



**UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES
ÁREA DE COMUNICACIÓN**

Trabajo de fin de carrera titulado

**PRODUCCIÓN DE VIDEO EXPERIMENTAL BASADO EN LAS ESTÉTICAS
DEL CINE ARTE.**

Realizado por:
MELISSA SVENSON

Director de Proyecto
MSC. FRANTZ JARAMILLO

**Como requisito para la obtención del título de:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

QUITO – ECUADOR

2016

**UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES
ÁREA DE COMUNICACIÓN**

Trabajo de fin de carrera titulado

**PRODUCCIÓN DE VIDEO EXPERIMENTAL BASADO EN LAS ESTÉTICAS
DEL CINE ARTE.**

Realizado por:
MELISSA SVENSON

Director de Proyecto
MSC. FRANTZ JARAMILLO

**Como requisito para la obtención del título de:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**QUITO – ECUADOR
2016**

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, MELISSA SVENSON con cédula de identidad 1721697330 declaró bajo juramento que el trabajo aquí desarrollado es de mi autoría, que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

A través de la presente declaración, cedo mis derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

Melissa Svenson

C.I.: 1721697330

DEDICATORIA

A todos aquellos que tengan una idea por más simple que parezca y tengan miedo o dudas para empezar, a ellos que piensan que su idea es buena y a los que piensen que no, a todos los que quieran experimentar en el mundo artístico y tecnológico, solo es cuestión de creer y crear.

AGRADECIMIENTO

Empiezo mi agradecimiento a mis padres, por la motivación constante, e incondicional, siendo pilares fundamentales para realización y concreción de mi proyecto.

Agradezco a todos quienes formaron parte de mi equipo técnico profesional, con sus aportes en ideas, conocimientos, experiencias y práctica que hicieron posible el desarrollo de este proyecto.

Agradezco a una de las fuentes más utilizadas hoy en día “Youtube”, red que hizo soporte a diario mi desarrollo tanto teórico como práctico y finalmente agradezco a David Lynch por haber sido una inspiración en mi trabajo.

ÍNDICE

Contenido	Páginas
DECLARACIÓN JURAMENTADA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
RESUMEN EJECUTIVO	12
EXECUTIVE SUMMARY	13
CAPÍTULO I.....	14
MARCO DE REFERENCIA	14
1.1. El Cine Tradicional.....	14
1.2. ¿Qué es el videoarte?	16
1.3. El video y la televisión.....	20
1.4. Qué es el videoarte experimental.....	28
1.5. Características y estética del videoarte	30
1.5.1. Condición imperfecta, perder generación.....	30
1.5.2. Condición flujo, devenir sentido	30
1.5.3. Condición resistencia, perder lo mismo	31
1.5.4. Condición invención, ganar la incertidumbre.....	31
1.6. El cine de vanguardia.....	40
1.6.1. Corrientes artísticas influyentes.....	50
CAPÍTULO II.....	66
CINE EXPERIMENTAL Y UNDERGROUND	66
2.1 Cine experimental:.....	66
2.2 ¿Qué es cine?	70
2.3 Cine corporal y estructural, las dos grandes tendencias del cine experimental:..	71
2.4 Según Jean René Mitry	72

2.5	David Lynch y el cine experimental	75
2.6	El cine Underground	82
CAPÍTULO III		88
REALIZACIÓN DEL PROYECTO		88
3.1.	Pre-producción	88
3.1.1	Idea	88
3.1.2	Premisa	88
3.1.3	Sinopsis.....	88
3.1.4	Presupuesto.....	90
3.1.5	Tratamiento.....	91
3.1.6	Ambientación de Arte y Locaciones	97
3.2	Producción y Post Producción	100
3.2.1	Guión Literario	100
3.2.2	Guión Técnico	106
3.2.3.	Plan de Rodaje y Desglose de Vera.....	115
3.2.4.	Storyboard	122
CONCLUSIONES.....		131
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		136
REFERENCIAS WEB		137
REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS		140

ÍNDICE DE FIGURAS

Contenido	Páginas
Figura No 1. Dziga Vértov (1924)	15
Figura No 2. Dziga Vértov (1929) El hombre de la cámara.	15
Figura No 3. Bill Viola (2002) Video instalación. Experimento reacción personas 18	18
Figura No 4. Vostell (1963) Video realizado en formato blanco y negro.....	19
Figura No 5. Yoko Ono (1966) Video realizado en blanco y negro y sin sonido ..	20
Figura No 6. Dan Graham (1975) Video performance.	22
Figura No 7. Nam June Paik (1975) Video instalación.	23
Figura No 8. Joan Jonas (2014) Video performance.....	23
Figura No 9. Nam June Paik (1986) Videoarte.	24
Figura No 10. Happening Mr Silver? (1963). Video documental jóvenes.....	25
Figura No 11. Joan Jonas (1972) Video performance, enfrentamiento cara a cara consigo mismo.	27
Figura No 12. Eija Liisa Athila (1999). Videoarte, combina documental y ficción.	28
Figura No 13. Peter Campus (1974). Videoarte.	30
Figura No 14. Andy Warhol (1972) Video underground.	31
Figura No 15. Bill Viola (2002) Videoarte. Nacimiento americano.	32
Figura No 16. Andy Warhol (1964). Blow. Videoarte underground.	34
Figura No 17. Bruce Neuman (1941) Videoarte.	34
Figura No 18. Yayoi Kusama. Performances (Arte contemporáneo, arte feminista, arte minimalista).	35
Figura No 19. Nam June Paik (1973) Tributo a John Cage. Filme, presentado en centros de exposición y conferencias.	35
Figura No 20. Ospina (1971) Autoretrato dormido, 10 horas en tres minutos.....	36
Figura No 21. Orlan. Video hecho por Andrea Luizza (2014).....	37
Figura No 22. Orlan(1990-1993) Video publicado en 2012, recopilación del trabajo de Orlan durante las cirugías.	37
Figura No 23. Prokoviev (1936) Fábula musical, cuento acompañado por sinfonía	38

Figura No 24.	Nam June Paik (1973) Video sintetizador, Global Groove. / F.	39
Figura No 25.	Num June Paik (1995) Video flag, video proyectado en múltiples monitores.	40
Figura No 26.	Sergei Einsestein (1931) video documental, importancia montaje...	42
Figura No 27.	Minidocumental publicado por keyframvideo (2013) El cine de Carl Dreyer.	42
Figura No 28.	Jean Epstein (1947) La tempestad.....	43
Figura No 29.	Germaine Dulac (1928) La Coquille et le Clergyman.	44
Figura No 30.	Abel Gance (1915) La Folie Du Docteur Tube. Cine mudo, uno de los primeros filmes experimental.	44
Figura No 31.	Walter Ruttmann (1921) Lichtspiel Opus 1, 2, 3, 4. Primera película abstracta publicada.	45
Figura No 32.	René Clair (1930) Bajo los techos de Paris.....	45
Figura No 33.	Jean Cocteau (1946). La bella y la bestia.....	46
Figura No 34.	Deren (1944) At land.....	46
Figura No 35.	Alejandro González (2000) Amores Perros. Cine vanguardia moderno.	47
Figura No 36.	Quentin Tarantino (1994) Pulp Fiction.	48
Figura No 37.	Quentin Tarantino (1997). Jackie Brown.	48
Figura No 38.	Lars Von Trier (1998). Los idiotas.	49
Figura No 39.	Marcel Fabre (1914) Amor Pedestre.....	52
Figura No 40.	Duchamp (1917) La Fuente, expuesta en Nueva York	54
Figura No 41.	Murnau (1922) Nosferatu. Película en blanco y negro.	55
Figura No 42.	Robert Weine (1920) El Gabinete del Dr Caligari. Película muda en blanco y negro.	56
Figura No 43.	Salvador Dalí y Luis Buñuel (1929) Perro Andaluz. Película surrealista.	57
Figura No 44.	Salvador Dalí y Walt Disney. Inició en (1946 y lanzado en 2003).Destino. Cortometraje animado.....	58
Figura No 45.	Potemkin (1925) Película muda mítica de la historia del cine. La escalera de Odessa.	59

Figura No 46.	Vittorio de Sica (1948). Ladrón de bicicletas. Película emblemática del neorrealismo italiano	61
Figura No 47.	Roberto Rossellini (1948) Alemania Año 0. Película rodada en Berlín.	61
Figura No 48.	Francois Truffaut (1957) Les Mistons.	63
Figura No 49.	Tony Richardson (1962) The loneliness of the long distance runner. ..	63
Figura No 50.	Sara Driver (1980) Cine transgresión. Permanent Vacation.....	64
Figura No 51.	Lars Von Trier (2003) Dogville.	65
Figura No 52.	Kragh Jacobsen (1999) Mifune.	65
Figura No 53.	Documental cine experimental, subido (2011)	68
Figura No 54.	Theodor Dreyer (1932) Vampyr.	70
Figura No 55.	Dulac (1928) La Concha y el Clérigo.	72
Figura No 56.	Eggeling (1924) Trabajo realizado a partir de exposiciones de Leopold Surfrage desde 1921.	73
Figura No 57.	Mitry (1923) pieza musical de Arthur Honegger.	73
Figura No 58.	Gance (1923). La Roue.	74
Figura No 59.	René Clair (1924) Entr'acte.	74
Figura No 60.	Lynch (2001) Mulholland Drive.	76
Figura No 61.	Lynch (2001) Mulholland Drive	77
Figura No 62.	Lynch (1986) Blue Velvet.....	78
Figura No 63.	Lynch (1990-1991) Twin Peaks.....	79
Figura No 64.	Lynch (2006) Inland Empire.	80
Figura No 65.	Lynch (1980) The Elephant Man.	80
Figura No 66.	Lynch (2011) Crazy Clown Time. Video.....	81
Figura No 67.	Daren (1947) Private Life of a cat. Filme experimental.	83
Figura No 68.	Markopolous (1963) Twice a man.	84
Figura No 69.	Korine (1997) Gummo. / F. Acceso:.....	85
Figura No 70.	Waters (1972) Pink Flamingos.....	85
Figura No 71.	Storyboard	122

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Páginas
Tabla No 1. Presupuesto	90
Tabla No 2. Ambientación de Arte y Locaciones.....	97
Tabla No 3. Guión Técnico.....	106
Tabla No 4. Plan de Rodaje	115

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el videoarte es un género que apuesta por una nueva forma de mostrar, una mágica combinación de imagen, música y tecnología. El videoarte y el cine experimental rompen con la linealidad narrativa y el sentido total de la razón y dejan abierta la puerta a la libertad creativa.

En el primer capítulo autores como Roncallo, Ricapito, Baigorri, Habich y Carrillo, Zunzunegui explican el origen del videoarte, su historia, el lugar que ha ido ocupando en el mundo artístico a través de los años hasta la actualidad, mediante conceptos, propuestas y ejemplos de artistas cineastas como los fundadores del videoarte Wolf Vostell y Nam June Paik entre otros artistas como Andy Warhol, Peter Campus y Elija Liisa Athila muestran al videoarte como algo netamente personal que es capaz de reflejar lo interno de sí hacia afuera.

Se hablará de cómo EL VIDEOARTE rompe con las líneas y normas establecidas del cine y televisión y mediante una propuesta que invita a una proyección-identificación psicológica, sin embargo adquiere posicionamiento para combatir contra la misma televisión. Una forma híbrida independiente que cobra vida en un tiempo y espacio sin orígenes fijos. Son artistas como Dan Graham, Peter Campus, Joan Jonas, y Bruce Nauman quienes nos explican mediante sus diferentes temas, perspectivas y formas de mostrar qué es y cómo ha ido evolucionando el videoarte.

El videoarte experimental, su origen, vínculos, tendencias y características técnicas, estéticas y de contenido es tratado desde propuestas y conceptos de autores como Roncallo, Cubitt, John Cague, Belloir, el director suizo Luc Godard, cultivador del cine creador y vanguardista, considerado experimental en el montaje y el fundador del videoarte Nam June Paik. Como pieza fundamental y buen complemento de la imagen dentro del video es la música, por lo tanto no se deja atrás el vínculo de ambas para una obra final. Son artistas como el compositor ruso Serguéi Prokofiev, el pintor Paul Klee, el cineasta ruso Dziga Vertov, y Roger Hoog el diseñador del sintetizados que posteriormente dió paso a la realización de video-sintetizadores que explican desde su perspectiva la asimilación del video con la música.

El videoarte nace del cine de vanguardia por tanto se abordan conceptos para ubicarnos en el contexto sobre corrientes artísticas influyentes como el Fluxus, el Futurismo,

Dadaismo, Impresionismo, Expresionismo Alemán, Surrealismo, Post Surrealismo, Escuela Soviética, Neorrealismo, Nueva Ola Francesa, Free Cinema y Dogma 95.

Autores como Rees, Verdoux, Albera, Russo, Balzola y Bradley que citan y explican propuestas, conceptos, términos de artistas como Murnau, Carl Theodor Dreyer, Sergei Einsestein, Fritz Lang, Louis Delluc, Walter Rutmann, Maya Deren y Jean Cocteau entre otros. En cuanto a las corrientes influyentes se incorporaron ejemplos de artistas cineastas reconocidos como Marcell Duchamp, Robert Weine, Salvador Dalí, Luis Buñuel, Potemkin, Roberto Rosellini, Vittorio de Sica, Truffaut, Godard, Resnais, Lars Von Trier y Soren Kragh Jacobsen.

En el segundo capítulo se aborda el tema de cine experimental, un cine que no es para todos, un cine que puede ser amado y odiado pero que sin embargo es una máxima expresión de libertad del artista para plasmar lo que desee. Un cine lleno de rebelión contra normas establecidas que se enriquece de todo lo contrario que el cine clásico propone. Autores como Fole, Pineda, Velasco, Mc Kenna y Eggeling dan una introducción de lo que trata y define el cine experimental pero sus protagonistas en este trabajo serán principalmente: el cineasta David Lynch para explicar las características dentro de su línea, otros como Germaine Dulac, Jean René Mitry y Abel Gance. El cine underground como un tipo de cine experimental lo abordan artistas como Joan Mekas, George Manupelli, Andy Warhol, John Waters, Ron Rice, Korine y John Fless desde autores como Ferney, Negri y Sheldon.

Finalmente el tercer capítulo conlleva la realización del proyecto audiovisual, donde se incluye todo el proceso para la obra final, un videoarte experimental titulado “Vera”, donde el trabajo comienza a partir de una idea original, la cual será trabajada en cuanto a fines experimentales, basada en películas experimentales, dramáticas, surrealistas, terror, humor negro y toques de psicogore. Toda esta mezcla, el tratamiento de la historia, la justificación de la no linealidad y la apertura a diversas interpretaciones en la manera en la cual es construido, complementan de una manera en la que el videoarte y el cine experimental demuestran que tienen muchas similitudes y que el videoarte en sí puede también ser considerado como experimental.

La técnica acompaña al contenido con una edición combinada, a momentos su ritmo es más rápido y en otros es más lento, los planos y los movimientos acompañan cada escena y sus emociones para cruzar la línea de lo común y experimentar en lo extraño y

desconocido, un tema delicado y un tanto perturbador en una obra que a pesar de que su contenido es fuerte su elaboración en cuanto a pre producción, realización y edición es delicada, comenzando desde sus imágenes hasta cada uno de sus sonidos, simbolismo, y ruidos tanto visuales como sonoros.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto propone la realización de un videoarte experimental, libre de manifestarse cumpliendo su fase profesional en cuanto a la técnica, contenido y parte artística. Complementando y fusionando desde la imagen, el montaje y la música para hacer de esta obra audiovisual una gama de posibilidades de interpretación.

Entrega la posibilidad de libertad y tanto el videoarte como el cine experimental dejan libre la creatividad e imaginación, dejando lo común y evidente de lado y enfocándose en entrar en todos esos rincones desconocidos o temidos por el ser humano. Trabajados en conjunto crean una nueva forma de mostrarse ante los ojos y percepción de cada uno.

El arte dentro de cada una de sus imágenes y el simbolismo de sus tomas, la rareza de sus personajes, la realidad y la no-realidad, la moral y sus caras, imágenes confusas forman parte de un todo al final.

Un todo que si bien no tiene respuestas a todas las incógnitas, permite un enfoque más profundo para que la propia mente vaya en búsqueda de sus propias respuestas. Una idea original que mantiene y se rige a ciertas características estéticas de ejemplos tomados sin dejar a un lado la libertad de expresión y el toque artístico del “videoarte” y del “cine experimental”.

EXECUTIVE SUMMARY

This project proposes the development of an experimental video art, free to expatiate but fulfilling the professional stage in terms of technique, content and artistic method. Complementing and merging from the image, editing and music to make this audiovisual work a door through a lot of interpretations.

It delivery freedom and the possibility of creating, as all audiovisual projects, leave free the creativity and imagination, leaving the ordinary and obvious aside and focusing on getting into all those nooks unknown or feared by humans. Both worked together create a new way to connect the vision and perception of each.

The art in each of its images and symbolism of their shots, the rarity of its characters, reality and unreality, morality and their faces, confused images are part of a whole in the end.

Even if it does not have answers to all the unknowns and questions, it allows a deeper approach to one's mind to go in search of their own answers. An original idea that maintains and adheres to certain aesthetic characteristics of examples taken, without leaving aside freedom of expression and artistic touch of "video art" and "experimental cinema".

CAPÍTULO I

MARCO DE REFERENCIA

En este capítulo se desarrollaran conceptos acerca del videoarte con autores como Roncallo, Baigorri, Zunzunegui, Habich y Carrillo, citando y poniendo como ejemplos a artistas del mundo audiovisual, Bill Viola, Vostell y Paik, dos fundamentales y significativos protagonistas del videoarte, Dan Graham, Eija Liisa Ahtila, Peter Campus, Eisenstein. Comenzando con una introducción acerca del cine, su continua evolución desde la vanguardia, sus inventos, experimentaciones desde los años 20, sus avances y sobretodo transformaciones diversas. Se acompañara la explicación de ejemplos tanto clásicos como contemporáneos.

1.1. El Cine Tradicional

Dziga Vértov, cineasta innovador y teórico RUSO, desde 1916 en su laboratorio del oído al igual que en el cine ojo, proponía experimentar la música de los ruidos y el montaje de fonogramas y palabras. Apareció la superposición de textos que obtuvo el video de la televisión. La cultura occidental llevó a la imagen a una búsqueda constante de la palabra, es decir buscar un razón. Por eso el videoarte puede expresarse con o sin palabras, con o sin textos pero aún sigue siendo latente su relación con los sonidos y con la música.

El cine ojo nace a finales de 1919 en Rusia, se da en un contexto de hambre, miseria, pobreza. Es un medio que hace posible volver visible a lo invisible, claro a lo oscuro, lo evidente a lo oculto y lo puro y desnudo a lo disfrazado o transformado. El objetivo, promover una revolución artística en cuanto a desacuerdos sociales y políticos que se llevaron a cabo. El proceso, usar la cámara como un ojo en este caso fílmico que sea más perfecto que el ojo humano, que sea más eficiente y capaz de explorar el caos de los fenómenos visuales que existen alrededor del universo.

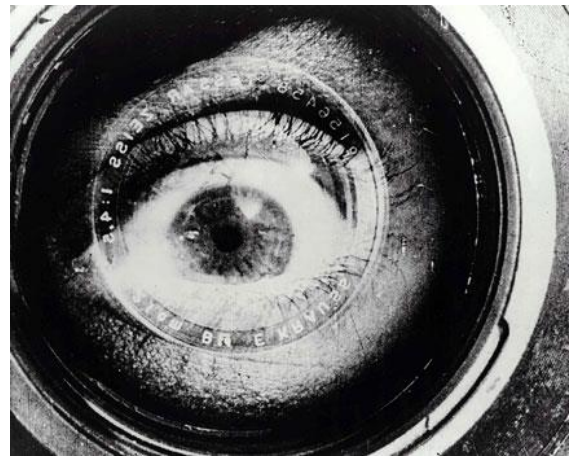


Figura No 1. Dziga Vértov (1924) / F.Acceso: 05/05/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=8HLti-r-3vw>

Dentro de las principales características del cine-ojo se destaca la búsqueda de la realidad, brindándole el mismo protagonismo a la espontaneidad. Aquí ya no ocupan un espacio los decorados preconcebidos, ni efectos especiales, ni tampoco actores profesionales y su maquillaje elaborado. Estos se convirtieron en una crítica y condena hacia el cine ficción, el cual se originó de la literatura y el arte dramático. Lo que se buscaba era conseguir captar la realidad de la vida de improvisto y así explorar con mayor naturalidad los fenómenos visuales.



Figura No 2. Dziga Vértov (1929) El hombre de la cámara. Transcurso de un día en la ciudad rusa. / F.Acceso: 05/05/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=z97Pa0ICpn8>

Dziga Vertov se asocia con su esposa y su hermano con el fin de promover esta nueva revolución cinematográfica, atacando al cine de ficción como “cine mentira”. Para esto llevó a cabo varios documentales vanguardistas que repercutirían en la nación. Este grupo de revolucionarios cinematógrafos son llamados “los kinoki”. Su poder e influencia fue tanta que posteriormente Jean Luc Godard, director suizo, cultivador del cine creador y vanguardista, es considerado experimental en el montaje respecto y a comparación del considerado clásico. Creó el Grupo Dziga Vertov en 1969 y de esta manera rendirles un homenaje.

Los kinoki eran un grupo de documentalistas y Vertov era uno de los más influyentes integrantes, editaban manifiestos donde representaban y exponían sus teorías con respecto al cine. La idea de que una verdadera estructura para una película se forma a partir de un proceso de montaje en el cual se excluye la posibilidad de un relato cronológico y lineal. Se le da importancia a la relaciones entre verdaderas situaciones, entre temas de contexto histórico, relaciones entre personajes, objetos simbólicos y el lenguaje. Los kinokis se oponían a elementos como guion, escenarios, artistas que definían al cine tradicional, ellos lo llamaban cine-vodka. Esto se empieza a llevar a cabo en los noticieros Kinopravda donde realizaban críticas negativas al cine tradicional.

1.2. ¿Qué es el videoarte?

El videoarte es una corriente artística independiente de la narrativa lineal clásica, la cual prima en la actualidad y en el espacio cinematográfico. A diferencia de la narrativa clásica, el videoarte ha tenido varias connotaciones y descripciones que han generado debate en la cultura artística y lo separan del hilo conductor de la narrativa lineal. Sin embargo, la primera década del videoarte es contemporánea al cine clásico. Es considerado como una de las corrientes más practicadas e influyentes en el mundo artístico.

De acuerdo a la autora Laura Rosseti Rikapito (2008), no es sino hasta la creación del “Cantante de Jazz” en 1927 la primera película sonora de Alan Crossland. Aquí llega la magia de converger la imagen con el sonido, un gran paso en el cine. El cine completó

lo que la fotografía había empezado, al incluir el movimiento a las imágenes y el sonido. Esto da lugar a una estrecha relación del cine y la mimesis, al mostrar representaciones o imitaciones de la naturaleza como objetivo esencial en cuanto al punto artístico.

Sergio Roncallo (2005), en su obra, concluye que el video, en función de la creación artística, es un territorio de resistencia y experimentación que tiene dos lógicas paralelas. Por un lado, propone ruptura a lo banal y masivo, lo cual es propio del discurso televisivo; y por el otro, abre el camino a los usos más inesperados de los dispositivos tecnológicos, así mismo abre la percepción e invita al sujeto a sumergirse en nuevas formas de mostrarlo.

Con esto se refiere a que la vista vuelve a recuperar su estatus protagónico y los conocidos “amantes del espectáculo”, que proponía Platón pasan a ser parte de la historia e invitados a pensar más allá.

En su escrito L. Baigorri (2004) sostiene que, el videoarte, una corriente artística que surge en la segunda mitad del siglo XX, tanto en Europa como en Estados Unidos alrededor de 1960. Poco después de la instalación artística, un género de arte contemporáneo que tomó lugar en 1950. Consistía en usar un espacio de exhibición donde la obra es transitable y así las personas interactúan y experimentan con tal obra.

Habich y Carrillo (1994). Señala que el videoarte nace en los años sesenta, como hibridación de grandes tendencias artísticas. A partir de transformaciones políticas, sociales y culturales, donde el arte pop también juega un papel importante en cuanto a revivir el repertorio iconográfico que presta mayor atención a una sociedad de consumo y una era de comunicación masiva. Los primeros videos de la historia se enfocaban netamente en la vida cotidiana, enfocados en narrar las cosas simples y sencillas del día a día, luego se dio paso a la industria, la maquinaria, los equipos, sin una historia, tan solo imágenes y planos que no necesariamente contaban algo sino solo centrarse en algo.

Desde su origen, el video apareció vinculado a las tardovanguardias artísticas de los años sesenta, principalmente a las vanguardias neodaístas, aquellas que tenían como objetivo

una apropiación de hechos de la vida cotidiana, de sistemas objetuales, etc. Así el video tomó para la nueva imagen electrónica el repertorio iconográfico del pop, la atención de los productos de la sociedad de consumo, de la publicidad y de los medios masivos de comunicación. (Habich & Carrillo, 1994: 141)

El video como el cine contiene su esencia de un tiempo y espacio, de tal manera que buscan profundizar con los recursos presentes que se tengan. Por otro lado, también existen influencias de imaginería electrónica de los cineastas de animación abstracta como Andy Warhol, Mary Ellen, Georg Landow y como ejemplo a Bill Viola con algunas de sus obras como: “The Quintet Series”, “Ocean without a Shore”, “Observance”, “Bodies of light”, “The Tristan Project” y “The night Journey”. El artista po, Andy Warhol que ha aplicado como algunas de sus formas del lenguaje al comic, la pintura, la publicidad, el medio de información y el lazo entre arte y tecnología.



Figura No 3. Bill Viola (2002) Video instalación. Experimento reacción personas. / F.Acceso: 05/05/2016

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=xDVstUZ_XNk

Entre algunos de los directores de arte enfocados en la rama de instalaciones como el videoarte, representantes, fundadores y seguidores más reconocidos están, el artista alemán Wolf Vostell, uno de los representantes y fundadores del videoarte, aparece en la segunda mitad del siglo XX, entre sus trabajos están: la escultura, la pintura, la instalación, el “decollage”, el “happening” y el videoarte.



Figura No 4. Vostell (1963) Video realizado en formato blanco y negro. / F.Acceso: 06/05/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=IJcOQ5FAIGw>

El compositor y videoartista Nam June Paik, es uno de los más reconocidos fundadores. Este artista junto con Vostell, son miembros del grupo Fluxus considerados los pioneros del videoarte. Con sus películas “Zen for Film” de Paik en 1962, “Sun in your head” de Vostell en 1963 y “Eye Blink” de Yoko Ono en 1966. El videoarte dio un giro diferente al que se venía estereotipando. Nam June Paik dio un giro en el siglo XX al concepto de la imagen en movimiento, para así expresar una representación más abstracta de la imaginación, que ahora es posible a través de las tecnologías virtuales.

El último desarrollo artístico y creativo de Paik en el medio audiovisual es la “tecnología láser” llamándola a esta una instalación post-video Project. Usa energía laser para proyectar la imagen en texturas varias, cascadas de agua o incluso humo y así dar múltiples y claras perspectivas. Con sus trabajos se demuestra que el cine y el video se van fusionando con la electrónica y medios digitales con nuevas tecnologías y nuevas formas de expresión.

Blink Eye es un ejemplo del video derivado del “Fluxus”. Es una película realizada en 1966 por Yoko Ono en 16 mm a 2000 fotogramas por segundo, ejecutado con una cámara de alta velocidad y después proyectada a velocidad normal, plasmando un efecto de cámara lenta. Obra filmada en blanco y negro. (Ono, 1966)



Figura No 5. Yoko Ono (1966) Video realizado en blanco y negro y sin sonido. /

F.Acceso: 06/05/2016

Fuente: http://stendhallengallery.com/?page_id=4738

Los avances tanto tecnológicos como en contenido y estética han favorecido una amena integración de medios audiovisuales que generan nuevas formas de expresión en este caso del video, bajo distintas denominaciones entre estas: el video teatro, el video danza, video de autor, arte electrónico, arte digital y multimedia, arte visual, performances e instalaciones y finalmente el protagonista de este trabajo del videoarte.

1.3. El video y la televisión

En el fondo, video y televisión si no se interpenetran más profundamente, no es porque un sistema expresivo se oponga al otro, sino por incompatibles, ya que sus longitudes de onda difícilmente coinciden salvo en cosas muy especiales. Esto implica que el videoarte sea mal digerido por las grandes estructuras programáticas de la televisión, que generan sus anticuerpos y lo confinan a programas marginales, o a determinadas experiencias de emisión por cable muy limitadas. (Zunzunegui, 1987: 139)

Refiriéndose a la relación televisión y video, se crea una especie de revolución en el tratamiento de la imagen fragmentando con la imaginería oficial y comparando los lenguajes; y a la vez es capaz de crear sus propios lenguajes. Por esto se lo considera como práctica artística y comunicativa a la vez. Apela a la sensibilización de quien lo

observa, por el solo hecho de romper con una lógica netamente comercial y funcional de la televisión.

El videoarte es muy personal, se encarga de reflejar lo que el artista busca generar o manifestar muy dentro de sí. En muchas ocasiones lleva muchas representaciones del autor y es por eso que inevitablemente, también es muy simbólico.

Aunque el videoarte sea más contemporáneo refleja influencia de vanguardias muy tempranas en su definición. Su tarea es usar la trama y expresar sentimientos como también lo proponía el expresionismo alemán en los años 20.

El arte del siglo XX ha sido marcado por ciertos elementos considerados de ruptura, desde la modificación de concepción de tiempo y espacio, la bidimensionalidad, la no linealidad de performances o narraciones fílmicas, la creación de espacios para tales y la participación creativa del espectador y llegar a novedosas sensaciones y concepciones generadas por el buen resultado de la relación entre tecnología y artes visuales. (Baigorri, 2004)

Con el video, desaparece el temor a las imágenes y dan paso a ciertas creaciones. Entra en juego el elemento onírico el cual siempre va a vivir y morir dentro de la imagen, aquella que no es capaz de cobrar vida fuera de la obra y posteriormente objetivarse en ella como una representación.

Precisamente, porque el videoarte permite destruir, con las líneas y las normas establecidas del cine y algunas de la televisión, se debe indicar que éste, se auto condena a la impopularidad y todo aquello que involucre a la cultura de las masas, ya que su público es minoritario. En tanto que, se define al videoarte como una asociación entre el arte, tecnología y vida cotidiana, pero sin perder la línea artística.

Desde los inicios del cine siempre hubo la posibilidad de editar pero hoy en día digitalmente hablando llama mucho la atención de varios artistas del performance, que lo incorporan como instrumento de documentación y medio de auto observación. Por tanto,

en la primera década del videoarte se realizan muchos trabajos por artistas cuyo carácter es conceptual, como Peter Campus. Dan Graham, Bruce Nauman, Joan Jonas y William Wegman.



Figura No 6. Dan Graham (1975) Video performance. / F.Acceso: 08/05/2016
Fuente: <http://www.macba.cat/es/video-performer-audience-mirror>

Dan Graham en su obra “Performer/Audience/Mirror” (1975), a través de un espejo narra sus movimientos mientras los realiza, como una especie de versión oral de lo que ve en el espejo.

Muchos artistas concuerdan con Vostell que EL VIDEOARTE adquiere un posicionamiento que combate contra la televisión. Su boom en los años 80, se produjo ya que los artistas necesitaban la tecnología que los centros de producción o televisión ofrecían. Se extiende el nuevo paradigma que proporciona un acercamiento a las televisiones públicas de Estados Unidos y más adelante de Europa, en las cuales, muchas cintas de este tipo fueron transmitidas pero de manera aislada a la programación. Se producen programas de financiación como “Time Code” (coproducción de televisiones públicas europeas. “Wrap around the world” (1980) por Nam June Paik retransmitido en directo, por vía satélite a once países más y la serie “El Arte del Video” de RTVE en 1990.

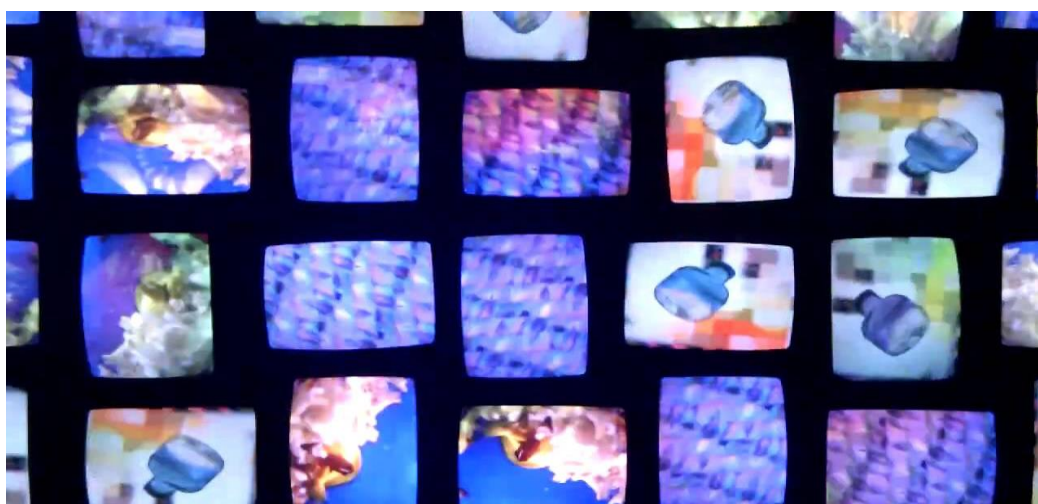


Figura No 7. Nam June Paik (1975) Video instalación. / F. Acceso: 13/05/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=qZjhP-rwhP8>

A lo largo de los años noventa estas relaciones se diluyen hasta desaparecer debido a algunos motivos, como la creciente competencia de la televisión, el aumento de canales y la lucha de audiencias, el efecto de la importancia de la vida pública, las políticas, las ideologías neoconservadoras, aparición de tecnologías digitales, que eliminan la dependencia de maquinaria cara y el comienzo de la aceptación del video por el público o mercado del arte pero como material comercial.



Figura No 8. Joan Jonas (2014) Video performance. / F.Acceso: 13/05/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=aJ7uME3LbGc>

“El cine hizo realidad la creación total, y en esa medida, llegó mucho más lejos que la fotografía en cuanto actividad productora de imágenes” (Debray, 1994: 137)



Figura No 9. Nam June Paik (1986) Videoarte. / F. Acceso: 13/05/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=a6tFsAhqMP8>

Los videoartistas tanto fundadores como contemporáneos concluyen en que, a diferencia de los géneros tradicionales del cine representativo o estructural, deben regirse a leyes y normas que implican la narratividad, el videoarte invita a una nueva propuesta de Proyección-Identificación psicológica, que atraviesa el espectador mediante la representación de aquel personaje de ficción.

El video, como nueva forma híbrida e independiente cobra vida en un tiempo y espacio, que no tiene orígenes fijos o establecidos. El video es una práctica comunicativa más artística, que aporta nuevas formas para mostrar.

Es en la época de los sesenta, que se encuentran las primeras manifestaciones, en las que se empezó a experimentar con la estética en la imagen, manipularla y lograr resultados distintos a los estándares de siempre. La primera vez fue en el programa “Jazz images” desde 1964 hasta 1966, perteneciente a la cadena de televisión pública de Boston.

Ocurrió mientras los artistas interpretaban su música; el equipo de producción, aquellos que se encargaban específicamente de la iluminación, jugaron con los interruptores de luz y de esa manera logró nuevos efectos visuales en la imagen y a su vez nuevas posibilidades en la estética de la imagen.

No muy lejano se puede ver que en 1967 otro programa llamado “Happening Mr Silver?”, un show que se diferenciaba de otros al combinar imágenes pre grabadas con imágenes en vivo centrándose en revelar los comportamientos de esa época.



Figura No 10. Happening Mr Silver? (1963). Video documental jóvenes. / F. Acceso: 15/05/2016

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=_XRW12IBkLc

Es así como a nivel mundial muchos pintores, músicos, artistas provenientes del happening, videoarte y el arte conceptual dan un paso gigantesco hacia el mundo audiovisual. Desde la aparición del “potpack”, primera cámara portátil creada por Sony en 1968. El video y las vanguardias artísticas han ido formando un lazo y me atrevería a decir yendo de la mano sobre todo con el arte experimental.

Partiendo de algunos artistas como Santos Zunzunegui, escritor e historiador del cine español y Dan Graham en el videoarte se anula la existencia de un sujeto que contempla y una obra la cual es contemplada. En el videoarte el espectador como la imagen-video cambian de estatus, ya que pasa de ser un simple y pasivo espectador y se convierte en un constructor, aquel que ya no observa sino que participa y por tanto también crea.

“El videoarte hereda una filiación compleja y multiforme, y que se inserta dentro del ámbito de hacer artístico como una forma híbrida de arte que marcaría para siempre tanto para creadores como espectadores” (Zunzunegui, 1987: 228)

Como lo afirma el artista Roger Baladi (1974), autor de videoarte, en este el significante se separa del significado. No existe tal enlace entre ellos y si lo llega a haber, su relación no se presenta de una manera evidente. En el videoarte la temporalidad pierde el sentido lineal y se convierte en un vehículo de reflejo de las contracaras que tiene la tradición estética.

La dimensión temporal es de gran importancia dentro de las obras del video en sí. El video tiene la capacidad de ahondar en la imagen-tiempo, imágenes en movimiento de un determinado tiempo representado. “La temporalidad no se representa, sino que forma parte de su misma base tecnológica, la imagen video no existe en el espacio sino solamente el tiempo” (Zunzunegui, 1987: 58)

Con esto Zunzunegui, se refiere a que no existe ningún corte instantáneo, es decir que a su vez el video permite esta inmediatez entre la toma, su elaboración y su lectura crean interrelaciones complejas en un tiempo real.

El tiempo real en términos audiovisuales a su vez se divide en tres tiempos. El tiempo de lo representado, el tiempo de la representación y el tiempo de lectura. El video lo que hace es posibilitar a estos tres tiempos a que coincidan en uno. Deja que el video actúe sobre la imagen dentro de un tiempo real por medio de mezclas originales, generadores de efectos sobre la imagen, equipos como ordenadores que crean deformaciones e incrustaciones logrando obtener una imagen diferente de una referencia.

Joan Jonas en su obra “Left Side Right Side” en (1972), usa la inmediatez del video como espejo, su cuerpo se convierte en objeto plasmado en un reflejo que es el video. Usa el tiempo y el espacio, narra la relación entre el movimiento y la

representación. Usa la tecnología del video para desarticular al cuerpo humano y también las distorsiones y cambios que se van creando por el medio.



Figura No 11. Joan Jonas (1972) Video performance, enfrentamiento cara a cara consigo mismo. / F.Acceso: 18/05/2016

Fuente: <http://www.vdb.org/titles/left-side-right-side>, <http://www.vdb.org/titles/left-side-right-side>

Un ejemplo es la fotógrafa y videoartista finesa Eija Liisa Athila que en sus obras se enfoca en dramas humanos, otredad, el yo y el otro yo y trata temas como amor, sexo, celos, ira, vulnerabilidad, reconciliación y la formación y destrucción de la identidad entre otros. En uno de sus trabajos más reconocidos está su obra “Consolation Service” en (1999), que narra la historia de una pareja que se divorcian y hacen pública su decisión. Todos aquellos pensamientos y declaraciones que se cruzan combinando documental y cine ficción.



Figura No 12. Eija Liisa Athila (1999). Videoarte, combina documental y ficción. / F.Acceso: 20/05/2016

Fuente:<https://www.youtube.com/watch?v=GUE0Qv-N7jo>,
<https://www.youtube.com/watch?v=HDRlQqCytq8>

1.4. Qué es el videoarte experimental

El videoarte experimental, es una forma de expresión dentro del campo audiovisual, que tiene como protagonista a la libertad creativa.

En el video experimental, los autores construyen un planteamiento nuevo, original, diferente, libre, que se integra a una estructura de representación y duración, el formato, el canal o los medios a donde será llevado. En la obra, el autor no se basa en modelos de representación que están industrializados, más bien intenta romper con eso de alguna manera. En este caso, no es necesario completar el visionado de la obra ni tampoco tener que observarla varias veces para completar. Exige el rol del espectador en el juego de hilar las partes, no goza de la característica del cine clásico o de la televisión, es decir la continuidad.

El video experimental tiene vínculos fuertes con la poesía y el cine tradicional en cuanto a su forma de construir. El video arte no depende de nada para ser construido, se podría decir que no tiene tantos límites, es un espacio en el cual puede explayarse de la manera en que uno más desee.

Es cierto que es de participación del espectador para completar la obra como le guste pero no requiere de elementos fotográficos ni visuales estandarizados para lograrlo. Es decir, todo lo que aparece en el video, debe estar ahí, por alguna razón, los cortes y los planos todo es por algo en especial al igual que en todos los demás tipos de audiovisual. Este no acostumbra darle masticado todo al espectador contándole una historia sino lo deja a su libertad de imaginación, conexión y análisis. Ver un poco más allá del ojo humano, poder ver con la mente que es estimulada ahora no solo por el principal sentido del cine, la visión sino ahora por todos los demás sentidos que es capaz de despertar.

Sergio Roncallo (2005) sostiene que gran parte de la creación audiovisual, es completada por el espectador, he aquí el lazo o convenio entre el espectador y el creador de la obra. A diferencia de los medios estructurados como la televisión o el cine de narrativa clásica, el espectador juega un papel mucho más flexible. En el caso de debates entre artistas y espectadores de la obra se discute el tema de que una obra es o no admirada por completo y con verdadero significado si se comprende el trasfondo del autor, que pueda percibir un poco de significado tanto en las imágenes como en los sonidos. Pero por otro lado el análisis del trabajo, se juzga lo que se representa, lo que se ve.

Existe un campo de evaluación para el espectador. Este intenta analizar de forma intensa y profunda la construcción de toda la estructura que forma a la obra, pero al final el video experimental es y seguirá siendo susceptible y capaz de manejar la vulnerabilidad tanto física y mental de quienes lo admiren.

El video experimental apunta hacia un avance audiovisual. Aquel que explora y prueba nuevas formas para transmitir al espectador. Utiliza nuevos espacios y elementos físicos y de imagen. Como cualquier arte, está a la búsqueda de nuevas formas de elaboración, esa es su manera de trascender.



Figura No 13. Peter Campus (1974). Videoarte. / F. Acceso: 25/05/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=FHUsOUVEBzU>

1.5. Características y estética del videoarte

De acuerdo con Cubitt (1991) el videoarte se determina por cuatro características fundamentales que lo definen como carácter artístico expresivo.

1.5.1. Condición imperfecta, perder generación

Dentro de esta condición su característica esencial es lo efímero, la no permanencia. Aunque esto ya exista desde los inicios del cine, trastocar y modificar por medio de la edición o montaje es una de sus características fundamentales, ya que se empieza a dar mucha más fuerza al montaje.

1.5.2. Condición flujo, devenir sentido

Se refiere a la búsqueda del significado a través del sentido. En muchas ocasiones, no tiene una referencia. Su relación y el punto de convergencia entre el arte y la tecnología abren la posibilidad de brindar múltiples lecturas y, a su vez da la oportunidad a que el espectador encuentre nuevos significados a partir de su propia reflexión.

1.5.3. Condición resistencia, perder lo mismo

Aquí lo marginal, lo diverso y lo *underground* tienen su espacio. Dentro de esta condición la imagen se aleja y abandona la posición de ser uno mismo y entra al círculo del pluralismo visible. Destaca la diferencia como expresión es decir temas como lo ecológico, étnico, creencias, sexual y de género (gay, transexual, hombre o mujer).



Figura No 14. Andy Warhol (1972) Video underground. / F.Acceso: 28/05/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=a0x1OsJ4zMw>

1.5.4. Condición invención, ganar la incertidumbre

Se produce una identidad, para adentrarse en momentos significativos de historia y presente. El video ofrece la posibilidad de repensar y también de reinventar y finalmente produce memoria e identificación.



Figura No 15. Bill Viola (2002) Videoarte. Nacimiento americano. / F.Acceso: 30/05/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=RTPf6mHKYD0&index=7&list=PL7OQ9G-vRmvK42zKVGaeTeFxp65VkIglT>

Bill Viola se caracteriza porque en sus obras trabaja mucho con el nacimiento, la muerte y también la resurrección. Presenta cierta obsesión con la vida y la muerte, juega con la temporalidad y trascendencia. Ya que en todas sus obras viene a ser como un sujeto que representa a otros sujetos, un individuo pensante y sensible, por tanto perceptivo, un individuo que es capaz de alcanzar un conocimiento propio a partir de la relación entre su “yo”, la humanidad y el mundo en sí.

Bill Viola en una entrevista (12 mayo de 2012) asegura que su clave está en enlazar el video y la espiritualidad y la única manera de lograrlo es siendo y practicando esta espiritualidad. Explica que hoy en día las personas pasan más tiempo preocupadas por la tecnología y tratando de entenderla, cuando lo que realmente importa no es eso sino la intención, la cual se encuentra dentro del corazón, asegura que por más tecnología que haya lo que importa es el significado que está dentro de la idea.

Este ejemplo de Bill Viola, representa la resurrección de Cristo. Empezó por la creación de un storyboard y luego su método consistió en trabajar con los actores las emociones tanto que fueran capaces de transmitir algo al espectador, recreando incluso el

escenario y teniendo la particularidad de estar grabado con una cámara de 600 cuadros por segundo, para lograr esa congelación del tiempo gracias a la cámara lenta.

Otras características del videoarte según Habich y Carrillo (1994: 141), las cuales determinan al video desde su forma visual: El video escapa de las formas lineales y estáticas de la narración. Se caracteriza por imágenes fuertes, veloces y también muy profundas. Un videoarte puede ser considerado desde simplemente una grabación del paso del tiempo en un mismo lugar en una misma posición o tan solo secuencias simples de una sola acción o por el contrario puede ser más completo en elaboración, esto recae en la decisión y enfoque del autor. La clave está en hacer algo único, por más simple que sea, algo diferente, algo que no se haya hecho antes y si fue hecho darle otro sentido, otra perspectiva.

Es aquí donde se halla otra característica que asemeja el videoarte con el cine experimental, rompe estructuras y puede crear libremente sin atarse a conceptos o aspectos clasificados, al ser un campo audiovisual más amplio y libre. No es cuestión de decir que es más interesante o mejor que el otro, puede existir un videoarte que consista solamente en alguien en un mismo plano haciendo una misma cosa o diferentes planos con diferentes acciones. Lo que busca el videoarte, siendo familia de los video instalaciones y performances, es buscar la interacción del cuerpo y en el caso del videoarte ser registrado por medio de la tecnología, una relación entre cuerpo, objeto y tecnología.

1. Acercamiento a temas cotidianos.
2. No mediación escénica: Relación directa entre el objeto y la cámara.



Figura No 16. Andy Warhol (1964). Blow. Videoarte underground. / F. Acceso: 31/05/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=FFik-n8-Mzw>

En este ejemplo un hombre es puesto frente a una cámara mientras le hacen sexo oral, es una secuencia donde las expresiones y sensaciones son reales y pueden tener la posibilidad de despertar sentidos, a pesar que no sea tan elaborado técnicamente, puede reflejar un lado artístico.

3. Hibridación entre formatos e influencias.

4. Desdibujamiento de la distinción entre contenido y forma.



Figura No 17. Bruce Neuman (1941) Videoarte. / F. Acceso: 02/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Td5ajnjj-EE>

5. Construcción narrativa a partir de fragmentación, dispersión, disolución y al tiempo sensación.

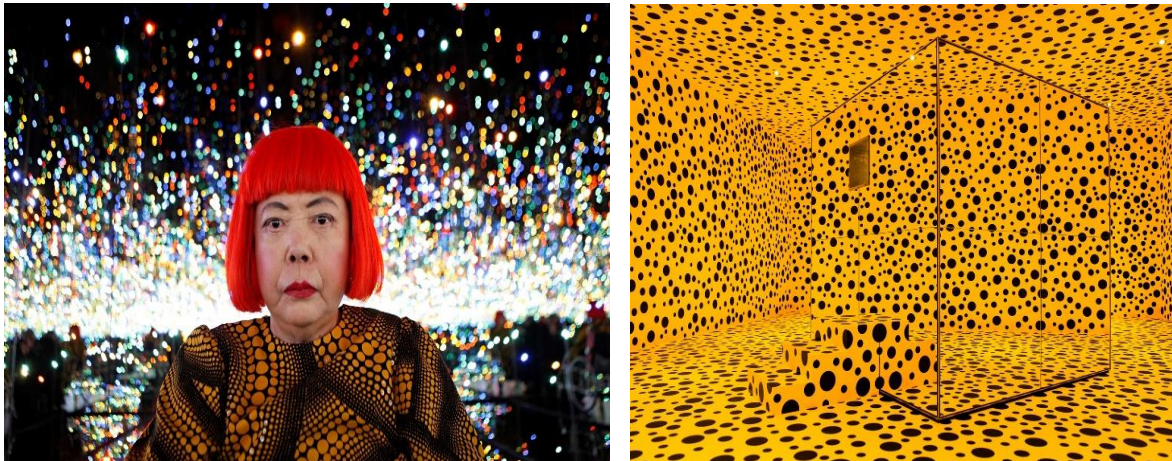


Figura No 18. Yayoi Kusama. Performances (Arte contemporáneo, arte feminista, arte minimalista). / F. Acceso: 03/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=qjAzNDObUZ8>_(subido en 2009)

“Esas particulares sensaciones que produce el video son una forma de narrar, ya que son la expresión de algo.” (Habich & Carrillo, 1994)



Figura No 19. Nam June Paik (1973) Tributo a John Cage. Filme, presentado en centros de exposición y conferencias. / F. Acceso: 05/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=z0JiqUTmNss>

Según propuesta de Zunzunegui y Belloir (1989), el videoarte resalta la complejidad de esta nueva forma estética del mundo audiovisual. Muchos de los pioneros de esta rama

proviene de diversas influencias artísticas y por supuesto de vanguardias; por ejemplo el body art, un estilo del arte conceptual popular en los años sesenta, donde se trabaja con el cuerpo como el material físico y de alguna manera un experimento donde el cuerpo es el protagonista de la obra. Un videoarte puede tratar desde un tema muy sencillo a un complejo, como decisión personal de cada artista. Por ejemplo el director, guionista y productor colombiano del “Grupo Cali”, parte de quienes en los años 70 fundaron el “Cine club de Cali”. Un artista de largometrajes, cortometrajes argumentales, videoartes y documentales, optó por simplemente grabarse diez horas durmiendo utilizando obturador automático que tomaba un fotograma cada diez segundos. “Autoretrato dormido”, su obra de 1971, registrado con una cámara automática y fija que fue capaz de sintetizar diez horas en tres minutos.



Figura No 20. Ospina (1971) Autoretrato dormido, 10 horas en tres minutos. / F. Acceso: 05/06/2016 Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=odi4g5_Qdso

Una figura en este tipo de arte es la artista Orlan, nacida en Etienne Francia, quien entre 1990 y 1993 empezó un trabajo llamado “La Réincarnation de Sainte Orlan”, donde a través de varias intervenciones quirúrgicas buscó transformarse en otro ser que una los rasgos de modelos que ella escogió, Venus por ser la Diosa del amor, Diana por su valentía y fortaleza frente al poder y dominio machista, mantuvo su nariz. En Europa, su boca fue usada, por haber dado su nombre a un continente entero. Psyche por su belleza espiritual y Mona Lisa, porque hoy en día es considerada hermosa dentro de los nuevos estándares de belleza.

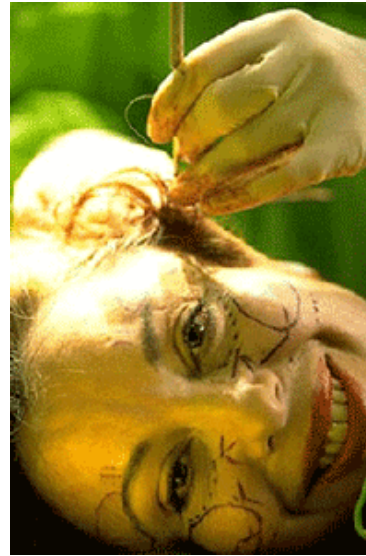


Figura No 21. Orlan. Video hecho por Andrea Luizza (2014). / F. Acceso: 08/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-cgYvHNSNQM>

Una artista de multimedia que propuso al video, la fotografía y la cirugía para construir su obra de arte. Las cirugías fueron hechas en su rostro y en todo su cuerpo, las primeras cuatro comprendían las rodillas, tobillos, caderas, cintura, glúteos y cuello. Las operaciones número siete, ocho y nueve las hizo para introducir cuerpos mutantes, entre estos los senos más grandes y largos del mundo. Los videos también reflejan el dolor al que tiene que someterse para llegar a cumplir ciertos estándares de moda y satisfacción visual que se ve en las revistas, por ejemplo.

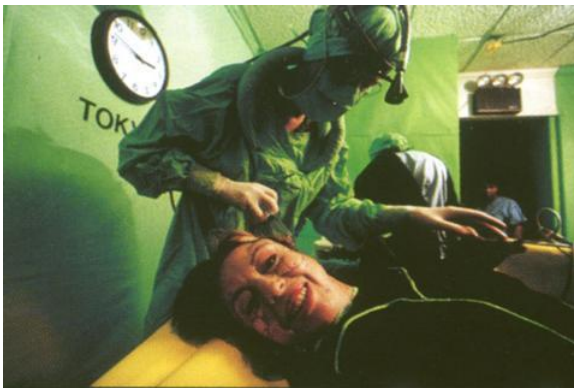


Figura No 22. Orlan (1990-1993) Video publicado en 2012, recopilación del trabajo de Orlan durante las cirugías. / F. Acceso: 08/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=7qeW-fTFBGE>

Después de su tercera operación en 1990 vistió un atuendo y peluca de frankenstein para demostrar y atraer atención al hecho que el hombre es quien decide sobre la belleza de cada mujer para su propio placer. No es el video ni la tecnología es lo que haces con ella, lo que el cuerpo es capaz de lograr en máximas expresiones y una cámara puede registrarlo, pero lo importante es la interacción del cuerpo con su espacio y tiempo.

La asimilación del video y la música

La música es un arte representativo que es ajeno a la imagen y no necesita de ella para existir, pero también en otra de sus obras como “Pedro y el lobo” demuestra lo interesante de complementar la imagen, la voz de un narrador y la música.

“Pedro y el lobo” es una fábula musical en la cual los personajes son representados por diferentes instrumentos musicales. Esta composición sinfónica fue creada en 1936 acompañado por un narrador y una orquesta brindada por Leopold Mozart. Esta obra como objetivo didáctico para cultivar el gusto y amor por la música en los niños desde las escuelas ya que Prokoviev en su infancia recibió una gran educación musical por parte de su madre. La obra incluso fue adaptada por Walt Disney en 1946, una versión animada.

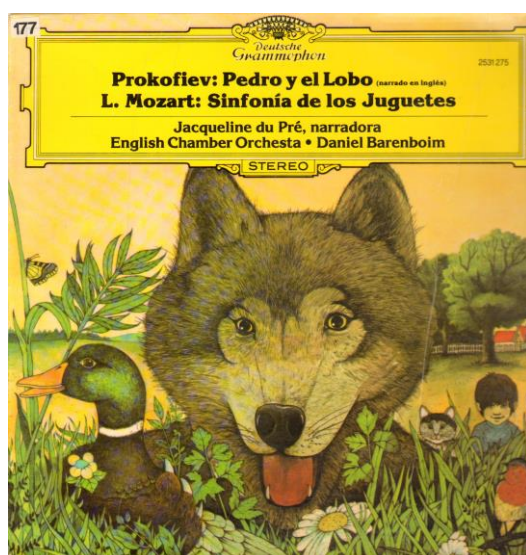


Figura No 23. Prokoviev (1936) Fábula musical, cuento acompañado por sinfonía. / F. Acceso: 09/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=31Df9snxMcM>

Ciertas obras como las del pintor suizo Paul Klee, varían entre el surrealismo, expresionismo o abstracción. Klee crea texturas y las distribuye en áreas de claro y oscuro en la superficie del cuadro y también trabaja con gamas cromáticas y estructurales donde combina formas y colores. En el video, toda esta imagen debe tener una movilidad de una pieza musical. En los primeros tiempos fue el jazz y el blues.

Por otro lado la música contemporánea y la música electrónica tienen gran influencia dentro de los primeros años del videoarte. Las ideas del músico John Cage, miembro del grupo Fluxus, influye en la percepción contemplativa y la indeterminación.

La tecnología de la música electrónica se utilizó para desarrollar equipos electrónicos con capacidad de manipular la imagen-video. Por ejemplo, Roger Hoog en 1964 creó un sintetizador que posteriormente prestó su servicio para la realización de video-sintetizadores, los cuales proponen y representan una estética electrónica muy marcada.



Figura No 24. Nam June Paik (1973) Video sintetizador, Global Groove. / F.

Acceso: 10/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>



Figura No 25. Num June Paik (1995) Video flag, video proyectado en múltiples monitores. / F. Acceso: 10/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=k66qFuGxrl8>

El ruso, Sergei Eisenstein (1923) concluyó que la imagen es un mostrar puro, tal y como una pieza musical. El video se presenta a sí mismo como una manifestación del espíritu productor, actuando con el instinto de placer del artista, este instinto que lo lleva a crear y querer sumergir a los creadores sino también a los espectadores que tienen la dicha de contemplarlo.

1.6. El cine de vanguardia

Cine de vanguardia, es llamado de diferentes formas según el país, para Europa es cine experimental, para Estados Unidos cine Underground en América Latina es cine Independiente, pues todos estos nombres van relacionados con la vanguardia. Ambiente de originalidad, experimentación y crecimiento de las artes incluyendo al cine, grandes directores surgen a nivel mundial con diferentes propuestas, conocimientos, riesgos tomados y enseñanzas en cuanto a evolución narrativa y técnica, algunos como Carl Theodor, Sergei Ensesteins, jean Epstein, Germaine Dulac, Maya Deren, son mencionados y citados con sus trabajos a continuación.

En el libro cine underground, cine clásico, cine experimental, hacia una definición el autor Rees (2009), concluye en que el nombre “cine de vanguardia” viene a ser una etiqueta para clasificar en un todo aquello que es rechazado y que está fuera de cualquier

clasificación fija o aprobada. Esta etiqueta es en cualquier momento relativa y por eso existe dificultad en encontrar un origen único.

La vanguardia es un término que viene de todas aquellas corrientes artísticas que abrieron un nuevo rumbo al arte dentro de los principios del siglo XX. Sin embargo, el término tiene origen desde tiempo atrás. En 1820 se establece el término de vanguardia, pero estaba ligado y daba más importancia al aspecto social que estético. A la vanguardia se la vincula más con movimientos sociales que van en contra y como forma de protesta, situaciones y fenómenos de una sociedad.

El hecho y la razón por la que los vanguardistas y sus directores siempre están en la escena del arte es debido a que siempre se repite el acontecimiento que el artista quiera y logra romper con ese algo estático e inamovible y transformarlo en algo raro, nuevo y diferente. En el cine, los medios y la vanguardia justifican el fin y también, en otras ocasiones, el fin es lo que lleva al director a ser considerado como vanguardista.

La década de los años 20, representa uno de los mayores tiempos en cuanto a la originalidad y experimentación en la vida del cine. Se desarrolla alrededor del mundo tras las terribles consecuencias de una Primera Guerra Mundial. Se desencadenan movimientos de revolución artística que se expanden por Francia, Rusia, Alemania, Bélgica, Estados Unidos, inclusive Japón.

Grandes directores de la época son el alemán Wilhem Murnau, el director y guionista danés Carl Theodor Dreyer, el director soviético y teórico del cine Sergei Einstein y el director austriaco Fritz Lang.



Figura No 26. Sergei Einsestein (1931) video documental, importancia montaje. / F. Acceso: 12/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=mK-Fgke8zeQ>



Figura No 27. Minidocumental publicado por keyframvideo (2013) El cine de Carl Dreyer. / F. Acceso: 12/06/2016
Fuente: <http://www.fandor.com/blog/video-how-carl-dreyer-created-a-cinematic-uncanny>

Verdoux (1990), explica que el cine de vanguardia, proviene desde las primeras escuelas, la impresionista que se apoyaban en el cine como reflexión y medio de renovación formal, luego el expresionismo alemán, con directores como la francesa Germaine Dulac, el polaco Jean Epstein, el francés Louis Delluc crean propuestas artísticas, en búsqueda de

nuevas formas de entender el cine, empapado de literatura y artes escénicas y así de cada una de las ramas artísticas ir absorbiendo más características y herencias.

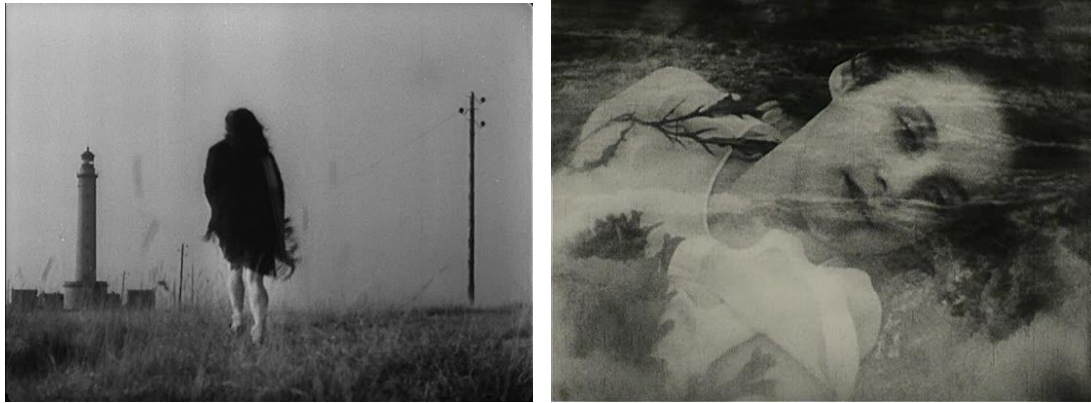


Figura No 28. Jean Epstein (1947) La tempestad. / F. Acceso: 14/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=as-3kOzLDUA>

Según Rees (1999: 65) alguna de las características del cine de vanguardia són:

- Rompe con las reglas narrativas y estéticas
- No tiene reglas definidas ni características formales.
- El cine de vanguardia se distribuye de manera limitada debido a las temáticas que utiliza y representa.
- No sigue un modelo de guion académico, es decir no contiene el “viaje del héroe”, ni los 3 actos ni tampoco recursos de tragedia.
- El cine de vanguardia y el cine experimental buscan nuevos formatos y maneras de contar una historia, por más de que tengan la misma temática, la decisión de cómo hacerlo es lo que importa.
- Modifica y se revela contra un modelo definido de forma y contenido.
- El cine de vanguardia es un punto de admiración de una sociedad o por lo contrario ser objeto de rechazo, debido a que no es de gusto popular.

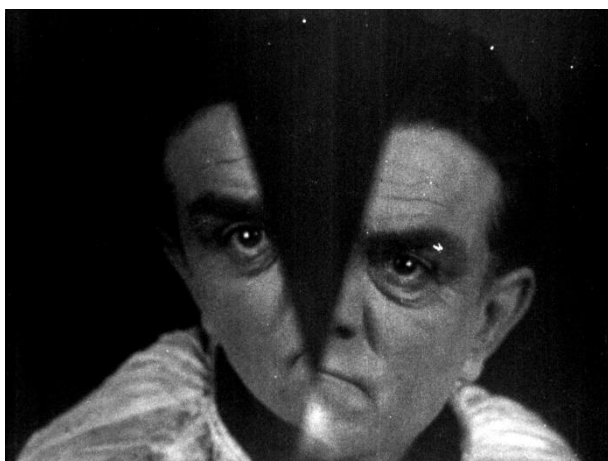


Figura No 29. Germaine Dulac (1928) La Coquille et le Clergyman. / F. Acceso: 15/06/2016

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=-NqrwaxzP_U

Las primeras manifestaciones de vanguardia son en 1916 con el dadaísmo, el futurismo, el surrealismo y el expresionismo. Uno de los primeros filmes considerados como experimental, en época de experimentación en Francia fue “La Folie du docteur Tube” en 1915 de Abel Gance, uno de los pioneros del cine mudo y con larga trayectoria. Este filme trata sobre un científico que bebe una poción y empieza a tener alucinaciones usando los objetivos de la cámara para generar distorsión y así un mejor ambiente visual.



Figura No 30. Abel Gance (1915) La Folie Du Docteur Tube. Cine mudo, uno de los primeros filmes experimental. / F. Acceso: 15/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=5j5q8WDC1S8>

Entre directores de vanguardia de Europa y Estados Unidos se encuentran el pintor y cineasta alemán nacionalizado como estadounidense Han Richter, el cineasta alemán

Walter Rutmann, el británico Francis Thompson Y el pionero documental y fotógrafo americano Ralph Steiner.



Figura No 31. Walter Ruttmann (1921) Lichtspiel Opus 1, 2, 3, 4. Primera película abstracta publicada. / F. Acceso: 15/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=od0MxuD4xxQ>

En Europa, mientras, en la década de los años 20 y 30 el cine de vanguardia tuvo un gran impulso tanto que su desarrollo alcanzó a ir a la par con el cine comercial y el cine de ficción. A esto se lo podría considerar como una segunda ola de cine de vanguardia en donde caben artistas como Luis Buñuel, Fernando Léger, René Clair, Man Ray Y Jean Cocteau.



Figura No 32. René Clair (1930) Bajo los techos de París. / F. Acceso: 15/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=0ZEcCzH7KZk>



Figura No 33. Jean Cocteau (1946). La bella y la bestia. / F. Acceso: 16/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=v1cmtVYl6eQ>

Una tercera vanguardia se origina después de la Segunda Guerra Mundial con figuras importantes del cine como la ucraniana cineasta Maya Deren, el cineaste español Jose Val del Omar y el director de cine británico Norman Mac Laren.



Figura No 34. Deren (1944) At land / F. Acceso: 16/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=OVMV0j6XVGU>

Después de los años 60, la vanguardia cinematográfica aparece bajo nuevas caretas y distintas formas, debido a que en Europa y Estados Unidos esta se ve obligada bajo estándares sociales y políticas a esconderse bajo nuevas etiquetas con los nombres de Nueva Ola Francesa, Free Cinema, Cinema Novo, Cine Independiente o Cine Underground, todas bajo características pertenecientes a las vanguardias. Verdox (1990), se debe destacar que una película vanguardista puede ser un filme tanto experimental, como documental o animación o incluso comercial. No importa el género sino como este vaya a ser revelado o representado, deberá siempre romper esquemas predeterminados en la construcción de un previo guion.

Amores Perros, un filme mexicano de Alejandro González en el año 2000, en el Festival de Cannes llamó mucho la atención por su construcción narrativa, era recomendada por el público no por su arte ni estética sino por la innovadora edición y un elaborado guion capaz de contar varias historias a la vez. Por esta razón puede considerarse cine de vanguardia, rompe los esquemas del cine clásico y en vez de hacerlo obvio lo transforma en una nueva forma de percibir una historia, una dinámica visual diferente. Otras películas también contemporáneas consideradas dentro del rango de cine de vanguardia son “Antes de la lluvia” de Milcho Manchevski y “Pulp Fiction” 1995 por Quentin Tarantino.



Figura No 35. Alejandro González (2000) Amores Perros. Cine vanguardia moderno. / F. Acceso: 17/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=xvwk-xYZcr0>

El cine de vanguardia es llamado por diferentes nombres, en Francia el cine experimental es conocido como avant-garde, pero su única diferencia con este es que se caracteriza más por la manera en que se produce, se exhibe y promueve, es decir se enfoca más en la realización y sus elementos sociales es decir personas e instituciones que aportan para que el gran trabajo final sea posible. En Estados Unidos el cine de vanguardia es el cine Underground y en América Latina es conocido más como cine independiente.

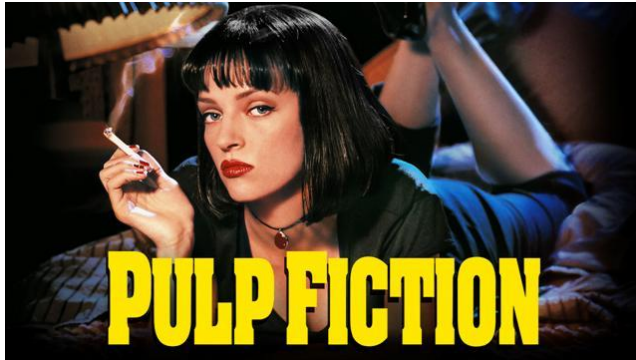


Figura No 36. Quentin Tarantino (1994) Pulp Fiction. / F. Acceso: 17/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=AAiI4tZmuMA>

Quentin Tarantino, director, guionista, productor y actor estadounidense ha realizado muchos filmes, todos alejados del cine clásico. Una de sus películas que puede ser considerada como cine underground es “Jackie Brown” en 1997, una realización posible hecha con pocos recursos, fuera del circuito industrial y rodado en condiciones precarias. Sus siguientes películas se consideran de vanguardia debido a la manera en que ha escrito sus guiones, completa y llanamente alejados del cine clásico y siendo respaldados por productores del cine independiente.



Figura No 37. Quentin Tarantino (1997). Jackie Brown. / F. Acceso: 18/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=u5pfU3Sd3Aw>

Otro ejemplo de cine de vanguardia es el caso de directores escandinavos que propusieron el “Dogma” 95 una nueva forma de hacer cine. El Dogma propone volver a un cine mucho más sencillo, que no dependa de tantos recursos económicos, que de hecho sean ajenos a

ellos, no usar a actores profesionales, iluminación natural, sin escenografías ni maquillaje, sin efectos especiales y el sonido no podía ser grabado separado de la imagen ni superpuesto, las alteraciones de tiempo y espacio están prohibidas, todo sucede en el aquí y en el ahora. Características como la cámara en mano, todo aquello que genere un manifiesto confuso y engañoso está permitido.

El Dogma por un lado propone reglas y por otro las rompe deliberadamente, la ironía estúpida, el sarcasmo, el hacer por hacer, la morbosidad llevada a un extremo. El filme debe ser en color y el formato en 35mm, el director no puede aparecer en los créditos de la película.

Otras de las características del Dogma 95 es la temática del egocentrismo, no usan ni sets decorados ni efectos especiales, solo iluminación ambiental, temas alejados de la violencia, los crímenes y el sexo, no tienen un cine género sino un resultado de una mezcla rara.

De hecho, solo existen tres películas que son consideradas realmente cine Dogma 95 y son tres cineastas daneses: Los idiotas de uno de los directores que se han explayado dentro de este ambiente, Lars Von Trier, La celebración de Thomas Vinterberg y Mifune de Soren Kragh Jacobsen.



Figura No 38. Lars Von Trier (1998). Los idiotas. / F. Acceso: 18/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=wDtnS13a7xk>

1.6.1. Corrientes artísticas influyentes

A como el arte iba evolucionando, el cine fue tomando de cada una de las corrientes artísticas un granito de arena que aportase a su desarrollo. Muchas vertientes alimentaron y se alimentaron del cine para mutuamente crecer. Algunas de estas corrientes artísticas influyeron de manera poderosa en el cine experimental, como el surrealismo, el neorrealismo, el expresionismo alemán, no es que sea exactamente igual pero adopta lo que más le sirve y pone en ejecución. Así como a partir de una corriente van creciendo otras y así sucesivamente. Autores como Balzola, Russo y Albera explican las características principales de las corrientes artísticas con ejemplos que ayuden como soporte. Es esta mezcla de elementos tanto visuales como sonoros de distintas referencias históricas y las sensaciones que venían junto a estas son los que hacen del cine un juego capaz de alterar emociones y pensamientos en una infinidad de posibilidades de crear.

Fluxus:

Albera (2005). Concluye que El “Fluxus” como resultado de trabajos colectivos, donde se integran las declamaciones, los disfraces, experimentaciones musicales y ambientación del espacio. “El arte como espacio, el espacio como ambiente, el ambiente como evento, el evento como arte, el arte como la vida (...)” (Wolf Vostell.s/f)

Russo (2011) Sostiene que con la estética romántica se abre paso a la oposición de la separación entre las artes de los espacios y las artes del tiempo, del siglo XVIII. Motivados por ir en busca del origen de no solo la intuición creativa sino de todos aquellos pintores, poetas y músicos que promovieron y experimentaron una fusión de las artes que ya no imaginaban acerca de una representación idéntica de la realidad.

Una mayor relevancia y valorización se le atribuye al procedimiento que lleva a la obra, más que la obra misma y una posibilidad de comunicar mediante metáforas, símbolos, alegorías. El querer transformar la vida en una obra de arte.

La poética del “Fluxus” se basa en tres principios fundamentales según, el artista estadounidense, George Maciunas.

1. Propósito de promover un nuevo ambiente sociocultural, cuya estética esté enfocada en reducir distancias entre el artista y el espectador.
2. Intención de ofrecer nuevos modelos artísticos que se enfrenten a convenciones del arte institucional. Se busca encontrar una totalidad en el arte que es necesaria para redefinir estéticas y lenguajes. Se trata de un novedoso arte de acción que no establece límites entre conciertos, “heppenings”, performances o videos.
3. Sus aportaciones se dan en diferentes ámbitos artísticos, en música y teatro donde es necesario involucrar al espectador con la acción.

John Cage, compositor, músico, filósofo, teórico musical, pintor y poeta nacido en Los Ángeles en 1912. Suponía una cercana relación entre la música y danza. Creó eventos multimediales ampliando su producción artística musical-audio-visiva. Su fin era romper y más que nada superar la separación del oído con respecto a los otros sentidos. Una referencia básica del “Fluxus”, es la misma música y además de esto es crear una composición hacia un arte más global, preformativo y multimedial. Anteriormente Vostell ya introdujo un televisor en sus de-collages, como incorporación del arte y la tecnología.

Nam June Paik cautivado por la televisión, por medio de la cual ironizaba la capacidad de reproducir la realidad. Su participación en el “Fluxus” agrupaba eventos que se basaban en la música electrónica. Con Vostell y Paik en el Fluxus, el arte se vuelve un espectáculo donde mezclan diferentes expresiones artísticas, incluyendo protagonistas de esta nueva estética: los medios de comunicación.

Balzola (2004). Indica que alrededor de 1968, invade a la sociedad un ambiente de inconformidad con los acontecimientos sociales, políticos y movimientos estudiantiles dados en algunas partes del mundo como París. El arte adquiere nuevos papeles, uno

como compromiso con la sociedad y el otro establece relación entre la ciencia y la tecnología.

Futurismo:

Russo (2011). Señala que este movimiento artístico de vanguardia fundado en Italia, influenciado por el expresionismo alemán y el cine futurista ruso con influyentes como Lev Kuleshov, Dziga Vertov y Sergei Eisenstein.

Influencia sobre el cine comercial y sobre géneros como la comedia y la ciencia ficción, en aspectos ya sean escenográficos o temáticos. Nace a partir de la pregunta ¿Cómo hacer del cine cierta experiencia que tenga contacto con una dinámica de trance al espectador?

Se desarrolla en pleno período del cine mudo y dentro de la experiencia de conjugar y ver qué ocurre fusionando experiencias visuales y sonoras junto con lo que se basaba la cinética, experiencia de movimiento y velocidad.

Dziga Vertov (1924) sostiene que esta experiencia con el cine abstracto y cine mudo de los años XX. Rompe con los estereotipos de pantalla como solo utilizar figuras reconocidas y profesionales. Incorpora la abstracción al movimiento y al flujo del tiempo.



Figura No 39. Marcel Fabre (1914) Amor Pedestre. / F. Acceso: 18/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=fx11nKrAv24>

Dadaismo:

Movimiento artístico de vanguardia nace en Zurich Suiza durante la Primera Guerra Mundial, por 1916. Cautivó con el surrealismo del siglo XX. Surge con la intención de derrumbar los códigos y sistemas establecidos ya en el mundo del arte. Un movimiento artístico de vanguardia anti literario y antipoético debido a que cuestiona la existencia del arte puro, literatura y la poesía. En contra de las leyes lógicas contra lo universal y contra la eternidad de los principios, se revela contra la inmovilidad del pensamiento.

Dentro de este movimiento se destaca Marcell Duchamp, francés, cuya actividad artística prestó de igual forma, fuerte influencia en el movimiento pop y en otro artista: Kurt Schwitter. Los dadaistas proponen y promueven la espontaneidad y libertad del individuo. Se centra en el cambio, lo inmediato y aleatorio. Defienden el caos frente al orden y le da ventaja a la imperfección al lado de la perfección. Se burla del artista burgués y de su arte.

Un cine tempranamente abierto a ser completado en términos de percepción y de entendimiento por parte del espectador. Crea una línea directa a las experiencias y vivencias de las vanguardias en la época de los años sesenta.

Dentro del Dadaismo se conjuga la experimentación con lo que pasa en la pantalla. La experimentación con los aparatos usados en el cine de 16mm. Su humor se basa en una actitud de burla, lo absurdo y lo carente de valor. Inclínación hacia expresión irónica y satírica mediante los gestos, provocación y los escándalos. Rebeldía, destrucción, muerte, nihilismo fantástico son unos de sus temas más tratados.



Figura No 40. Duchamp (1917) La Fuente, expuesta en Nueva York

Impresionismo:

Movimiento proveniente del siglo XIX. Tiene relación con el impresionismo pictórico y también se lo conoce como “primera vanguardia francesa”. Ha propuesto innovaciones estilísticas desde un marco de cine de género narrativo y naturalista.

De carácter melodramático, folletinesco, inspirados en textos literarios. Contraste por medio de sus personajes, o son muy buenos o son muy malos.

Bradley (2001) Su fin es transmitir al espectador sensaciones subjetivas con la manipulación de la imagen. Sobreimpresiones, angulaciones drásticas, difuminados, deformaciones, filtros, movimientos de cámara y montaje.

Expresionismo alemán:

Einstein (1986). Sostiene que el expresionismo, vanguardia artística de los años veinte. Afectados de salir del periodo de la Primera Guerra Mundial y asustados por una Segunda

Guerra Mundial. Empieza con la pintura, literatura y teatro. Gana fuerza el cine danés, ya que no se involucró en la guerra.

Periodo de restricción económica y debido a esto pocas producciones buenas pero no extensas. Presenta aspectos más que experimentales, innovadores que si pertenecen a una narrativa tradicional dramática. Dentro de los artistas reconocidos están Murnau, Fritz Lang, Robert Weine y Joe May.

Debido a esta intimidación establecen un cine plagado de miedo. Filmes basados en monstruos, en el extranjero que llega a cambiar y formarlo todo. Los sonámbulos, el humano es manipulado sin darse cuenta, los sueños, la confusión de estos con la realidad. El metalenguaje: el cine que habla de cine, los finales de: “todo fue un sueño”, “todo es alucinación”, el *flashback* en el *flashback* y el hacer dudar al espectador con una sorpresa. El cine como manipulación y espectáculo.

El expresionismo alemán como crítica a la realidad social, una sociedad dormida. Un cine que se preocupa por los conflictos del personaje.



Figura No 41. Murnau (1922) Nosferatu. Película en blanco y negro. / F. Acceso: 18/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=1djGyCj1vCk>

En cuanto a su forma utiliza composiciones geométricas y espirales, figuras que generan y dan sensación de desequilibrio. Se construyen escenarios muy decorados, el contraste de luces y sombras para representar lo bueno y lo malo, maquillaje, actuación y vestuario

teatral exagerado. Propone libertad creativa: letras expresionistas, primeros planos, angulaciones picadas y contra picadas y también adaptaciones de literatura gótica.



Figura No 42. Robert Weine (1920) El Gabinete del Dr Caligari. Película muda en blanco y negro. / F. Acceso: 18/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=xrg73BUxJLI>

Surrealismo:

Corriente que nace en los felices años veinte donde la vida se basaba en el trago, los cabarets, el espectáculo y la felicidad. Surge en Francia con artistas como Salvador Dalí y Luis Buñuel. Empieza con la poesía y continúa con el cine y se centra más que en crear una historia en despertar al espectador, no le da tanta importancia a lo que ocurre sino la sensación que le provoca al espectador lo que ve que está ocurriendo o está a punto de ocurrir. El Dadaísmo como precursor de Surrealismo. La primera exposición de este carácter tuvo lugar en 1921 en París con el artista alemán Max Ernst como resultado de una invitación por Breton.

En sus inicios el Surrealismo como carácter literario, hasta que Breton escribe su obra “El Surrealismo y la pintura” en 1925. No se hallaban exposiciones surrealistas hasta la inauguración de “Gallerie Surréaliste” en 1926. El Surrealismo y la pintura como alabanzas a la imagen visual, lograr que los espectadores claven su mirada en ellas.

Sigmund Freud toma un papel importante debido a que la gente se obsesiona con los sueños, sus significados, el “yo” y el sexo. Sus obras se exhiben en cine clubs, cabarets, bares muy exclusivos. Cine dirigido para un público muy pequeño y raro. Una de sus obras más reconocidas es “Perro Andaluz” de Salvador Dalí y Luis Buñuel en 1929, una crítica social, a la religión y a la educación.

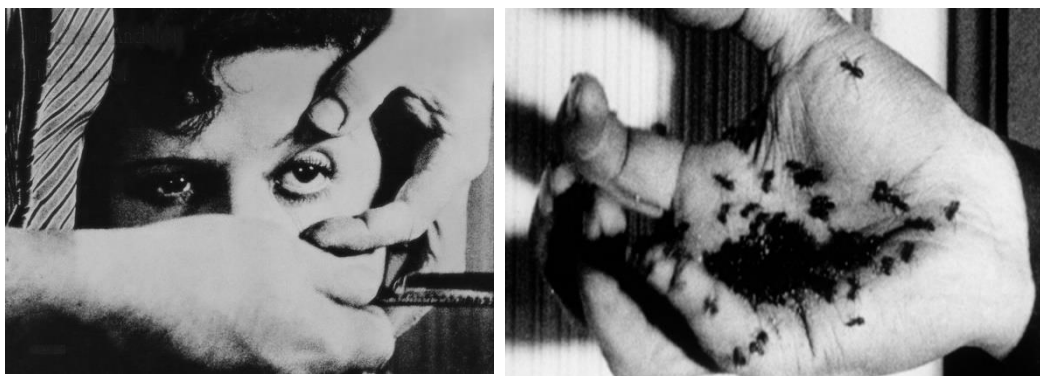


Figura No 43. Salvador Dalí y Luis Buñuel (1929) Perro Andaluz. Película surrealista. / F. Acceso: 19/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=o7xTjeLG5SM>

Bradley (2001). Indica que el Surrealismo busca la comunicación con lo irracional y lo ilógico. Desorienta y reorienta lo consciente por medio de lo inconsciente. Se especulaba que lo maravilloso acontecía de manera natural en espacios aun no contaminados por la razón. En esto incluyen a la infancia, la locura, el insomnio, el estado alucinatorio por las drogas y los sueños.

Neutraliza las complejidades de la vida moderna. Fluye de manera constante y a su vez creativa. Topan temas relacionados con el sexo, el incesto, las manipulaciones sociales y religiosas y lo bizarro, entre otras. Concentrados mucho más en la actitud mental dejando de lado la importancia al movimiento artístico.



Figura No 44. Salvador Dalí y Walt Disney. Inició en (1946 y lanzado en 2003). Destino. Cortometraje animado. / F. Acceso: 19/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=w38cerphic4>

Post Surrealismo:

Influencias directas del Dadaísmo y Surrealismo:

El filme de trance: Carácter onírico y psicodramático con raíces en el surrealismo.

El filme mitopoético: Estructura basada en mitos o ritos propios o ya existentes. Se une lo poético con lo narrativo.

El filme lírico o poético: Abolir la narratividad y dramaturgia. “El arte de la visión”, una manera de ver las cosas y el mundo a través de elementos y utensilios propios del cine: la cámara, la película y la luz.

Escuela Soviética:

Nace en los años veinte. El comunismo se implanta y usan el cine como medio propagandístico. Mezcla entre lo público y lo privado. En el gobierno de Lenin, poder en el adoctrinamiento de masas. Época caótica, de muchos personajes en sus filmes, cuyo protagonista es el pueblo y también los militares. Narran historias fuertes de contenido.

El cine pedagógico, donde sus ángulos son muy forzados, utilización de planos cenitales, picados, contrapicados y planos detalles. Nace el famoso “efecto kuleshov” y un montaje ideológico. El tipo de edición se daba de forma rápida y pensada para manipular y sembrar ideologías muy profundas.

El “Acorazado Potemkin” es una de las obras más importantes y representativas de Serguéi Eisenstein del cine revolucionario soviético. Ha sido de las películas más analizadas, comentadas y homenajeadas de la historia. Nació a partir de uno de los ocho episodios basada en la Revolución fallida en 1905, recreando casi completamente el guión. Siendo una metáfora sobre la Revolución Rusa que goza de representaciones de militares aristócratas, aquellos oportunistas, los intelectuales, los indiferentes, el clero, grupos revolucionarios, los cobardes, los valientes, las mujeres, los inocentes, los oprimidos y la burguesía. Tiene ausencia de protagonistas que sean individuales, se enfoca en el pueblo, la narración es acompañada de frases y mensajes, metáforas visuales como la estatua de león que se despierta. Fue censurada y en algunos países acusada de revolucionaria y teniendo éxito en el extranjero. Su rodaje demoró poco más de una semana, la experimentación de Eisenstein dentro de esta obra junto a su operador Eduard Tisse trata sobre uso dinámico de planos, sobretudo primeros planos y planos detalles, combinados con planos generales, líneas oblicuas y triangulares de composición para generar tensión, una fotografía variada y juego de desenfocues y sombras.



Figura No 45. Potemkin (1925) Película muda mítica de la historia del cine. La escalera de Odessa. / F. Acceso: 19/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=8QhmCRFsj6k>

Un montaje que no estaba basado en la continuidad, o saltos progresivos entre planos que se rijan a un ritmo. La escena de las escaleras, cuando una madre logra obtener su hijo en brazos y tras ser disparada, la otra mujer también es disparada y empuja el coche donde está su bebé escaleras abajo para salvarlo, es homenajeada en películas de cineastas como Woody Allen, Brian de Palma y Francis Coppola.

Neorrealismo:

Nace en Italia a finales de los años cuarenta. Surge después de la Segunda Guerra Mundial y se da en un cine independiente después del gobierno de Mussolini en una Italia que quedó destruida, sin dinero ni trabajo.

Un cine muy social, de mucha crítica, han salido de una dictadura. Se enfocan en documentales pero ficción, un cine de entretenimiento, propagandístico y sin trasfondo moral.

Debido a su crisis usan celuloideos caducados, lo que lo define como un cine pobre o cine de la calle. Se quedan sin sets ni equipos para grabar, sin sonido, por esto utilizan el doblaje, no usan trípodes solo cámara en mano. No escenarios sino espacios abiertos, muestran con el cine la realidad que hay. Consiguen actores de la calle porque no tienen dinero para pagar a actores profesionales. Usan mucho a los niños, quienes son los que más sufren y sin embargo trabajan.

Se enfocan en temas de postguerra, en la miseria y la tristeza, producto de una sociedad envenenada por todo el sufrimiento de las circunstancias. No hay finales felices, no dejan lugar a la esperanza. Es un cine depresivo donde el guion tiene mucha importancia, usan muchas metáforas y símbolos.

Un claro ejemplo del neorrealismo italiano es “El ladrón de bicicletas” de Vittorio de Sica en 1948, una película cuyo contexto se ubica en la posguerra de Roma y un filme que influyó en muchos artistas cineastas europeos. Algo que suma a esta película es que

sus actores no son profesionales, sin embargo la actuación es grande. La búsqueda de estos para interpretar los papeles fue difícil. En cuanto al reparto de niños un dato curioso es que su prueba de reparto consistía en caminar simplemente, la forma de andar es lo que hizo a Vittorio de Sica escoger al niño que la protagoniza y es un filme arriesgado en cuanto las angulaciones de la cámara, están destinadas a transmitir lo que se busca. En la versión española algunas partes de la película fueron recortadas como la escena de la iglesia y la escena final, además de añadir una voz en off al final.



Figura No 46. Vittorio de Sica (1948). Ladrón de bicicletas. Película emblemática del neorrealismo italiano / F. Acceso: 20/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kmppGvZeMXs>



Figura No 47. Roberto Rossellini (1948) Alemania Año 0. Película rodada en Berlín. / F. Acceso: 20/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=5tenkWFqgSQ>

Esta es otro de los filmes que dejan gran marca en la historia del cine, la película se enfoca en el sufrimiento que dejó el nazismo y trata temas reales y fuertes como la muerte, la pedofilia y el dolor, centrado en el protagonista, un niño de 12 años que vive que atraviesa situaciones duras.

Nueva Ola Francesa:

Cada movimiento rompe con el anterior por algún conflicto social. La “Nouvelle Vague” nace a finales de los cincuenta.

Albera (2005) Es un movimiento agitado culturalmente, se utiliza mucho la música jazz. Es un ambiente de cultura cinematográfica donde el gobierno invierte en un cine de más contenido.

Se destacan directores de fotografía, conocen el surrealismo y neorrealismo. Los personajes importan y sus conflictos internos revelan de manera implícita una sociedad con problemas sociales encubiertos. Se lanzan las revistas de crítica de cine como la “Cahier du cinema”. Aparecen equipos de producción y reflejan revoluciones como las estudiantiles.

No le dan tanta importancia al guion sino a la forma, se empiezan a utilizar los finales abiertos, el narrador mira a la cámara. No se respeta la casualidad de causa y efecto. Este cine como arte, se destaca gente intelectual, el querer ser conocido y le dan importancia a la crítica, la estética y lo lírico es de suma importancia. En este género se destaca Francois Truffaut, Jean Luc Godard y Resnais.



Figura No 48. Francois Truffaut (1957) Les Mistons. / F. Acceso: 20/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=t04j0qX4-II>

Free Cinema:

Se da a inicios de los años sesenta, a la par de la Nueva Ola Francesa, con un propósito de renovar el cine.

Un cine de revolución, de jóvenes enojados contra el sistema. Se trata el nihilismo, el egocentrismo “el súper yo” el hombre por encima de todo, el individualismo y el pesimismo.



Figura No 49. Tony Richardson (1962) The loneliness of the long distance runner. / F. Acceso: 21/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=MQJsE4dJmG0>

Cine Punk o Cine de Transgresión:

New Wave/ No wave

Es una reacción frente al formalismo y academismo que se opone al cine experimental de los años sesenta. Se vincula a nuevas tendencias musicales y toma lugar como modelos principal del cine *underground*.



Figura No 50. Sara Driver (1980) Cine transgresión. Permanent Vacation. / F.

Acceso: 21/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=As6xGoF0uzM>

Dogma 95:

Un cine donde se plaga el egocentrismo, su fundador es Lars Von trier cineasta danés. Un cine donde no usan ni efectos especiales, ni sets decorados, solo iluminación ambiental natural. Su sonido es ambiental. Los temas que tratan son alejados de la violencia, del sexo y de las armas. No quieren un cine en blanco y negro solo a color y tampoco tiene un cine de género específico, es producto de una mezcla “rara”, que si bien agrada a algunos lo rechazan muchos. Realmente existen tres películas que cumplen las características que el manifiesto propone, estas son: Los idiotas (1998) de Lars Von Trier, La celebración (1998) de Thomas Vinterberg y Mifune (1999) de Soren Kragh Jacobsen..



Figura No 51. Lars Von Trier (2003) Dogville. / F. Acceso: 22/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=lnWoJdwUHTg>



Figura No 52. Kragh Jacobsen (1999) Mifune. / F. Acceso: 22/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=o6PsTbD8tZQ>

CAPÍTULO II

CINE EXPERIMENTAL Y UNDERGROUND

Al llegar al tema del cine experimental, un cine cargado de estilos diferentes al del cine clásico y comercial; un cine que va en busca de un lenguaje cinematográfico propio y toma riesgos y rompe estructuras para separarse del cine clásico. Autores como Russo, Fole, Pineda, Jung, Albera explican de que se trata este mundo pero sobretodo el gran cineasta David Lynch es quien junto a Jean René Mitry nos acercan más a una definición propia. David Lynch un gran ejemplo para este género es por esto que se desarrolla las preguntas ¿Qué es el cine para Lynch?, las características, estéticas y simbología con películas como Mulholland Drive como ejemplo de lo irracional e inexplicable como punto principal para el cine experimental. Finalmente se concluye con una breve explicación sobre qué es el Cine Underground, sus rasgos y características, ya que viene a ser un tipo de Cine experimental.

2.1 Cine experimental:

Russo (2011) Indica que empieza como una forma optativa de realización cinematográfica que nace en época de vanguardias del cine del siglo XX, con el fin de separarse de lo industrial o el arte de masas que tenían finalidades comerciales del capitalismo.

Es hermano de las vanguardias por compartir el hecho de crear novedad y un rechazo a lo convencional. Aparece como forma de conexión con lo artístico que se basa más en lo personal, en la forma de pensar sobre el cine, verlo como una posibilidad de expresión así como la pintura y poesía.

Un tipo de cine con gran variedad de estilos fílmicos diferentes al cine comercial y clásico, y a pesar de que este sea el cine predominante, sigue en pie. Genera la búsqueda de experiencias y sentirlas, desordenarse y moverse con esa experiencia distinta a lo tradicional y a lo mismo de siempre que se está acostumbrados. Lo raro llama la atención,

o porque agrada o porque no agrada. Investigando y probando nuevas formas de representación del cine, y de hacer cine, mediante experiencias pluri-sensoriales. Un cine que amplía los límites del lenguaje audiovisual convencional, expresar y hace sentir emociones, vivencias, experiencias, miedos incluso críticas.

Admite ser solo muy bien recibido por una pequeña cantidad de espectadores, es un cine que agrada o genera rechazo. Es para una especie de pequeña zona liberada. Es el arte del cine entendido de lo más artístico, formal, subjetivo y subversivo.

Fole (2016) El cine industrial prefirió la manera narrativa para contar historias, el cine experimental indagó con formatos de la poesía y la música, estudió sus relaciones artísticas posibles y con lo experimental propuso romper fronteras y explorar lo no narrativo, los límites de representación y problemas perceptivos. Trata de poner en crisis al espectador y plantearse problemas sensoriales, emocionales o perceptivos. Mientras que el cine clásico expone una obra, la cual viene a ser el núcleo, el cine experimental trabaja con un experimento, con tendencias que van de un lado a otro y zonas de contacto pero difícilmente de encasillamiento.

Algunas de las características en cuanto a efectos visuales planteadas por David Lynch y Keneth Anger esta:

- Rayar directamente en la cinta.
- Tomas fuera de foco.
- Tintar directamente en la cinta.
- Transparencias.
- Sonidos perturbadores.
- Imágenes multiplicadas.
- “Todo fue un sueño”.
- Cámara en mano y movimientos de cámara.
- Lo bizarro y lo sátiro.
- Bastante real.
- Profundidad.

- Plano detalles, primeros planes y generales.
- Elipsis y transiciones.
- Crueldad, lo humano e inhumano.
- A veces un poco sobreactuado en el diálogo.
- Sexo, homosexualidad.

Comparaciones de películas experimentales que han sido influencia para películas más contemporáneas:

- ✧ Eraserhead, David Lynch (1977) con Alien, the 8th Passenger, Ridley Scott (1979)
- ✧ Perro Andaluz, Luis Buñuel y Salvador Dalí (1928) Saw VI, Kevin Greuter (2009)
- ✧ Gattaca, Andrew Niccol (1997) con Prelude: Dogstar man, Stan Brackage (1961)



Figura No 53. Documental cine experimental, subido (2011) / F.Acceso: 22/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=vE1zTaVPb3M>

Albera (2005) Concluye que el cine experimental admite ser solo muy bien recibido por una pequeña cantidad de espectadores, una pequeña especie de zona liberada. El término aparece poco después del origen mismo del cine y adopta un conjunto de características, estéticas y prácticas muy diferentes.

A lo largo de la historia se ha buscado concretar el cine experimental en una definición pero este tipo de cine lleva en sus raíces distintas porciones históricas, distintas temáticas y también con respecto a las metodologías utilizadas.

Pineda (2009) Señala que el cine experimental está lejos de congeniar una definición unánime y es por esto que lo denominan de distintas maneras: cine abstracto, cine absoluto, cine alternativo, cine artesanal, cine atípico, cine de arte, cine asociativo, clandestino, cubista, creativo, excéntrico, lírico, marginal, no-comercial, cine puro, militante, no-narrativo, fuera de la norma, situacioncita, de transgresión, visionario y underground entre otros.

Jean (2016) Indica que es muy diferente hablar de un término a una definición. Es decir uno puede tratar de definir la música clásica, el cine de arte o el arte contemporáneo pero deja lugar a una definición latente al nombre que tiene, eso pasa con el cine experimental. Por el contrario el cine tradicional es fácil de definir ya que su carácter es restrictivo tanto en su forma como en su contenido. En el caso del cine experimental se define mejor mediante una negación. A los artistas cineastas experimentales los une la marginalidad, esto les lleva a una autonomía de repensar el cine.

El cine experimental se caracteriza por su abuso idiomático, su carácter metodológico y funcional y por ir en busca de un lenguaje cinematográfico propio a desarrollar un arte separable del clásico.

Francia en los años veinte, recibía muchas figuras artísticas de diferentes países y por este motivo junto con Estados Unidos son los dos polos fundamentales y pilares del cine experimental alrededor del mundo. La cooperativa cinematográfica “Light Cone” instaló el cine experimental en Francia en 1981. La cooperativa defiende la idea que

entiende al cine experimental como una práctica artística más que cinematográfica y la Cinemateca Francesa une al cine experimental con el cine mismo.



Figura No 54. Theodor Dreyer (1932) Vampyr. / F. Acceso: 22/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=44B07oaEr6g>

Lynch (2012) Sostiene que dentro de la estética del cine experimental hay un ensanchamiento de normas restrictivas. Normas abstractas neutrales del cine comercial (género, duración y soporte). Los filmes experimentales se desarrollan a partir de una lógica propia de una narración compleja, inexistente o destructiva.

El objetivo y la concepción a lo largo del filme es precisamente la: experimentación, la reflexión, la escritura del guion y su realización que van de la mano para el trasfondo del cine experimental. El filme es algo muy personal, donde todo tiene una razón de ser, sus tomas, sus planos, los sonidos y el montaje. Se opone al cine de autor el cual toma distancia con normas y criterios del cine tradicional, pero está dentro de la producción y distribución comercial, de esta manera les resulta difícil desvincularse de las normas.

2.2 ¿Qué es cine?

Lynch (2012) Concluye que cine generalmente se considera todo aquello que se imprime sobre celuloide, toda proyección de pantalla delante de unos espectadores de imágenes, obtenidas por el paso de una banda de celuloide por el proyector.

Los cuatro elementos básicos del lenguaje cinematográfico que definen al cine son:

1. Su medio, la película y la luz.
2. Su mecánica y el proyector.
3. Sus partes constituyentes: imágenes y sonidos.
4. Su modo de exhibición: la proyección.

2.3 Cine corporal y estructural, las dos grandes tendencias del cine experimental:

Cine Corporal:

Comprende todas las tendencias de los años sesenta, el cine del “yo”, los filmes militantes, el cine *underground*, el cine de materialidad y un cine más que nada personal. En 1971, Jeune Cinéma o “Cinéma différent” se aproxima a este cine desde un enfoque más literario.

Cine Estructural:

Comprende a grandes vanguardias del siglo XX, al cine estructural de los años sesenta, el letrismo, el cine conceptual que interroga al cine que reivindica el cine de las formas. En 1974 la “Paris Film Coop”, se aproxima a este cine desde un enfoque científico o de animación.

Estética

Velasco (2013) Explica que cuando se habla de cine experimental, se habla de un cine internacional, es un cine cuyo tratamiento es accesible y a la vez comprensible para cualquier idioma, debido a que es más fuerte la imagen que el diálogo. El cine experimental ha estado del lado de lo marginal, es decir lo minoritario.

Mitry (1974) Concluye que el cine experimental no se determine ni define por medio de una estética plantada, no tiene una estética específica que lo clasifique en un género, es decir todo lo que no se permite en el cine clásico está permitido hacerlo dentro del cine experimental, no existen prejuicios ni juicios de valor ante lo que se quiera reflejar, no la manera que se busque para hacerlo. Muchos artistas incorporan una parte de sí a este cine, lo renuevan, lo repiensen y lo reconstruyen. Es llamado cine de vanguardia precisamente, porque rompe con la estructura y se alinea principalmente con el criterio propio del autor.

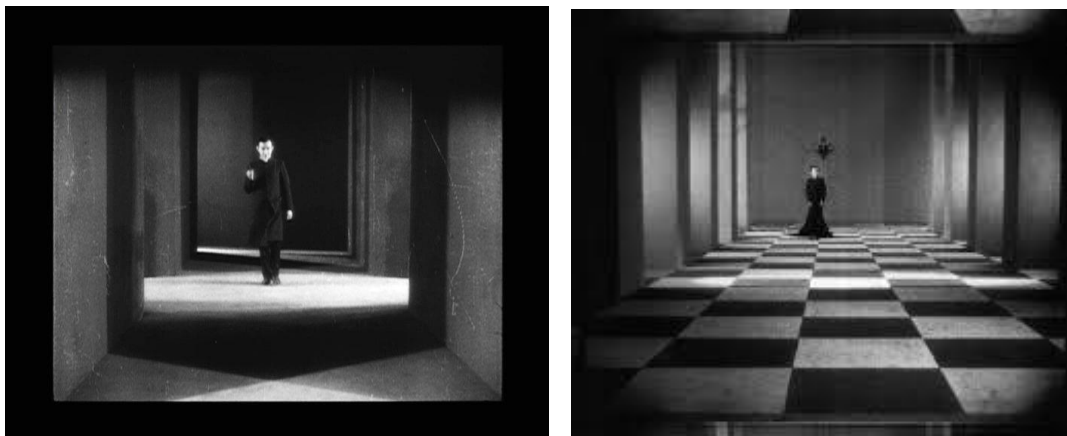


Figura No 55. Dulac (1928) La Concha y el Clérigo. / F. Acceso: 23/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=VsOICdzR81I>

2.4 Según Jean René Mitry

Mitry, personalidad influyente en el mundo cinematográfico, historiador y crítico francés de la estética del cine. Figura vinculada al cine desde la teoría hasta la práctica. Ayudó con su conocimiento a la década de los veinte en cine clubs y posteriormente en 1936 estableció junto a Georges Franju y Henri Langoris la Filmoteca Francesa, a su vez fue parte de la realización de películas vanguardistas.

Un cine puro como aquel que se desliga de todo lo que no era específicamente fílmico y por esto concluye Mitry, en que el cine experimental está vinculado a la pintura como así lo reflexionan artistas como Riciotto Canudo, creador de la expresión séptimo arte atribuida al cine y Mustnberg con “Psicología del cine (1916).

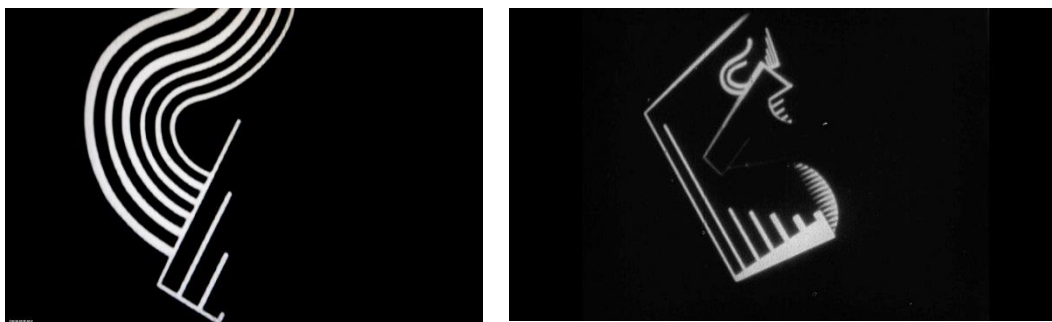


Figura No 56. Eggeling (1924) Trabajo realizado a partir de exposiciones de Leopold Survage desde 1921. / F. Acceso: 23/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=MtBjFv46XLQ>

Después de la Segunda Guerra Mundial, Mitry en algunas de sus piezas relacionó el cine con la pintura y el ritmo musical. En su película “Pacific 231”, usa un tren como medio de interpretación en imágenes, es decir las imágenes en movimiento como protagonistas de la pieza musical que lo acompaña.

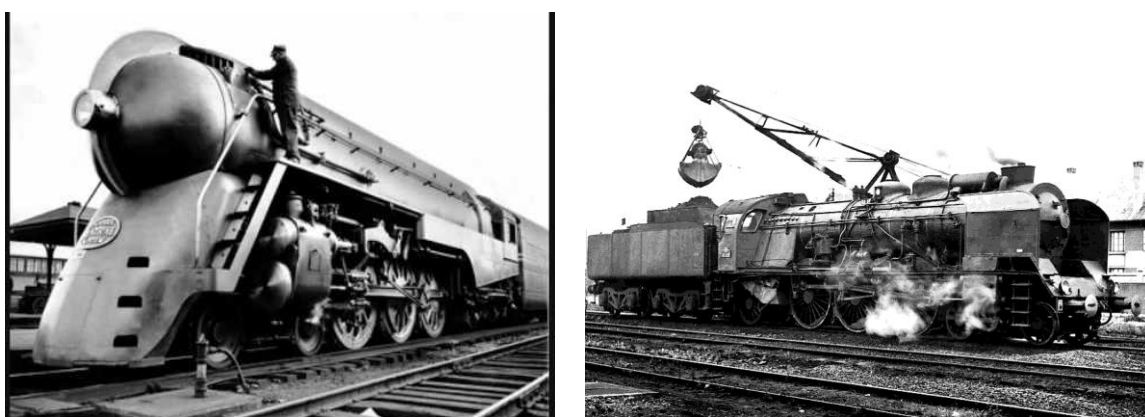


Figura No 57. Mitry (1923) pieza musical de Arthur Honegger. / F. Acceso: 23/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=rKRCJhLU7rs>

En cuanto a su trabajo como historiador de cine, publicó desde monografías sobre Chaplin, René Clair, Giffith y Einstein, un libro fundamentado en la historia y estética del cine y psicología. “Estética y Psicología del cine”.

Mitry (1989). Define según una concepción muy discutible, que en efecto, se llama film experimental a todo film de “vanguardia”, ensayo de laboratorio, film

abstracto, surrealista o hasta el momento cine underground. En este sentido, no existe film experimental antes de los años veinte. Por el contrario, de 1910 a 1920, todo film que ayudó al descubrimiento y al perfeccionamiento de un lenguaje en busca de sus medios expresivos, puede ser considerado como experimental. En los años 30, periodo del cine clásico o la Nueva Ola Francesa, es la experimentación el eje de cualquier propuesta.

Para volver a orientar el expresionismo y el experimentalismo, el cine nórdico tuvo un papel muy grande, aportaciones tanto del cine ruso, danés y sueco. Lo llaman “La Fuente Renovadora”, del expresionismo y según Mitry este término engloba a artistas como Murnau, Gance y Lang.



Figura No 58. Gance (1923). La Roue. / F. Acceso: 24/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=8SwFOsSQTo4>

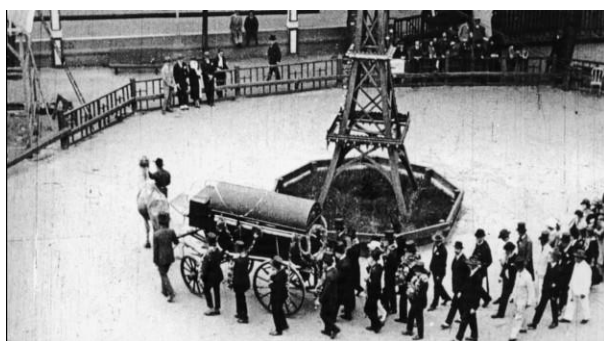


Figura No 59. René Clair (1924) Entr'acte. / F. Acceso: 24/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=mpr8mXcX80Q>

2.5 David Lynch y el cine experimental

Director de cine, actor, productor de música electrónica y guionista estadounidense nacido en 1946. Gran figura dentro del cine experimental se caracteriza por contar historias de una manera diferente. Su infancia transcurrió normal en Missoula, pequeño pueblo al que rinde homenaje en su serie “Twin Peaks”. Desde niño asegura recordar cómo solía fijarse en las cosas sencillas y más pequeñas, como el cielo, las flores, las hormigas y los cerezos, para él todo eso representaba felicidad. La tranquilidad de su infancia es reflejada también al principio de su película “Blue Velvet”.

Lynch (2012) Apartado de toda la farsa que asegura ser Hollywood “El lugar donde los sueños se hacen realidad”, ese lugar no existe, afirma el artista. Para él, Hollywood es solo una industria muy poderosa donde lo único que importa es el dinero. Dentro de Hollywood el cine no es considerado ni arte ni tampoco medio de expresión, sino más que nada una máquina fabricante de dinero, símbolo de lujo cuyo elemento principal es el consumo. Todo esto afirma estar demostrado de una forma experimental en su película “Mulholland Drive” (2011). Lynch se aleja de toda la linealidad de un cine clásico y se revela ante este creando una oposición y negación a lo que el cine tradicional propone.

“Si haces aquello en lo que crees y fracasas es una cosa, puedes seguir soportándote. Pero sino, es como morir dos veces. Resulta dolorosísimo” (Lynch, 2016)

David Lynch critica lo absurdo, común y habitual que hoy en el mundo del cine resulta que un cineasta no pueda hacer su película tal y como la quiera. Afirma que viniendo del mundo de la pintura, nadie le pedía al autor de la obra que cambiase el tono o las formas ni mucho menos. Según Lynch el cineasta debe decidir desde el más sencillo elemento hasta el más complejo: las palabras, sonidos, imágenes. Cada decisión conlleva a un todo.

En su filme Mulholland Drive, afirma que nadie más que él tuvo las decisiones, sin permitir a los productores que decidan sobre lo que él sentía que deseaba e iba a hacer.



Figura No 60. Lynch (2001) Mulholland Drive. / F. Acceso: 25/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=lrMVNWbBgao>

En Mulholland Drive, no tiene una trama la cual comprender fácilmente, esto no significa que no tiene sentido sino que este es mucho más abierto y deja a la intuición del espectador completar sus propias dudas. Considera más importante la experiencia. Asegura que la gente puede quejarse de una película por no entenderla pero también afirma que descubren mucho más de lo que creen, precisamente por medio de la intuición, dejándose llevar por las sensaciones que permiten experimentar, descubrir y por tanto entender.

Lynch (2012) Sostiene que la mente está acostumbrada y por eso prefiere recibir conceptos fáciles. Por esta razón el público tiende a cerrarse ante algo “extraño” o relacionado con lo inusual. Automáticamente pasa a entenderlo y considerarlo como algo complicado y por tanto negativo.

Mulholland Drive:

- Alucinaciones, sueños y la vida real
- Una abstracción, no sabemos de dónde salen los personajes, cuáles son reales o cuáles son fantasía.
- Es muy difícil saber cuándo se está en un sueño y cuándo está en la realidad.
- En el filme todo está representado como realidad, para generar confusión.

- Los protagonistas son los mismos, sin embargo muy opuestos, sus roles se convierten en una influencia en las decisiones de la otra persona.



Figura No 61. Lynch (2001) *Mulholland Drive* / F. Acceso: 25/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ANZsh2RQL1c>

Una película que reflexiona sobre la mente humana. El cine experimental y sensorial. Indica que los que llegan a Hollywood terminan ricos, frustrados o enloquecidos.

Carl G. Jung (1970) Con respecto a *Mulholland Drive*, la relaciona con la búsqueda de identidad que sufre el interior de cada persona, lo que cada uno ve ante su propia imagen. Afirma también que, “quien va hacia sí mismo corre el riesgo de encontrarse consigo mismo”. El espejo hace al ser humano ver ese rostro que nunca se muestra al mundo, cómo este es cubierto con máscaras actrices que cubren el verdadero rostro de quién es realmente el ser humano.

En el cine es fundamental la sensación de lugar porque genera la ilusión y predisposición para ser llevado a otro mundo. Cada historia posee un mundo propio, un ambiente y una atmósfera que se trabajan para dar la sensación de lugar. En sus películas, las luces por ejemplo representan el estado de ánimo de los personajes. “La luz puede cambiarlo todo en una película, incluso un personaje. Adoro ver salir a la gente de la oscuridad” (Lynch, 2008:45).

Fole (2016) Señala que Lynch es un revolucionario de los márgenes de Hollywood. Con sus películas no busca ganar grandes cantidades de dinero, sino las realiza como arte al servicio de todo su público. Konstantin Stanislavski, indica que su intención era potenciar las sensaciones, aun así si esto implica dejar de lado a la narración, encargarse de llevar a los espectadores más allá, a zonas inexploradas, vivir el cine, y eso es posible despertando los sentidos.



Figura No 62. Lynch (1986) Blue Velvet. / F. Acceso: 25/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=m2QEKdlAUDE>

David Lynch sigue una estética parecida a Jean-Luc Godard. No acepta condiciones pre propuestas, sino refleja las historias y sus pensamientos en sus películas.

Lynch (2012) Hollywood y sus películas recurren siempre a las mismas tramas puestas en escena de la manera tradicional, en este sentido el cineasta da un paso más allá en cuanto a innovación de nuevas formas de contar relatos y temas como: problemas familiares, asesinato, mafia, sexo y amor. Lo que diferencia a Lynch de los demás es que lo importante para él no es lo que se explica sino cómo lo hace.

Otra obra famosa de David Lynch es la serie experimental “Twin Peaks” (1990-1991). Precursora de la Edad de Oro de la Televisión.



Figura No 63. Lynch (1990-1991) Twin Peaks. / F. Acceso: 26/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=PXF3dh5aZAc>

Hace parodia de las telenovelas y luego las reinventa, logra transformar la cultura popular en un cine independiente pero con gran éxito comercial. “Twin Peaks” es rico en alcanzar momentos de suspenso, utiliza las características de elementos “lynchianos”. Relatos televisivos, transformados en obras de arte. Hilos narrativos que pueden o no suceder a la par o algunos crímenes que hay que ir resolviendo, dejando a un lado la importancia de estos y su solución, centrándose más en aspectos espirituales y humanos de los protagonistas.

Lynch no se concentra en dar claves o demostrar misterios desentrañándolos sino adentrarse en la psique y explorarla. Una de las características de Lynch es que nunca se sabe por dónde y con qué va a salir, ni a lo que hay que temer. En sus historias y películas lo real va de la mano con lo sobrenatural. Por un lado, están las películas cuyos personajes son reales, los cuales pueden ser explicados. Por otra parte, están los que son contruidos en base a lo inexplicable, lo irracional, el abrir a una puerta de especulación.

En películas como “Blue Velvet”, “Eraserhead”, “Inland Empire” y la serie “Twin Peaks”. Lo irracional y lo inexplicable ganan un peso absoluto, sus personajes son efímeros.

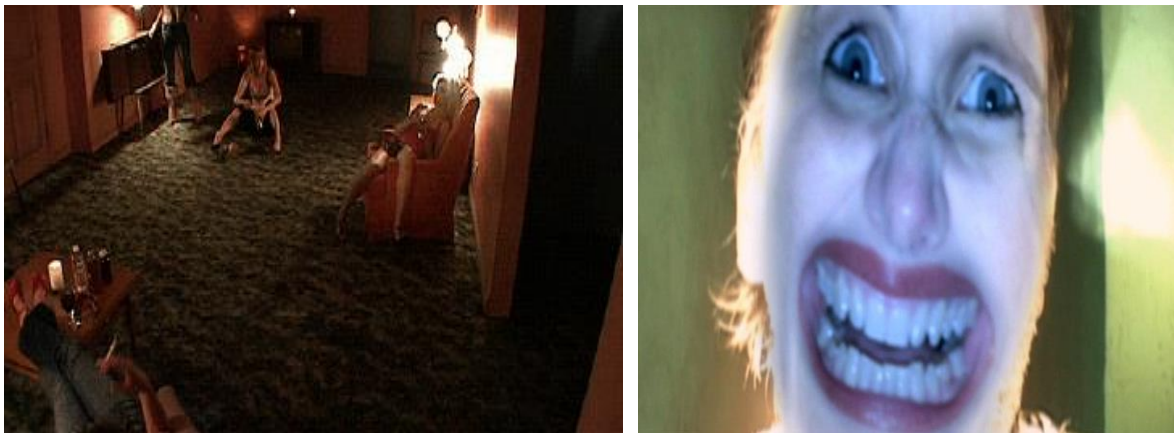


Figura No 64. Lynch (2006) Inland Empire. / F. Acceso: 26/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=vKk2eFV5cqA>



Figura No 65. Lynch (1980) The Elephant Man. / F. Acceso: 26/06/2016
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=sF19L00KbAI>

Simbología en películas de David Lynch

Entre las películas que mejor definen al universo “lynchiano” están: Inland Empire, Eraserhead, Mulholland Drive, Blue Velvet y Twin Peaks. Después de su fracaso con la película “Dune” (1984) introduce violencia verbal, sexo, fetichismo, sadomasoquismo, vicios, asesinatos y drogas con “Blue Velvet” (1986).

Las cortinas rojas que representan el paso al mundo subconsciente, las actuaciones en teatros e intérpretes que parecen salir de otro tiempo. El humor retorcido, el espectador

no se espera por tanto relaja la tensión. Estas creaciones dejan al espectador ir en busca de sus propias explicaciones. Aturdidos porque simplemente a veces no hay respuestas.

Lynch busca inquietar al espectador y llevar a la pantalla lo que en el mundo real no hay como hacer, pero lo que se imagina. Asegura que el tipo de cine que él se dedica a realizar ya no es viable.



Figura No 66. Lynch (2011) Crazy Clown Time. Video. / F. Acceso: 26/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=caWXt9lCVrc>

“El cine está cambiando dramáticamente, me gusta hacer películas experimentales para ser vistas en grandes pantallas, pero ese planteamiento está desapareciendo poco a poco.

“Vivimos unos tiempos extraños en los que Hollywood y sus grandes blockbusters se han tomado el mundo.”(Lynch, 2011)

Barney (2009) Señala que en las películas de Lynch todo es un misterio, el cual siempre lleva a cuestionarse ¿Qué fue eso?, en distintas partes de la película.

Lynch en una entrevista con Kristine McKenna (1973) afirma que su interés está en distorsionar estados de la conciencia y así empezó con la trascendencia mental desde 1973 en sus filmes, lo cual sigue utilizando hasta el momento. Asegura que la meditación no es algo que agrade a todos pero con tal de que a él le agrade logrará hacer un buen filme.

Sin embargo en sus películas conserva un humor que no interfiere con poder continuar con el filme y lograr hacer sentir miedo también. Saber llevar el hilo y no concentrarse mucho en el humor porque se puede caer en no volver a lograr en el espectador la sensación de miedo y entonces no será realmente suficiente.

Lynch asegura que por más rara que sea la película nunca se tiene libertad completa para realizarla, siempre se seguirán reglas establecidas. Su estilo de películas es hacerlas en blanco y negro, sabía que podría hacerlas igual de bien a color pero teniendo la posibilidad de elegir, escogía pues hacerlas en blanco y negro porque consideraba que era más apropiado para el periodo y los sentimientos y sensaciones que buscaba alcanzar. Le importaba más la textura que pensar en los colores, sin nunca asociar sus películas con las pinturas, siempre manteniéndolas por separado.

2.6 El cine Underground

De Negri (2009) concluye que el cine *Underground* es una corriente cinematográfica que está inscrita dentro de las vanguardias, se establece en la cuna del modernismo en Estados Unidos, desarrollo económico y liberalismo. Nace en la década de los cuarenta. La guerra estimuló migración y fuga masiva de intelecto, artistas de Europa y Estados Unidos de América fugándose del nazismo.

Se opone al cine clásico de Hollywood. Se lo considera como un cine artesanal, no tiene que ser necesariamente narrativo, pero si tener gran autoconciencia narrativa.

El cine *Underground* como último descendiente del surrealismo y dadaísmo, como parte de las segundas vanguardias: fenómenos ubicados desde finales de la Segunda Guerra Mundial hasta mediados de los años setenta.

Ferney (2010) Nueva York, Francia, Alemania, Japón, tienen influencias del Dadaísmo, cubismo y futurismo. A finales de los sesenta, varios cineastas de Nueva York, grupo “New American Cinema Group” formado por el productor Lewis Allen, con el

objetivo de hacer un tipo de cine radical y muy distinto al clásico de Hollywood. De este modo nace el cine *underground* o cine subterráneo. Ya que sus mentores iniciaron reuniéndose en una antigua estación de metro, garajes, sótanos o bodegas subterráneas. De ahí su nombre, el Cine Under como producto de la necesidad de realizar un cine que sea a bajo costo y difundirlo a un determinado público. Los filmes eran rodados con bajo presupuesto y en 16mm.

Son películas impuestas con esquemas de narración cinematográfica tradicionales y su lenguaje, se basa mucho en lo explícito. Ellos arrancaron todos estos estándares y abordaba temas tabúes como el sexo, drogas, violencia, prostitución, homosexualidad y sus personajes marginales. Dentro de este cine se encuentran quienes tienen talento y quienes no lo tienen.

Tiene una ruptura a términos económicos y crítica a valores morales de la sociedad norteamericana. A comienzos el Cine Under logró una posición política frente a la industria cultural, pero ésta según Tyler, también termina siendo absorbida para satisfacer a un público que si bien no es grande, consume, por lo tanto es un mercado.



Figura No 67. Daren (1947) Private Life of a cat. Filme experimental. / F. Acceso: 26/06/2016

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=QpR_UZz-BS4

Como primera directora del Cine *Underground* estadounidense es Maya Daren, otros como Jonas Mekas, George Manupelli, John Fless, Andy Warhol, Gregory Markopolous,

Bruce Conner, Keneth Anger, Ron Rice y John Waters, que se han destacado en sus películas y videos “underground”.

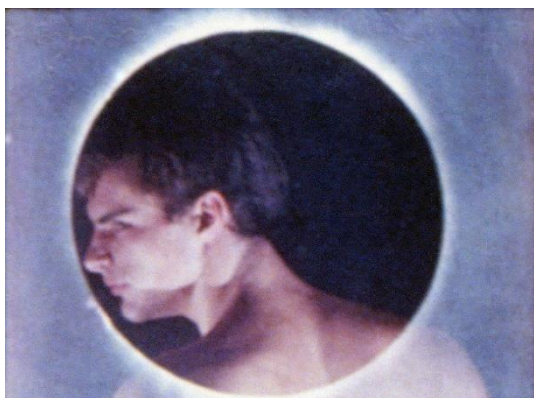


Figura No 68. Markopolous (1963) Twice a man. / F. Acceso: 28/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kL1TGvVUam8>

Sheldon (1967) El primero en utilizar el término “underground” fue el crítico cinematográfico estadounidense Manny Farber, en 1957 y lo usa para referirse a trabajos de directores que tuvieron un papel de anti arte en Hollywood, contrastando para resaltar diferencia con directores que hicieron películas con militares, vaqueras o con gangsters.

El término se utilizó como referencia metafórica a la cultura clandestina y subversiva que iban por debajo de los intereses y medios de comunicación tanto legítimos como oficiales. A finales de los años cincuenta el Cine Under empieza a ser usado para definir a los primeros cineastas independientes que operan por primera vez en San Francisco, California y Nueva York y posteriormente ocupando lugar en Gran Bretaña y Australia con “London Film-makers ‘Co-op”.

A finales de los setenta, algunos de sus cineastas se distancian de las connotaciones de alguna manera contracultural y psicodélica, vanguardista y experimental. Sin embargo, se mantienen a través de 1970 y 1980 para referirse al margen más contracultural del cine independiente. Luego el término estuvo abarcado por artistas como Nizk Zedd, vinculados al Cine de Transgresión y NO Wave Cinema, los cuales se establecieron en Nueva York desde finales de los años setenta e inicios de los noventa. A

principios de los noventa, el legado del Cine de Transgresión aportó una nueva generación que acoplaría al Cine Under con el arte Transgresivo.



Figura No 69. Korine (1997) Gummo. / F. Acceso: 26/06/2016

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=dA0Vxw_9e24

Entre sus características está la sexualidad como temas, lo asqueroso y repugnante, lo perverso y el morbo, lo artístico, los fetiches, los fenómenos, deseos entre otros. Muchas veces es un poco sobreactuado en diálogos y se utiliza mucho la cámara en mano y los movimientos de cámara también. Lo bizarro, el humor negro, la sátira, la burla y las imágenes explícitas en su contenido y en cuanto a la música utilizan mucho el punk y post-punk.



Figura No 70. Waters (1972) Pink Flamingos. / F. Acceso: 27/06/2016

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-RKgmEw6xZE>

Rasgos y características que lo delinean como género

- De tipo sociológico antes que estético, no busca verse bonito en lo absoluto.
- Distribución restringida y personalizada.
- Salas alternativas o improvisadas.
- Producción limitada y marginal.
- Facilita acceso a medios de producción a más realizadores.

Como espíritu de una generación en rebelión generalizada, ansiosa de una búsqueda de narrativa diferente, libertad sexual, relaciones familiares, inserción social de la juventud, rebeldía, inestabilidad política y social de permanente persecución ideológica, subversión y lo perverso.

De Negri (2009) El Cine *Underground* como hermano menor de un tipo de cine experimental, comparten dos características muy importantes:

- Están hechos al margen de la industria imperante, guiones de estructura alternativa.
- Ruptura en la forma y contenido, no pretende llegar a ser un producto de consumo masivo.

El Cine Underground, como un Cine Experimental deformado, explora nuevos rumbos en el lenguaje cinematográfico realizados a partir de presupuestos muy bajos. Busca ir en contra de lo establecido, la sociedad, sus normas, las temáticas e innovaciones técnicas. León (2005) Otras de sus características que lo siguen definiendo como un cine fuera de lo tradicional son:

- Sobreimpresiones.
- Cámara lenta.
- Cámara rápida.

- Rayado de celuloide.
- Pixelación.
- Juegos de luces, agua, fuego y texturas pictóricas.
- Películas collage.
- Rechazo hacia la técnica y cómo el cine comercial apeló a este.
- Utilización de objetivos amorfos (mejorar e intensificar experiencias sensoriales).
- Alucinación (efecto drogas).
- Distinción a la expresión naturalista.

Se lo puede definir en cuanto a temática y técnica, por querer caracterizar una renovación de la percepción, sino una renovación que implica desde la percepción, la forma de realizar cine, la forma de editarlo y luego exhibirlo.

CAPÍTULO III

REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Para la realización del proyecto se tomaron en cuenta cineastas y sus películas como referencia en cuanto a piezas de contenido y formato de estética. “Mulholland Drive” de David Lynch, “Nymphomaniac” de Lars Von Trier, “Excision” de Richard Bates Jr y “Un Perro Andaluz” de Salvador Dalí y Luis Buñuel.

3.1. Pre-producción

3.1.1 Idea

Trastornos psicológicos de una adolescente

3.1.2 Premisa

Es una historia no lineal de drama psicológico, en la cual “Vera”, la protagonista, está pasando de la fase de niñez a ser adolescente. Se enfrenta a trastornos psicóticos y psicológicos de ella y de su alter ego, quien la persigue todo el tiempo. Los sueños, las alucinaciones, los trances y la realidad no se distinguen bien, mezclándose entre generando confusión.

3.1.3 Sinopsis

Una adolescente y su madre viven en una casa donde ocurre un gran misterio. Cuando se mudan, Vera encuentra un hombre sucio, deforme y envuelto en una sábana abandonado y escondido en la casa y decide consérvalo en secreto de su madre la cual es alcohólica, ludópata y ninfómana. Se apropia de él y lo esconde en la casa del árbol. Vera decide llamarlo “Stivi”, un ser deforme sin habla y lleno de temor abandonado por su madre, es criado como mascota con cierta dulzura y perversidad ya que Vera sufre un tipo de desequilibrio mental presentando trastornos de una psicópata. Tienen una mala relación

de madre a hija que a duras penas cruzan las palabras necesarias. El rechazo de la madre hacia Vera es evidente generando en ella el mismo rechazo hacia su madre.

Vera decide llamarlo “Stivi”, un ser deforme sin habla y lleno de temor abandonado por su madre, es criado como mascota con cierta dulzura y perversidad ya que Vera sufre un tipo de desequilibrio mental, presentando trastornos de una psicópata debido al alcoholismo de su madre y su poco interés en ella. Tienen una mala relación de madre a hija que a duras penas cruzan las palabras necesarias. El rechazo de la madre hacia Vera es evidente generando en ella el mismo rechazo hacia su madre.

Vera vive cierto tipo de episodios psicóticos en los cuales ella ya no puede distinguir que es la realidad y que es alucinación. Es perseguida por su alter ego quien se burla de ella además de padecer un fetiche sexual por los caballos, único regalo que obtuvo de su padre cuando era una niña. Vera se masturba constantemente pensando en ellos y surge cierta obsesión de Stivi hacia Vera, obsesión que no se sabrá si será pagada con la vida.

3.1.4 Presupuesto

Tabla No 1. Presupuesto

Rubro	Descripción	Costo Unitario	Cantidad	Unidad de medida	Costo Total
1.0	Gastos de pre-Producción				
1.1	Limpieza locación	\$30,00	1	salario	30,00
1.2	Alquiler de locación	\$200.00	1	Locación de rodaje	200,00
1.3	Alquiler de casa con piscina	\$50.00	1	Alquiler	50,00
1.4	Movilidad	\$15.00	2	Tanques gasolina	30,00
1.5	Tela negra	\$5.00	2	metros	10,00
1.6	Tela blanca	\$2.00	8	metros	16,00
1.7	Confección de vestuario	\$10.00	2	Vestuario	20,00
1.8	Colorantes vegetales	\$3.50	4	Frascos	12,50
1.9	Camisa blanca de cuello	\$10.00	1	Vestuario	10,00
1.10	Sostén blanco	\$11.00	1	Vestuario	11,00
1.11	Medias blancas	\$2.00	1	Par/ Vestuario	2,00
1.12	Toallitas desmaquillantes	\$4.00	1	Paquete	4,00
1.13	Papel calco	\$2.80	1	Paquete	2,80
1.14	Cinta masking	\$1.80	1	Rollo	1,80
1.15	Máscaras de caballo	\$30.00	2	Objeto/Vestuario	60,00
1.16	Marcador negro punta gruesa	\$1.00	1	Objeto	1,00
1.17	Leña	\$3.60	1	Atado	3,60
1.18	Broches de madera	\$2.50	1	Paquete	2,50
1.19	Guión cinematográfico	0%	1	0	-
1.20	Director	0%	1	0	-
1.21	Dirección	0%	4	Día	-
1.22	Dirección de Arte	\$100.00	1	Honorario	100,00
	Equipo Técnico				
1.23	Alquiler de: Cannon 5D Mark II, Objetivo 50 mm f/1.8, Tarjeta de memoria de 32 Gb, 1 Batería y cargador, 1 cable Usb	\$55,00	4	Día	220,00
1.24	Go-Pro	\$20.00	1	Día	20,00
1.25	Equipo de luces SEK	0%	3	Equipo	-
1.26	Trípode SEK	0%	1	Equipo	-
1.27	Tarjeta de memoria de 16GB	0%	1	Equipo	-
1.28	Computador Mac de escritorio	0%	1	Equipo	-

2.0	Gastos de Producción				
2.1	Movilidad	\$10.00	2	Tanques	20,00
2.2	Reparación de objetivo 50mm f1.8	\$60.00	1	Equipo	60,00
2.3	Comidas y bebidas	\$35.00	3	Día	105,00
2.4	Utensilios para comidas	\$6.60	1	Juego	6,60
2.5	Dirección de Fotografía	0%	4	Día	-
2.6	Protagonista	\$50.00	4	Día	200,00
2.7	Actor secundario 1	\$40.00	3	Día	120,00
2.8	Actor secundario 2	\$35.00	3	Día	105,00
2.9	Ayudante de producción	0%	4	Día	-
3.0	Gastos de Post-Producción				
3.1	Dirección de Edición	0%	7	Día	-
3.2	Movilidad	\$6.00	7	Día	42,00
3.3	Reparación de Cannon 7D	\$150.00	1	Equipo	150,00
3.4	Grabación de DVD	\$1.25	6	DVDs	7,50
4	Gastos de papelería				
4.1	Impresión	\$6.50	3	juegos	19,50
4.2	Anillado	\$2.00	3	Juegos	6,00
SUBTOTAL					1.648,80
IVA 14%					230,83
TOTAL					1.879,63

Fuente: Investigación Propia

3.1.5 Tratamiento

Distorciones en la mente de una adolescente, nos invita a hundirnos en una historia confusa entre la realidad y los sueños. El enfrentamiento entre la protagonista, sus deseos y sus trastornos nos permite entender o no las acciones de esta.

El videoarte tomó referencias de la película “Mulholland Drive” (2001) cuyo director y guionista es David Lynch. En cuanto a no buscar una trama comprensible fácilmente, donde considera más importante la experiencia y sus sensaciones que la razón. Lo irracional y lo inexplicable ganan gran peso junto a lo anormal y raro. Adoptando de este filme la búsqueda de identidad que sufre la protagonista en su interior y que en el videoarte es reflejado como su “alter ego” o su “otro yo”.

Tomando como referencia a Mulholland Drive, en el videoarte realizado las alucinaciones, lo onírico y la realidad, se mezclan dejando muy difícil descubrir cuando se está en un sueño y cuando no. En la película de Lynch todo está representado de cierta manera en que todo parezca la realidad. En el videoarte de igual manera las escenas no se distinguen bien entre qué es alucinación, sueño, trance o la realidad, debido a que la mayoría de sus escenas están elaboradas bajo la misma composición y estética visual.

En Mulholland Drive las protagonistas son las mismas, sin embargo muy opuestas en cuanto a su rol y su físico. Los roles de los personajes se invierten. En el videoarte “Vera”, la protagonista y su alter ego son las mismas incluso en el físico es la misma persona, sin embargo son opuestas en cuanto al comportamiento. Vera y su alter ego a pesar de lucir como la misma persona, el alter ego busca poder sobre la otra, influenciándola y manipulándola. La misma protagonista genera una fusión de contraste de su personalidad entre ser capaz de reflejar la dulzura, ternura e inocencia a la perversidad, maldad y sarcasmo de sí misma. El filme es una abstracción que no se sabe bien de donde salen los personajes si de la fantasía o de la realidad pero reflexiona sobre la mente humana. Permite al espectador ir en busca de sus propias explicaciones, aturdidos por no encontrar las respuestas que simplemente a veces no las hay.

La segunda película que fue tomada como referencia es “Excision” (2012) del cineasta Richar Bates Jr. En cuanto a su tratamiento de lo bizarro, explícito, perverso y lo desagradable. En el videoarte lo hace de una manera más sutil. En el filme de Bates la protagonista tiene una relación extraña con la sexualidad, lo tabú, aquello que está visto y todo pensarían que está mal. Richard Bates se basó en la exploración de la zona de un terror frío con “Blue Velvet” de David Lynch y “Ghost World” de Terry Zwigoff.

Entre las características de la película que fueron tomadas como referencia son: la relación con respecto a lo onírico, la manifestación del lado oscuro de la personalidad del ser humano. La historia y construcción de escenas y personajes se separa de los valores conservadores de la clase media. Al igual que el filme trata la decencia y moral burguesa en modo de parodia sarcástica. La estricta y severa madre quien está muy alejada de su

hija, la opresión del entorno familiar, las desavenencias de madre a hija. En el caso del videoarte la única preocupación de la madre es el alcohol y los hombres. No retracta la figura femenina como víctima sino le otorga cierto poder.

Transgrede la moral convencional y un especie de tratamiento gore, perverso o enfermizo para los delirios, incluye la ironía del personaje con la religión. En ambos tanto en el filme de Bates como en el videoarte el tratamiento con la sangre lo hace desagradable, sin embargo opera con esta de manera distinta, como algo natural, la menstruación de una adolescente al pasar la etapa de la infancia y pubertad. Brinda la perspectiva de una adolescente de manera inusual. La protagonista tanto en el filme como en el videoarte tiene sueños húmedos y aberración por la sangre, además de un fetiche sexual por los caballos.

Un delirante imaginario hormonal y desequilibrio psicológico de la protagonista, con momentos cuasi surrealistas. La psicopatía del personaje es lo que hace que el espectador cree una distancia con el personaje y la película o por lo contrario un acercamiento. En cuanto al tratamiento de planos, existen plano breves y concisos, un tratamiento directo, planos medios fijos, primeros planos, planos detalles y planos generales, movimientos de cámara y cortes bruscos entre escenas.

La tercera película tomada como referencia es “Nymphomaniac” (2013) del cineasta danés Lars Von Trier. La utilización de juego de tabúes y censuras para cuestionar. Filme donde el sexo no es el único papel primordial a pesar de que sea lo más explícito. El director asegura escribir de sí mismo cuando escribe, viéndose a sí mismo en los personajes, de los dos lados de una misma persona. (Lynch, 2014).

El sexo no solo como sexo, sino como conexión de la alegría con el sufrimiento. Basándome principalmente en que el filme topa temas de la moral y los valores. En la película de Lars Von Trier la moral es cuestionada al ver que el personaje ninfómana lo hace ver como algo normal, que no está ni estará mal para ella jamás. En el videoarte la protagonista no se cuestiona que es lo que está bien o mal, no se rige a la moral ni valores. Ella piensa que lo que hace, piensa o sueña es completamente normal y no haya ninguna

falla en eso. El masturbarse constantemente pensando en caballos, su aberración por la sangre y el cuidado hacia un ser deforme es para ella algo totalmente dentro de lugar, lo acepta y le agrada. ¿Quién dice qué es lo correcto o lo incorrecto, lo aceptable y lo rechazado. Las protagonistas aman y aceptan su adicción y condición, para ellas es solo parte de sí.

El contenido del videoarte encuadra con la película “Nymphomaniac” al ofrecer desde una enigmática reflexión sobre los límites de la sexualidad, el buen y fresco humor, la liberación sexual abundante, el rol de la música, la ironía de la religión y literatura. La intención de responder ardua, franca y rebeldemente la pregunta de Freud ¿Qué desea una mujer?.

Un padecimiento que como toda adicción lleva a límites denigrantes controlando la mente humana y la vida de la persona con trastornos psicológicos, vacíos emocionales o tragedias vividas.

Ofrece multitud de sublecturas ocultas, la carne y el espíritu, las nociones del bien y el mal, la moral. Con respecto a la música, su fusión dentro del video es desde la más fuerte y corte más brusco hasta la más dulce, delicada y acogedora. La protagonista y su intimidad lamentable y destrucción del entorno de sí misma por su sexo “enfermizo” o trastornos, fetiches u obsesiones sexuales.

Maldad en la personalidad desde la infancia, desde una perspectiva no tan retorcida y más bien sutil, debido a su entorno familiar. El descubrimiento de su sexualidad y la experimentación y exploración de su cuerpo durante la pubertad. Fallas en la organización mental, traumas desde su infancia hacia adelante, la búsqueda de ese placer sin nombre y el cuerpo como instrumento “desafectizado” y a su vez buscando la manera de consentirse, por falta de cariño y atención.

En cuanto al uso de planos, se destacan en ambos, la película y el videoarte, el juego de planos dinámicos, planos detalles, movimientos de cámaras, primeros planos

explícitos y planos arriesgados como picados y contrapicados, el corte de escenas y el paso para las próximas.

La cuarta y última película tomada como referencia es “Un Perro Andaluz” (1929) de Salvador Dalí y Luis Buñuel. Como diferencia del cine tradicional, donde el autor se esfuerza por mostrar al espectador la realidad, tal y cómo este quiere que se vea. En el surrealismo y el cine experimental esto no sucede. “Un Perro Andaluz” una película característica del surrealismo, con una narrativa revolucionaria. No cuenta con una trama tradicional y estructural, la cual funcione dentro de un orden lógico de los acontecimientos. En el filme no se puede señalar de manera puntual su inicio, su desarrollo y desenlace. Las acciones tanto en el filme como en el videoarte no suceden ni transcurren de manera lineal.

De referencia también se tomó la sucesión de imágenes que estimulan los sentidos y el subconsciente del espectador. “Un Perro Andaluz” fue creada a partir de sueños de ambos autores fusionados en una misma obra. Autores que al crear esta obra no buscaba una explicación ni que el espectador se la dé, sino simplemente alterar al espectador, sus sentidos, emociones y pensamientos. Méndez (2011) Buñuel denomina este tipo de narración que es capaz de reflejar la capacidad y funcionamiento de la mente humana mediante una asociación de ideas, “Decoupage”.

Más referencias del filme tomadas para la realización del videoarte son los saltos en el tiempo, los límites espaciales no están definidos ni coherentes y no lo busca ser tampoco. Sus personajes aparecen en cualquier lado. Ruptura de continuidad que permite remitir al sueño o delirios, dos estados de la mente con secuencias insólitas. Surgen imágenes tras otras sin tener un hilo de coherencia y sentido. Deja de lado el control de la razón y permite fluir libremente las ideas y guiar al espectador hacia esta libertad. El filme utiliza los montajes alternos y paralelos, historias que ocurren simultáneamente y se cruzan en un punto.

En cuanto a los planos se utilizan mucho los planos detalles, primeros planos para intensificar el dramatismo, uso de planos picados, imágenes superpuestas y fundidos encadenados.

Reproducción de situaciones oníricas da lugar a diversas interpretaciones. El filme como lo aseguran los autores no se realizó para ser comprendido, sino para provocar y exaltar reacciones y sensaciones en el espectador, la interpretación es libre y persona, de igual manera en el videoarte. El espectador podrá amarlo u odiarlo pero no serle indiferente. La cámara como un ojo sin moral, ni tradiciones, ni prejuicios. Imágenes bizarras encadenadas sin la menor coherencia. Imágenes perturbadoras, sexuales y paralelismos. Ambigüedad del espacio provoca confusión. No tiene una moraleja, ni tampoco debe obedecer a una historia que se pueda comprender de manera racional, de eso se trata este cine estrictamente surrealista. La irracionalidad como punto para la creación. La psicología humana, un mundo de sueños, el pensamiento escapa de juicios de valor, censuras y prejuicios.

3.1.6 Ambientación de Arte y Locaciones

Tabla No 2. Ambientación de Arte y Locaciones

LOCACIÓN	REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	LOGÍSTICA Y DIRECCIÓN DE ARTE
Baño	Vera Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8	Luz natural a través de la ventana Luz tota en la puerta Espejo sucio Vera aparece en vestido blanco un poco manchado de sangre por sus manos y el cabello recogido. Tonalidad: Cálida
Habitación Vera	Vera Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Luz natural a través de ventana. Luz “tota” dentro de la habitación. Reloj, muñecas de porcelana, cuadro y caballos de madera. Pared roja con sombras. Vera con pijama color rosado salmón y cabello suelto y su alter ego con un vestido blanco largo y cabello recogido. Llama a Vera varias veces sonriendo sarcásticamente. Tonalidad: Cálida.
	Vera Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Luz “Tota”, principal, Vera con pijama color salmón y muñecas de porcelana, caballo grande madera y reloj. Pared roja. Vera juega con sus muñecas y escucha los gemidos de su madre, se levanta y se va. Tonalidad: Cálida
	Vera Cannon 5D y trípode y Luz “Tota” Objetivo: 24-105	Luz natural a través de la ventana y Luz “Tota” dentro de la habitación. Pared roja, muñecas de porcelana, caballo de madera y revista de caballos. Vera se masturba y Stivi la espía. Tonalidad: Cálida

Sala de estar		
	Madre de Vera Cannon 5D y trípode Luzes “Tota” y “Arri” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Luz “Tota” principal y luz “Arri” de relleno. Rostro de madre completamente desgastado, desmaquillado y manchado. Labios rojos, cabello despeinado, camisa roja con falda negra y mayas grises rotas. Botellas de trago, colillas de cigarrillo, máquina tragamonedas. Madre de Vera aun borracha la llama desesperada y cansada, en el peor aspecto. Tonalidad: Cálida
	Máquina traga monedas Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Luz “Tota” Máquina traga monedas, toma fija. Tonalidad: Cálida
Comedor	Vera y Madre Cannon 5D y trípode Luzes “Tota” y “Arri” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Luz a través de la ventana y luz “Tota y “Arri” de relleno. Rostro de madre de Vera maquillado y su cabello recogido. Vera lleva trenzas y su uniforme de colegio. Candelabros y velas rojas, espejo, platos de plata, carne cruda y copas de sangre. Tonalidad: Cálida
Habitación Cuna	Madre de Stivi Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Luz “Tota” Madre de Stivi con vestido negro largo, cabello largo suelto. Pared desgastada y pinturas de dinosaurios manchadas de humedad, un libro, una silla, una cuna blanca descolorida. Madre de Stivi mece la cuna y lee un libro. Tonalidad: Cálida
	Stivi Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8	Stivi envuelto en una sábana blanca con todo el cuerpo y el rostro sucio, descalzo tirado en el suelo. Tonalidad: Cálida
Pasillo	Madre de Stivi Cannon 5D y trípode Luz “Arri”	Luz “Arri” Iluminación desde atrás. Madre de Stivi parada en mitad del pasillo. Tonalidad: Cálida-oscuro.
	Madre de Vera y Madre de Stivi Cannon 5D y trípode Luz “Ari” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Luz “Arri”, Iluminación desde atrás. Madre de Stivi parada en el pasillo, mira pasar a la madre de Vera con una botella. Tonalidad: Cálida-oscuro

Jardín	Vera y Stivi Cannon 5D y trípode Objetivo: 24-105	Luz natural del día/tarde. Vera en uniforme y Stivi con un short viejo y sucio juegan en el jardín. Tonalidad: Natural/ fría
Piscina	Vera Go-pro Estuche protector anti agua Luz “Tota”	Luz natural del día y luz “Tota” desde afuera. Vera con un vestido blanco largo y el cabello suelto, flota y nada en la piscina. Tonalidad: Natural direccionada a cálida.
Casa del árbol	Vera y Stivi Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Luz “tota”. Stivi sucio y sudado lleva un short sobre una sábana blanca manchada y Vera en uniforme con trenzas en su cabello. Un plato de carne cruda con pedazos de pan. Techo rojo y tronco grueso de árbol. Tonalidad: Cálida
	Vera y Stivi Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Vera con pijama color salmón y un saco beige. Stivi sucio con el short viejo. Un libro, una sábana blanca sucia. Tonalidad: Cálida
Escaleras	Vera Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Vera vestida con una camisa de jean de cuello abrochada y un saco negro encima, unas botas azules de flores y pantalón negro. Su alter ego lleva la misma ropa pero su camisa desabrochada. Se encuentran y se observan. Tonalidad: Cálida- oscura
Sala	Vera madre de Vera e invitados Cannon 5D y trípode Luces “Tota” y “Arri” Objetivo: 50mm f/1.8 y 24-105	Invitados con una copa en su mano. Madre de Vera con falda, tacos, una botella y la copa en su mano. Vera con una camisa de cuello, un vaso de agua y otro vaso de sangre. Madre de Vera coquetea, bebe y baila mientras que Vera la observa con disgusto. Tonalidad: Cálida
Habitación madre de Vera	Stivi Cannon 5D y trípode Luz “Tota” Objetivo: 24-105	Stivi tras una ventana con la muñeca de Vera entre brazos, con cara perturbadora. Tonalidad: Cálida

Elaborado por: Melissa Svenson

3.2 Producción y Post Producción

3.2.1 Guión Literario

El videoarte contiene escenas y cortes abruptos tanto como partes lentas propios dentro de las características del cine experimental. La música como instrumento importante que acompaña las imágenes y la historia de manera adecuada.

A pesar de que la historia no se rija a una linealidad narrativa sus componentes es decir tanto sus planos, encuadres, personajes, música están fusionados de manera tal que si bien es cierto puede generar confusión, también le da un toque en el despertar de sensaciones del espectador creando la posibilidad de una interpretación personal o la comprensión en su totalidad.

Videoarte

“Vera”

Idea original de

Melissa Svenson

Guión

1. INT-BAÑO-DÍA

VERA (13) Está sentada en el inodoro y se ve a sí misma parada frente a ella delante del espejo, su alter ego, la mira con asco mientras Vera mancha sus dedos con sangre de su primera menstruación, se pinta los labios luego se levanta y pinta los labios de su otro "yo".

2. INT-HABITACIÓN VERA-DÍA/AMANE CER

Vera está acostada durmiendo con su muñeca a lado, poco después se despierta y al abrir sus ojos se observa de nuevo a sí misma parada frente a su cama mirándola con una sonrisa sarcástica y malvada en su rostro mientras la llama por su nombre varias veces.

VERA:

Vera, Vera, Vera (se fusiona con voz de Madre)

3. INT-SALA DE ESTAR-DÍA/AMANE CER

MADRE DE VERA (37) Está amanecida echada en el sillón de la sala de estar con una botella en la mano, aun borracha y desgastada llama a Vera por su nombre varias veces.

Madre:

Vera, Vera, Vera, Vera

4. INT-COMEDOR-DÍA

Vera y su madre están en medio del desayuno, ambas beben sangre y Vera comer carne cruda. El silencio es notorio, Vera mira a su madre y empieza a masturbarse pensando en caballos, su madre se disgusta y se va de la mesa.

MADRE:

Vera, Vera, Vera Basta!

5. INT-HABITACIÓN CUNA-TARDE

MADRE DE STIVI (30) mira por la ventan mientras mece la cuna de su futuro bebé, se sienta a leerle un libro.

6.INT-PASILLO-NOCHE

El fantasma de la madre de Stivi está parada en mitad del pasillo.

7.INT-HABITACIÓN CUNA-TARDE NOCHE

STIVI (28) abandonado tirado en el suelo envuelto en una sábana sucia, llorando con miedo en una penosa condición.

8.EXT-JARDÍN-TARDE

Vera va a buscar a Stivi para jugar, se mecen en el columpio, disfrutan, juegan persiguiéndose hasta que Vera se va y lo deja solo.

9.INT-PISCINA-DIA

Vera flota y nada en una piscina en su trance.

10.EXT-JARDÍN-DIA/NOCHE

Time Lapse

11.INT-CASA DEL ÁRBOL-NOCHE

Vera sube a la casa del árbol con carne cruda y pan para Stivi, lo alimenta, lo limpia y juega con el malvadamente maquillándolo en son de burla.

12.INT-ESCALERAS-NOCHE

Vera baja las escaleras y se encuentra con su alter ego, esperándola y mirándola desde abajo en el pasillo, espera que pase a su lado, y sonríe siniestramente con sangre en sus labios.

13.INT-SALA-NOCHE

Vera y su madre están en una reunión con invitados, mientras su madre bebe alcohol, baila y coquetea con un hombre, vera la mira con fastidio mientras cambia su vaso de agua por uno con sangre. cuando se van todos, vera se para frente a una ventana a mirar fijamente y poco después se sienta en una mesedora a acariciar en sus piernas uno de sus caballos.

14.INT-PISCINA-DIA

Vera flota y nada de espaldas en la piscina en un trance.

15.INT-HABITACIÓN VERA-NOCHE

Vera está jugando con sus muñecas sobre su cama y escucha a su madre teniendo relaciones en su habitación, se aturde y se molesta por los ruidos y gemidos fuertes, se levanta, se pone un saco y sale hacia la casa del árbol.

16.INT-CASA DEL ÁRBOL-NOCHE

Vera se sienta al lado de Stivi y le lee un cuento mientras acaricia la cabeza sudada de Stivi.

VERA: Solo crecen, sino que
enseguida saben que han de crecer y
Wendy lo supo de la forma
siguiente: Un día, cuando solo
contaba dos años estaba jugando en
un jardín, arranco una flor...

17.EXT-JARDÍN-NOCHE

Vera juega con caballos, danzan alrededor de la fogata y acarician a Vera todo el cuerpo llenándola de placer mientras Stivi aterrado y perturbado mira desde el atrás.

18.INT-HABITACIÓN VERA-NOCHE

Vera está acostada sobre una sábana blanca y sus caballos alrededor, tiene manchada su pierna con sangre.

19.EXT-JARDÍN CASA-TARDE

Casa general vista desde el patio.

20.INT-HABITACIÓN VERA-NOCHE/MADRUGADA

Vera está masturbándose en su cama con un libro de caballos a su lado, Stivi la está espiando excitado por verla, ella se da cuenta, se asusta y se tapa con la cobija de inmediato.

21.INT-PASILLO-NOCHE/MADRUGADA

Madre de Vera camina por el pasillo con una botella en mano mientras que el fantasma de la madre de Stivi está parada y la ve fijamente a medida que se aleja.

22.INT-SALA DE ESTAR-MADRUGADA

Toma fija de la maquina traga monedas de la sala de estar.

23.EXT-JARDÍN-MADRUGADA/DÍA

Vera es perseguida por Stivi, aterrada corre rápido con miedo que Stivi la alcance. Se alejan ambos, Vera corre por su vida y Stivi tras ella.

24.INT-HABITACIÓN MADRE DE VERA-NOCHE

Stivi parado mirando afuera de la ventana con la muñeca de Vera entre brazos.

3.2.2 Guión Técnico

Tabla No 3. Guión Técnico

PLANOS	ANGULOS
GPG - GRAN PLANO GENERAL	AN - ÁNGULO NORMAL
PG - PLANO GENERAL	AP - ÁNGULO PICADO
PA - PLANO AMERICANO	CP -ÁNGULO CONTRAPICADO
PM - PLANO MEDIO	AA - ÁNGULO ABERRANTE
PML - PLANO MEDIO LARGO	
PP - PRIMER PLANO	
PPP - PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO	
PD - PLANO DETALLE	
PS - PLANO SUBJETIVO	
OV.S - OVER SHOULDER	

No.	PLANO	ANGULO	MOVIMIENTO DE CAMARA	DESCRIPCIÓN	MONTAJE
1	PM Y PS	LIG.CP	CÁMARA EN MANO	ALTER EGO DE VERA LA MIRA CON ASCO.	NORMAL
ESCENA 1					
2	PP	AN	CÁMARA EN MANO	ALTER EGO DE VERA, SONRIE CON ASCO.	NORMAL
3	PA	LIG.CP	TILT UP	VERA Y SU OTRO YO PARAD FRENTE A ELLA.	NORMAL
4	PD	LIG.CP	TILT UP	VERA SE MANCHA SUS DEDOS Y JUEGA CON SU SANGRE.	NORMAL
5	PM	LIG.CP	CÁMARA EN MANO	VERA SE PINTA SUS LABIOS CON SANGRE	NORMAL
6	OV.S VERA/PM VERA	AP	CÁMARA EN MANO	VERA JUEGA CON SU SANGRE Y MIRA A SU OTRO “YO”.	NORMAL
7	PM	CP	CÁMARA EN MANO	VERA JUEGA CON SU SANGRE	NORMAL
8	OV.S VERA/PM VERA	AP	CÁMARA EN MANO	VERA SENTADA JUGANDO CON SANGRE	NORMAL
9	PD	AN	TILT DOWN	VERA SE LEVANTA, INODOR CON SANGRE ENTRE PIERNAS	NORMAL

10	PP	AN	CÁMARA EN MANO	VERA PINTA LOS LABIOS DE SU OTRO YO CON SANGRE.	FADE OUT A NEGRO
ESCENA 2					
11	PD	AP	CÁMARA EN MANO	RELOJ PARADO	NORMAL
12	PD	AP	CÁMARA EN MANO	CORONA DE CABALLO, APUNTA A VAGINA DE MUJER EN EL CUADRO.	NORMAL
13	PD	AN	CÁMARA EN MANO	TRES MUÑECAS DE PORCELANA.	NORMAL
14	PD	AN	CÁMARA EN MANO	MUÑECA DE PORCELANA CON CABELLO DORADO CON CABALLO DE MADERA AZUL.	NORMAL
15	PD-PM	AP	TILT DOWN	VERA SE DESPIERTA Y SE VE DE NUEVO A ELLA MISMA PARADA FRENTE A SU CAMA.	NORMAL
16	PA-PM	AN	ZOOM IN	ALTER EGO VERA PARADA FRENTE A LA CAMA CON UNA SONRISA MALVADA EN SU ROSTRO.	TRANSICIÓN FANTASMAL
17	PD	AN	FIJO	LABIOS DE VERA LLAMANDOLA POR SU NOMBRE.	TRANSICIÓN FANTASMAL
ESCENA 3					
18	PPP	AP	FIJO	MADRE DE VERA LLAMANDOLA Y BEBIENDO DE SU BOTELLA.	NORMAL
19	PA	AP /LIG.AA	CÁMARA EN MANO	MADRE DE VERA BEBE DE SU BOTELLA.	NORMAL
20	PD	AP/AA	RECORRIDO CUERPO	BOTELLA SOBRE PIERNAS CRUZADAS	NORMAL
21	PG	AN	FIJO	MADRE DE VERA RECUESTA SUS PIERNAS SOBRE MESA, LIMPIA SU BOCA Y REPOSA LA BOTELLA EN LA MESA.	NORMAL
22	PD	AN/CP	TILT UP	BOTELLA, COLILLAS DE COGARRO Y TRAGA MONEDAS.	NORMAL
ESCENA 4					
23	PML	AN	FIJO	MADRE DE VERA COME LAS TOSTADAS.	NORMAL

24	PML	AN	FIJO	VERA JUEGA CON LA COMIDA.	NORMAL
25	PML	AN	FIJO	MADRE DE VERA BEBE DE SU COPA DE SANGRE.	NORMAL
26	PM	LIG.CP	FIJO	VERA TOMA LA COPA Y RIEGA LA	NORMAL
27	PD	AN	FIJO	VERA DERRAMA SANGRE SOBRE CARNE CRUDA Y JUEGA CON SUS MANOS.	NORMAL
28	PP	AN	FIJO	VERA SONRIE	NORMAL
29	PD	AN	CÁMARA EN MANO	PIERNAS DE VERA BAJO LA MESA, SE TOCA LAS PIERNAS.	NORMAL
30	PM	AN	FIJO	MADRE DE VERA LA MIRA SORPRENDIDA Y LLAMA SU NOMBRE.	NORMAL
31	PP	AN	FIJO	ROSTRO DE PLACER DE VERA	NORMAL
32	PPP	AP	CÁMARA EN MANO	ROSOTRO VERA DE PLACER	NORMAL
33	PD	AN/AA	TRAVELLING IN	VERA SE MASTURBA	MENOR VELOCIDAD
34	PD	AN	CÁMARA EN MANO	VERA ACARICIA SUS PARTES SUBIDA EN EL CABALLO	EFEECTO DE IMAGEN BULGET
35	PD	AN	CÁMARA EN MANO	CABALLOS DE MADERA	EFEECTO DE IMAGEN BULGET/POKE
36	PP	AN	FIJO	VERA ROSTRO DE PACER, SE LAME LABIOS	NORMAL
37	PPP	AN	FIJO	VERA SE MUERDE LOS LABIOS	NORMAL
38	PD	AA	CÁMARA EN MANO	CABALLOS DE MADERA	EFEECTO DE IMAGEN BULGET
39	PPP	AP	FIJO	ROSTRO DE VERA, SONRIE Y ABRE SUS OJOS DELICADAMENTE.	NORMAL
40	PPP	AN	FIJO	VERA SONRIE CON PICARDÍA.	NORMAL
ESCENA 5					
41	PA	CP/AA	CÁMARA EN MANO	MADRE DE STIVI MIRA POR LA VENTANA MIENTRAS MECE LA CUNA.	FADE IN NEGRO EFECTO IMAGEN BAD TV
42	PD	AN	CÁMARA EN MANO	MADRE DE STIVI SOSTIENE UN LIBRO EN SUS PIERNAS.	EFEECTO IMAGEN BAD TV

43	PD	AP	CÁMARA EN MANO	MADRE DE STIVI SOSTIENE LIBRO CON SUS MANOS Y SE LO LEE.	EFFECTO IMAGEN BAD TV
44	PD	AN	CÁMARA EN MANO	MADRE DE STIVI MECE LA CUNA	EFFECTO IMAGEN BAD TV
45	PD	AP	CÁMARA EN MANO	CUNA SE MECE SOLA	EFFECTO IMAGEN BAD TV/ FADE OUT NEGRO
ESCENA 6					
46	PG	AN	FIJO	FANTASMA DE MADRE DE STIVI PARADA EN EL PASILLO	EFFECTO IMAGEN BAD TV
ESCENA 7					
47	PD	AN	CÁMARA EN MANO	STIVI ENVUELTO EN UNA SABADA Y SUS PIES SUCIOS.	NORMAL
48	PM	AN	CÁMARA EN MANO	STIVI TIEMBLA PERTURBADO	NORMAL
49	PP	AN	CÁMARA EN MANO	STIVI TIEMBLA	MAYOR VELOCIDAD
50	PPP	AN	CÁMARA EN MANO	STIVI CON ROSTRO DE ENOJADO Y PERTURBADO.	NORMAL
51	PD	AN	CÁMARA EN MANO	PIES SUCIOS DE STIVI	MAYOR VELOCIDAD
52	PM	CP	CÁMARA EN MANO	STIVI LLORA	MAYOR VELOCIDAD
53	PPP	LIG. CP	CÁMARA EN MANO	STIVI BABOSEA	MAYOR VELOCIDAD/ FADE OUT NEGRO
ESCENA 8					
54	PD	CP	MOVIMIENTO 360	ARBOLES Y CIELO	NORMAL
55	PG	AA	CÁMARA EN MANO SEGUIMIENTO	VERA CORRE HACIA LA CASA DEL ÁRBOL	NORMAL
56	PD	AN	CÁMARA EN MANO	VERA SOBRE COLUMPIO DE RUEDA	NORMAL
57	PG	AN	FIJO	STIVI EMPUJA A VERA EN EL COLUMPIO	NORMAL
58	PML	CP/LIG.AA	CÁMARA EN MANO	STIVI CON MIEDO EMPUJA A VERA	NORMAL
59	PG	AN	FIJO	STIVI CORRE TRAS DE VERA	NORMAL
60	PA	AA	FIJO	VERA EMPUJA A STIVI EN EL COLUMPIO	NORMAL
61	PG	AN	FIJO	STIVI PERSIGUE A VERA Y ELLA SE ESCONDE	NORMAL

62	PML	CP	CÁMARA EN MANO	VERA EMPUJA A STIVI CON MIEDO EN EL COLUMPIO	NORMAL
63	PG	AN	FIJO	VERA Y STIVI JUEGAN	NORMAL
64	PD	CP	CÁMARA EN MANO	LUNA ENTRE LOS ÁRBOLES	NORMAL
65	PG	LIG. AA	FIJO	STIVI EN EL COLUMPIO SOLO DE ESPALDAS	TRANSICIÓN FANTASMAL
ESCENA 9					
66	PG	AN	FIJO	VERA FLOTANDO EN EL AGUA	MENOR VELOCIDAD
67	PP	AN	FIJO	VERA BAJO EL AGUA	MENOR VELOCIDAD
ESCENA 10					
68	GPG	AN	FIJO	TIME LAPSE	MAYOR VELOCIDAD
ESCENA 11					
69	PD	CP	CÁMARA EN MANO	VERA SUBIENDO LAS GRADAS	NORMAL
70	PS/PML	AP/AA	CÁMARA EN MANO	STIVI ACOSTADO EN EL SUELO	NORMAL
71	PS/PD	CP	TILT UP	VERA PARADA FRENTE A EL CON LA COMIDA	MENOR VELOCIDAD
72	PS/PML	AP/AA	CÁMARA EN MANO	STIVI MIRA A VERA Y LE SONRIE BIZARRAMENTE	MENOR VELOCIDAD
73	PD-PA	CP	TILT UP	VERA LE SONRIE A STIVI CON EL PLATO DE COMIDA ENTR MANOS	MENOR VELOCIDAD
74	PS/PM	AP	TRAVELLING IN	STIVI MIRA A VERA CON TERNURA	NORMAL
75	PA	CP	CÁMARA EN MANO	VERA PARADA FRENTE A STIVI	MENOR VELOCIDAD
76	PP	LIG. AP	CÁMARA EN MANO	STIVI MIRA A VERA	MENOR VELOCIDAD
77	PD	AA	FIJO	VERA REPOSA EN PLATO DE CARNE CRUDA SOBRE EL SUELO.	NORMAL
78	PM	AN	FIJO	STIVI COMIENDO	NORMAL
79	PM	AN	FIJO	VERA LIMPIA A STIVI	NORMAL
80	PP	AN	CÁMARA EN MANO	VERA LIMPIA A STIVI MIENTRAS ÉL COME	NORMAL
81	PM	AN	FIJO	VERA MAQUILLA A STIVI, BURLÁNDOSE DE ÉL	NORMAL
82	OV.S VERA/PM STIVI	AN	FIJO	VERA MAQUILLA A STIVI	NORMAL
83	PM	AN	FIJO	VERA MAQUILLA A STIVI	NORMAL

84	PP	AN	CÁMARA EN MANO/PANEO HACIA IZQ.	STIVI SDE ASUSTA DE LO QUE VERA HACE CON ÉL.	NORMAL
85	PD	AN	CÁMARA EN MANO	TELARAÑA DE CASA DE ÁRBOL	NORMAL
86	PG	CP	CAÁMARA EN MANO	STIVI LLORANDO SOLO DENTRO DE CASA DE ÁRBOL	NORMAL
87	PG	AN	CÁMARA EN MANO	STIVI LLORANDO SOLO	NORMAL
88	PPP	AP	FIJO	STIVI DESCONSOLADO	MAYOR VELOCIDAD
89	PA	CP	FIJO	VERA BAJA LAS GRADAS Y SE VE A SÍ MISMA	NORMAL
ESCENA 12					
90	PM	AP/AA	CÁMARA EN MANO	ALTER EGO DE VERA PARADO VIÉNDOLA	EFFECTO IMAGEN BULGET
91	PA	CP	FIJO	VERA LA MIRA FIJAMENTE	NORMAL
92	PM-PP	AP	CÁMARA EN MANO	VERA LA MIRA Y SONRIE CON LABIOS MANCHADOS DE SANGRE	EFFECTO IMAGEN BULGET
93	PM-PP	AN	FIJO	VERA PASA POR AL LADO	TRANSICIÓN FANTASMAL
94	PP	AN	FIJO	VERA DE PERFIL SONRIENDO CON LABIOS MANCHADOS DE SANGRE	NORMAL
ESCENA 13					
95	PG	AN	PANEO DE IZQ. A DERE.	GENTE REUNIDA EN LA SALA	EFFECTO IMAGEN DESENFOQUE/BLUR
96	PP	AN	CÁMARA EN MANO	VERA HARTA CON UNA SONRISA FINJIDA	NORMAL
97	PD	AN	CÁMARA EN MANO	VERA JUEGA CON EL VASO DE AGUA	NORMAL
98	PG	AN	PANEO DE DERE. A IZQ.	MADRE DE VERA SE LEVANTA A SERVIR TRAGO Y VERA CAMBIA DE VASO.	NORMAL
99	PD	CP	TILT UP	VERA CAMBIA EL VASO DE AGUA POR	NORMAL
				UNO DE SANGRE Y BEBE DE EL.	
100	PM-PP	AN	FIJO	MADRE DE VERA BAILA CON UN HOMBRE Y VERA LE TUERCE LOS OJOS.	TRANSICION FANTASMAL
101	PD	AN	CÁMARA EN MANO	FIGURA RELIGIOSA	TRANSICIÓN FANTASMAL

102	PD	AN	CÁMARA EN MANO	FIGURA RELIGIOSA	TRANSICIÓN FANTASMAL
103	PML	AN	FIJO	VERA PARADA EN LA VENTANA	NORMAL
104	PA	AN	FIJO	VERA SENTADA EN MESEDORA ACARICIENDO CABALLO EN SUS PIERNAS.	NORMAL
105	GPG	AA	LEVE PANEÓ DE IZQ. A DERE.	LA SALA VACÍA Y SOLO VERA SENTADA CON SU CABALLO.	FADE OUT A NEGRO
106	PD	AN	FIJO	LÁMPARA TITILANDO	NORMAL
ESCENA 14					
107	PG	AN	FIJO	VERA DENTRO DEL AGUA	MENOR VELOCIDAD
ESCENA 15					
108	PD	AN	TILT UP	VERA JUGANDO CON MUÑECAS	NORMAL
109	PD	AN	FIJO	VERA JUGANDO CON MUÑECAS	NORMAL
110	PM	LIG. CP	FIJO	VERA HACE QUE SUS MUÑECAS SE BESEN	NORMAL
111	PD	AN	FIJO	CABALLO DE MADERA	NORMAL
112	PM	AN	FIJO	VERA JUEGA Y ESCUCHA LOS GEMIDOS DE SU MADRE.	NORMAL
113	PA	AN	LEVE RECORRIDO	VERA SALE DE SU HABITACIÓN	NORMAL
114	PG	AP	PANEÓ DE DERE. A IZQ.	VERA CAMINANDO EN EL PATIO HACIA CASA DEL ÁRBOL.	NORMAL
ESCENA 16					
115	PG	AN	FIJO	VERA LLEGA Y SE SIENTA AL LADO DE STIVI.	NORMAL
116	PA	AN	TILT DOWN	VERA LEE UN CUENTO PARA STIVI	NORMAL
117	PA	LIG. CP	FIJO	VERA LEE UN CUENTO Y ACARICIA LA CABEZA DE STIVI.	NORMAL
118	PM	AN	CÁMARA EN MANO	STIVI SE TRANQUILIZA	NORMAL
119	PP	AN	CÁMARA EN MANO	STIVI ESCUCHA Y SE TRANQUILIZA	FADE OUT NEGRO
ESCENA 17					
120	GPG	AA	FIJO	VERA DANZA CON CABALLO ALREDEDOR DE FOGATA	FADE IN/ TRANSICIÓN FANTASMAL

121	PML	AN	FIJO	CABALLOS ACARICIAN A VERA Y STIVI ATRÁS ASUSTADO.	TRANSICIÓN FANTASMAL
122	PM	AN	FIJO	VERA SIENTE PLACER CUANDO CABALLOS LA ACARICIAN.	TRANSICIÓN FANTASMAL
123	PA	AN	FIJO	CABALLOS TOCAN CUERPO DE VERA	TRANSICIÓN FANTASMAL
124	PM	AN	FIJO	VERA SONRÍE DE PLACER	TRANSICIÓN FANTASMAL
ESCENA 18					
125	PD-PM	LIG. AP	RECORRIDO CUERPO	VERA ACOSTADA EN SU CAMA CON CABALLOS DE MADERA	NORMAL
126	PG	AP	CÁMARA EN MANO	VERA ACARICIA SU MUÑECA RODEADA DE CABALLOS.	FADE OUT NEGRO
ESCENA 19					
127	GPG	AA	FIJO	CASA DESDE EL JARRDÍN.	EFECTO IMAGEN VIÑETA
ESCENA 20					
128	PML	AP/AA	FIJO	VERA SE MASTURBA	NORMAL
129	PP	AP	FIJO	VERA CON EXPRESIÓN DE PLACER.	NORMAL
130	PS/PML	LIG. AP/AA	CÁMARA EN MANO	VERA DENTRO DE LA CAMA MASTURBÁNDOSE	NORMAL
131	PD	LIG. AA	CÁMARA EN MANO	STIVI ESPIANDO A VERA.	NORMAL
132	PM	AP	FIJO	VERA ROSTRO PLACER	NORMAL
133	PM	AN	FIJO	ROSTRO VERA, EXITADA	NORMAL
134	PP	AN	CÁMARA EN MANO	STIVI DISFRUTANDO VIENDO A VERA	NORMAL
135	PML	AN	FIJO	VERA SE DA CUENTA QUE STIVI LA ESPÍA Y SE ESCONDE.	NORMAL
ESCENA 21					
136	PG	AN	FIJO	MADRE DE VERA PASA POR AL LADO DEL FANTASMA DE LA MADRE DE STIVI CON UNA BOTELLA EN MANO.	NORMAL
ESCENA 22					
137	PD	LIG.AA	FIJO	MÁQUINA TRAGA MONEDAS	NORMAL
ESCENA 23					

138	PS/PML	AN	SEGUIMIENTO	VERA ES PERSEGUIDA POR STIVI.	FADE IN
139	PS/PG	AN	SEGUIMIENTO	VERA ES PERSEGUIDA POR STIVI.	TRANSICIÓN FANTASMAL
140	GPG	AN	FIJO	STIVI PERSIGUE A VERA HASTA EL FINAL.	FADE OUT NEGRO
ESCENA 24					
141	PML	CP	FIJO	STIVI PARADO EN LA VENTANA CON LA MUÑECA DE VERA ENTRE SUS BRAZOS.	FADE IN/ FADE OUT NEGRO

Elaborado por: Melissa Svenson

3.2.3. Plan de Rodaje y

Tabla No 4. Plan de Rodaje

TÍTULO: Vera			FECHA: 15 de Mayo del 2016			
HORA DE COMIENZO:			HORA DE FINALIZACIÓN:			
Equipo técnico: 8:00 am			Equipo técnico:23:00hs			
Elenco: 9:00am			Elenco: 22:30hs			
ESC	Locación	Decorado	Elenco	Efecto	Vestuario	Utilería y Observación
1	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Baño	Vera	Int-Día	Vestido blanco largo. Cabello recogido, sangre.	Juego de planos y contra planos en la misma locación.
2	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Habitación Vera	Vera	Int-Día	Vestido blanco largo y cabello recogido. Vestido pijama color salmón y cabello suelto.	Planos y contra planos de Vera y su alter ego en el mismo lugar.
3	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Sala de estar	Madre de Vera	Int-Día	Rostro con el maquillaje corrido, cabello suelto y despeinado, camisa roja y sostén blanco, falda negra y mayas grises rotas.	Juego dinámico de planos, cortes rápidos.
4	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Comedor	Vera y Madre de Vera	Int-Día	Vera en uniforme con trenzas y madre de Vera con camisa de leopardo y cabello recogido.	Planos, contra planos, planos subjetivos, cámara en mano, flashes de caballos mientras Vera se masturba.

11	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Casa del árbol	Vera y Stivi	Int- Noche	Stivi en short y muy sucio y Vera en uniforme, le lleva un plato de carne cruda.	Planos dinámicos. Iluminación cálida con sombras. Movimientos d cámara.
15	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Habitación Vera	Vera	Int- Noche	Un pijama color rosado salmón, cabello suelto.	Vera juega con muñecas de porcelena. Rostro de caballo grande madera.
18	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Habitación Vera	Vera	Int- Noche	Un pijama color salmón, sábana blanca, caballos de madera, sangre.	Sábana blanca sobre cama, Vera manchada de sangre rodeada de caballos.

TÍTULO: Vera

FECHA: 16 de Mayo del 2016

HORA DE COMIENZO:

HORA DE FINALIZACIÓN:

Equipo técnico: 14:30hs

Equipo técnico: 22:30hs

Elenco: 13:00 hs

Elenco: 22:00hs

ESC	Ubicación	Decorado	Elenco	Efecto	Vestuario	Utilería y Observación
5	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Habitación Cuna	Madre de Stivi	Int-Día	Vestido negro largo y cabello suelto largo.	Cuna antigua blanca y un libro de Peter Pan. Cortes rápidos.
6	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Pasillo	Madre de Stivi	Int-Noche	Vestido negro largo y cabello largo suelto.	Encuadre tras ventana pequeña, contraluz.
7	Hacienda “Santa Ana”	Habitación Cuna	Stivi	Int-Día	Desnudo solo envuelto en una sábana blanca.	Cortes rápidos.

	Bella Vista y Santa Anita					
8	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Jardín	Vera y Stivi	Ext- Día/Tarde	Vera en uniforme y Stivi en short café.	Juegan, cortes rápidos, movimientos de cámara. Luz natural del día.
13	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Sala	Vera, Madre Stivi, invitados	Int- Noche	Vera camisa de jean de cuello y saco negro. Madre en falda y camisa de leopardo.	Iluminación cálida, movimientos de cámara y juego de planos y contra planos.
16	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Casa del árbol	Vera y Stivi	Int- Noche	Vera con pijama color salmón, Stivi con short viejo y sucio.	Sábana blanca manchada y libro de Peter Pan. Encuadre desde la ventana. Movimientos de cámara.
17	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Jardín	Vera, Stivi y personas con máscaras de caballos.	Ext-Noche	Vera con pijama color salmón, Stivi desnudo y con short, ponchos rojos y máscaras de caballos. Todos están descalzos.	Planos dinámicos y variados. Iluminación fogata y luz “Tota”
19	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Pasillo	Madre de Stivi y madre de Vera	Int-Noche	Vestido negro largo para madre de Stivi y camión corto de seda blanco para madre de Vera.	Botella en mano y profundidad en el pasillo.

TÍTULO: Vera

FECHA: 17 de Mayo del 2016

HORA DE COMIENZO:

HORA DE FINALIZACIÓN:

Equipo técnico: 16:00hs

Equipo técnico: 21:00hs

Elenco: 16:30 hs

Elenco: 20:30hs

ESC	Ubicación	Decorado	Elenco	Efecto	Vestuario	Utilería y Observación
10	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Jardín		Ext-Noche		Time lapse
12	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Escaleras dentro de la casa	Vera	Int-Noche	Camisa de jean de cuello, saco negro, pantalón negro y botas azul oscuro.	Juego de sombras y planos.
20	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Sala de estar		Int-Día/tarde		Máquina traga monedas.

21	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Jardín	Vera y Stivi	Ext-Día/Tarde	Vera con pijama color salmón, Stivi con short marrón sucio y sin camiseta. Ambos descalzos.	Vera con miedo es perseguida por Stivi.	
22	Hacienda “Santa Ana” Bella Vista y Santa Anita	Habitación madre de Vera	Stivi	Int-Noche	Sin ropa tan solo un short marrón sucio.	Stivi con muñeca de Vera entre brazos. Toma fija unos segundos.	

TÍTULO: Vera

FECHA: 18 de Mayo del 2016

HORA DE COMIENZO:

HORA DE FINALIZACIÓN:

Equipo técnico: 17:00hs

Equipo técnico: 21:00hs

Elenco: 17:30 hs

Elenco: 20:30hs

ESC	Ubicación	Decorado	Elenco	Efecto	Vestuario	Utilería y Observación
9	Tumbaco San José de la Viña. Viña Alta lote 59	Piscina	Vera	Int-Día	Vestido blanco, cabello suelto.	Vera dentro del agua
14	Tumbaco San José de la Viña. Viña Alta lote 59	Piscina	Vera	Int-Día	Vestido blanco, cabello suelto.	Vera dentro del agua.

Elaborado por: Melissa Svenson

3.2.4. Storyboard

Figura No 71. Storyboard

Name of Project: VERA

Group Members: _____



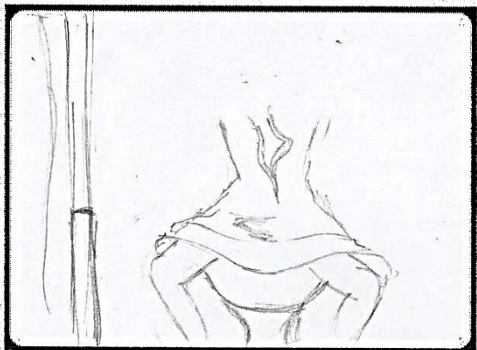
1/1 Plano subjetivo
plano medio vera + mira a vera 2
solo mirandola fijamente
Angulo: Normal



2/1 Primer plano vera 2, viendola
fijamente
Angulo: Normal



3/1 Plano General, vera + sentada
y vera 2 parada de perfil viendola
con asco
Angulo: normal



4/1 Plano detalle, vera + se
mancha sus dedos de sangre
Angulo: Normal



5/1 Primer plano vera + se
mancha y pinta sus labios
con sangre
Angulo: Normal



6/1 Overshoulder vera 2 y vera + en plano
medio, sentada viendo a vera 2
levantandose
Angulo: Normal

Name of Project: VEIA

Group Members: _____



$\frac{7}{8}$ overshoulder vera z y vera

1 en primer plano, levantado
de frente a vera z apunto del monchaio
Ángulo: normal



$\frac{1}{2}$ plano medio corto zenital vera

despertándose, se acomoda y
ve a si mismo parada frente a ella
Ángulo: normal



$\frac{2}{2}$ plano americano vera z parada

frente a la cama, la ve, sonrie y
llama a su nombre, acercamiento hasta...
Ángulo: normal.



$\frac{3}{2}$ primer primerísimo plano. labios

vera z, llamando a su nombre,
transición hasta...
Ángulo: normal



$\frac{1}{3}$ primer primerísimo plano. labios

modie vera, se amplia hasta
nacer recorido a su cuerpo
Ángulo ligeramente aberrante

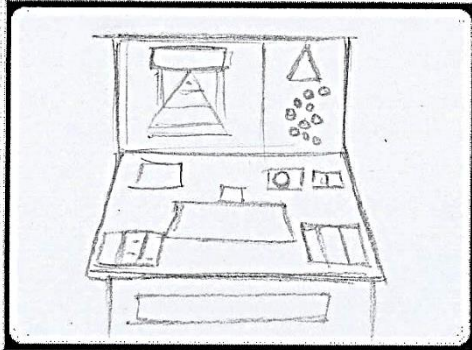


$\frac{2}{3}$ plano general. modie vera
zenital

hechada, recorido hasta llegar al
tragamonedas.
Ángulo ligeramente aberrante.

Name of Project: VERA

Group Members: _____



3/3 Plano detalle. Traga monedas

Ángulo: ligeramente aberrante.



1/4 Plano medio largo madre vera
la observa fijamente a vera comer,
mientras ella también come

Ángulo: Normal



2/4 Primer plano, rostro vera
con expresión burlosa, sonriente y
sarcastica

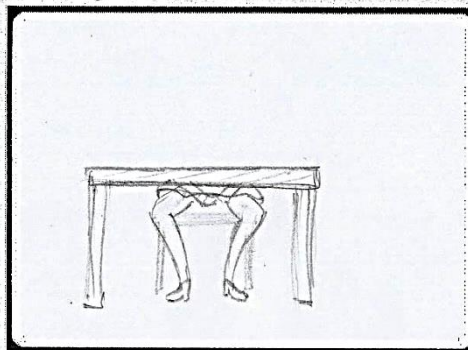
Ángulo: Normal



3/4 Plano medio largo vera jugando con
carne cruda y distraid.

plano subjetivo madre baja cámara
hasta...

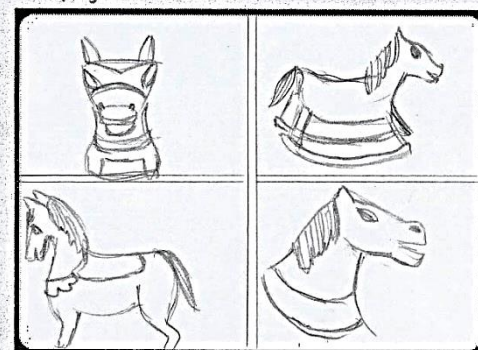
Ángulo: Normal



4/4 Plano detalle: Vera
empieza a masturbarse.

Acercamiento de cámara hasta negro.

Ángulo: Normal



5/4 Primeros planos: Caballos y
vera sobre caballo (Flashes)

Ángulo: Normal y ligeramente aberrante.

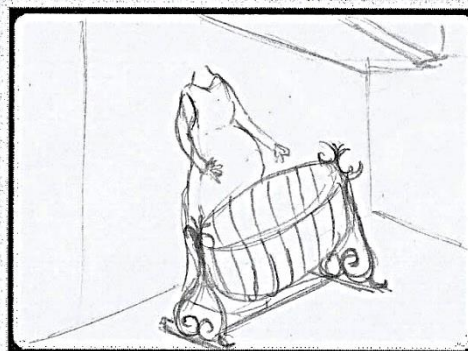
Name of Project: vera

Group Members: _____



$\frac{1}{5}$ Plano general aberrante:
Mujer de espaldas mesiendo moises
y cantando.

Ángulo: ligeramente aberrante.



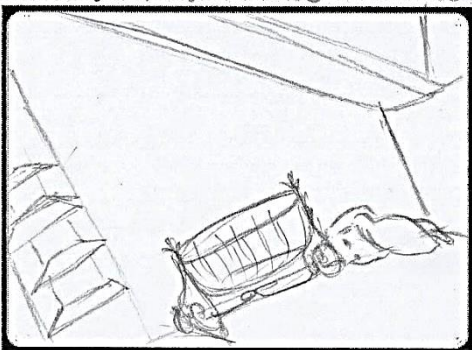
$\frac{2}{5}$ Plano medio corto, bodega myer
mesiendo moises.

Ángulo: ligeramente aberrante.



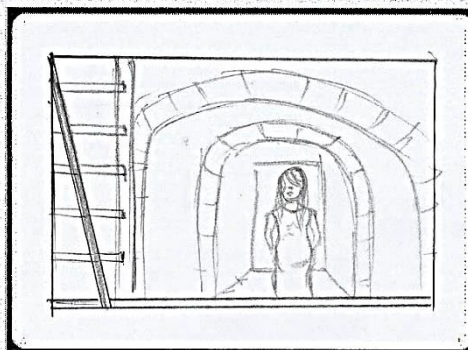
$\frac{1}{6}$ Primer plano: shvi acostado
envuelto en una sabana y se abre.

Ángulo: ligeramente aberrante.



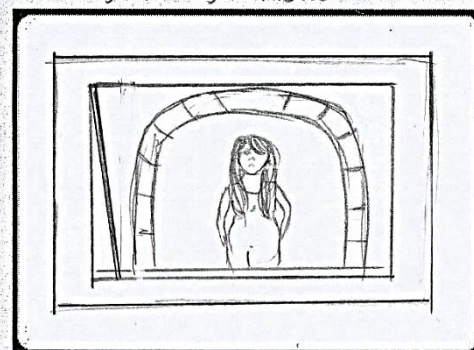
$\frac{2}{6}$ Plano general: shvi acostado
envuelto en sabana

Ángulo: ligeramente aberrante.



$\frac{1}{4}$ Plano general: myer
parado sin hacer nada, quieto.

Ángulo: normal



$\frac{2}{4}$ Plano americano: myer
parado.

Ángulo: normal

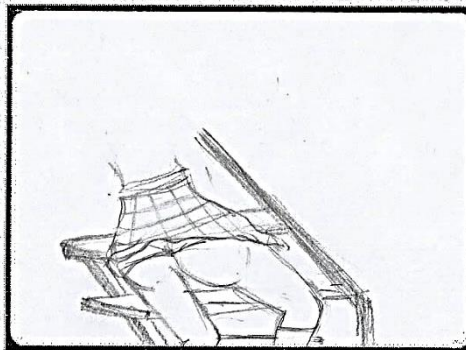
Name of Project: VERA

Group Members: _____



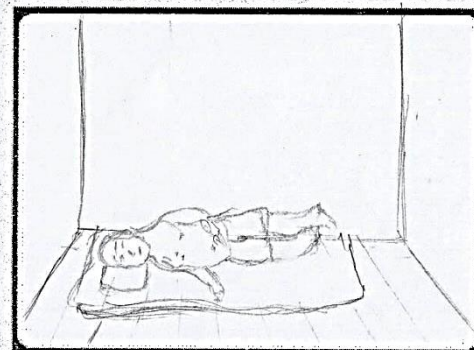
1/8 Plano medio largo: vera
ahogándose.

Ángulo: Normal



1/9 Plano detalle contemplado
vera calgas subiendo a la casa
del abuelo

Ángulo: Normal



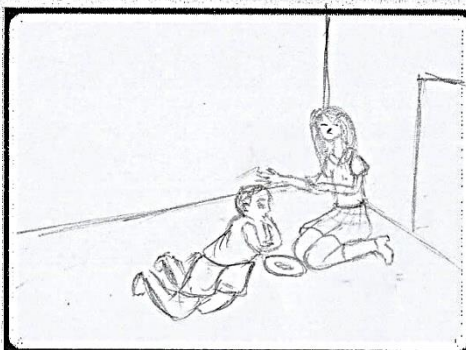
2/9 Plano subjetivo medio.
stivi acostado.

Ángulo: ligeramente aberrante



3/9 Plano detalle: vera le
da carne cruda en un plato
de comida

Ángulo Normal



4/9 Plano americano: vera
lo limpia, le maquillaje

Ángulo Normal



6/9 Primer plano: Perfil,
movimiento de cámara de
rostro vera a rostro stivi

Ángulo: Normal

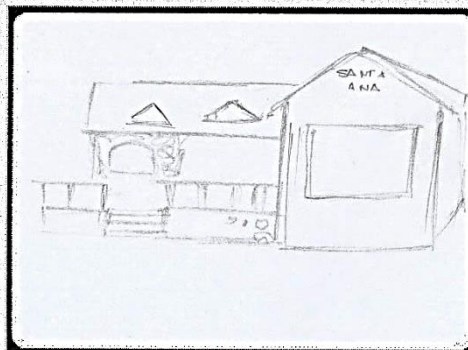
Name of Project: veia

Group Members: _____



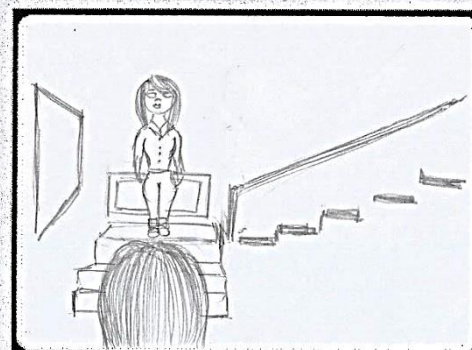
5/9 Primer Plano, stivi
viendo a vera.

Angulo: Normal

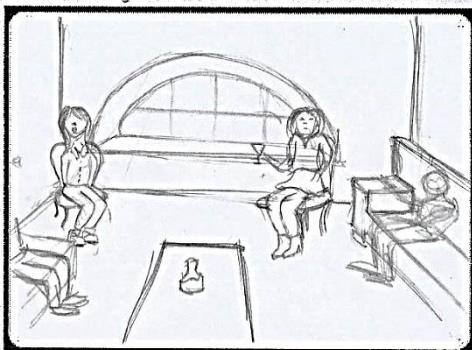


10 Gran Plano General, Time lapse
casa desde el jardin,
paso del tiempo de dia a noche

Angulo Normal



11/1 Vero + ve a vera 2, Provocativa
en el pasillo parada (Plano americano)
Vero + en las escaleras, baja y para de
Angulo Normal largo.



12/1 Estan en reunion de amigos, medio,
Vero incómoda y aburrida ve a su
madre borracha coqueteando con hombre

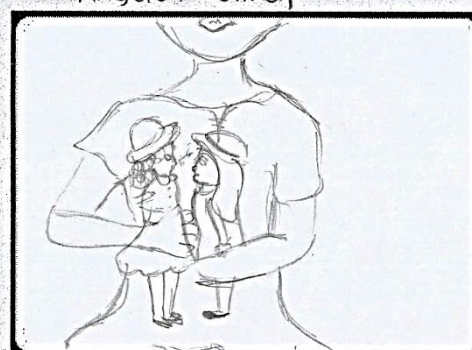
Angulo Normal

Plano general, medio y primeros planos



12/2 Todos se van y vera se
queda sola, sentada en silla
acariciando a caballo en sus piernas

Angulo: Normal
Plano medio

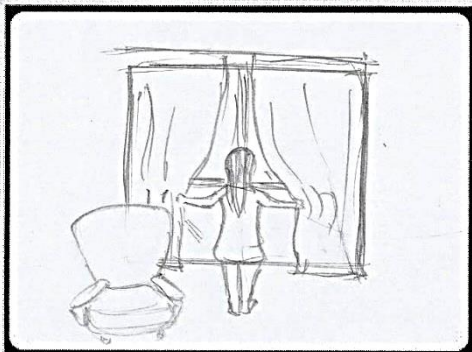


13 Vero esta jugando con
sus muñecas, escuchando a su madre
teniendo relaciones, se levanta y sale de
habitacion

Angulo: Normal

Name of Project: VERA

Group Members: _____



13 1/2 vera abre la puerta y sale
corriendo hacia la casa del
arbol Plano general
Angulo: Normal



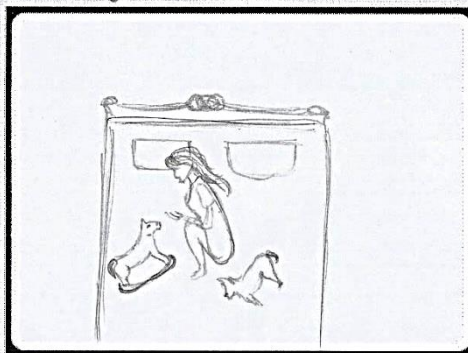
14 vera corriendo descalza
a cara de arbol
Gran Plano general
Angulo: Normal



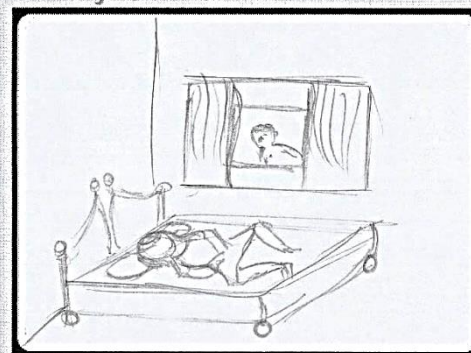
15 vera lee libro a stivi
Plano medios, primeros plano/
y detalles
Angulo: Normal



16 vera, stivi y caballos
vera danza con caballos
Planos general, medios y primeros
Angulo: Normal y
uglom. aberrante.



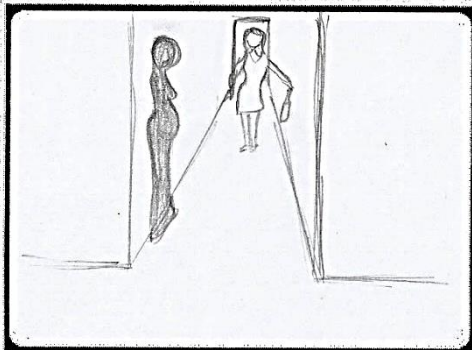
17 vera acostado rodeada de
caballos
Recorrido detalle pies a primero
torno
Angulo: Normal



18 vera masturbandose y stivi
la espia
Planos: medios, primeros, picado.
Angulo Normal y lg aberrante.

Name of Project: Veia

Group Members: _____



19 Plano general. Hacia Veia
para por pasillo y fantasma de
mujer al lado

Angulo: Normal

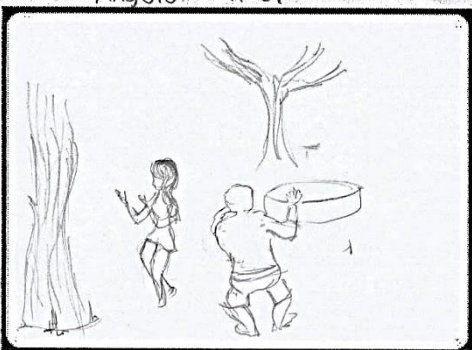


20 Locola mientras suena
condon Plano detalle

Angulo: Normal



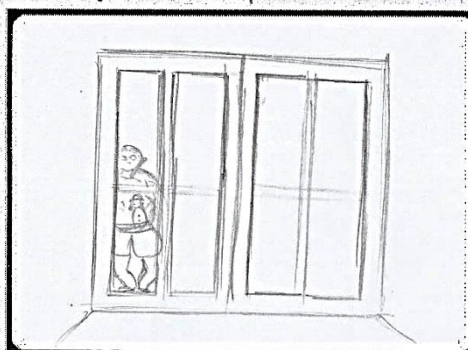
21 Negro, solo respirador
veia



22 Veia corriendo asustada
porque stivi la persigue

Plano General

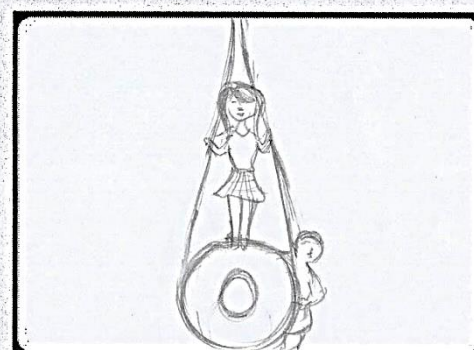
Seguimiento camera en mano



23 stivi asomado en ventana
con muñeca de veia

Plano medio largo

Angulo: Normal



Ext Veia jugando con stivi
Plano americano y general
conapicado.

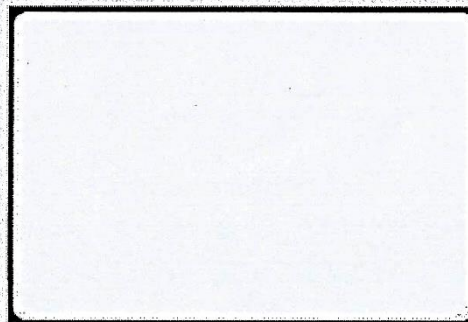
Angulo: lig. oblicuo y Normal

Name of Project: _____

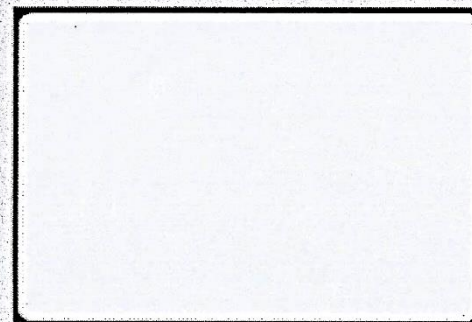
Group Members: _____



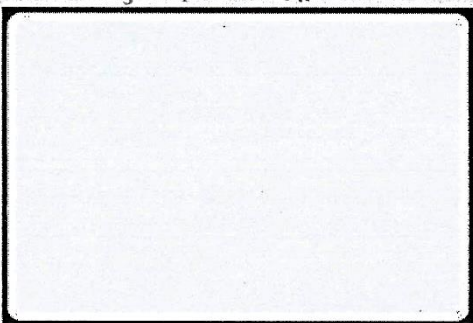
☐ Plano medio largo: vera
asomada en ventana, solo
mirando algo hacia afuera.
Ángulo: Normal.



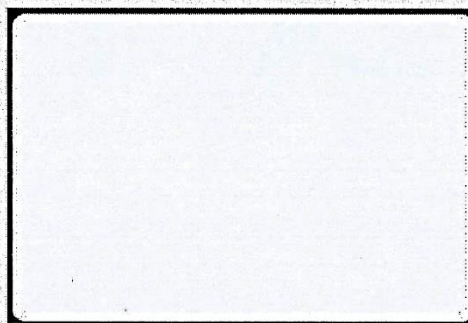
☐ _____



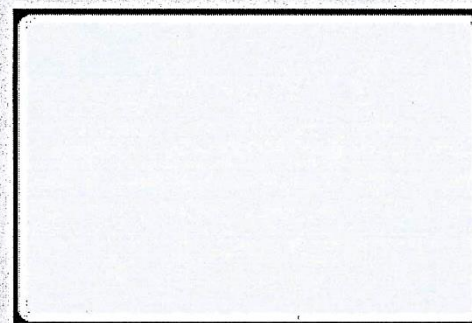
☐ _____



☐ _____



☐ _____



☐ _____

CONCLUSIONES

A continuación se detallan las conclusiones de este proyecto:

- ❖ El cine durante la primera mitad del siglo XX fue visto como un medio cultural muy dominante a nivel mundial, el espectáculo de masas más influyente y es por esto que se define como industria cultural. Nuevas formas de concebir y reflejar el espacio y tiempo a través del uso de avances estéticos, teóricos, técnicos y tecnológicos.
- ❖ El cine ha venido funcionando como instrumento trasmisor de las visiones, ideologías y representaciones de la realidad relacionadas con dominaciones culturales, económicas, ideológicas y sociales que determinan su configuración en cada momento y hace que se vaya adaptando a un contexto. Cumple el rol de difusor de valores, actitudes morales y estilos de vida y como su vínculo con la literatura, buscar sacar de aquello aburrido, singular y cotidiano algo extraordinario, encontrar lo especial dentro de una visión común. Aquí entra el cine experimental, un espacio donde se permiten los contrastes, el cuestionamiento moral de lo bueno y lo malo, personajes crueles o ambiguos y temáticas crudas y realistas donde entra el universo onírico, la sexualidad, el cine gay, feminismo, ideologías políticas y culturales, la ironía e incluso temas que involucran cierto grado de violencia situados dentro del margen que lo denomina como cine “contracultura”. Así el cine experimental influye fuertemente sobre el género underground, como una rama de este cine en la cual jóvenes de todo el mundo fueron influidos enormemente por actitudes marginales que unen distintas prácticas artísticas.
- ❖ Eisenstein consideraba el “éxtasis” a historias que lograban sobrepasar lo racional y que lleven al espectador a la identificación ideológica desde un sentimiento puro, el despertar de sus emociones que es precisamente lo que buscaba el cine experimental, dar un enfoque diferente a las historias comunes y repetitivas del cine tradicional y permitirse cuestionarse fragmentos de la realidad aceptados o rechazados por la sociedad.

- ❖ Las películas experimentales no se han visto nunca en salas de cine y es porque ni siquiera está dirigido a espectadores que paguen por su entrada sino a grupos pequeños minoritarios generalmente de especialistas de arte moderno, antropólogos, estudiantes, críticos o aficionados del cine. No tiene un público amplio debido a que no es comprendido por todos, es un cine que si bien puede ser amado y aceptado por el contrario puede ser un cine odiado que generar rechazo, pero jamás será un cine al que puedas serle indiferente. El cine experimental es considerado un modelo periférico que para entenderlo hay que tener en cuenta una mente abierta y perspectiva histórica.
- ❖ Debido a ser un cine libre y rebelado ante las normas y líneas del cine tradicional, puede tratar cualquier tema de cualquier forma o enfoque, su objetivo no es un cine comprendido por los espectadores sino un cine que despierta sensaciones y conlleva a diversas interpretaciones personales y el hallazgo de propias respuestas.
- ❖ A diferencia del cine de ficción que se centra en contar historias conducidas por personajes que son movidos por el deseo, luego entran en un conflicto y aquellos deseos generan que ese conflicto se vaya simplificando a medidas que transcurre el filme se vaya solucionando hasta llegar a final. El cine experimental busca separarse de la industria, invertir parámetros y destruir el valor de la “narratividad racional” dentro de un filme. Rompe con la continuidad de elementos y una lógica, se establece el simbolismo, los sueños, el psicoanálisis, temas tabúes y así trabajan en la manipulación de la realidad a través de imágenes tanto abstractas o realistas y el ritmo del montaje.
- ❖ En cuanto al videoarte, en los últimos años ha atravesado por un proceso de definición, no goza de un fijo término o concepto que lo describa como tal. El videoarte extrajo elementos del cine experimental y es por eso que algunos críticos del cine lo clasifican dentro de este género artístico. El arte como las expresiones humanas y la búsqueda de ese algo que nadie ha encontrado, de ahí se lo asocia con el videoarte, un complemento de fotografía y creatividad del artista. Sin embargo la relación del videoarte y la televisión nace en los inicios del video, a

partir de una necesidad mutua. El video requiere de un medio que lo emita y le otorgue un lugar dentro de la población, un medio que favorezca su expansión a través de la transmisión y por otra parte el videoarte ayuda a la televisión a romper con las lógicas del lenguaje comercial y convierte los usos funcionales del discurso en una reflexión y participación.

- ❖ Pero si bien es cierto que tienen una relación con el cine y la televisión escapa de estos dando lugar a una hibridación de artes y culturas. El videoarte ha estado ligado a la tecnología digital y en la actualidad debe competir con otras ramas como el net art, el streaming media y la animación digital. Sin embargo el video ha florecido dentro de las visuales y ha seducido a muchos artistas a sumergirse en este mundo.
- ❖ El cine y el videoarte, ambos utilizan la imaginación como punto para la creatividad, pero el videoarte es creativo con todo lo que concierne a su entorno. El videoarte como medio por el cual se expresan problemáticas y realidades sociales, mientras que el cine toma estas temáticas pero con el fin de volverlas fantasías o sátira.
- ❖ Este gran género el videoarte, como el cine experimental propone libertad al creador, dándole la posibilidad de expresarse con todo lo que considere necesario o relevante sin depender de juicios de valor, prejuicios que intenten guiar o modificar la línea de su obra. Precisamente escapa de las formas lineales de las narraciones y se centra en producir sensaciones, sentimientos, deseos y diversas interpretaciones mediante nuevas formas y efectos que tratan la imagen mediante el video.
- ❖ El espectador del videoarte ya no es un buscador pasivo del significado, el cual observa, analiza y reflexiona para generar una crítica sino se convierte en un interpretador de la obra que ubica su mirada en determinada obra con su realidad u otra, es capaz de entender más allá de lo que se muestra repetitivamente en el cine estructural sino un participante que interactúa con dicha obra. Permite que mediante sus colores, sonidos, texturas, imágenes, mensajes, personajes y planos encuentres como espectador una identidad y una existencia dentro de esa

identidad. Te permite abrir tus sentidos y comprender que más allá de encontrar un significado a todo, encuentres experiencias puras por medio de los sentidos.

- ❖ A pesar que el videoarte consolida el arte antiguo con el contemporáneo y sale de estar solo al alcance de galerías, museos y colecciones muy privadas a ser parte de un dominio público. De hecho algunos video artistas han optado por nuevas narrativas que van en busca de un realismo dentro las normas televisivas como otros cuyas obras se alejan de un contenido que pueda ser transmitido en televisión. Esta fusión de artes visuales con nuevas tecnologías hizo que los artistas se enfoquen en la idea y el cómo volver esta idea una experiencia vivencial lograda a través del video.
- ❖ En lo personal antes de realizar esta investigación, el cine experimental no era ni mi género favorito ni con el que más me identificaba o allegaba, de hecho desconocía muchos de sus secretos. A pesar de no sentirme familiarizada con este género, a medida que la investigación continuaba pude ir comprendiendo que es un mundo donde las normas, las reglas y características estáticas desaparecen y la libertad y creatividad juegan un papel primordial. El hecho de enfocarse más en el cómo de la historia que en el qué, demuestra que es un cine inteligente que no tiene como fin darle al espectador una conclusión, o una historia entendible para su mente, sino dejarlo utilizar sus mágicas herramientas que serían los sentidos y comprender más allá de lo que se muestra, dejando al libre albedrío un significado propio, una interpretación o sentido. Es mucho más abierto que el cine tradicional ya que en lugar de darle al espectador todo desglosado, juega con la mente humana.
- ❖ Es por esto que me interesé cada vez más en el tema, saber que es un género que puede ser amado u odiado, nos recalca que no es un cine para todos, es un cine especial lleno de significados y simbolismos que muchas veces no son evidentes ni explícitos. Nos ofrece ir en busca de nuevos caminos e ideas. Junto con el cine Underground me llamó mucho la atención el hecho de poder tratar temáticas muchas veces tabúes como la sexualidad desde un enfoque distinto e incluso artístico. La belleza de representar temas de la realidad de una manera tan natural y sin vergüenza, listo para mostrarse al mundo que este apto para comprenderlo o

admirarlo, cuando hoy en la actualidad en nuestra cultura ecuatoriana es una lástima que no haya ni inversión para su realización ni tampoco el público suficiente para sostenerlo.

- ❖ Con respecto a mi experimentación tanto personal como profesional fue realmente útil desde la parte de investigación y centrarme en el tema, uno que no dominaba ni tampoco era con los que más me identificaba en cuanto a gustos, sin embargo el hecho de lograr crear una pieza experimental desde su pre producción, el elaborar y organizar todo para un buen producto final, su producción y realización, ponerla en pie, lograr que cada uno de los planos imaginados quedaran incluso mejor que lo previsto, los descubrimientos e ideas que surgían durante el rodaje, la experiencia de poder dirigir un producto propio con la mejor disposición del equipo, todo esto hizo posible mi trabajo. Un trabajo que significa experiencia y que la experiencia significa aprendizaje.
- ❖ Un aprendizaje de no solo conocer temas teóricos sino poderlos poner en práctica y admirando cineastas impresionantes experimentar, crear, equivocarse, intentarlo de otra manera, lograrlo y la satisfacción de ver el producto final y sentirse orgulloso de uno mismo no lo cambio por nada. Fue un espacio tanto en la teoría y más que nada en la práctica para desenvolverme libremente pero con fundamentos, me ayudo a comprender que el cine experimental no es simplemente un cine que no se entiende sino un cine que te da la oportunidad de entenderlo si te da el gusto, incluso te brinda distintas formas de hacerlo. Una oportunidad para aprender, jugar, probar, intentar, fallar, mejorar y alimentar cada uno de sus complementos incluso desde cada movimiento de cámara y lograr finalmente una obra propia que rinde admiración a los cineastas nombrados y a la libertad de creación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albera, F. (2005). *La vanguardia en el cine*. Buenos Aires: Manantial Texturas.
- Baigorri Ballarín, L. (1997). *El Video y las vanguardias históricas*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- Baigorri, L. (2004). *Video: Primera etapa*. Madrid: Brumaria.
- Barney, R. (2009). *David Lynch Interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Belmonte Navarro, A. (29 de Diciembre de 2009). Historia del Cine Experimental. *Pasión Silente*. Recuperado el 28 de Mayo de 2016, de Historia del Cine Experimental
- Bradley, F. (1999). *Surrealismo*. Londres: Ediciones Encuentro.
- Cubitt, S. (1991). *Timeshift. On Video Culture*. New York: Routledge.
- Debray, R. (1994: 137). *Vida y muerte de la imagen. Una historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós.
- Habich, G., & Carrillo, J. (1994: 141). *Post-Video: Una forma de la postmodernidad*. Madrid: En Signo y Pensamiento.
- León, C. (2005). *El Cine de la Marginalidad, realismo sucio y violencia urbana*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Lynch, D. (1973). (K. Mckenna, Entrevistador)
- Mactaggart, A. (2010). *The Film Paintings of David Lynch, Challenging Film Theory*. Malta: British Library.
- Mitry, J. (1974). *Historia del Cine Experimental*. Valencia: J. Domench.
- Mitry, J. (1986). *Estética y Psicología del Cine*. Madrid: Siglo XXI.
- Sheldon, R. (1967). *An introduction to the American underground film*. Toronto-Vancouver: E.P. Dutton & Co., Inc.
- Verdoux, S. L. (1990). *Sombras de weimar: contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Madrid: Ercilla.

REFERENCIAS WEB

- Argüelles, M. (11 de Octubre de 2012). *Excision y Ace Attorney*. Obtenido de Cinedivergente: <http://cinedivergente.com/festivales/festivales-2012/sitges-2012/excision-y-ace-attorney>. Visitado en: 03/05/2016
- Aya, E. (2010). *Descripción Crítica y Caracterización de la Noción de Cine Experimental*. Obtenido de Universidad Caece: <http://www.walterbenjamin.org.ar/down/tesis/TESIS-AYA.pdf>. Visitado en: 06/05/2016
- Baladi, R. (2013). *Videoarte, contemporáneo de las revoluciones árabes y la tragedia griega*. Obtenido de file:///C:/Users/COREI5/Downloads/Dialnet-VideoarteContemporaneoDeLasRevolucionesArabesYLaTr-5492787.pdf. Visitado en: 06/05/2016
- Bonet, E. (04 de Octubre de 2011). *Historia del cine experimental*. Obtenido de <http://www.divxclasico.com/foro/viewtopic.php?t=68998>. Visitado en: 06/05/2016
- Denegri, A. (2009). *Cine underground, cine clandestino, cine experimental: hacia una definición*. Obtenido de http://www.untref.edu.ar/cibertronic/lo_trans/nota03/lo-trans-nota-03-denegri.pdf. Visitado en: 06/06/2016
- Eisenstein, S. (2001). *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona: Paidós.
- Fole, X. (2016). *La obsesión postmodernista y la fascinación por el absurdo: David Lynch, Foster Wallace y Thomas Pynchon*. Obtenido de <http://www.fronterad.com/?q=obsesion-postmodernista-y-fascinacion-por-absurdo-david-lynch-foster-wallace-y-thomas-pynchon>. Visitado en: 11/05/2016
- González, M. (2010). *David Lynch - Filmografía*. Obtenido de Universo David Lynch: <http://www.davidlynch.es/david-lynch/filmografia>. Visitado en: 17/05/2016
- HanHardt, J. (2003). *The Worlds of Nam June Paik*. Obtenido de The Estate of artist Nam June Paik: <http://www.paikstudios.com/>. Visitado en: 14/06/2016
- Lynch, D. (2009). *Cine Experimental*. Obtenido de <http://cineexperimental202.blogspot.com/>. Visitado en: 07/06/2016
- Méndez Cabrera, M. (Marzo de 2011). *Un Perro Andaluz y el Cine Surrealista*. Obtenido de Buenos Aires:

- http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=7011&id_libro=322. Visitado en: 20/05/2016
- Monneau, B. (07 de Nov de 2013). *Historia(s) del cine experimental*. Obtenido de <http://www.blogsandocs.com/?p=5899>. Visitado en: 30/05/2016
- Moreno, A. (27 de Enero de 2014). *David Lynch: "El tipo de cine que yo hago ya no es viable"*. Obtenido de <http://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/porque-david-lynch-ya-no-hace-cine/19377>. Visitado en: 17/06/2016
- Opiniones de Psicoanalistas. (1 de Agosto de 2014). *Nymphomaniac*. Obtenido de Blog de la APM: <https://opinionesdepsicoanalistas.com/2014/08/01/nymphomaniac/>. Visitado en: 10/06/2016
- Pineda, J. (2009). *Cine Experimental*. Obtenido de <http://cineexperimental202.blogspot.com/2009/11/cine-experimental.html>. Visitado en: 22/05/2016
- Rios, S. M. (17 de Abril de 2014). *Reseña Crítica Ninfomanía Vol. 1 y 2 de Lars Von Trier*. Obtenido de Cine Vista Blog: <http://www.cinevistablog.com/resena-critica-ninfomania-vol-1-y-2-de-lars-von-trier/>. Visitado en: 18/06/2016
- Roncallo, S. (13 de Julio de 2005). *El video (arte) o el grado lego de la imagen*. Obtenido de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/viewFile/3678/2950>. Visitado en: 29/05/2016
- Rosseti Ricapito, L. (2008). *El Origen del Videoarte*. Obtenido de Del cine experimental al arte total: http://148.206.107.15/biblioteca_digital/capitulos/278-4259nlv.pdf. Visitado en: 19/06/2016
- Saint-Jean, A. (20 de Enero de 2016). *Cine convencional, cine experimental y el cine de David Lynch*. Obtenido de <https://applauss.com/cine-convencional-cine-experimental-y-el-cine-de-david-lynch/>. Visitado en: 23/06/2016
- Sánchez Viosca, V. (1990). *Sombras de weimar: contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/AtomSamit/sombras-de-weimar-contribucin-a-la-historia-del-cine-alemn-19181933>. Visitado en: 30/05/2016
- Sedeño Valdellós, A. (2005). *Historia y estética del videoarte en España*. Obtenido de <http://www.comunicacionsocial.es/docs/publicaciones/ficheros/introduccionc16.pdf>. Visitado en: 24/06/2016

- Varga, Z. (2015). *"The World Of Maya Deren By Zsanett Varga*. Obtenido de Americana E-Journal of American Studies in Hungary: <http://americanajournal.hu/vol11no2/varga>. Visitado en: 16/06/2016
- Velasco, C. (10 de Julio de 2013). *Teoría y práctica de la estética 'lynchiana': David Lynch en su música y en sus películas*. Obtenido de http://www.playgroundmag.net/articulos/columnas/Teoria-lynchiana-David-Lynch-peliculas_5_1131536841.html. Visitado en: 03/07/2016
- Wikipedia. (23 de Marzo de 2016). *Cine expresionista alemán*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_expresionista_alem%C3%A1n. Visitado en: 06/05/2016
- Zunzunegui, S. (Marzo-Mayo de 1987: 139). *Espacio del sentido y escritura narrativa en el vídeo de creación, en Telos*. Obtenido de http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionmenu=hemeroteca.visualizaarticuloiu.visualiza&articulo_id=4339&phpsessid=24cfae9b3fe81_c9b733b51496edf5984. Visitado en: 15/06/2016

REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

- Ahtila, E.-I. (Dirección). (1999). *Consolation Service* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=HDRIQqCytq8>
- Barney, M. (Dirección). (2002). *Cremaster 3 pt.1* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=AtjvyQqim50>
- Bates, R. J. (Dirección). (2012). *Excision* [Película]. Obtenido de https://genvideos.org/watch?v=Excision_2012#video=b6piM5gTl7qh2DwhY1BlaDY1zghwiFKy0WpDLxW0NYU
- Buñuel, L. (Dirección). (1929). *Un perro andaluz* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=o7xTjeLG5SM>
- Buñuel, L. (Dirección). (1961). *Viridiana* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=xiG8KMi8qp8>
- Campus, P. (Dirección). (1973). *Three Transitions* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=zjoEzDv5rPs&list=PL7OQ9G-vRmvK42zKVGaeTeFxP65VkIglT>
- Campus, P. (Dirección). (1974). *R-G-B* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=FHUsOUVEBzU>
- Clair, R. (Dirección). (1930). *Bajo los techos de Paris* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=0ZEczH7KZk>
- Cocteau, J. (Dirección). (1946). *La Bella y la Bestia* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=v1cmtVYl6eQ>
- Dalí, S., & Disney, W. (Dirección). (1946). *Destino* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=w38cerphic4>
- De Sica, V. (Dirección). (1948). *Ladrón de bicicletas* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=kmppGvZeMXs>
- Deren, M. (Dirección). (1944). *At Land* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=OVMV0j6XVGU>
- Deren, M., & Hamid, A. (Dirección). (1947). *Private Life of a cat. Filme experimental.* [Película]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=QpR_UZz-BS4
- Documental Cine Experimental* (2011). [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=vE1zTaVPb3M>

- Dreyer, C. (Dirección). (2013). *El cine de Carl Dreyer* [Película]. Obtenido de <https://www.fandor.com/blog/video-how-carl-dreyer-created-a-cinematic-uncanny>
- Dreyer's, C. T. (Dirección). (1932). *Vampyr* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=44B07oaEr6g>
- Driver, S. (Dirección). (1980). *Permanent Vacation* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=As6xGoF0uzM>
- Duchamp, M. (Dirección). (1913). *Marcel Duchamp habla con Martin Friedman sobre los "Readymade"* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=VYqDpNmnu8I>
- Dulac, G. (Dirección). (1928). *La Concha y el Clérigo* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=VsOICdzR81I>
- Dulac, G. (Dirección). (1928). *La Coquille et le Clergyman* [Película]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=-NqrwaxzP_U
- Eija-liisa, A. (Dirección). (1999). *Consolation-Service-Fragment* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=GUE0Qv-N7jo>
- Eisenstein, S. (Dirección). (1931). *El desastre en Oaxaca* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=mK-Fgke8zeQ>
- Epstein, J. (Dirección). (1947). *Le Tempestaire* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=as-3kOzLDUA>
- Fabre, M. (Dirección). (1914). *Amor Pedestre* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=fx11nKrAv24>
- Gance, A. (Dirección). (1915). *La Folie du Docteur Tube* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=5j5q8WDC1S8>
- Gance, A. (Dirección). (1923). *La Roue* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=8SwFOsSQTo4>
- Gardebb (Dirección). (1963). *60s Love In Festival: Love Revolution :: Short Documentary :: Whats happening Mr. Silver ?* [Película]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=_XRW12IBkLc
- González, A. (Dirección). (2000). *Amores Perros* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=xvwk-xYZcr0>
- Graham, D. (Dirección). (1975). *PERFORMER / AUDIENCE / MIRROR* [Película]. Obtenido de <http://www.macba.cat/es/video-performer-audience-mirror>

- Harmony, K. (Dirección). (1997). *Gummo* [Película]. Obtenido de <http://allmyvideos.net/qx7y6beunzqe>
- Jacobsen, K. (Dirección). (1999). *Mifune* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=o6PsTbD8tZQ>
- Jonas, J. (Dirección). (1972). *Left Side Right Side* [Película]. Obtenido de <http://www.vdb.org/titles/left-side-right-side>
- Jonas, J., & Moran, J. (Dirección). (2014). *Reanimation | Performance* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=aJ7uME3LbGc>
- June Paik, N. (Dirección). (1973). *Global Groove* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>
- June Paik, N. (Dirección). (1973). *Tribute to John Cage* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=z0JiqUTmNss>
- June Paik, N. (Dirección). (1975). *Fish Flies on Sky* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=qZjhP-rwhP8>
- June Paik, N. (Dirección). (1986). *Butterfly* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=a6tFsAhqMP8>
- June Paik, N. (Dirección). (1995). *Video Flag* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=k66qFuGxrl8>
- Korine (Dirección). (1997). *Bath scene (Spanish sub)-Gummo* [Película]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=dA0Vxw_9e24
- Kusama, Y. (Dirección). (2009). *Performances* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=qjAzNDObUZ8>
- Luizza, A. (Dirección). (2014). *ORLAN vs NATURE* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=-cgYvHNSNQM>
- Lynch, D. (Dirección). (1980). *The Elephant Man* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=sF19L00KbAI>
- Lynch, D. (Dirección). (1986). *Blue Velvet* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=m2QEKdlAUDE>
- Lynch, D. (Dirección). (2001). *Mulholland drive By Barrosa* [Película]. Obtenido de <http://allmyvideos.net/5if9gzhvkz35>
- Lynch, D. (Dirección). (2013). *Mulholland Drive* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=ANZsh2RQL1c>

Lynch, D. (Dirección). (1990-1991). *Twin Peaks Mini* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=PXF3dh5aZAc>

Lynch, D. (Dirección). (2001). *Mulholland Drive* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=lrMVNWbBgao>

Lynch, D. (Dirección). (2006). *Inland Empire* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=vKk2eFV5cqA>

Lynch, D. (Dirección). (2011). *Crazy Clown Time* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=caWXt9lCVrc>

Markopolous (Dirección). (1963). *Twice a Man* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=kL1TGvVUam8>

Mitry, J. (Dirección). (1923). *Pacific 231* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=rKRCJhLU7rs>

Morales, P. (Dirección). (2011). *Documental Cine Experimental* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=vE1zTaVPb3M>

Murnau, F. W. (Dirección). (1922). *Nosferatu* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=1djGyCj1vCk>

Nauman, B. (Dirección). (1966). *Manipulating the T-Bar* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=Td5ajnjj-EE>

Neuwirth, O., & Eggeling, V. (Dirección). (1921). *Symphonie Diagonale* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=MtBjFv46XLQ>

Ono, Y. (Dirección). (1966). *Eye Blink* [Película]. Obtenido de http://stendhalgallery.com/?page_id=4738

Orlan (Dirección). (1990-1993). *Metamorphosis* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=7qeW-fTFBGE>

Potemkin (Dirección). (1925). *La escalera de Odessa* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=8QhmCRFsj6k>

Richardson, T. (Dirección). (1962). *The loneliness of the long distance runner* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=MQJsE4dJmG0>

Rossellini, R. (Dirección). (1948). *Alemania Año 0* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=5tenkWFqgSQ>

Ruttman, W. (Dirección). (1921). *Lichtspiel Opus 1,2,3,4 -The first abstract film screened publicly* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=od0MxuD4xxQ>

- Satie, E., & Clair, R. (Dirección). (1924). *Entr'Acte* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=mpr8mXcX80Q>
- Tarantino, Q. (Dirección). (1994). *Pulp Fiction* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=AAiI4tZmuMA>
- Tarantino, Q. (Dirección). (1997). *Jackie Brown* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=u5pfU3Sd3Aw>
- Trier, L. V. (Dirección). (2013). *Nymphomaniac: Volumen I* [Película]. Obtenido de <https://www.netflix.com/watch/70297799?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C5fe1533d65b8e6a8f3971804a7580482508b7188%3A844de8ba414bba8c694920060972a685dee2d>
- Trier, V. L. (Dirección). (2013). *Ninfomanía Vol.2* [Película]. Obtenido de <https://www.netflix.com/watch/70298926?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C19ea5686-b413-4b10-a1de-8c37bbad85ce-14506009>
- Truffaut, F. (Dirección). (1957). *Les Mistons* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=t04j0qX4-II>
- Vértov, D. (Dirección). (1924). *El Cine Ojo de Vertov* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=8HLti-r-3vw>
- Vértov, D. (Dirección). (1929). *The Man with the Movie Camera* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=z97Pa0ICpn8>
- Viola, B. (Dirección). (2002). *Emergence* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=RTPf6mHKYD0&index=7&list=PL7OQ9G-vRmvK42zKVGaeTeFxP65VkIglT>
- Viola, B. (Dirección). (18 de Febrero de 2012). *Observance (2002) -re-edit.simon mack-2012* [Película]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=xDVstUZ_XNk
- Von Trier, L. (Dirección). (1998). *Los Idiotas* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=wDtnS13a7xk>
- Von Trier, L. (Dirección). (2003). *Dogville* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=lnWoJdwUHTg>
- Warhol, A. (Dirección). (1964). *Blow job* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=FFik-n8-Mzw>
- Warhol, A. (Dirección). (1972). *Video Underground* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=a0x1OsJ4zMw>

- Waters (Dirección). (1972). *Pink Flamingos - Divine gets a birthday present* [Película].
Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=-RKgmEw6xZE>. Visitado en:
22/05/2016
- Waters, J. (Dirección). (1972). *Pink Flamingos - Divine gets a birthday present*
[Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=-RKgmEw6xZE>
- Weine, R. (Dirección). (1920). *The Cabinet of Dr. Caligari* [Película]. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=xrg73BUxJLI>
- Wolf, V. (Dirección). (2014). *Sun in your head* [Película]. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=IJcOQ5FAlGw>