija y un texto breve son integrados en un todo armonioso, que se soporta sobre un cartón o papel. Su producción en serie y la producción de un número indeterminado de copias, es otro de los puntos denotativos del mismo. (pág. 7)

Con respecto al cartel cultural, el mismo autor destaca que este tipo de cartel apunta hacia un público ya iniciado en algo en particular como la música, el teatro, el cine, investigaciones, entre otros, y que no es necesario recurrir a la simpleza de signos verbales, puesto que quien lo mira está más capacitado para decodificar mensajes un poco más complejos y ricos en contenido.

El concepto del cartel venezolano como elemento comunicacional y de diseño ha estado presente desde principios del siglo XX y, junto a la revista, fue y es una de las principales formas de expresión de los diseñadores venezolanos. Esté (1996) en su libro *Diseño Gráfico en Venezuela* señala que “la situación del cartel es muy particular, ya que se trata de un género que jamás funcionó en Venezuela como medio de comunicación, a excepción de los procesos electorales” (p. 18). Esto se debe a que en Venezuela se pasó directamente del anuncio en los periódicos a la valla publicitaria sin explotar el afiche como se hizo en Europa, en donde se desarrolló como medio de difusión masiva destinando grandes proporciones de las ciudades para este material. El cartel se centraba, más que todo, en la parte política para hacer propaganda de algún candidato al cargo presidencial o cualquier otra función estatal. Solía utilizarse para promover mensajes de carácter político, usando frases cortas que expresaran el liderazgo de un candidato. Con el paso del tiempo el espacio comunicacional se abriría para artistas como Santiago Pol, quién sabría descifrar la vorágine que lo rodea reflejándola en una forma de expresión poco analizada pero de mucha utilidad.

## 2.2 Santiago Pol

Santiago Pol nació en Barcelona, España, en el año 1946 y ocho años después emigró a Venezuela. En 1961 comenzó sus estudios en la Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas en Caracas, en la que tuvo maestros como Alirio Palacios, Jacobo Borges, Régulo Pérez, Gerd Leufert y Nedo.

A principios de los años 60, trabajó como obrero en artes gráficas en la Litografía B.A.R.S.A, donde conoció la importancia de la pureza del color y la tipografía, dos elementos importantes de su obra posterior. En el año 1964, el diario El Nacional le ofreció un curso de retoque de fotografía con aerógrafo, época en la que ya se dedicaba a la pintura y pertenecía a *El Círculo del Pez Dorado*. Dos años después, realizó su tercera exposición, llamada *Sobre lágrimas y telenovelas*. Ese mismo año ganó una beca para estudiar en la Escuela Superior de Bellas Artes de París, en Francia, y allí trabajó en la reproducción de obras de Víctor Vasarely, artista húngaro pionero en la abstracción geométrica.

Para 1968, Pol ya estaba de regreso en Venezuela y trabajó en el INCIBA (Instituto Nacional de la Cultura y Bellas Artes), donde creó su primer cartel, *Semana del INCIBA*. Hacia finales de los años 60, el diseñador trabajaba con pequeños pliegos, pocos colores planos y altas y abundantes letras. En esos tiempos, cuando el arte en Venezuela experimentaba enorme dominio del cinetismo y la pintura geométrica, Pol iniciaba su obra con un afiche para los Talleres del INCIBA, con escasos colores – azul, negro y el propio blanco del papel-, que revelaba un aire neoplasticista.

Desde entonces y por dieciocho años realizó carteles para eventos nacionales e internacionales de teatro, danza, música, artes visuales, literatura y cine. Según apunta Herrera (2008) en la cronología que hace sobre Pol en el folleto Colección Arte Venezolano, del contacto del artista con la escultura y la fotografía surgieron sus conocidos objetos imposibles.

Valdivieso (2004) describe estos últimos como “cuerpos con múltiples identidades y en constante metamorfosis”. Son iconografías creadas a partir de acoplamientos entre dispares, de explosiones repentinas y cambios de géneros”. (p. 41)

Los objetos imposibles de Pol son signos que se unen para generar uno nuevo. Por ejemplo, las relaciones de los íconos humanos dentro de un cartel pueden ser cuerpo-cuerpo, cuerpo-objeto, cuerpo-animal, cuerpo-elementos gráficos. El resultado de esto es la sorpresa de quien mira el cartel desconcertado ante un hombre corriendo con una J por cabeza (*Cartel Homenaje a Gutenberg*), un pulpo con tentáculos que rematan en un pincel, un lápiz, un ojo y un ratón de computadora (*Segundo Congreso Internacional de Diseño de Mérida*) o un planisferio que es también el gorro de un arlequín en el trabajo (*XI Festival Internacional de Teatro de Caracas*).

Ese mismo año fundó el Taller de Arte Experimental, dirigido por Víctor Hugo Irazábal, Óscar Vásquez y Andrés Salazar, entre otros. En 1977 se produjo un nuevo capítulo en su obra: del plano pasaba al volumen. Los carteles *Contradanza* y *Una semana para aprender a defender nuestro futuro* son dos clásicos en los que el fondo como atmósfera y símbolos equivalentes al trópico o a lo venezolano serían nuevas claves en su obra.

Junto a Nedo, Gerd Leufert y Álvaro Sotillo diseñó, en 1978, *La nueva estampilla de Venezuela* y ganó la Mención Especial de la IV Bienal del Afiche de Varsovia, Polonia. En el año 1982 diseñó el Mapa de rutas del Metro de Caracas y ganó el premio *Paloma de Oro* del 25 Festival Internacional del Documental y Cortometraje en Leipzig, Alemania.

En 1992 fue jurado en la I Bienal del Cartel en México y un año después obtuvo el premio *Merit Award* del Club de Directores de Arte de Nueva York por su cartel *Polar en el objeto popular*. El año siguiente obtiene medalla de bronce en la IV Trienal de Tayoma, Japón y en 1997 es elegido miembro de la Alianza Gráfica Internacional (AGI), organización para la que actualmente desarrolla productos gráficos que sintetizan valores culturales de distintas ciudades y países del planeta. A finales de esta década creó la edición aniversario del diario *El Universal* en sus 85 años, el logotipo para el

Consejo Nacional Electoral y la portada internacional de *Print Portfolio*, *Universal Declaration of Human Rights* en Durban, Sudáfrica.

En el año 2001 obtuvo el Premio Nacional de Artes Plásticas y expuso en una muestra retrospectiva llamada *Olfato visual, Santiago Pol, 1968-2001*, en el *Museo de la Estampa y del Diseño Carlos Cruz-Díez*. Cuatro años después representó a Venezuela en la 51° Bienal de Venecia con la muestra *Color, amor y calor de la pequeña Venecia*, que reunió su trabajo de 40 años en el afiche. De su autoría también son muchos logotipos, ilustraciones y publicaciones que están en la memoria colectiva del venezolano común. Asimismo, ha sido docente en reconocidos institutos de diseño del país y participado en innumerables exposiciones individuales y colectivas en Venezuela y el extranjero. Actualmente es profesor y coordinador del espacio académico Diseño Integral en la Universidad Nacional Experimental del Yaracuy (UNEY).

### 2.3 *El cartel de Santiago Pol: inicios, evolución y principales influencias.*

Valdivieso, curador de la muestra de Pol en la 51° Bienal de Venecia, describe al artista como un “comunicador visual y social masivo, ecléctico, conectado sólidamente con el ambiente cotidiano. El propósito es llegarle al otro, a ése que camina desprevenido y es potencial receptor de un golpe visual que lo dejará pensando” (2005, p. 2).

Asimismo, el curador apunta que su trayectoria en el oficio de los carteles descansa sobre la manía de pensar, oler, saborear, palpar y escuchar el lugar donde coloca posteriormente una huella gráfica. “La obsesión por representar las palabras, el humor o malhumor del cliente y los ruidos, temperatura o densidad poblacional de la calle, del teatro o del Metro de Caracas se traduce en cientos de páginas abocetadas a mano para elaborar, posteriormente, un cartel.” (p. 2). Herrera (2008) comenta:

Para Santiago Pol, la imagen de un cartel debe sorprender a quien lo mira y permanecer en su memoria. Nos sorprende, pues los elementos que reconocemos fácilmente aparecen en un orden distinto al que tienen en nuestra vida cotidiana. Los recordamos por su extrañeza, por su manera particular de asociarse. (p. 12)

Los carteles de Santiago Pol, si bien parten de la premisa de la sorpresa, cumplen una función primordialmente informativa. En *La curaduría como investigación del diseño: tres propuestas del siglo XXI en Venezuela*, Valdivieso (2007) explica que:

El cartel está asociado a una aplicación y a un hecho real: transmitir un testimonio, anunciar un evento o conmemorar una fecha determinada. Es el vehículo de las ideas del cliente. Cumple su destino en tanto pieza de diseño y medio de comunicación social. Está hecho para las masas, para las calles y para todo tipo de miradas. Aquí no habla el artista sino el mensaje. (p.119)

Para que el mensaje sea transmitido de forma efectiva, Pol recurre a la iconografía como herramienta. Al ser esta independiente de los límites naturales de lo lingüístico, permite el encuentro cultural y trasciende los ámbitos geográficos y cronológicos establecidos en su creación. De esta forma, en los carteles de Santiago Pol toman protagonismo algunas constantes como el objeto, lo natural, lo humano y lo animal. Constantes que tienen una significación concreta y poética en su lenguaje gráfico. Sin embargo, en sus afiches no aparecen retratos de personas, tampoco existe una opinión única y absoluta del mundo.

Para el discurso de la muestra *Amor, calor y color de la pequeña Venecia*, que llevó Santiago Pol a la 51° Bienal de Venecia del año 2005,

Valdivieso (2005) clasificó el uso de la iconografía de Pol en Bestiario, Paladares, Morfologías y Signaturas. Con Bestiario se refiere a que:

El imaginario animal es utilizado por el artista en el proceso creativo para generar significados y como recurso retórico del diseño. Le permite jugar con la ambigüedad, sorprender y metaforizar tanto como expresar simbólicamente ideas aceptadas. Aves, reptiles, mamíferos, peces e insectos expanden su identidad y morfología para convertirse en símbolos y valores universales. Pueden comunicar emociones humanas, representar oficios y mostrar la totalidad del ecosistema. El pulpo evoca la multiplicación del diseñador; la paloma expresa fraternidad; la serpiente emula el arte del cartel y el león, la pasión por la ciudad de Caracas. (p. 6)

El ámbito en el que conviven estos animales no es la naturaleza, sino el ámbito estético, gráfico y conceptual donde pertenecen. Están sujetos a ser marcas culturales, a ser síntesis y metáforas, símbolos abiertos, discurso gráfico. Un ejemplo de ello está en uno de sus primeros carteles, *Un toque de poeta* (1975). El fondo es blanco con algunos colores primarios, las frases están en vertical y a cada lado de la figura gráfica central. En la ilustración se presenta un soldado cuyas extremidades inferiores se convierten en cuello y cabeza de caballo. Las líneas de las palabras, la cabeza del caballo y el fusil del soldado hacen hincapié la verticalidad del cartel, añadiendo un surrealismo intrínseco al objeto imposible.

Precisamente de ese carácter surrealista que se derivan las Morfologías. Valdivieso delimita los objetivos de lo morfológico, refiriéndose a que una tiene relación con la forma de los seres representados en los carteles y la otra con las transformaciones ocurridas en el cuerpo a lo largo de toda la serie iconográfica. “La totalidad de la estructura física de los seres humanos y cada una de sus partes son signos. Habitualmente están unidos a objetos, animales y signos gráficos para completar una gramática

compositiva al artista” (2005, p. 7). Con respecto al cuerpo, lo describe como una posibilidad en un discurso que generalmente tiende a fragmentarlo o modificarlo, “por lo tanto, es lenguaje y no objeto. Cumple una labor semiótica y no biológica” (2005, p. 7). Para Santiago Pol, “la identidad de los símbolos gráficos está generalmente asociada a impresiones sensitivas” (Valdivieso, 2005, p. 6). Así, comer no sólo cumple con la función natural de alimentarse, lleva implícito el beneficio del conocimiento, es una forma mejor de aprehender otras culturas, “unir opuestos y complementarios, establecer tensiones cromáticas, enfrentar objetos disímiles y hornear las ideas son parte de la creación de la imagen”, apunta Valdivieso (2005, p. 6). Allí mismo explica:

El mensaje insinuado a través de la comida no es un discurso racional. Sabores, texturas y olores provocan un choque en los sentidos del comensal. Los alimentos en los carteles persiguen un resultado similar. Por ello habla Pol de “olfato visual”. También pudiésemos agregar paladar gráfico o alimentación cromática a la relación visual diseñador-cartel-espectáculo. El uso de víveres y objetos culinarios como propuesta gráfica alude a lo nutritivo de la imagen. Comer y mirar son complemento; así como ilustrar y cocinar, prácticas creativas. (p. 6)

Para la exposición de sus carteles en México, el afiche tenía una serpiente que se ubicaba en el centro de la imagen como un emblema, ella forma parte de la mitología de los pueblos de Mesoamérica; en el centro de ésta se forma un chile, que es un ingrediente de fuerte sabor y aroma de la gastronomía mexicana; más abajo aparece entre las formas ondulantes del animal una punta de lápiz que se refiere al oficio del dibujante. El título de la propuesta *El cartel pica y se extiende* (2004) hace alusión a estos elementos culturales extranjeros con una típica frase de humor venezolano, multiplicando así los vínculos entre ambos países y ampliando los sentidos

del mensaje (Herrera, 2008, p. 12). Acompañando a los alimentos y objetos culinarios, al cuerpo, a los animales o simplemente presentándose como individuales, aparecen una serie de iconos formada por elementos u objetos gráficos muy particulares. Tipografías, líneas punteadas o sinuosas, puntos, lápices, pinceles, tijeras, infografías, cintas cinematográficas o instrumentos para extender la visión hacen evidentes los procesos creativos y realzan el discurso de lo puramente gráfico. Construyen conceptos generales compartidos por la mayoría de las audiencias y comprendidos en diversos ámbitos territoriales y culturales (Valdivieso, 2005, p. 7). Asimismo, el curador concluye que:

Habitualmente la palabra, en los carteles, pierde valor semántico. En tanto signo lingüístico se desvanece mientras gana significado al transformarse en signo icónico. Mientras está vigente la información que contiene, se mantiene en el umbral de la lengua; una vez superado el tiempo de la noticia, entra a los territorios de lo icónico. Pero no sólo cambia el signo particular, también lo hace la sintaxis. Bien esté escrita la información en castellano, francés o italiano, está supeditada a las combinaciones de la imagen. La lectura del cartel es un ejercicio de percepción visual más que de comprensión de la lengua escrita. (p. 7)

### III. EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LA SEMIÓISIS EN EL SIGNO DE PEIRCE

#### 3.1 *El signo según Ch. S. Peirce*

La semiótica es la disciplina que estudia el signo, su significado y su funcionamiento. En ella, existen tres focos de estudio principales: i) el signo mismo; tipos de signos, su manera de llevar significados y de relacionarse con quienes lo usan, ii) los códigos o sistemas de organización de los signos, cómo se han desarrollado los códigos para satisfacer las necesidades de una sociedad o una cultura, y iii) la cultura, dentro de la cual operan los códigos y signos y de la que depende para su propia existencia, forma y uso que se le atribuyan.

El filósofo estadounidense Charles Sanders Peirce desarrolló sus teorías en torno a un conjunto de ensayos y escritos que se remontan al año 1867. Para él la semiótica es una doctrina de los signos.

La lógica en un sentido general, es, como creo haberlo demostrado, solo otro nombre de la semiótica, la doctrina cuasi-necesaria, o formal, de los signos. Al describir la doctrina como “cuasi-necesaria”, o formal, quiere decir que observamos los caracteres de los signos y, a partir de tal observación, por un proceso que no objetaré sea llamado Abstracción, somos llevados a aseveraciones, en extremo falibles, y por ende en cierto sentido innecesarias, concernientes a lo que deben ser los caracteres de todos los signos usados por una inteligencia “científica”, es decir por una inteligencia capaz de aprender a través de la experiencia (Peirce, 1974, p. 21)

Para Peirce el signo es, entonces, una operación racional. Es el resultado consecuente de la abstracción que cada individuo realiza de acuerdo a su experiencia personal con los objetos físicos o psíquicos de la realidad. Dicha “consecuencia” fue denominada por él como la *observación abstractiva*, concepto que contrastó con el de *omnisciencia intuitiva*, es decir, todo aquello que se encuentra fuera de la razón y la observación científica. Esto, sin embargo, no quiere decir que la semiótica de Peirce no sea una ciencia de la observación, sólo que ésta no se refiere a la simple contemplación, sino a una forma de mirar activa y consciente.

Así mismo, Peirce (1974) explica que “un signo, o *representamen*, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, eso es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado.” (p. 22). El nuevo signo que se crea es definido como *interpretante* del signo original y ese signo está en lugar de algo, su *objeto*. Sin embargo, no lo sustituye en todos los aspectos, sino solo en referencia a una idea, que a veces Peirce denomina como el *fundamento del representamen*.

El signo tiene entonces un carácter triádico debido a que está constituido por tres elementos: el objeto, el representamen e interpretante; siendo el objeto “aquello acerca de lo cual el Signo presupone un conocimiento para que sea posible prever alguna información adicional sobre el mismo” (Peirce, 1974).

Debido a la complejidad de la realidad y alcance más allá de lo físico que tiene el lenguaje, la teoría del signo de Peirce distingue distintos tipos de objetos, según el signo, que pueden ser representados:

- Los perceptibles, que son aquellos adecuados para ser captados por los sentidos

- Los imaginables, que se refiere a aquellos de los cuales poseemos un recuerdo y que pueden ser actualizados en nuestra memoria
- Y los inimaginables, que generalmente representan a los signos arbitrarios.

De esta forma, el objeto de un signo puede ser algo presente, tangible o conocido como un vaso o un reloj, pero también puede ser algo que existió y ya no está como un personaje histórico. También, puede ser algo que esperamos que exista en un futuro o algo que podemos imaginar.

Por otra parte, un signo puede estar conformado por varios elementos que lo convierten en un signo complejo, como por ejemplo un afiche compuesto de algún texto, una fotografía y alguna ilustración. Este tipo de signo necesita de una lectura separada de cada uno de sus componentes para poder comprenderlos de manera correcta y además, en estos casos todas las partes formarían un solo objeto.

Igualmente, tanto un signo complejo como uno simple (una palabra por ejemplo) tiene en su estructura dos objetos: el inmediato y el dinámico. El primero es aquel que vemos representado en el signo, es decir, lo que podemos apreciar gracias a nuestros sentidos. El segundo, por su parte, es independiente del signo y sabemos que existe en la realidad y que no coincide en la mayoría de los casos, con el inmediato. Es decir, el objeto inmediato se refiere a las partes de la imagen que vemos al detenernos frente a ella, mientras que el objeto dinámico sería lo que el signo representa, generalmente algo exterior a él.

El segundo elemento de la tríada del signo sería el representamen o fundamento, que sería aquella forma que toma el objeto en la representación y que entra por nuestros sentidos. Dependiendo del signo, si es lingüístico o icónico, el representamen será el sonido o los colores, tono, textura y demás

elementos conformadores de la imagen. En pocas palabras, lo que nos muestra el representamen es el objeto inmediato del signo.

El interpretante, el tercer elemento, es el aporte principal de la teoría de Peirce puesto que es la unidad que produce la relación en la totalidad del signo. Se trata de la fase final del proceso de *observación abstractiva* y es un signo desarrollado por completo luego de su encuentro con el representamen. Peirce (1974) lo define de la siguiente manera:

Es lo que el signo produce en la Cuasi-mente que es el intérprete, determinando en él una sensación, un esfuerzo o un signo; y es precisamente esa determinación lo que se denomina interpretante.  
(p. 22)

El interpretante es, en definitiva, el signo que se crea en la mente del individuo. Si el proceso llegase hasta el representamen se quedaría por fuera la capacidad reflexiva e interpretativa del ser humano, que por demás es infinita. De este elemento se vale la comunicación y todas sus ramificaciones artísticas para establecer propuestas creativas.

Otro de los aspectos principales de la teoría de Peirce es que el interpretante se puede distinguir en tres tipos: i) el inmediato que es lo que el signo significa, su habilidad de producir una idea en una mente cualquiera dada la percepción del primer momento. ii) El dinámico, que viene a ser el resultado directo del signo. “Es el efecto real que el signo, en tanto signo, determina realmente” (Peirce, p. 65). En este caso toma importancia la experiencia del individuo en el acto de la interpretación y iii) el interpretante final, que se refiere al nuevo signo que se forma en la mente de la persona. “Se refiere a la manera en que el signo tiende a representarse a sí mismo en tanto relacionado con su objeto” (Peirce, p. 65). Es decir, es la interpretación que lleva a un signo a crear un nuevo a partir de él mismo, convirtiéndose en

algo más que mera interpretación y dando paso a otro proceso: la *semiósisis ilimitada*.

### 3.2 *La semiósisis ilimitada*

Se refiere a una serie de interpretaciones asociadas a la complejidad del pensamiento. De una forma más coloquial puede entenderse como que “una idea te lleva a la otra” y en la reflexión un signo te lleva a otro y éste a otro más, así infinitamente.

El Signo y la Explicación, constituyen otro Signo y, puesto que la Explicación será un signo, este requerirá probablemente una explicación adicional, que tomada con el Signo ya ampliado dará origen a un Signo mayor; y, procediendo del mismo modo, llegaremos o deberemos llegar al final a un Signo de sí mismo, que contenga su propia explicación y la de sus partes significantes; y, de acuerdo con esta explicación, cada una de dichas partes tiene alguna otra parte por Objeto. (Peirce, 1974; c.p. Eco, 1988).

La semiósisis ilimitada no se trata de una sucesión de palabras e imágenes sin sentido, es más bien el resultado de una cadena de signos los cuales incluyen el interpretante o la explicación de cada uno de esos signos.

### 3.3 *Las relaciones triádicas*

Peirce organizó los signos siguiendo un esquema triádico de división que dio como resultado tres tipos de relaciones: i) las relaciones triádicas de comparación, cuya naturaleza es la de las posibilidades lógicas y ocurren en el campo de la percepción.

Son casualidades del sentir, o meras apariencias [...] La impresión total no analizada producida por cualquier cosa múltiple, que no sea pensada como un hecho real sino simplemente como cualidad,

como simple posibilidad positiva de apariencia.  
(Peirce, 1974, p. 87)

ii) Las relaciones triádicas de funcionamiento las cuales expresan la naturaleza de los hechos reales y concretos, están asociadas a la experiencia del individuo. iii) Y las relaciones triádicas de pensamiento, en las cuales el razonamiento es el elemento que toma protagonismo.

Una vez establecidas éstas relaciones, Peirce las asocia a tres tipos de “correlatos” que dependen de la relación que el signo mismo guarda con cada uno de sus componentes, ya mencionados: el objeto, el representamen o fundamente y el interpretante. El primer correlato o *Primeridad* es el signo en sí mismo, lo que él significa para el individuo en una primera instancia. De acuerdo a Peirce (1974) “Primeridad es el modo de ser aquello que es tal como es, de manera positiva y sin referencia a ninguna otra cosa” (p. 86). El segundo correlato o *Secundidad* es el signo considerado en relación al objeto. Está asociado a la experiencia personal que se emplea al momento de percibir el signo e implica una reciprocidad diádica, signo-objeto, que aún no acepta un tercero, el interpretante. Es decir, en ésta parte del proceso sólo existe una relación entre el objeto y su representación, no hay espacio todavía para la reflexión y tentativa interpretación. Por último, el tercer correlato o *Terceridad* toma en consideración el signo en relación al interpretante. Es evidentemente el punto más complejo del proceso puesto que abarca los tres elementos: un tercero (interpretante) que pone en relación a un primera (representamen) con un segundo (objeto).

En su forma genuina, la Terceridad es la relación triádica que existe entre un signo, su objeto y el pensamiento interpretador, que es en sí mismo un signo, considerada dicha relación triádica como el modo de ser de un signo (Peirce, 1974, p. 28)

## IV. EL DOCUMENTAL

### 4.1 *El documental*

El realizador Pinel (2006), autor de *Los géneros cinematográficos*, señala que el documental no es un género sino más bien una suerte de “familia con múltiples ramificaciones que obedecen a la diversidad de sus contenidos, de sus formas, de sus escuelas y de sus movimientos y de sus propios géneros”. El fin primordial de esta familia del cine es informar a los espectadores a partir de materiales provenientes de la realidad o de archivos.

La mayoría de las definiciones se basan en afirmaciones negativas: el documental se opone al cine narrativo [...]; el documental rehúye de decorados contruidos y de los actores, aunque esta particularidad no sea patrimonio de éste. El documental se figura, pues, como la antítesis de la ficción, Lumière *versus* Méliès, una contraposición sencilla y cómoda, pero que presenta el inconveniente de olvidar que el documental, como objeto cinematográfico, también forma parte de una ficción. (Pinel, 2006. P. 109)

Marimón y Ramos (2002) definen al documental como género en su Diccionario del guión audiovisual como un tipo de película que expone hechos de la realidad con finalidad didáctica, informativa o artística y en la que, contrario al reportaje, se realiza una labor de documentación y guión previos al rodaje. “Por lo general, el documental es producto de la visión de la realidad del director, en ocasiones, una mirada suficientemente personal como para manipular esa realidad.” (Marimón y Ramos 2002, p. 193)

En Francia, Louis Lumière concibió su invento, el Cinematógrafo, como un artefacto que servía para fijar las apariencias en su manifestación espontánea, para conservarlas y volver a ellas cuando quisiera. “Al dirigir su cámara hacia su familia (*La comida del bebé*, 1895), realizó los primeros documentales”, relata Pinel. Aunque Georges Méliès, quien desarrollaba películas para el mismo momento, tomó otro camino para hacer de su cine algo “teatral-espectacular”, el documental siempre tuvo mucho éxito en el mundo del cine mudo debido a bajo costo y a la composición ecléctica del espectáculo cinematográfico. Además, su versatilidad llevó a los franceses a producir miles de cortometrajes documentales sobre los temas más diversos en la época del mudo, desde *El cultivo del caucho* al *Arte de la alfarería japonesa*. A la llegada del sonoro, la fórmula documental fue retomada incluyendo los comentarios que antes aparecían en largos títulos explicativos, ahora narrados por una voz en “off”.

Más adelante, en 1922, el explorador Robert J. Flaherty presentó en la ciudad de Nueva York una película filmada en la bahía de Hudson, llamada *Nanouk el esquimal*. “Fue toda una revelación. En vez de limitarse a yuxtaponer exóticas imágenes de paisajes helados, Flaherty implicó a los inuits y recreó con paciencia su vida cotidiana”, explica Pinel sobre lo que hizo a Flaherty acreedor del título de “Padre del documental”.

Del otro lado del planeta, en la Europa de la recién instaurada revolución de Octubre, Dziga Vértov y sus *kinoki*<sup>1</sup> captaban, a través del Cine-ojo, la “vida captada al improviso”. De acuerdo con este movimiento, el cine-operador debía explorar el mundo tal cual como es, mientras que el cine-montador lo reacomodaba obedeciendo a una perspectiva revolucionaria.

---

<sup>1</sup> Kinoki: Miembros del movimiento Cine-ojo, liderado por Dziga Vertov, agrupados en torno al “cine-periodismo”.

En Francia, luego de los años 40, la mirada del autor cobró real protagonismo en la realización del documental, lo que reveló a autores como Georges Rouquier, Alain Resnais, Georges Franju, Pierre Kast, entre otros.

A pesar de su apego a lo real, el documental sobrepasa frecuentemente sus límites, tanto que también roza la ficción, por lo que se habla de documental-ficción, e incluso de documental novelado. El proceso del documental se caracteriza por la necesidad de captar la vida, por el anhelo de una realidad no alterada. Sin embargo, al documental también se le reconoce dentro de la denominación de película.

#### *4.2 La película sobre el arte*

El autor y realizador Pinel describe a la película sobre el arte como una rama del documental que versa sobre las artes plásticas. Se encuentra con maestros o se dedica a descubrir sus obras. “En condiciones óptimas, la película en sí misma no es un simple vehículo, sino el vector de un arte que vibra en unísono de quien explora”, destaca Pinel (2006, p. 33). Los objetivos de la película sobre el arte van del ensayo poético al didáctico, pasando por el histórico, biográfico o estético. Es un género que se desarrolla en dos sentidos: la descripción del artista trabajando y la exploración de la obra terminada. Pinel explica que en el primer caso, “el interés de la película reside en la calidad de la mirada que el cineasta posa sobre el gesto del artista”. En cuanto al segundo caso, consiste en explorar el mundo de la obra que se forma a partir de otra, la película a partir de la creación artística, en la que el cineasta se hace dueño del universo visual del artista.

### 4.3 *La película experimental*

La película experimental se opone al cine “dominante” negándose a seguir sus características fundamentales: no cuenta una historia narrativa, rechaza la figuración naturalista y no pertenece a la economía del espectáculo de masas. Los cineastas experimentales de la década de los 20 bautizaron a sus películas como experimentales por estar concebidas al margen de la industria y exentas de la influencia considerada nociva de la literatura y el teatro.

El mérito de la película experimental no se sitúa en la coyuntura que preside a su concepción sino en la exploración de un territorio diferente, jamás visitado por el cine “dominante”. Al igual que el pintor moderno centra su interés en los “colores ensamblados en función de cierto orden” más que en la anécdota representada, el cineasta experimental se interesa en la materia misma del cine, más que en el partido que es posible sacar de ella con fines externos, expresivos o dramáticos. (Pinel, 2006, pág. 135)

Marimón y Ramos destacan también que “el cine experimental es heredero de las artes plásticas, sobre todo de la pintura, a diferencia del cine narrativo, de tradición literaria y teatral.” Por su parte, Weinrichter (2005) se apoya en Buchloh (1982) para afirmar que:

[...] los caminos de la experimentación y el documental sólo han vuelto a juntarse plenamente cuando el cine de materiales reales ha redescubierto el principio del montaje, en el sentido fuerte, heredado de la vanguardia, del término: el montaje como procedimiento alegórico que incluye tácticas como la ‘aprobación y el borrado del sentido, la fragmentación y la yuxtaposición dialéctica de los fragmentos y la separación del significante y el significado’.

## **MARCO METODOLÓGICO**

### **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo se realiza una película documental que exponga la totalidad del proceso creativo de Santiago Pol, en tanto semiósis, para el diseño de un cartel?

## **OBJETIVO GENERAL**

Realizar un documental audiovisual que exponga la totalidad del proceso creativo de Santiago Pol y su estrategia comunicacional en el diseño de un cartel.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar los elementos presentes en torno al proceso creativo de Santiago Pol.

Indicar las etapas del proceso creativo de Pol para el cartel utilizando el proceso de construcción de la semiósis en el signo de Peirce como método.

Interpretar audiovisualmente la semiósis ilimitada generada por el cartel.

## JUSTIFICACIÓN

El exponencial crecimiento del diseño gráfico en nuestro país nace por la inherente necesidad de generar conceptos visuales que asistan en la transmisión de mensajes, ayudando así a la base del proceso comunicativo dentro de una sociedad plagada de contaminación visual y caos comunicacional. Ha sido este contexto el que ha hecho que los diseñadores venezolanos crezcan cada vez más, gestando en ellos artistas y maestros de la imagen que se han ganado el respeto dentro del mundo de las artes gráficas a nivel internacional por la calidad y eficacia de sus trabajos. Entre ellos se encuentra el autor Santiago Pol.

Con una serie de premiaciones en los más prestigiosos concursos y participaciones en distintas Bienales del mundo, es uno de los principales referentes de la cultura gráfica nacional. Sin embargo, la creación de un archivo con material sobre su obra se ha dejado a un lado con respecto al resto de los artistas que circunscriben la élite creativa de Venezuela.

Este sería el primer documental dedicado a la obra del maestro Santiago Pol, por lo que el aporte no sólo sería meramente informativo sino que constituye un paso para abrir el camino hacia el estudio del diseño gráfico de la corriente a la que representa Pol a través de una obra original. Así, próximas generaciones que pretendan un acercamiento a su obra tendrán un punto de partida en este sentido.

Este proyecto beneficiaría principalmente a todos los estudiantes de diseño gráfico, a los estudiosos de las escuelas de diseño gráfico del mundo, a la familia, amigos y seguidores del diseñador, a los institutos y universidades en las que ha impartido clases como la Universidad Simón Bolívar, la Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas de Caracas, el Instituto

de Diseño Neumann, en el Instituto Pro diseño, el Instituto de Diseño Darías y la Escuela de Diseño Integral de la Universidad Experimental del Yaracuy.

## **DELIMITACIÓN**

La investigación se centra en el proceso creativo del diseñador gráfico venezolano Santiago Pol, comparando sus etapas de creación con las relaciones triádicas del Signo según Charles Peirce. Esto será registrado en un material audiovisual documental que seguirá cada punto de la elaboración de un cartel, desde sus bocetos hasta su impresión final y su consecuente proceso semiótico, el cual será representado en dicho documental una vez completado el desarrollo creativo del artista.

## SINOPSIS

El entorno de Santiago Pol está en constante relación con él. Los sonidos, los colores, las formas, los relieves, los sabores, olores y texturas son constantes musas para el diseñador. Desde las voces de niños que van al colegio que llegan rebotando desde la calle, las aves de la madrugada y los silencios de sus tortugas, las vibraciones de los colores, el viento y hasta las dimensiones de los espacios son todos partícipes del diseño de los carteles.

Como todo proceso creativo, el de Pol supone una constante introspección. Viajes frecuentes hacia su interior a través de lo que está fuera y dentro. Y es precisamente a través de un viaje reflejado en un diario audiovisual que Santiago Pol nos muestra sus etapas: la confección del cartel desde la idea; evolucionada en cientos de trazos sobre cualquier superficie que se preste para ser rayada; editada, desechada, recuperada y ejecutada. El diseño va del oído al ojo y allí, una cosa lleva a la otra.

## PROPUESTA VISUAL

Debido a la fuerte carga estética que posee el trabajo del diseñador Santiago Pol, el documental debe ser capaz de igualar la calidad visual de sus obras a través de los aspectos técnicos que nos permite el audiovisual. Pol siempre menciona que su trabajo debe buscar impactar al espectador gracias a sus fuertes contrastes y figuras. En este sentido, reinarán los colores vivos durante toda la pieza, buscando realzar y reafirmar la gran importancia del color tanto en el ambiente que rodea a Pol como su presencia en sus afiches.

Así mismo, el documental contará con una variación de planos y encuadres que buscarán mostrar primero a grandes rasgos el ambiente en el que se desenvuelve el diseñador que es tan importante para él. En segunda instancia algo más cercano, buscando la emoción y las sensaciones del lugar y del momento de creación Santiago Pol. Y por último, muchos detalles de todas las partes de la casa tratando de generar en el público un sentimiento de cercanía y empatía con el sitio y el personaje, además de captar la atención inmediata de la audiencia. Todo esto estará apoyado por una iluminación que combina la luz cálida de las luminarias con la luz fría natural para dar una impresión más realista de la situación y a la vez mucho más emocional.

Además, tiene una textura cinematográfica para darle más sentido a la parte experimental y también para realzar los contrastes de todo los elementos. Para lograr esto fue usado un adaptador de 35mm Letus Extreme, lo que permite ajustar a la cámara cualquier óptica (lentes) y generar en el video una apariencia de grano, semejante a lo que ocurre en

una película de cine o fotografía, dándonos una mayor profundidad de campo.

En referencia al montaje, al tratar de evocar la malicia gráfica de los diseños de Pol metaforizada como “un golpe en el ojo que deja un hematoma en el cerebro”, el documental muestra una estructura equilibrada y armoniosa al presentarse todo el proceso creativo del diseñador, para luego tomar un ritmo acelerado y escandaloso, al trasladarse el cartel a la metrópolis para la que está destinado.

## PROPUESTA SONORA

La propuesta sonora para este documental experimental está basada en el sonido como signo. Se fundamenta en los códigos fonéticos del ambiente, naturales y artificiales. Incluyendo, además de los códigos articulados provenientes de las palabras pronunciadas por Santiago Pol, todos los sonidos que se encuentran en su entorno, con el que el diseñador está en constante relación y el cual usa como fuente de inspiración.

El sonido en este documental tiene el propósito de apoyar a la imagen pero, sobre todo, de significar, contextualizar, de envolver e introducir al espectador en el mundo creativo de Pol. Para lograrlo, se hace uso de varias pistas de sonido ambiente grabado directamente del entorno de grabación, recogidas mediante tres micrófonos, dos boom (Sennheiser y JVC) directo a la cámara y otro omnidireccional (Sony) a una grabadora digital.

El recurso fonético de la música no está presente durante el documental. Esto con la intención de que no compita con el sonido ambiente ni cargue de sentido emocional, ni que lo sugiera, a las imágenes. Además de esto, la propuesta de sonido sólo está al servicio de generar significado por sí sola dentro del entorno sonoro del hecho creativo representado.

## FICHA TÉCNICA

**Título:** Autojalada. Pasión. Color. Diseño. Santiago Pol.

**Género:** Documental experimental

**Duración:** 00:20:00

**País:** Venezuela

**Realización:** Camila Delgado Vicentelli y Daniel Ocanto Hernández

**Edición y montaje:** Camila Delgado Vicentelli y Daniel Ocanto Hernández

**Sonido:** Camila Delgado Vicentelli y Daniel Ocanto Hernández

**Documentación:** Camila Delgado Vicentelli y Daniel Ocanto Hernández

**Formato:** Cine / Video NTSC

## DESGLOSE DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN

| PRE-PRODUCCIÓN                | PRODUCCIÓN                | POST-PRODUCCIÓN           |
|-------------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Dos computadoras con internet | Cámara de video digital   | Computadora con Final Cut |
| Teléfono                      | Un trípode                | Disco duro externo        |
| Material de oficina           | Lentes                    | Monitor                   |
| Libros                        | Microfonía boom           | Audífonos cerrados        |
| Impresora                     | Grabadora digital         | DVDs                      |
|                               | Memorias SD               | Impresora                 |
|                               | Adaptador de lentes Letus |                           |
|                               | Adaptadores de microfonía |                           |
|                               | Un Fig Rig                |                           |
|                               | Audífonos cerrados        |                           |
|                               | Una laptop                |                           |
|                               | Un disco duro externo     |                           |
|                               | Tirro                     |                           |
|                               | Pinzas                    |                           |
|                               | Extensiones               |                           |
|                               | Regletas                  |                           |
|                               | Pilas                     |                           |
|                               | Maleta de luces           |                           |
|                               | Gelatinas y filtros       |                           |

## PRESUPUESTO REAL

**Nombre del proyecto:** Autojalada, Santiago Pol

**Categoría:** Documental

**Realización:** Camila Delgado Vicentelli y Daniel Ocanto Hernández

| 1   | PRE-PRODUCCIÓN           | SUBTOTALES                  |
|-----|--------------------------|-----------------------------|
| 1.1 | Honorarios profesionales | 35.000                      |
| 1.2 | Material virgen          | 636                         |
|     |                          | <b>Total Pre-producción</b> |
|     |                          | <b>35.636</b>               |

| 2   | PRODUCCIÓN             | SUBTOTALES              |
|-----|------------------------|-------------------------|
| 2.1 | Cámara e iluminación   | 25.620                  |
| 2.4 | Sonido                 | 2.570                   |
| 2.5 | Hospedaje y transporte | 2.050                   |
| 2.6 | Caja de producción     | 200                     |
|     |                        | <b>Total Producción</b> |
|     |                        | <b>30.440</b>           |

| 3   | POST-PRODUCCIÓN | SUBTOTALES                   |
|-----|-----------------|------------------------------|
| 3.1 | Edición         | 9.300                        |
| 3.2 | Sonido          | 11.500                       |
| 3.3 | Animación       | 5.000                        |
|     |                 | <b>Total Post-producción</b> |
|     |                 | <b>25.800</b>                |

|                    |                |
|--------------------|----------------|
| SUBTOTAL Bs.F.     | 91.876         |
| 12% de IVA         | 11.025         |
| 10% de Mark Up     | 9.187,60       |
| <b>TOTAL Bs.F.</b> | <b>112.089</b> |

**Nota:** Los montos reflejados se sustentan en los presupuestos enviados por Bajo La Manga Laboratorio, Cinesa Soluciones Audiovisuales y The Format. Todos los costos corresponden al primer semestre del año 2011.

## DESGLOSE DE PRESUPUESTO

### 1.PRE-PRODUCCIÓN

| Código | Ítem | Descripción | Cantidad | Unidades | Costo Unitario | Subtotal |
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|

|       |                                 |              |   |         |        |        |
|-------|---------------------------------|--------------|---|---------|--------|--------|
| 1.1   | <b>HONORARIOS PROFESIONALES</b> |              |   |         |        |        |
| 1.1.1 | Director                        | Por proyecto | 1 |         | 10.000 | 10.000 |
| 1.1.2 | Camarógrafo                     |              | 1 | 10 días | 600    | 6.000  |
| 1.1.3 | Director de fotografía          | Por proyecto | 1 |         | 7.000  | 7.000  |
| 1.1.4 | Productor                       | Por proyecto | 1 |         | 6.000  | 6.000  |
| 1.1.5 | Investigador                    | Por proyecto | 1 |         | 6.000  | 6.000  |

|       |                        |                      |   |  |     |     |
|-------|------------------------|----------------------|---|--|-----|-----|
| 1.2   | <b>MATERIAL VIRGEN</b> |                      |   |  |     |     |
| 1.2.1 | Tarjetas de memoria    | Transcend SD HC 32GB | 4 |  | 129 | 516 |
| 1.2.3 | Paquete de DVD         | DVD imprimibles      | 1 |  | 90  | 90  |

**TOTAL PRE-PRODUCCIÓN: Bs.F. 35.636**

## 2.PRODUCCIÓN

| Código | Ítem | Descripción | Cantidad | Unidades | Costo Unitario | Subtotal |
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|

| 2.1   | CÁMARA E ILUMINACIÓN |                            |   |         |      |        |
|-------|----------------------|----------------------------|---|---------|------|--------|
| 2.1.1 | Cámara HD            | SONY XDCAM EX1             | 1 | 10 días | 1000 | 10.000 |
| 2.1.2 | Trípode Manfrotto    |                            | 1 |         | 500  | 500    |
| 2.1.3 | Adaptador            | Óptica de Cine Red Rock M2 | 1 | 10 días | 800  | 8.000  |
| 2.1.4 | Maleta de lentes     | 4 lentes básicos           | 1 | 10 días | 450  | 4.500  |
| 2.1.5 | Kit de luces         | Lowell                     | 1 | 10 días | 264  | 2.620  |

| 2.2   | SONIDO             |            |   |         |     |       |
|-------|--------------------|------------|---|---------|-----|-------|
| 2.2.1 | Microfonía boom    | Seinheiser | 1 | 10 días | 250 | 2.500 |
| 2.2.2 | Audífonos cerrados | Panasonic  | 1 |         | 70  | 70    |

| 2.3   | HOSPEDAJE Y TRANSPORTE |                  |   |        |     |       |
|-------|------------------------|------------------|---|--------|-----|-------|
| 2.3.1 | Hotel                  | Habitación doble | 2 | 7 días | 300 | 1.200 |
| 2.3.2 | Comidas                |                  | 2 | 7 días | 400 | 800   |
| 2.3.3 | Gasolina               |                  | 1 | 7 días | 5   | 50    |

| 2.4   | CAJA DE PRODUCCIÓN          |                                    |   |  |    |     |
|-------|-----------------------------|------------------------------------|---|--|----|-----|
| 2.4.1 | Combo Materiales eléctricos | Regletas, extensiones, adaptadores | 1 |  |    | 158 |
| 2.4.2 | Tirro                       |                                    | 3 |  | 10 | 30  |
| 2.4.3 | Pilas                       |                                    | 1 |  | 12 | 12  |

**TOTAL PRODUCCIÓN: Bs.F. 30.440**

### 3.POST-PRODUCCIÓN

| Código | Ítem | Descripción | Cantidad | Unidades | Costo Unitario | Subtotal |
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|

| 3.1   | EDICIÓN            |   |   |       |     |       |
|-------|--------------------|---|---|-------|-----|-------|
| 3.1.1 | Paquete de edición | Editor, software, computadora, monitores      | 1 | 30 hs | 300 | 9.000 |
| 3.1.1 | Disco duro externo | Western Digital (1 Tera) con conexión USB 2.0 | 1 |       | 300 | 300   |

| 3.2   | SONIDO |  |   |  |       |       |
|-------|--------|--|---|--|-------|-------|
| 3.2.1 | Mezcla |  | 1 |  | 6.500 | 6.500 |
| 3.2.2 | Foley  |  | 1 |  | 5.000 | 5.000 |

| 3.3   | ANIMACIÓN     |  |   |  |       |       |
|-------|---------------|--|---|--|-------|-------|
| 3.3.1 | Combo gráfico | Tapas, transiciones, inserts, crédito, finales, animación. | 1 |  | 5.000 | 5.000 |

**TOTAL POST-PRODUCCIÓN: Bs. F. 25.800**

## ANÁLISIS DE COSTOS

| 1   | PRE-PRODUCCIÓN           | SUBTOTALES                      |
|-----|--------------------------|---------------------------------|
| 1.1 | Honorarios profesionales | 0.00                            |
| 1.2 | Material virgen          | 120                             |
|     |                          | <b>Total Pre-producción</b> 120 |

| 2   | PRODUCCIÓN             | SUBTOTALES                    |
|-----|------------------------|-------------------------------|
| 2.1 | Cámara e iluminación   | 0.00                          |
| 2.4 | Sonido                 | 0.00                          |
| 2.5 | Hospedaje y transporte | 1.250                         |
| 2.6 | Caja de producción     | 200                           |
|     |                        | <b>Total Producción</b> 2.092 |

| 3   | POST-PRODUCCIÓN | SUBTOTALES                        |
|-----|-----------------|-----------------------------------|
| 3.1 | Edición         | 0.00                              |
| 3.2 | Sonido          | 0.00                              |
| 3.3 | Animación       | 0.00                              |
|     |                 | <b>Total Post-producción</b> 0.00 |

|                    |              |
|--------------------|--------------|
| SUBTOTAL Bs.F.     | 2.212        |
| 11% de IVA         | 0.00         |
| 10% de Mark Up     | 0.00         |
| <b>TOTAL Bs.F.</b> | <b>2.212</b> |

**Nota:** Los equipos que no tienen costo alguno son propiedad de la producción o fueron prestados a la misma. Los honorarios profesionales que involucran a los realizadores del presente trabajo de grado se excluyen del costo.

## DESGLOSE DE ANÁLISIS DE COSTOS

### 1.PRE-PRODUCCIÓN

| Código | Ítem | Descripción | Cantidad | Unidades | Costo Unitario | Subtotal |
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|

|       |                                 |              |   |  |  |      |
|-------|---------------------------------|--------------|---|--|--|------|
| 1.1   | <b>HONORARIOS PROFESIONALES</b> |              |   |  |  |      |
| 1.1.1 | Director                        | Por proyecto | 1 |  |  | 0.00 |
| 1.1.2 | Camarógrafo                     |              | 1 |  |  | 0.00 |
| 1.1.3 | Director de fotografía          | Por proyecto | 1 |  |  | 0.00 |
| 1.1.4 | Productor                       | Por proyecto | 1 |  |  | 0.00 |
| 1.1.5 | Investigador                    | Por proyecto | 1 |  |  | 0.00 |

|       |                        |                      |   |  |      |      |
|-------|------------------------|----------------------|---|--|------|------|
| 1.2   | <b>MEMORIA DIGITAL</b> |                      |   |  |      |      |
| 1.2.1 | Tarjetas de memoria    | Transcend SD HC 32GB | 4 |  | 0.00 | 0.00 |
| 1.2.3 | Paquete de DVD         | DVD imprimibles      | 1 |  | 90   | 90   |
| 1.2.4 | Cajas para DVD         | Con carátula impresa | 3 |  | 10   | 30   |

**TOTAL PRE-PRODUCCIÓN: Bs. F. 120**

## 2.PRODUCCIÓN

| Código | Ítem | Descripción | Cantidad | Unidades | Costo Unitario | Subtotal |
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|
|--------|------|-------------|----------|----------|----------------|----------|

| 2.1   | CÁMARA E ILUMINACIÓN |                            |   |  |      |      |
|-------|----------------------|----------------------------|---|--|------|------|
| 2.1.1 | Cámara HD            | SONY XDCAM EX1             | 1 |  | 0.00 | 0.00 |
| 2.1.2 | Trípode Manfrotto    |                            | 1 |  | 0.00 | 0.00 |
| 2.1.3 | Adaptador            | Óptica de Cine Red Rock M2 | 1 |  | 0.00 | 0.00 |
| 2.1.4 | Maleta de lentes     | 4 lentes básicos           | 1 |  | 0.00 | 0.00 |
| 2.1.5 | Kit de luces         | Lowell                     | 1 |  | 0.00 | 0.00 |

| 2.2   | SONIDO             |            |   |  |      |      |
|-------|--------------------|------------|---|--|------|------|
| 2.2.1 | Microfonía boom    | Seinheiser | 1 |  | 0.00 | 0.00 |
| 2.2.2 | Audífonos cerrados | Panasonic  | 1 |  | 0.00 | 0.00 |

| 2.3   | HOSPEDAJE Y TRANSPORTE |                  |   |        |     |       |
|-------|------------------------|------------------|---|--------|-----|-------|
| 2.3.1 | Hotel                  | Habitación doble | 2 | 7 días | 300 | 1.200 |
| 2.3.2 | Comidas                |                  | 2 | 7 días | 400 | 800   |
| 2.3.3 | Gasolina               |                  | 1 | 7 días | 5   | 50    |

| 2.4   | CAJA DE PRODUCCIÓN          |                                    |   |  |    |      |
|-------|-----------------------------|------------------------------------|---|--|----|------|
| 2.4.1 | Combo Materiales eléctricos | Regletas, extensiones, adaptadores | 1 |  |    | 0.00 |
| 2.4.2 | Tirro                       |                                    | 3 |  | 10 | 30   |
| 2.4.3 | Pilas                       |                                    | 1 |  | 12 | 12   |

**TOTAL PRODUCCIÓN: Bs. F. 2.092**

### 3.POST-PRODUCCIÓN

| Código     | Ítem               | Descripción  | Cantidad | Unidades | Costo Unitario | Subtotal |
|------------|--------------------|--|----------|----------|----------------|----------|
| <b>3.1</b> | <b>EDICIÓN</b>     |  |          |          |                |          |
| 3.1.1      | Paquete de edición | Editor, software, computadora, monitores                   | 1        |          | 0.00           | 0.00     |
| 3.1.1      | Disco duro externo | Western Digital (1 Tera) con conexión USB 2.0              | 1        |          | 0.00           | 0.00     |
| <b>3.2</b> | <b>SONIDO</b>      |  |          |          |                |          |
| 3.2.1      | Mezcla             |  | 1        |          | 0.00           | 0.00     |
| 3.2.2      | Foley              |  | 1        |          | 0.00           | 0.00     |
| <b>3.3</b> | <b>ANIMACIÓN</b>   |  |          |          |                |          |
| 3.3.1      | Combo gráfico      | Tapas, transiciones, inserts, crédito, finales, animación. | 1        |          | 0.00           | 0.00     |

**TOTAL POST-PRODUCCIÓN: Bs. F. 0.00**

## LIMITACIONES

En este trabajo, la mayor limitación fue la ubicación de la locación principal, pues donde trabaja el artista es al mismo tiempo su casa, que se encuentra en San Felipe, en el Estado Yaracuy. De allí derivan los dos grandes retos del rodaje de la mayor parte del documental. El primero, obtener todas las tomas tanto de apoyo como las del artista trabajando, en una semana, puesto que no era posible regresar en caso de necesitarlo, debido a que la mayor parte del presupuesto de producción tuvo que ser destinada al hospedaje, alimentación y traslado de los realizadores hasta el interior. El otro fue lograr esto en el mínimo tiempo posible, ya que el equipo se encontraba en la casa de la familia del diseñador y se corría el riesgo de generar una situación incómoda por su presencia.

Con respecto a la investigación, las dificultades estuvieron en el acceso a documentales experimentales que sirvieran de referencia, ya que su existencia es escasa. Lo mismo en cuanto a material audiovisual sobre el trabajo de Santiago Pol.

En cuanto al proceso de post-producción, no se contaba con presupuesto como para contratar profesionales, por lo que los realizadores asumieron la edición, animación, mezcla, Foley y colorización dentro de sus propias limitaciones estudiantiles, debido a que en la universidad no se enseña el uso de herramientas como Final Cut, Protools o Color.

## CONCLUSIONES

Santiago Pol es un diseñador gráfico conceptualista y como tal, es un realizador metódico que recurre a etapas que va superando para producir un cartel capaz de responder a las necesidades del cliente. Pone a la orden del mensaje todos sus recursos gráficos y logra un discurso que llega a su destinatario de forma imminente. La comprensión del mismo puede suceder, quizás, inmediatamente o, como dice él, posterior al puñetazo, cuando queda el hematoma en el cerebro. Todo esto lo logra apelando al imaginario colectivo de su público receptor, usando conceptos, imágenes e íconos sencillamente reconocibles, de forma tal, que en un solo cartel puede unir culturas. La calidad gráfica de su diseño lo lleva a ser un artista cuyo trabajo ha sido expuesto en museos del mundo, siendo merecedor de premios que lo consolidan como una referencia de primera en el oficio.

*Autojalada* resultó en dos experiencias distintas que a la vez convergieron en la misma. Para los realizadores, el objetivo principal fue documentar el proceso creativo de Pol, dejando de lado detalles biográficos, y concentrarse, no en la obra, sino en el modo de hacerla. Para él, significó crear un cartel retrospectivo sobre su trabajo y sobre sí mismo como diseñador, lo que derivó en infinitas posibilidades que lo obligaron a bocetar al menos dos cuadernos. El resultado fue una invitación a observar esta suerte de diario audiovisual; dejando de ser un proceso lineal que se convirtió en uno circular, compuesto por ambas experiencias.

Dado lo que significa la creación artística, lo adecuado fue hacer un documental experimental puesto que permitía, con más libertad, hacer un intento de traducir al lenguaje cinematográfico dicha creación, y así ilustrar en su totalidad el proceso creativo del cartel y su estrategia comunicacional.

Para esto fue necesario negarse a las características clásicas del documental “dominante”, ya que el interés no estaba en narrar una historia dramática, sino explorar el territorio del uso plástico, desarrollándose en los dos sentidos que distinguen a la película sobre el arte: la descripción del artista trabajando y la exploración del cartel terminado.

Cada elemento del entorno en el que se encuentra Pol influencia su manera de construir el vehículo del mensaje, lo que permitió a los realizadores identificar el espacio óptimo para explorar sus fuentes de inspiración. De allí que la película sobre el arte resultase una referencia ideal para sustentar este documental, siempre que se entienda a éste último como un género del cine en particular.

El uso de estos elementos dictamina la iconografía de Santiago Pol. Los sabores, los olores, los colores, los sonidos, los silencios, son todo parte del entorno influyente. El poster de *Autojalada* no es una excepción, puesto que combina signos y símbolos recurrentes en su trabajo en un objeto imposible: una oreja. Para el diseñador, esta parte del cuerpo es la entrada al proceso creativo. Es por donde escucha los deseos de quien envía el mensaje, las instrucciones sobre la marca o el evento, los requerimientos y las características del posible receptor. Para los realizadores, este sentido permite envolver al espectador en lo que está viendo, generar empatía y pertenencia, describir fielmente el entorno del diseñador y crear significado.

A partir de ello se concluyó que la utilización de música iría en contra de describir el entorno real y psicológico del proceso creativo en el diseñador, ya que ésta no se encontraba presente durante el mismo. Además, el sonido del ambiente era un elemento fundamental en dicho proceso, por lo que modificarlo estuvo fuera de discusión. Así, la propuesta sonora le dio coherencia a la traducción audiovisual, sin afectar el ritmo del montaje, ya que los ruidos propios de la casa en San Felipe musicalizaron

tanto el cartel como parte del documental. Posteriormente, la estridencia de Caracas se sumó a la contextualización del destino del afiche, terminando de construir la banda sonora. Buscando envolver al espectador en el entorno, los primeros minutos del documental se valen de los ruidos característicos de la casa de Pol para aumentar la sensación de se está presente en el lugar. Ello en conjunto con planos donde se identifican los demás elementos gráficos que aparecerían en el cartel, tales como el color, tipografías, formas, texturas, contrastes, entre otros.

De esta forma se alude a la primera etapa en el proceso creativo del auto, que consistió en la investigación del tema y el estudio de posibles ideas que podrían ser desarrolladas, rechazadas, retomadas o refinadas luego. Dentro del montaje, el documental se valió de un efecto especial que se asemeja a lo que ocurre cuando la cinta de la película se quema para ilustrar la forma en que las ideas surgían y eran desechadas. Las que resaltaban, pasaron por la maduración que decantó en un afiche digitalizado, listo para cumplir su función en la ciudad. Dicho proceso incluyó emociones, pensamientos y cavilaciones que evolucionaron para ser plasmados en el diseño.

El proceso del diseño de Santiago Pol podría ser explicado a través de la construcción de la semiósis del signo de Peirce en todas sus etapas. Tomando como ejemplo el afiche *Autojalada*, que nació de una idea previa en la que un ojo tenía la forma de un par de piernas, la primeridad, secundidad y terceridad ocurrieron al momento de la aparición del signo "oreja". Es un signo en tanto representa a una parte del cuerpo humano, que creó luego en la mente de Pol un signo equivalente. Dicho signo fue desarrollado en un *representamen*, es decir, una referencia del objeto al que representa el dibujo de la oreja, que fue conectada con una experiencia pasada del diseñador. En consecuencia, surgió el *interpretante*. Este último es el cartel *Autojalada* como producto final, un signo complejo que significa

por sí solo algo nuevo y deriva en una semiósis ilimitada. Esto ocurre en la mente de cada espectador, de modo que se encuentra ante un objeto imposible que actúa como un puñetazo, dejándole un hematoma en el cerebro. Algunos identificaron la oreja primero que el resto de la iconografía, otros vieron objetos que no habían sido contemplados por el diseñador al momento de sugerir los elementos. La mayoría logró señalar todos los símbolos que iban descubriendo a medida que dedicaban su atención al cartel. Tal como lo quería Pol, el fallo que se forma en el negativo del centro de la oreja fue polémico en todos los casos.

De nuevo, un círculo donde la semiósis se convierte en un proceso común en todos los aspectos de la investigación. Al ser el afiche un signo, y el documental estar basado en ese signo, el documental, per se, se convierte en un signo más y pasa por la primeridad, secundidad y terceridad, con su semiósis propia. Para sus realizadores y para el espectador, cada plano del documental, son signos dentro del mismo, que representan los elementos del entorno que Pol usa en su proceso creador del arte gráfico.

“El diseño va del oído al ojo y allí, una cosa lleva a la otra”.

## RECOMENDACIONES

Tras la realización de este trabajo es pertinente proponer la siguiente recomendación, con la intención de solventar el vacío informativo sobre el tema que nos atañe.

Tomando en cuenta la importancia del diseño para el desarrollo intelectual, cultural y moderno de la sociedad venezolana, rescatar la relevancia mundial de quienes hacen de esta disciplina su oficio dentro de los límites nacionales, olvidada por la investigación académica propia de esta nación. Buscar fomentar el estudio dentro del campo del diseño que genere material teórico e ilustrativo; tomar como punto de partida este primer documental y utilizarlo como una herramienta educativa que dé luces a los próximos estudiosos y profesionales del diseño sobre el proceso creativo de quien debe ser considerado modelo, ícono y referencia para el oficio gráfico, como lo es Santiago Pol.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Armas, A. (1985). *Diseño gráfico en Venezuela*. Caracas, Venezuela. Maraven.

Carreto, A. (1997). *Publicidad. Estructura semántica*. (Primera edición). Caracas, Venezuela. Editorial Panapo.

Weinrichter, A. (2005). Jugando en los archivos de lo real. Apropiación y remontaje en el cine de no ficción. En: *Documental y vanguardia*. (Primera edición). Madrid, España. Ediciones Cátedra.

Di Pasquale, C. y Fernández, R. (2007). *Venezuela en Leipzig*. Trasnococho Arte Contacto. (Catálogo). Caracas, Venezuela.

Eco, U. (1988). *Tratado de Semiótica General*. Barcelona, España. Editorial Lumen.

Esté, A. (1996). No puede no comunicar en *Diseño gráfico en Venezuela*. DGV 70.80.90. Centro de Arte La Estancia. (Catálogo). Caracas, Venezuela.

Herrera, J. (2008) Santiago Pol. En: *Colección Arte Venezolano*. Caracas, Venezuela. Ministerio del Poder Popular para la Cultura.

Marimón, J. y Ramos, J. (2002). *Diccionario del guión audiovisual*. Barcelona, España. Editorial Océano.

Peirce, CH. S. (1974). *La ciencia de la Semiótica*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Nueva Visión.

Pinel, V. (2006). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, España. Editorial Robinbook.

Valdivieso, H. (2004). Santiago Pol. Objetos, Iconografías y colores cotidianamente imposibles. En: *Carteles venezolanos de Santiago Pol.* Caracas, Venezuela. Biblioteca de México.

Valdivieso, H. (2005). Color, amor y calor de la pequeña Venecia en 51° *Bienal de Venecia.*

Valdivieso, H. (2007). La curaduría como investigación del diseño: tres propuestas del siglo XXI en Venezuela. En: *Investigaciones Literarias.* (Vols. I-II, n° 15). Caracas, Venezuela. Publicación del Instituto de Investigaciones Literarias, Facultad de Humanidades y Educación. Universidad Católica Andrés Bello.

Vallenilla, F. (1993). *El cartel cultural en Caracas: los últimos 20 años (1969-1989).* Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello.

## REFERENCIAS AUDIOVISUALES

Alarcón, Souki, Ventura. (2010). *Eleison.* Venezuela.

El Zelah, Rondón, Torres. (2009). *Documental Cruz-Diez Digital.* Venezuela.

Vértov, D. (1929). *El hombre con la cámara.* Rusia.