UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN: ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

RESTED Y ANEURYSM

CREACIÓN DE DOS PIEZAS DE VIDEOARTE, PARA ABORDAR DOS SENTIMIENTOS DIFERENTES

María Ángela Calzadilla
Marcel Bardon Lozada

Tutor: Aymé Visconti

Caracas, septiembre de 2007

RESUMEN

El proyecto “Rested y Aneurysm. Creación de dos piezas de videoarte para abordar dos sentimientos diferentes” busca resaltar la vital importancia que tiene la música, la imagen y el montaje en la creación de una pieza audiovisual con el fin de abordar un sentimiento. Se realiza la recopilación del material bibliográfico que nos permita establecer dicha relación con más claridad a fin de responder nuestra pregunta de investigación. Se crean dos piezas musicales para cada pieza de videoarte, llamándose éstas “Rested” y “Aneurysm”, con la intención de abordar tanto la ansiedad y la nostalgia humana, respectivamente. Se procede a la producción de ambas piezas de videoarte con el fin de obtener el producto final. Las recomendaciones finales incluyen el desarrollo en el estudio del videoarte para la creación de nuevas propuestas artísticas audiovisuales y la ampliación del estudio de la música como elemento importante en la captación de la audiencia.

Palabras clave: Videoarte, sentimiento, imagen audiovisual, música.

ABSTRACT

The project “Rested and Aneurysm. Creation of two pieces of videoart to approach two different feelings” looks for to emphasize the vital importance that has music, the image and the assembly in the creation of an audio-visual piece with the purpose of approaching to some feeling. The compilation of the bibliographical material is made that allows us to establish this relation with more clarity in order to respond our research question. Two musical pieces for each piece of videoart were created, being called “Rested” and “Aneurysm”, with the intention to approach so much the anxiety and human nostalgia, respectively. It is come to the production of both pieces from videoart with the purpose of obtaining the end item. The final recommendations include the development in the study of videoarte in order to the creation of new audio-visual artistic proposals and the extension of the study of music as an important element in the captation of the audience.

Keywords: Videoart, feeling, audio-visual image, music.

DEDICATORIA

"The show must go on.
En el estudio de grabación,
en su casa, donde sea.
Que no se les olvide eso hijitos míos…"
Laura Valdivieso Florido

Tranquila madrecita, que gracias a ti,
ésa será la premisa de nuestras vidas…

AGRADECIMIENTOS

María Ángela Calzadilla

A los Dioses y a la vida, por darme la oportunidad de conocer tantas cosas y aprender tantas lecciones.

A mi abuela, Alejandrina Calzadilla, quien aunque no está en cuerpo, su espíritu siempre será la fuerza de apoyo y amor más grande de mi vida para cumplir este sueño, que también fue suyo.

A mi madre, Maritza Calzadilla, por regalarme el primer aliento de vida con su amor, por ser mi hermana, mi mejor amiga, mi heroína.

A Laura Elena Valdivieso Florido, una segunda madre que me llevó a enamorarme de mi carrera como ningún otro profesor lo habría hecho.

A Aymé Visconti, por ser nuestra tutora y soportar con paciencia nuestros momentos de locura realizando este trabajo.

A Marcel Bardon, por permitirme ser su compañera de tesis y darme la oportunidad de compartir nuestros conocimientos y habilidades, por su paciencia en los momentos tensos y por el amor y dedicación que dio para la realización de este trabajo.

A Merxy Olivo, mi amiga incondicional, mi hermana espiritual, mi gran apoyo en mi sueño de llegar a la cima de esta montaña audiovisual.

A todos aquellos compañeros de clase que estuvieron allí para brindarme su amistad, apoyarme en los momentos difíciles y por haber compartido nuestro crecimiento como profesionales.

A mis amigos, por sus llamadas y mensajes de apoyo, por soportar mi mal humor en algunos momentos en los que realizaba esta tesis, por regalarme una sonrisa cuando creí que había perdido la mía… pero sobretodo, por todos aquellos momentos divertidos y felices que nos regala esa energía llamada amistad.

Al café, a las reuniones trasnochadas de investigación, al trípode inestable, a la memoria usb, a la cinta minidv, a la almohada consejera y al fiel despertador.

A todos aquellos que ni la memoria, ni el tiempo ni el espacio me permiten colocar en una línea, pero, de alguna manera u otra, estuvieron allí.

Marcel Bardon

A Dios.

A Jesucristo por darme las palabras con las que pude volver a creer.

A mi madre Ana María de Bardon, y a mi padre José Antonio, por darme la vida y haberme enseñado a apreciarla y cuestionarla.

A mi hermana por acompañarme cada día.

A mis abuelos por haberme enseñado la belleza de la vejez.

Al resto de mis familiares y a todos los que se han ido, especialmente a mi abuela Magdalena Galán y mi tío Orlando por haberme permitido grabar en el lugar donde vivieron sus últimos años.

A Aymé Visconti por haber aceptado la riesgosa tarea de ser nuestra tutora.

A María Angela Calzadilla, mi compañera de tesis por haberse calado mi desorden.

A Laura Elena Valdivieso Florido por haberme dicho para qué servía.

A María Elena Fontiveros por haberme acompañado tantos años, por su inmensa colaboración, y simplemente por ser como es.

A Ludwig Smith por ser el mejor de los amigos.

A Gustavo Padrón por cuidar de mi hermana.

A toda la familia Fontiveros Padrón por ser mi segundo hogar.

A todos mis compañeros de clases por su apoyo y cariño.

Al fútbol.

A las lesiones de rodilla por haberme alejado de él mientras hacía la tesis.

A Jaime Armas por habérmela reconstruido para después de que la entregue.

A la vida por haberme enseñado su belleza y a la suerte por dejarme ser aún un niño.

INDICE GENERAL

Resumen / Abstract ii
Agradecimientos iv
Indice General Vi
Índice de Tablas Vii
Introducción 1

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

1. El Videoarte 3
1.1 Orígenes 4
1.2 Tipos de Videoarte 7
1.3 Tendencias Actuales 9
1.4 Videoarte en Venezuela 11
2. Composición y Encuadre 14
2.1 La organización de la imagen fotográfica 14
2.2 Un máximo punto de interés 16
2.3 Angulación del encuadre 18
2.3.1 Toma a nivel 19
2.3.2 Toma en picado 19
2.3.3 Toma en contrapicado 20
2.3.4 Toma cenital 21
3. La significación del color 22
3.1 Semiótica y teoría del color 22
4. La música como técnica emotiva 28
4.1 Música y lenguaje visual 30
4.2 Música y montaje 31

CAPITULO II: MARCO METODOLOGICO

1. Descripción del problema 33

1.1 Formulación 34
2. Alcance 34
2.1 Objetivo general 34
2.2 Objetivos específicos 34
2.3 Modalidad de tesis 35
2.4 Tipo y diseño de investigación 35
3. Estructura 36
3.1 Público 36
4. Estilo 37
4.1 Propuesta visual 37
4.2 Propuesta sonora 38
4.3 Ficha técnica 40
5. Etapa de pre - producción 41
5.1 Rested 41
5.1.1 Idea 41
5.1.2 Sinopsis 41
5.1.3 Tratamiento 41
5.1.4 Escaleta 43
5.1.5 Descripción de personajes 45
5.1.6 Guión técnico 47
5.1.7 Planillas de desglose 57
5.2 Aneurysm 61
5.2.1 Idea 61
5.2.2 Sinopsis 61
5.2.3 Tratamiento 61
5.2.4 Escaleta 63
5.2.5 Descripción de personajes 65
5.2.6 Guión técnico 66
5.2.7 Planillas de desglose 71
5.3 Presupuestos 74

6. Etapa de producción 78
6.1 Lista de necesidades 78
6.2 Permisología 80
6.3 Locaciones seleccionadas 83
6.3.1 Rested 83
6.3.2 Aneurysm 84
6.4 Talento seleccionado 85
6.4.1 Rested 85
6.4.2 Aneurysm 87
6.4.Resumen de producción 89

CAPÍTULO III. RESULTADOS

1. Rested y Aneurysm, dos piezas de videoarte que abordan dos sentimientos diferentes 91
1.1 Rested 91
1.2 Aneurysm 99

CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. Conclusiones 102
2. Recomendaciones 103
Referencias bibliográficas 104
Referencias electrónicas 107

INDICE DE TABLAS Y GRÁFICAS

Tabla Nº 1. Planilla de desglose - Rested 57
Tabla Nº 2. Planilla de desglose - Rested 58
Tabla Nº 3. Planilla de desglose - Rested 59
Tabla Nº 4. Planilla de desglose - Rested 60
Tabla Nº 5. Planilla de desglose - Aneurysm 71
Tabla Nº 6. Planilla de desglose - Aneurysm 72
Tabla Nº 7. Planilla de desglose - Aneurysm 73
Tabla Nº 8. Presupuesto - Equipo de iluminación 74
Tabla Nº 9. Presupuesto - Materiales 74
Tabla Nº 10. Presupuesto - Gastos de catering/transporte 75
Tabla Nº 11. Presupuesto - Utilería 75
Tabla Nº 12. Presupuesto - Gastos de vestuario 76
Tabla Nº 13. Presupuesto - Equipo de producción 76
Tabla Nº 14. Presupuesto general del guionista 77
Tabla Nº 15. Lista de necesidades - Equipos 78
Tabla Nº 16. Lista de necesidades - Locación 78
Tabla Nº 17. Lista de necesidades - Vestuario 79
Tabla Nº 18. Lista de necesidades - Utilería 79

Gráfica Nº 1. Plan de Producción - Julio 81
Gráfica Nº 1. Plan de Producción - Agosto 82

INTRODUCCIÓN

La creación artística es y será uno de los grandes misterios de la mente humana. Los mecanismos, su fin, y los sentimientos que pueden estar encerrados en ella

escapan de cualquier explicación recta y somera, no en vano los seres humanos somos los únicos seres capaces de crear los reflejos de nuestra propia interioridad.

Como si fuese poco tales reflejos pueden tener múltiples formas, la música, la pintura, el cine y el video son sólo algunas de ellas, y también numerosas emociones, siendo estas últimas uno de los aspectos más atractivos y envolventes de la creación artística. Por ello en este trabajo de grado intentaremos explorar la manera en que una obra de arte puede abordar un sentimiento particular, y los elementos que fungen en ella para alcanzarlo.

Como comunicadores sociales gran parte de la efectividad de nuestros trabajos dependerá de la manera en que logramos expresar mensajes claros que conecten emocionalmente a nuestra audiencia. Por ello consideramos que el estudio de las relaciones sintácticas de los elementos audiovisuales para la evocación de un sentimiento es un aspecto de suma importancia para el ámbito de la comunicación social.

Tales elementos son fundamentales a la hora de hacer inteligible toda expresión de nuestro mundo interior, ya que ésta debe ser codificada en un lenguaje capaz de establecer un símil con las interioridades de nuestros semejantes, y así lograr una conexión que al fin y al cabo puede llegar a ser el aspecto más hermoso de la relación humana.

Por ende, dada nuestra vocación y la diversidad que esta rama que nos ofrece, hemos escogido al videoarte como forma artística para expresar dos sentimientos particulares, utilizando una base teórica y nuestra propia identidad artística.

Dicha base conceptual constituirá nuestro lenguaje a la hora de expresar y abordar el sentimiento escogido y presentarlo a la audiencia, que esperamos se

conecte nuestra obra, y al mismo tiempo con la interioridad que hemos reflejado en la misma.

Con el mencionado fin haremos dos obras de videoarte que abordarán a su vez dos sentimientos distintos. Usaremos el color, la composición, el ritmo y la música como elementos expresivos, los adheriremos a un guión con una temática crítica de nuestra sociedad, y finalmente analizaremos la conjunción de todos los elementos mencionados para la expresión de cada sentimiento.

Por eso esperamos que con este trabajo de grado las relaciones entre sentimiento, arte, y la interioridad de cada uno de nosotros queden claras, y nuestro mensaje sea comprendido hasta que el proyector se apague, y sean los recuerdos y las palabras los responsables de conectarnos de nuevo.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

1. EL VIDEOARTE

El hecho de poder incluir música, textos, movimiento, representa para el artista un campo nuevo y extenso de posibilidades para expresarse. Y mientras más avanza el tiempo, el desarrollo de la tecnología se desarrolla con él sin parar, dejando a su paso más herramientas poderosas y fáciles de manejar. El campo artístico no escapa a ello, siendo el videoarte una de las formas de expresión modernas más versátiles. Tal forma de expresión consiste básicamente en composiciones hechas en video cuyos propósitos escapan de ámbitos meramente informativos. Así, lo explica Díaz (2003):

> Se entiende por Videoarte toda aquella obra en la que total o parcialmente se da la utilización de la tecnología vídeo, bien sea en formato electromagnético o digital, y donde la creación audiovisual presenta una intencionalidad claramente artística. Entendiendo por intención artística toda aquella que añade un contenido experimental, formal, poético, filosófico, [...], extra a la creación audiovisual en sí, mediante la utilización de unos recursos técnicos, narrativos, estéticos, conceptuales, etc. y no meramente comunicativo, informativo (Díaz, 2003: p. 60).

La utilización del video como herramienta artística lleva consigo una consecuencia inevitable: su reproducción en una cinta de video, en un DVD o su colocación en Internet permite llegar a un número mayor de espectadores a los que podría llegar una pesada escultura, un gran cuadro o un delicado montaje fotográfico.

En un análisis realizado por el Wall Street Journal Online[1], se muestra que YouTube.com, una página Web exclusiva de búsqueda y publicación de videos, cuenta con más de 20 millones de usuarios registrados, más de 5.1 millones de videos albergados y más de 1.73 billones de visitas. De acuerdo con esto, podemos pensar que el videoarte es una expresión artística susceptible a un gran alcance que puede ser accesible a cualquiera que sea capaz de entrar en contacto con Internet.

[1] Portal electrónico del World Street Journal. Disponible en http://online.wsj.com/

En parte debido a su facilidad de difusión, con el paso de los años el videoarte ha inundado la vida cotidiana. Desde el monitor de un televisor, un computador o la pantalla de un teléfono celular, se aprecian imágenes que son consideradas auténticas piezas de arte, como por ejemplo, los avances de programación de canales de transmisión por cable tales como VH1, AXN, entre otros; videos *subidos* al Internet en páginas como YouTube o blogs como Blogspot.com e incluso aquellas pequeñas animaciones que son enviadas a los teléfonos celulares. El videoarte pasó a convertirse en una "fusión de géneros de la historia del arte" (Pilato, 2006), lo que lo sitúa en uno de los máximos elementos de la representación visual, aportando una nueva codificación de las sensaciones éticas y estéticas de nuestra sociedad.

Existe en el videoarte una característica subversiva que la mayoría de los estudiosos han sabido acuñarle y que parte de sus propios orígenes, de los que hablaremos más adelante.

1.1 ORÍGENES

Según Sarriugarte *(*2003), el videoarte surge durante los años 60 como una reacción contestataria ante el creciente imperio de la televisión comercial. El también llamado video de creación usa los primeros magnetoscopios portátiles de la casa productora Sony como una herramienta novedosa y versátil para hacer creaciones audiovisuales para la televisión y con ello, tratar de alcanzar a un público de masas consumista con el fin de unificar el arte en un plano mediático. La incursión de las máquinas de video portátiles destruye el monopolio creativo de las casas televisivas y da la oportunidad a numerosos artistas de desarrollar y experimentar nuevas propuestas.

Los primeros creadores se enfocan en hacer diversas manipulaciones utilizando pantallas televisivas, cuestionan el carácter elitista y privado del arte de la época, e

intentan convertir a los convencionalismos de la televisión en lenguajes artísticos. Entre ellos podemos nombrar al alemán Wolf Vostell del grupo Fluxus quien en 1959 pone en escena, en la Smolin Gallery de Nueva York, la primera exposición de videoarte en los Estados Unidos, y al músico coreano Nam June Paik quien comienza a experimentar en 1963 con diversas deformaciones aplicadas al aparato televisivo mediante imanes (debido a la composición de la cinta magnética de video) y otros elementos (Sarriugarte, 2003).

Muchas de las piezas videoartísticas de la década resaltan acontecimientos históricos como la llegada del hombre a la luna. Nam June Paik presenta la obra "Electronic Moon", en la que crea una deformación electromagnética de la imagen y coloca como acompañamiento la pieza "Claro de Luna" de Debussy. La visión futurista acompañada de la música clásica representaba una "herramienta de expresión artística bastante controversial y llamativa, proveniente de materiales como la imagen electrónica y el televisor". (Rekalde-Izaguirre, 1995).

Otros acontecimientos como el asesinato de J. F. Kennedy, la Guerra Fría, el descubrimiento del Sida como enfermedad mortal, la caída del muro de Berlín y los constantes ataques terroristas en diversas partes del mundo, conllevan a los artistas a resaltar en sus obras el pensamiento humano y espiritual, llevando a la reflexión personal, a la que la programación televisiva convencional, no estaba acostumbrada.

El videoarte es un género que está indisolublemente ligado a la pantalla chica, que es ante todo, un soporte imprescindible para este estilo de expresión artística. Sin embargo, la utilización de sus medios no significa la sumisión para los videoartistas, todo lo contrario, como afirma Sarriugarte (2003), el videoarte combate la banalidad de la televisión como medio de masas y la utilización (característica de dicho medio) de propósitos netamente comerciales para la creación de obras audiovisuales. De alguna manera el videoarte constituye un signo de rebeldía ante los valores y el

lenguaje que propaga el medio televisivo, y utiliza sus propios medios (el video) para combatirlo. Tal como afirma Ameller:

> El vídeo como arte me parece interesante en tanto sea un signo vivo de una resistencia: resistencia a los discursos dominantes en el lenguaje, (...) resistencia al sistema hegemónico de la televisión (...) en el sentido de no renunciar a la utopía de reconciliación entre arte y vida (1997, cp Sarriugarte, 2003; p. 16).

En los años setenta ya el videoarte se había constituido en una práctica habitual entre los artistas, y de él se derivaron varios estilos llamados videoescultura, videoperfomance, videoinstalación y happenings claramente diferenciados a través de la presencia o ausencia de proyecciones de circuito cerrado, integración de uno o más monitores dentro de una construcción volumétrica, e interacción participante con los espectadores (Martinez & Vass, 1994). En esta época el videoarte desarrolla su propio protagonismo y lenguaje, constituyéndose en un punto de unión entre artistas procedentes de la pintura, la música y el teatro, y siendo pronto uno de sus principales objetivos la unión e interacción entre imagen y sonido. (Sarriugarte, 2003).

Con el paso de los años, los videoartistas comienzan a experimentar con las sensaciones y los sentimientos humanos. En 1998, el británico Richard Billingham muestra en su obra Fishtank, imágenes cotidianas de su padre ebrio, su madre obesa y su hermano desempleado, concibiéndolo como una "comunidad aparentemente desolada que cohabitaba en un espacio muy reducido" (Rekalde-Izaguirre, 1995) Ante esto, gran parte del público experimentó vergüenza, otra parte una marcada atracción al voyeurismo.

1.2 TIPOS DE VIDEOARTE

A continuación reseñaremos brevemente la clasificación que hace Eugeni Bonet (Martínez & Vass, 1995) acerca de los tipos de videoarte.

1 **Circuito Cerrado o live video**: Se trata del videoarte en el cual se captura la imagen del videoespectador a través del uso de cámaras de circuito cerrado, incorporándolo así a la obra. Este estilo de videoarte puede existir con o sin grabación de las imágenes y juega con el entorno y la imagen de la persona que observa.

Uno de los pioneros de este estilo fue Wolf Vostell que durante los 70 presento su obra "Heunschrecken" donde se devolvía al espectador su propia imagen a través de diversos monitores. Después le siguieron otros creadores como Bruce Nauman, Dan Gram., Meter Campus, Taka Limura, David Hall y Bill Viola, quienes creaban instalaciones que permitían que la cámara y el monitor entrara en constante "juego" con el espectador, creando más cercanía con éste (Martínez & Vass, 1995).

2 **Videoesculturas:** Este es uno de los estilos de videoarte más espectaculares y ligados con el arte tradicional. En él se utilizan monitores y pantallas de televisión para crear estructuras tridimensionales. Generalmente lo que se muestra en las pantallas está ligado a la estructura en cuestión.

Entre los representantes de esta tendencia se encuentran el coreano Nam June Paik, quien realizó esculturas en tono burlesco, Shigeko Kubota y sus numerosas estructuras en homenaje a Marcel Duchamp, Roger Welch y de nuevo Bill Viola. (Martínez & Vass, 1995).

3 **Instalaciones multicanales:** Dentro de esta clasificación existen dos variantes. La primera se relaciona con mosaicos elaborados con múltiples monitores a los que el creador les da un orden y un significado específico. Y la segunda se refiere a creaciones donde los monitores están dispersos en el espacio, brindándole así la

libertad al espectador de crear su propio orden y significado con respecto a las imágenes que ve.

4 **Entornos multimonitores y multicanales:** Este estilo recrea un espacio donde los monitores proponen diversas figuras geométricas con su disposición, cada monitor contiene un mensaje reforzado por el entorno que lo rodea. (Valladares, Avedaño 1995). Los entornos pueden ser multimonitores y multicanales, implicando este último la presencia del primero, pero no de manera contraria.

En este género incursionaron diversos videoartistas como Nam June Paik, e Ira Schneider, quienes realizaron diversos entornos como "Tv Jungle", "Manhattan is an Island", y "Times Zones".

5 **Instalaciones multimedia y videoperformance:** Este estilo plantea la utilización de diversos medios además del video para crear, acentuar y modificar significados. Se utilizan elementos como el dibujo, la escultura, videos y performances (actuaciones en vivo) para crear la obra.

Un ejemplo de este tipo de videoarte se puede acuñar de nuevo a Nam June Paik quien realizó junto a Charlotte Moorman la conocida obra "TV Bra For Living Sculpture", donde una mujer usaba un par de monitores a manera sostén mientras tocaba un violonchelo al ritmo de las imágenes.

Finalmente podemos decir que además de esta clasificación el videoarte parte de dos estilos condicionados por su criterio de producción. Por un lado se encuentran las creaciones que se alinean con el clásico modelo de emisor, canal, mensaje, código, y receptor, y por otro se encuentran las obras que rompen este molde en pro de la creación de obras con un desarrollo estético de las imágenes con o sin sonido, que no son fáciles de decodificar y representan la vena más artística de este genero (Rekalde-Izaguirre, 1998).

1.3 TENDENCIAS ACTUALES

Luego de la aparición de equipos de filmación cada vez más portátiles y fáciles de manipular, y de las experiencias y trabajos del pionero Nam June Paik a partir de los años sesenta, el videoarte desarrolló nuevas y variadas tendencias, creando el dispositivo que se definiría como "Hágase usted mismo su propia Televisión" (Gache, 2003), que no es más que el incentivo a usar hasta el mínimo recurso electrónico que se tenga a la mano, para crear su propio concepto personal de video.

En Estados Unidos, el videoarte se fundamentó como una manera de sublevarse contra los parámetros televisivos establecidos por las cadenas de televisión nacional. El videoarte propiciaba una reflexión sobre la relación del arte con los medios de comunicación, en virtud de replantear el rol de los medios frente a la realidad social (Gache, 2003). Por otra parte, el videoarte se llegó a convertir en el soporte más adecuado para la creación y experimentación multidisciplinaria, formada por artistas provenientes de la pintura, la música, el teatro, entre otros (Sedeño, 2002).

1.2.1 Videopoesía

En su forma más sencilla, es un poema que se integra, de manera visual y sonora, con imágenes. Este sub género nacido del videoarte tiene como particularidad una tentativa de seducción a través de la emocionalidad de las imágenes. A través de éstas se llega de una forma más directa a lo emocional, utilizando la retórica como elemento que permite dominar la comunicación persuasiva emocional. (De Marchis, 2005). No se trata de vender nada, su objetivo principal es mover y expresar ciertas emociones.

La utilización de las imágenes en movimiento ofrece más posibilidades retóricas que usar una única imagen como soporte. De Marchis (2005), en su análisis descrito en su libro *Retórica del Videoarte*, reitera que la mayoría de las figuras retóricas se concentran en la imagen y junto al texto tanto escrito como sonoro crean una alta *densidad retórica*[2], lo que conlleva a la capacidad de emocionar a través de las imágenes. De Marchis explica que "a través de las imágenes se llega de una forma más directa a lo emocional, y la retórica ha desarrollado toda una compleja serie de estructuras para dominar la comunicación persuasiva emocional." (p.2)

Como explica De Marchis el videoarte nos brinda la posibilidad de utilizar una gran gama de recursos como imágenes en movimiento y recursos sonoros. Tal variedad adquiere un valor muy importante si se utiliza de la manera adecuada, ya que las imágenes en movimiento y su conjunción con el sonido tienen la invaluable capacidad de llegar más fácilmente a emocionar a la audiencia.

[2] "Voluntad, más o menos lograda, de atraer la atención a través de la ruptura de lo convencional" (De Marchis, 2005,pag. 6)

1.2.3 El Videoclip, una propuesta de videoarte

Tras la incontenible avalancha de géneros musicales en la actualidad, el videoarte tiene cabida en la industria de la música con el objetivo principal de llegar a la mayor cantidad de personas, en el menor tiempo y con la eficacia que propone un medio audiovisual.

Según Sedeño, (2002; cp Sarriugarte, 2003), las características principales del videoarte son aplicadas al videoclip, como el formato de video, las tendencias artísticas experimentales y visuales y demás técnicas que reconocen el potencial de la nueva tecnología de la imagen.

Por otra parte, muchos canales de televisión por cable utilizan el videoarte como medio experimental y comercial. VH1 y MTV son canales reconocidos mundialmente por la utilización del videoarte como diseño promocional de sus secciones, mensajes y clips especiales. La potencionalidad de la imagen combinada a la música, y bajo un tratamiento claramente liberalizado y sin ataduras, convierte al género que rompe con las formas tradicionales de los medios de comunicación de masas (Sarriugarte, 2003).

1.4. VIDEOARTE EN VENEZUELA

Tras un intenso desarrollo tanto en Estados Unidos como Europa, el videoarte da sus primeros pasos en Venezuela durante la década de los 70, cuando la periodista Margarita D Arnico publicó en 1971 la serie “Imágenes del Futuro” en el diario El Nacional, y su libro “Lo Audiovisual en Expansión”. (Martínez & Vass, 1995)

Martínez & Vass (1995), explican que no es sino hasta 1975 cuando la exposición colectiva “Arte en video”, es llevada al Museo de Arte Contemporáneo de

Caracas, y se puede apreciar por primera vez el videoarte en el país. En dicha exposición se pudieron observar obras de videoartistas extranjeros y venezolanos como Nam June Paik, Antonio Muntadas, Shiego Kubota, Régulo Pérez, Napoleón Bravo, Jacobo Borges y Margarita D Amico. Las presentaciones de videoartistas en el país, llamaba la atención de nuevos artistas venezolanos a experimentar las técnicas del videoarte y crear sus propias composiciones.

Ya en 1979, Maragarita D'Admico organiza una nueva exposición en la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela, llamada "Muestra de Video del Primer Festival de Caracas". En ella se presentaron artistas como Diego Rísquez y Carlos Zerpa, quienes presentaron "A propósito del hombre de maíz" y "Yo soy la patria", respectivamente. La década de los 80 significó la superación del video en Super 8 y el comienzo de una época fructífera donde los venezolanos supieron sacar provecho de los avances tecnológicos. (Martínez & Vass, 1995).

Más tarde en 1986, ocurre un hecho que refleja la versatilidad del videoarte y las grandes posibilidades que genera. Tres videoartistas venezolanos provenientes de disciplinas artísticas diferentes unen sus conocimientos para, asumiendo diversos cargos, potenciar las obras de sus compañeros. Los pioneros de estas obras conjuntas fueron Nela Ochoa, Sammy Cucner y Leonor Arraiz, a quienes en ocasiones se les integraba el músico Miguel Ángel Noya. Los videos de este grupo de venezolanos representaron al país en diversos festivales internacionales como el de Medellín en 1986 y 1988, con las obras "Que en pez descanse", "Topos", "Tratado de Estética" y "El Sueño de Eneas". (Valladares & Avedaño, 1995).

En los años 1987 y 1988 comenzó en nuestro país el auge de las "videoinstalaciones". Las obras que conocíamos como videocreaciones pasan a ser esculturas creativas donde el video y el espacio confluyen para otorgar nuevos y complejos significados. Los precursores nacionales de dicha seña artística fueron básicamente cinco, Nela Ochoa, Sammy Cucher, Leonor Arraiz, Antonieta Sosa y

Nan Gonzáles. Mención aparte merece Antonio Hernandez- Diez quién en 1988 comienza a exponer sus realizaciones caracterizadas por desarrollar un gran ingenio poético, aunado a una pulcra resolución tecnológica. (Valladares & Avedaño, 1995).

En 1989, Diez participa junto a Sammy Cucher en uno de los momentos más importantes del videoarte en Venezuela, ya que dentro del marco de una masiva asistencia del público y la prensa, se estrenó el uso del circuito cerrado en la obra "El Deseo de Tesseo" de Cucher, y se comenzó a considerar por parte de los coleccionistas y las corporaciones, la adquisición de obras de videoarte.

Ya en la década de los 90, tras la multiplicación de las exposiciones de videoarte, la masiva asistencia del público y la prensa, los coleccionistas y las corporaciones empiezan a tomar en consideración la adquisición de obras de videoarte. (Martínez & Vass, 1995). En 1991 se realizan las exposiciones "Video Escultura 91", "Nuevas Cartografías y Cosmogonías", "San Guinefort y otras Devociones", así como la creación de numerosas obras y videoinstalaciones por parte de artistas como Diez, Sydia Reyes y Alejandro Otero.

A partir de ese momento el videoarte despega en Venezuela como una opción artística válida y reconocida, las exposiciones y los autores se multiplican, participando cada vez más en festivales y exposiciones internacionales. Las obras llegan a espacios tan exclusivos como el museo de arte Sofía Imber, la Casa de Estudios Latinoamericanos Rómulo Gallegos (CELARG), la Galería de arte Sandra Gering en Nueva York, y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid, entre otros, demostrando así y cada vez más la importancia y la fuerza que ha adquirido este medio artístico a nivel nacional e internacional.

2. COMPOSICIÓN Y ENCUADRE

Al igual que el color, la composición y la iluminación de una imagen son factores claves a la hora de atribuirle a ésta significados y connotaciones. La manera en que colocamos nuestra cámara no sólo es un asunto de estética, es el lenguaje esencial del arte audiovisual. A través de él hablamos con la audiencia al igual que lo hace un músico a través de su instrumento, es el grito transformado en canto, y al final, la pura representación de lo que vemos y cómo lo vemos.

Sin embargo, como en todo lenguaje, la composición y el encuadre tienen sus propias reglas. La forma determinada de encuadrar un objeto puede hacer que su imagen adquiera connotaciones bien distintas, por ello vamos a tratar a continuación de hacer una breve elucubración de las distintas reglas de la composición y de la sintaxis base de su lenguaje.

Las primeras reglas de composición que vamos a citar están relacionadas con el aspecto estético de la imagen, aunque también puede dárseles un sentido expresivo. Tales directrices básicas fueron tomadas de Sánchez (1990).

2.1 LA ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

A diferencia de nuestra mirada habitual, la mirada fotográfica capta todos los elementos de una imagen, relevantes o no. Es por ello que en muchas ocasiones en nuestras fotografías aparecen elementos no deseados como cables, brazos cortados, etc. Para evitar que esto suceda el fotógrafo debe aprender a pensar como cámara y así encontrar la manera de disminuir y si es posible eliminar los objetos de la imagen que no le interesan.

Según Busselle (1980), cada fotografía debería tener una razón por la cual ser tomada, comprender totalmente por qué desea hacerla. Esto representaría el primer paso en la toma de una fotografía.

De acuerdo con esta afirmación, fotografiar no sólo consiste en el hecho de registrar una imagen o expresar su opinión acerca de una escena en particular, también se refiere a "qué" cosa es lo que le interesa realmente al fotógrafo de ella, por ejemplo: el color de las nubes en el cielo, las arrugas de la cara del anciano, el plano, la luz, entre otros; pudiendo elegir el que más se acerca a su interés antes de disparar el obturador.

Aquí entra en juego la composición. Éste es el esquema de organización fotográfica que puede influir en el significado implícito de una imagen. Tal como dice Cartier – Bresson: "La composición (…) tiene que ser una de nuestras preocupaciones constantes justo hasta el momento en que la fotografía va a ser tomada" (En: Busselle, 1980; p. 16). La ubicación de los objetos en determinados puntos del cuadro hace que prestemos más atención a éstos que a otros, o que infiramos ciertas relaciones de importancia entre ellos.

Es por ello que la organización de los elementos en una imagen fotográfica no sólo es un asunto de importancia para su estética, también lo es en el sentido simbólico, ya que éstos constituyen el resultado, positivo o no, en la fotografía final (Feininger, 1974). Por ejemplo, la disposición específica de cierto grupo de personas en una imagen puede darnos ideas de dominancia, alienación, rechazo, etcétera. Por tanto, estos factores de organización fotográfica forman un elemento de gran importancia a la hora de crear significados y emociones específicos, referencia imprescindible para el producto final de este trabajo.

2.2 UN PUNTO MÁXIMO DE INTERÉS

Por otra parte, una de las principales reglas de la composición nos dice que cualquier imagen cinematográfica estéticamente bella debe ser simple (Sánchez, 1990). Esta simplicidad no significa que deba adoptarse un estilo minimalista, aunque un cuadro esté conformado por muchos elementos, todos estos deben llevarnos a una misma dirección o propósito. Tratar de que una imagen contenga más información de la que el espectador puede captar en pocos segundos puede ser contraproducente, haciéndonos perder el sentido de unidad de la misma.

Otro elemento a tomar en cuenta a la hora de hacer la composición de una imagen es el equilibrio. El objeto que se encuentre en el punto máximo de interés debe estar equilibrado por otros tantos de menor peso que conformen el marco interno del cuadro, y que estabilicen la imagen dándonos la necesaria sensación de unidad pictórica. Para entender dichos conceptos de unidad también debemos estudiar el concepto de Variedad que Sánchez (1990), acota en su libro.

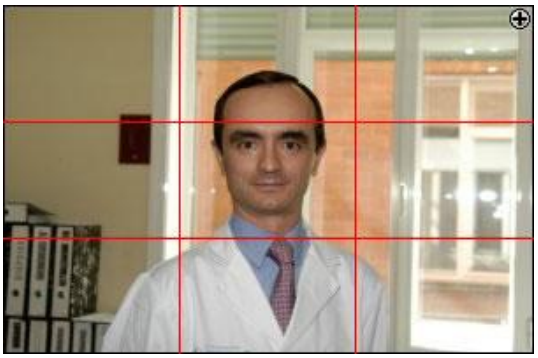
Para el autor, la variedad no significa multiplicidad, sino las diferentes variantes existentes para mostrar el tema principal evitando la simetría, ya que ésta tiende a ser monótona. Es por ello que nos dice que el sujeto de máximo interés no debe situarse en el centro del cuadro, sino en la llamada sección áurea que Lucca Pacioli y Leonardo Da Vinci delimitaron.

De esta manera llegamos a la regla de los cuatro puntos fuertes o regla de los tercios que no es más que la teoría de la sección áurea aplicada al rectángulo cinematográfico. Dicha regla divide la pantalla en tres partes iguales horizontal y verticalmente a través de líneas paralelas, en la confluencia de las líneas horizontales y verticales se forman cuatro puntos, los cuales constituyen los lugares donde el espectador fijará su atención primariamente. En teoría que una imagen sea

estéticamente agradable el fotógrafo o pintor deberá colocar el elemento de máximo interés en uno de tales puntos.

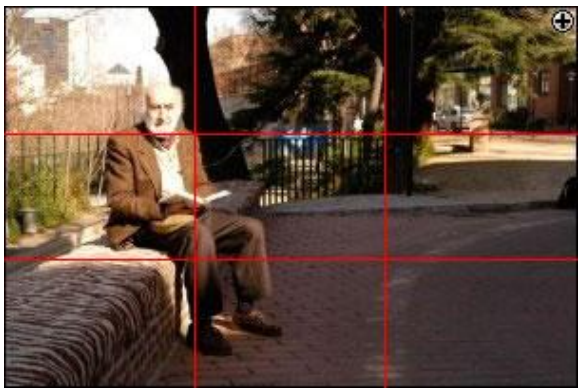
A continuación se muestran dos fotografías, la primera de ellas no utiliza la referencia compositiva de la regla de los tercios en tanto que la segunda sí lo hace:

Imagen Nº 1 – Fotografía sin referencia a la regla de los tercios



Centrar al sujeto en la fotografía, obtiene como resultado una composición aburrida, y como consecuencia, una fotografía estática y demasiado simple.

Imagen Nº 2 – Fotografía con referencia a la regla de los tercios



Si se ubica al sujeto en el margen izquierdo de la zona áurea, además de crear una sensación de profundidad y dar fuerza a la composición, se obtiene una fotografía

final bastante atractiva a la vista, algo que, de haberse colocado al sujeto en el centro, no sería posible.

Como podemos observar, independientemente de cuál sea nuestra intención simbólica en una imagen, es de importancia que respetemos ciertas reglas estéticas, ya que si no las tenemos en cuenta nuestro trabajo perderá calidad, e incluso su mala composición podría llegar a desviar la atención del espectador, y perturbar la comprensión de la obra.

2.3 ANGULACIÓN DEL ENCUADRE

Tomando en cuenta el apartado anterior, el encuadre y la composición cumplen una función primordial en la importancia de los elementos que se desean mostrar en una imagen determinada. Ahora entra en juego otro factor determinante: la angulación.

En las primeras producciones cinematográficas, por ejemplo, la cámara siempre solía colocarse en un punto visual paralelo al horizonte, sin embargo, se descubrió que alterando la horizontalidad situacional de la cámara, se lograban extraordinarios efectos de expresión (Porter, 1979). El ángulo que usamos para mirar a un objeto se convierte entonces en un elemento expresivo importante; esa variabilidad expresiva que tiene la angulación, es percibida incluso en nuestra vida cotidiana. Constantemente vemos cosas que se encuentran por encima y por debajo de nuestra mirada natural, vemos a los niños desde arriba, y a la mayoría de las figuras de importancia desde abajo: cuando una banda musical se presenta o al momento de realizar un discurso importante, el uso de una tarima para dichos fines, inevitablemente crea una atmósfera de “superioridad” tanto en los músicos como en el orador. Según Monier (1976), la angulación es capaz de “modificar el aspecto de un personaje, cargado de un significado psicológico más o menos aparente” (p. 146).

Es por esta razón, que en el lenguaje cinematográfico, la angulación de la cámara al mostrar un objeto puede influir fuertemente en su significado, para hacer más sensible y acentuar el carácter de un personaje o la evolución de una situación. A continuación haremos una breve clasificación de los diferentes ángulos y sus posibles implicaciones.

2.3.1 Toma a nivel o encuadre normal

La toma se realiza al mismo nivel que objeto, ni por encima ni por debajo de él. Según Lineros (2002), esta manera de fotografiar suele sugerir objetividad y naturalidad ya que las proporciones naturales del objeto se mantienen sin casi ningún cambio.

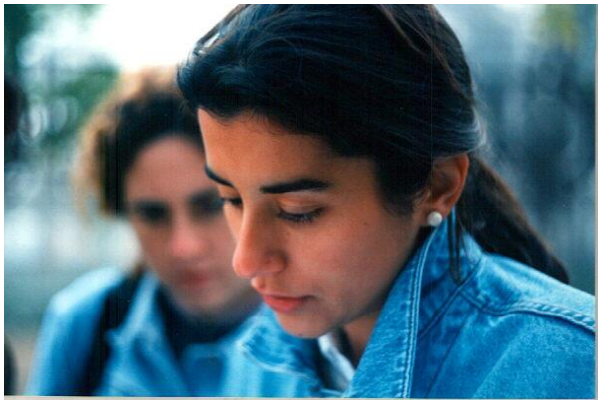


Imagen Nº 3 – Toma a nivel

2.3.2 Toma en picado

La toma en picado se realiza desde una posición más alta que el objeto, de arriba hacia abajo. Debido a la disminución de tamaño que se produce en la perspectiva de los objetos y a la sensación de mirar desde arriba, este tipo de tomas puede sugerir niñez y sumisión, y en conjunción con otros elementos expresivos significa poca importancia, debilidad o humillación (Lineros, 2002).

Imagen N° 4 – Toma en picado

2.3.3 Toma en contrapicado

La toma en contrapicado se realiza por debajo del objeto en cuestión, de abajo hacia arriba. Como lo explica Lineros (2002), debido a la perspectiva que genera el objeto fotografiado suele verse magnificado, en cierta posición de superioridad e importancia.

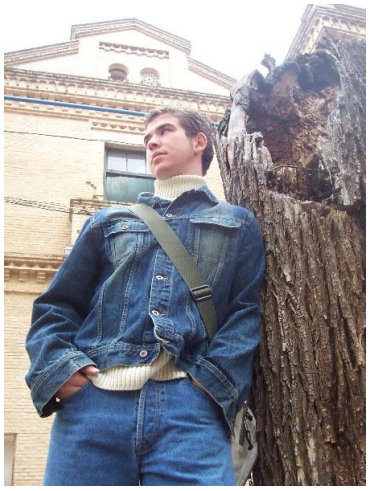


Imagen Nº 5 – Tomas en contrapicado

2.3.4 Toma cenital

En una toma que bien puede estar en el extremo del picado, o bien en el del contrapicado. Genera una perspectiva plana que puede ser muy descriptiva ya que muestra al objeto tal y como es, al igual que la toma a nivel.

Imagen N° 6 – Toma cenital

El efecto deseado por el creador mediante el uso de la angulación puede ser variable, dependiendo del contenido de la imagen, de la relación entre los elementos que la integran y sobretodo, por la dimensión o la intensidad de la angulación (Asinsten, 2000). Como podemos observar, nos encontramos con una valoración, fundamentalmente subjetiva, de la imagen (Aguilar, Gómez, Marzal & Sáez, 2004). Dicha valoración contempla la posibilidad de reconocer la presencia de elementos que se establecen en el interior del encuadre, la existencia de significados a los que pueden remitir las formas, colores, texturas, iluminación, etc.; las relaciones expresivas de la angulación y así crear una interpretación global de la imagen.

3. LA SIGNIFICACIÓN DEL COLOR

3.1 Semiótica y teoría del color

El color es una de las fuerzas significativas más fuertes del lenguaje audiovisual. Su presencia o ausencia puede cambiar, complementar, en incluso crear significados, símbolos y emociones. Sin embargo, antes de poder utilizarlo debemos intentar comprenderlo, ya que se trata de un elemento tan maleable como ambiguo, que está sujeto a influencias psicológicas, culturales y ambientales.

El color en sí no existe, no es una característica del objeto, es más bien una apreciación subjetiva nuestra. Por tanto, y según Busselle (1980), es una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

Lo que ocurre cuando percibimos un objeto de un determinado color, es que la superficie de ese objeto refleja una parte del haz de luz blanca que recibe y absorbe las demás, este efecto se conoce como **espectro** (Busselle, 1980). La luz blanca está formada por tres colores básicos: rojo intenso, verde y azul violeta. Por ejemplo, en el caso de objeto de color rojo, éste absorbe el verde y el azul, y refleja el resto de la luz que es interpretado por nuestra retina como color rojo. Este fenómeno fue descubierto en 1666 por Isaac Newton, que observó que cuando un haz de luz blanca traspasaba un prisma de cristal, dicho haz se dividía en un espectro de colores idéntico al del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta.

No solamente podemos remitirnos al concepto del color como una reacción física. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar éstos mediante la gama de colores utilizados. Podremos dar sensación de frío, de apetecible, de rugoso, etcétera. Como explica Busselle (1980): “Por medio de tonalidades y matices, el color define la forma y comunica un contenido emotivo y un

estado de ánimo" (p. 76). La semiótica, como disciplina que está en la base de todos los sistemas cognitivos biológicos, humanos y no humanos, engloba y provee el marco epistemológico adecuado para todas las otras perspectivas. Si consideramos el color como signo, estamos incluyendo todos los aspectos. Tomando en cuenta que "El 'lenguaje de los colores', significa que éstos no sólo se supeditan a representar la realidad en imagen, sino que también pueden hablar. Cada color es un signo que posee su propio significado." (Aguilar et al. 2004), el color puede funcionar como signo para un fenómeno físico, para un mecanismo fisiológico o para una asociación psicológica.

Entonces tenemos que el signo, según la concepción de Charles S. Peirce es algo que existe en substitución de otra cosa y que tiene algún significado para alguien. Un signo sirve para representar algo que no está presente y que requiere de algún sistema que sea capaz de reconocer tal sustitución. Un color puede ejercer esta función, especialmente cuando se refiere a cualidades y emociones, y no a elementos físicos. Por ejemplo, el color blanco en la imagen de una mujer puede hacernos pensar en su pureza, lo cual es algo que difícilmente podríamos representar tan rápidamente a través de otros medios.

Ahondando más en las relaciones de los signos y sus significantes, Charles Morris utiliza la concepción triádica del signo, y plantea tres niveles o dimensiones de la semiosis: primero, la dimensión sintáctica, que se refiere a las relaciones de los signos entre sí; segundo, la dimensión semántica, donde se consideran las relaciones de los signos con sus significantes; y por último la dimensión pragmática, donde se consideran las relaciones de los signos con sus emisores.

En los estudios en el nivel sintáctico es donde la teoría del color alcanza sus mayores logros, ya que las elucubraciones acerca de las diferentes significaciones de los colores, están basadas en las diferencias y las estructuras que ellos mismos evocan. Aquí se exploran las relaciones entre los colores y los objetos que ellos pueden representar, los códigos y asociaciones establecidos mediante colores, y el

cambio del significado del color según el contexto de su aparición y su relación con factores humanos tales como edad, cultura, sexo, etc. También pueden incluirse algunos aspectos de la dimensión pragmática del color, tales como el funcionamiento del color en el ambiente natural y cultural, los efectos fisiológicos y psicológicos del color y su contribución al bienestar humano y la influencia del color en la conducta (Aravena, 2006).

Existen numerosas listas y diccionarios sobre los significados de los colores, que bien pueden basarse en dimensiones psicológicas, culturales y emblemáticas. Sin embargo, para los efectos de este trabajo de grado, tomaremos como base la clasificación psicológica, haciendo referencia en los estudios de la teoría y la psicología del color realizado por Johann Wolfang von Goethe[3], quien, en contraposición a la teoría del color Newtoniana, define las influencias significativas de los colores más allá de un punto de vista meramente físico, inclinándose a la percepción emotiva personal o de un ámbito cultural específico.

Es importante aclarar que la llamada gramática del color no es una ciencia exacta, su alcance depende en buena parte de la subjetividad del individuo, en muchas ocasiones las atribuciones significativas de los colores están influenciadas por otras características como la forma que los contiene, así como su intensidad y opacidad. Sin embargo, hay ciertas características comunes para las que las investigaciones de Goethe aún sean la mejor fuente. Guimón (2006) explica que la teoría de Goethe es la referencia más completa a la hora que un investigador desea estudiar la relación del color y la psicología, con respecto a la provocación de distintos estados de ánimo.

Según este autor hay dos ámbitos bien definidos entre los colores, que subsisten a las diferencias subjetivas y que están determinados en buena parte por nuestra relación con la naturaleza. Por una parte encontramos a los llamados colores cálidos que suscitan sentimientos de alegría y excitación, y en otro ámbito

[3] Johann W. von Goethe (1749-1832) en su libro “Teoría del Color”, publicado en 1810.

encontramos a los colores fríos que generan sensaciones de tranquilidad, reposo y hasta depresión.

Goethe aseguraba en sus estudios de la psicología del color, que cuando un individuo entraba en contacto con un color determinado, éste se sincronizaría de inmediato con su interior, produciendo un efecto decidido e importante en el estado de ánimo. A razón de ello, desarrolla una clasificación universal que sirviera, a partir de entonces, como referencia no sólo en el aspecto estético de la imagen sino en el significado psicológico que la misma expresa.

Es debido a esta clasificación universal, y a la referencia estética y psicológica que Goethe le otorga al color en la imagen, que es considerada pertinente para efectos de este trabajo de grado. Es evidente que el conocimiento de la naturaleza significativa de los colores permitirá, en gran medida, identificar el color ideal con respecto al sentimiento que se desea expresar. Por ello a continuación reproduciremos la clasificación que hace Goethe para los principales colores del espectro.

Amarillo: Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental; Van Gogh tenía por él una especial predilección, particularmente en los últimos años de su crisis. Este color, considerado como primario, significa envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos, y con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. También evoca satanismo (es el color del azufre) y traición.

Este color también es considerado como el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo. Mezclado con negro constituye un matiz verdoso muy poco grato y que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones. Mezclado con blanco puede expresar cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa.

Naranja: Es algo más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos o tristes. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Mezclado con el negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, opresión.

Rojo: Se le considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión. Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y de Marte, y también el de los generales y los emperadores romanos y evoca la guerra, el diablo y el mal. Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia, y alegría juvenil, y en su mezcla con el negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

Violeta: Significa martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia. En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad. Mezclado con negro es deslealtad, desesperación y miseria. Mezclado con blanco: muerte, rigidez y dolor.

Azul: Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso, lasitud. Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, y mezclado con negro, desesperación, fanatismo e intolerancia.

Verde: Es un color de gran equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro. Se asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad. Incita al desequilibrio y es el favorito de los psiconeuróticos porque produce reposo en el ansia

y calma, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, de la degradación moral y de la locura. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Mezclado con blanco expresa debilidad o pobreza. Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

Blanco: Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia.

Gris: No es un color, sino la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal.

Negro: Símbolo del error y del mal. Es la muerte, es la ausencia del color. Estiliza y acerca. También puede sugerir lujo y formalidad.

Gracias a Goethe, se entiende que cada color posee un significado propio y es capaz de expresar una sensación bien sea agradable o desagradable, cálida o fría, de carácter positivo o negativo. Sus estudios realizados con respecto a la influencia psicológica de los colores, es hoy en día una ciencia que es estudiada y ampliada por numerosos investigadores, puesto que se aplica a diversos campos debido a la importancia que puede tener tanto en la vida cotidiana como en el campo audiovisual, lo cual es pertinente para efectos de este trabajo de grado. Es inequívoco que el color puede cambiar de significado dependiendo del contexto cultural, sin embargo, es universal que la percepción del color, siendo ésta la parte simple más emotiva de todo proceso visual, posee una fuerza extraordinaria en el individuo, por lo que puede emplearse para expresar y reforzar la información visual.

4. LA MÚSICA COMO TÉCNICA EMOTIVA

Al igual que el uso del color como un símbolo de la emoción humana al que nos referimos en el capítulo anterior, la música, con el pasar de los años y la evolución de sus técnicas, bien sea tanto en instrumentación como en interpretación, se ha convertido en el fenómeno artístico más codificado y abstracto que existe, ya que es capaz de transmitir un mensaje de forma u otra y que transcienda a su concepción original. Según lo explica Chion (1993), dicha concepción tiene que ver con la capacidad que tiene la música para jerarquizar y cargar de subjetividad los elementos técnicos con la que es creada (notas, tiempos, etc.), en una herramienta, en este caso a nivel audiovisual, que permite sacar a la superficie e intensificar las reflexiones interiores de los personajes, transfiriendo al espectador la sensación de terror, grandeza, alegría, tristeza, entre otros

Cuenta con dos formas fundamentales según el musicólogo Lack Russell (1999): una emocional, que sería definida como la inspiración, aquella parte subjetiva que toca la parte emotiva de las personas; y la forma intelectual, que se basa en las técnicas y herramientas que ofrece la música para transmitir un concepto o una idea.

Lack (1999), también afirma que dicha codificación que posee la música es imprescindible, pues se perdería completamente el lenguaje con el que la música se maneja, y las formas emocionales serían incapaces de tocar al espectador de una manera emotiva.

Es una obligación entonces tanto como para el compositor como para su obra, lograr que el espectador capte dichas formas emocionales, utilizando para ello los recursos técnicos que posee la música como la tesitura, la tonalidad y el tiempo. Según Borden (1982), la tesitura es el ámbito de la voz humana o de algún instrumento musical, la voz de un hombre es de tesitura grave y la de una mujer es de

tesitura aguda. La tonalidad es el conjunto de sonidos regido por uno principal al que llamamos tónica, cuyas notas son relativas entre sí, produciendo la armonía que puede ser de modo mayor o menor. Finalmente el tiempo es la velocidad que posee la pieza musical.

Ahora bien, hay que tomar en cuenta cómo se utilizan estos elementos en torno a la demostración de un sentimiento. Esto es lo que el compositor y arreglista Luis Escalante (2007), define como **expresión anímica musical**. Se establece una relación, casi universal, de los recursos técnicos y la búsqueda de la expresividad emocional, de la siguiente manera:

> Si la tesitura es aguda y tonalidad mayor, dan sensación de claridad y suelen ser asociados con sentimientos agradables (…) si la tonalidad es menor, transmiten sensaciones de melancolía, tristeza, aflicción. Si la tesitura es grave, en modo mayor expresa tranquilidad, paz, honor, orgullo. En modo menor, temor, turbación, desaliento, cansancio. Si la tesitura es extrema (sobreagudos o subgraves), producen expresiones de pánico y desagrado, sobretodo si no existe la armonía tonal. Respecto al tempo, el rápido transmite sensación de excitación y el lento, reposo o calma. (L. Escalante, comunicación personal, Marzo 13, 2007).

Dicho esto podemos comprender la infinita gama de posibilidades que nos ofrece la composición musical y aun más la creación audiovisual. Cada elemento que manejemos de una pieza puede llegar a ser increíblemente significativo, sin embargo, su complejidad abrumadora y la manera en que nos lleva hacia determinados estados de ánimo seguirá manteniéndose como un hermoso misterio. A continuación abordaremos algunas de las relaciones entre la música y el lenguaje audiovisual.

4.1 MÚSICA Y LENGUAJE VISUAL

Tomando en cuenta que la música se ha convertido en un elemento productor de reacciones emotivas, su interacción con el lenguaje visual permite que la imagen se transforme constantemente y que adquiera un sentido estético y de contenido diverso, según la música que lo acompañe. De aquí se obtiene el concepto fundamental para la composición del conjunto de melodías que conforma lo que actualmente se denomina como **banda sonora** cinematográfica (Cueto, 1996).

Entonces, la música es capaz de erigirse como un mecanismo que permite la continuidad de estados de ánimo y de atención al espectador a través de diversas situaciones dramáticas y diferentes estilos de montaje. Inequívocamente, comenzó a formar parte de la narración de personajes, ambientes y de la puesta en escena como tal. Así lo define Cueto, (1996):

> La música es un flujo continuo que acompaña al filme durante toda la proyección (…) con el uso de diálogos y efectos sonoros (…) debía jugarse con el empleo de la música para fines dramáticos o con el efecto del silencio (p.52).

A partir de esta afirmación, obtenemos la importancia del músico con respecto a la pieza audiovisual que se quiere presentar. Según Lack (1999), la tarea del director musical, al empezar a trabajar en una pieza cinematográfica, consiste en conocer la psicología de los personajes y su contexto social, en qué espacio y tiempo se encuentran y la trama que se desarrolla, a fin de saber, con más o menos exactitud, cómo sustentar, enfocar, asociar o impactar con la música que creará, el contenido de dicha historia.

Estas consideraciones también son tomadas por Xalabarder (1997), quien afirma que el músico, junto con el creador de la pieza visual, deben tener como base un guión que permita fijar la pauta de musicalización a las imágenes. Se decidirá cuál

es el papel de la música sobre cada secuencia, cómo va a ser la interacción de la imagen con la dinámica y con el argumento, con el montaje, si la pieza debe equilibrar, acentuar o definir estados anímicos y sentimientos o pertenecer al universo sonoro de los protagonistas, si tendrá carácter incidental; o deberá ubicar en un contexto geográfico, social, histórico o cultural, en el desarrollo argumental de la obra.

Tomando en cuenta la intención del director para con su obra, el músico debe decidir qué elementos técnicos utilizará para componer. El músico creará texturas tonales, melodías, armonizaciones, tendrá que definir los mejores instrumentos para el fin y trabajará niveles dinámicos para cada escena. Aunque no es fundamental, es muy frecuente que se trabaje sobre la secuencia visual ya realizada, ya que de esta manera se ajusta la intención del discurso musical a la pieza visual. Según Cueto (1996), finalizada la composición, en grandes producciones, la obra se graba en estudio, incluso con una gran pantalla frente a los músicos, que va proyectando la pieza visual. Esta técnica cuida la sincronía de la música con las imágenes. Posteriormente se masteriza y se fusiona a la pieza audiovisual.

4.2 MÚSICA Y MONTAJE

Además de la posición que toma el compositor y su música dentro de la creación de la pieza audiovisual, existe un tercer elemento en el que se fusionan la imagen y el sonido: la historia. La música tiene entonces otra responsabilidad, la creación de un estado de ánimo especial por medio de los elementos narrativos que posee la pieza audiovisual. La banda sonora, los textos y diálogos, la imagen visual y la del montaje de las tomas conforman un todo que será percibido por el espectador y lo prepara para recibir el mensaje que la pieza audiovisual pretende transmitir.

De una manera u otra, esta fusión hace que la música entre en acción cuando, en virtud del "estado de ánimo" o de la tensión se intenten conseguir efectos especialmente característicos. (Adorno; Eisler. 1981). Trabajando cada uno de estos tres elementos en forma armónica y cuidadosa, se logra una pieza que queda en la memoria del espectador y comienza a formar parte de su experiencia. Con el tiempo, ese trabajo armónico se convierte en una gran herramienta que en próximas producciones podrá utilizarse para evocar las mismas reacciones o generar otras distintas.

Dicho todo esto, tenemos ante nuestros ojos un cúmulo de posibilidades de crear millones y millones de propuestas con la intencionalidad musical, la imagen y el montaje, con la finalidad de "comunicar al espectador la verdadera perspectiva de la escena" (Adorno; Eisler, 1981. p. 45).

CAPÍTULO II. MARCO METODOLÓGICO

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Toda pieza artística nace de la interioridad de sus creadores, lo que ellos nos ofrecen es un reflejo de su interioridad, de sus conceptos particulares y abstractos, de sueños, deseos y temores. Sin embargo, todo artista que desee ser comprendido deberá establecer una conexión entre su obra y la propia interioridad de sus espectadores. Para ello en el mundo audiovisual existen múltiples recursos que conforman un lenguaje propio, el color, la composición, el ritmo y la música son algunos de ellos. El objetivo de esta tesis será la utilización de tales recursos para reflejar dos sentimientos diferentes, siempre bajo la visión del autor y en base a la utilización del lenguaje audiovisual y el bagaje teórico que existe sobre la estrecha relación entre imágenes, sonidos y sentimientos.

Para ello crearemos dos piezas audiovisuales basadas en sentimientos distintos, exploraremos qué recursos audiovisuales nos ayudarán a reflejar tales emociones, y crearemos en base a ellos dos piezas de videoarte con una temática y significación propia.

1.1 FORMULACIÓN

Debido a esto, surge la necesidad de crear una pieza de videoarte con dichos elementos que permitan abordar un sentimiento particular, lo que lleva a la siguiente pregunta:

- ¿De qué manera se conjugan ritmo, música e imagen en dos piezas de videoarte para abordar dos sentimientos diferentes?

2. ALCANCE

2.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar dos piezas de videoarte que a través de la música, el ritmo y la imagen, aborden dos sentimientos distintos.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar diversos recursos audiovisuales para crear 2 piezas de videoarte que aborden dos sentimientos diferentes.
- Explorar de qué manera se complementan los elementos sonoros y visuales para abordar a un sentimiento específico.
- Establecer una relación estrecha y justificada entre la música de las piezas, las imágenes, el ritmo y el sentimiento que intenta abordarse.
- Explorar la actuación del color y la iluminación como elementos emotivos.
- Creación de dos historias originales.
- Creación de las piezas musicales que acompañará cada pieza de videoarte.
- Realizar el guión literario o técnico según la estructura de la pieza.

- Realizar la pre-producción de las piezas.
- Realizar la producción de las piezas.
- Realizar la post- producción de las piezas.

2.3 MODALIDAD DE TESIS

Según el manual del Tesista de la Universidad Católica Andrés Bello, esta tesis se ubica en la modalidad de **Proyectos audiovisuales,** en la sub-modalidad de **Producción Audiovisual** debido a que la misma contempla la realización de videoarte.

2.4 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación a realizar es Exploratoria y Aplicada. *Exploratoria* porque se realizó una investigación sobre el **Videoarte**, además de afianzar los conocimientos sobre producciones audiovisuales, el manejo de las técnicas para la manipulación del color y el movimiento de la imagen de video. Todo esto con el fin de realizar dos piezas de videoarte que sean capaces de evocar sentimientos diferentes. Es *Aplicada* ya que se llevan a la práctica los conocimientos adquiridos, tanto durante la investigación como a lo largo de la carrera.

3. ESTRUCTURA

Las piezas de videoarte, “Rested” y “Aneurysm”, tienen la intencionalidad de evocar la ansiedad y la nostalgia respectivamente, utilizando escenas con un desarrollo temático particular, una pieza musical compuesta específicamente para cada pieza y la manipulación de las características del video bien sea en producción o post-producción.

3.1 PÚBLICO

Las piezas de videoarte estarán dirigidas al público en general. Sin embargo, esperamos mayor sensibilidad en torno a ellos por parte de personas conocedoras y allegadas a distintas formas artísticas, ya que sus conocimientos pueden hacerlas más sensibles a el lenguaje que emplearemos. No obstante, ante esta diferencia, se cree que el lenguaje basado en el ritmo, el color, la música, y otros elementos, será lo suficientemente universal y asequible para personas de cualquier estrato social, profesión, etc. Cabe hacer una salvedad en el video llamado “Rested” ya que en él se hará una clara referencia a ciertos elementos de la religión judeo-cristiana que bien no podrían ser entendidos en su totalidad por personas de otras culturas.

4. ESTILO

4.1 PROPUESTA VISUAL

- **Rested**

El estilo visual de este video se basará en la manipulación de la temperatura de color para presentar de imágenes saturadas de azul, amarillo y rojo, con la intención de mostrar el sentimiento que va desde la calma hasta finalmente, mostrar ansiedad. Dicho cambio estará justificado y acompañado tanto por la naturaleza de las imágenes que se presentan, así como por el "estado de ánimo" o intencionalidad de la música. Dentro de la composición también se presentarán imágenes con temperatura de color normal cuando se quiera hacer énfasis en que cierto aspecto es real, o bien por razones estéticas. La mayoría de los planos serán de detalle o primeros planos, sin embargo, también se realizarán planos generales y medios al momento de introducir y cerrar cada una de las 3 situaciones (dichas situaciones serán explicadas en el guión técnico).

Por último es importante destacar que se intentará que las imágenes den progresivamente una sensación de deterioro y decaimiento, para ello se utilizará el ambiente propio de la escena, la temperatura de color, y ciertos defectos añadidos en post producción. Tales elementos estarán relacionados directamente con los sentimientos de melancolía y ansiedad involucrados.

- **Aneurysm**

El estilo visual de este video será completamente distinto ya que estará enfocado en la nostalgia. Para recrear dicha atmósfera las imágenes se harán en su mayoría en color sepia. Los planos de detalle también serán abundantes aunque esta vez se hará mayor énfasis en el factor humano. El estilo desgastado de las imágenes

será menor pero constante a lo largo de todo el video. También se incorporarán escenas cuya temperatura de color será manipulada para acentuar la luz del atardecer, dichos cambios serán realizados con la intención de asemejar el ocaso de un día con el final de una vida.

Algunas imágenes pretenderán ubicarse en el presente, por ello no presentarán ninguna manipulación aparente de sus elementos visuales.

4.2 PROPUESTA SONORA

- **Rested**

El sonido estará constituido por completo por una canción de composición propia. Dicho tema estará basado en arreglos de piano y ritmos electrónicos industriales. Para lograr tal composición sonora se utilizará distorsión para la batería y se le incluirán sonidos de máquinas y golpes metálicos. En cuanto al piano se mantendrá su sonido original agregándole reverberación para darle mayor profundidad.

El tiempo de la canción será de cinco minutos y cuarenta segundos desde el inicio hasta el final, sin embargo, aumentará progresivamente en intensidad y distorsión para representar cierto decaimiento y tendencia al caos. En este aspecto jugará un papel fundamental la densidad sonora. La saturación de los sonidos a través de su superposición y reverberación deberá dar progresivamente una sensación de atiborramiento, que a su vez, será complementada con el aumento exponencial del ritmo, pretendiendo así crear en el video la atmósfera de ansiedad deseada.

Un caso contrario ocurrirá al comienzo del video donde la música tenderá a ser limpia, de ritmo suave y de tónica reflexiva, buscando así abordar la calma antes

de la tormenta, el *in crescendo* hacia la ansiedad, sentimiento final que se desea abordar.

.

- **Aneurysm**

El sonido de este video también constituye una canción entera. Sin embargo, este tema estará constituido sólo por batería y teclado, a excepción de los coros que tendrán una ligera guitarra con efecto. El ritmo de la canción será medio, acelerándose hacia el final de la misma. La batería no tendrá efectos de distorsión al igual que el piano, y tales parámetros se mantendrán desde el comienzo hasta el final.

La melodía de la canción será pausada y alegre en algunos pasajes y se mantendrá durante toda la composición, dejando así a la batería el papel de aumentar la intensidad a medida que se desarrolla el video.

4.3 FICHA TÉNICA

- **Duración:**
  - ***Rested:*** *5:40 aproximadamente*
  - ***Aneurysm:*** *4:30 aproximadamente*

- **Formato:**
  Ambos serán grabados en formato MiniDv, y será reproducido en formato DVD.

- **Género:**
  - ***Rested:*** Drama/ Suspenso
  - ***Aneurysm:*** Drama / Suspenso

- **Guión/Dirección:**
  - ***Rested:*** Marcel Bardon
  - ***Aneurysm:*** Marcel Bardon

- **Música original:**
  - ***Rested:*** Marcel Bardon
  - ***Aneurysm:*** Marcel Bardon

- **Producción general:**
  - **Rested:** Ma. Ángela Calzadilla / Marcel Bardon
  - **Aneurysm:** Ma. Ángela Calzadilla / Marcel Bardon

- **Edición:**
  - **Rested:** Ma. Ángela Calzadilla / Marcel Bardon
  - **Aneurysm:** Ma. Ángela Calzadilla / Marcel Bardon

- **Ficha Artística**

  - ***Rested:***

    María Elena Fontiveros – Joven drogadicta

    Ludwig Smith – Ejecutivo

    Andrés Bone – Jesucristo

    Eduardo Rafael Piña – Niño

    Reinaldo Lozada - Anciano.

  - ***Aneurysm:***

    José Antonio Bardon – Hombre mayor

    Benito Fontiveros – Niño

    Jorge Padrón – Niño 2

    Gustavo Padrón – Niño 3

    Gabriel Arocha – Joven.

5. ETAPA DE PRE - PRODUCCIÓN

5.1 RESTED

5.1.1 Idea

Una pieza de videoarte que hace un contraste de situaciones que se desarrollan paralelamente, con la finalidad de representar progresivamente sentimientos de ansiedad.

5.1.2 Sinopsis

Una joven mira fijamente un televisor encendido, y por otro lado, un niño dibuja en su mesa. En un cuarto un anciano agoniza frente a su hijo. El niño va dibujando más rápido, la mirada de la joven sigue ante el televisor y en el cuarto del anciano su hijo se desespera. Empieza a notarse lo que ha dibujado el niño, la joven muere por sobredosis y el anciano agoniza. Jesucristo levanta la copa en la última cena pero su mano tiembla. Al final del video, el niño descansa sobre su dibujo y notamos que es ciego, y de la mano temblorosa de Jesucristo se derrama el vino.

5.1.3 Tratamiento

Una joven mira fijamente un televisor encendido, por otro lado, un niño pequeño dibuja apaciblemente en su mesa, mientras que, en otro tiempo y lugar, y en su cuarto un anciano agoniza frente a su hijo.

Con el progresar de la música, el niño dibuja cada vez más rápido, y en el rostro de la joven se notan coloraciones que cubren diferentes gamas de azul, sus ojos se entornan y parece enferma. Poco a poco, el color de su rostro permite saber que la joven se está desangrando. Entretanto, en el cuarto del anciano todo parece en calma mientras atardece.

La música progresa junto con las imágenes, y mientras éstas se tiñen con el color de la tarde, aparecen nuevas situaciones. El progreso del video permite saber lo que dibuja el niño, así como de la imagen de la joven, lentamente podemos deducir que ha muerto, los motivos se hacen evidentes mientras el televisor sigue encendido. En su habitación el anciano muere entre el silencio de su hijo.

En este momento aparece una nueva imagen, encontramos a Jesucristo sólo en la Última Cena, lentamente levanta su copa.

Las imágenes se conjugan entre sí, su progreso es paralelo. El anciano muere mientras anochece sin escuchar una palabra de su hijo, el niño descansa sobre su dibujo y notamos que está ciego. En la Última Cena, a Jesucristo le tiembla la mano mientras levanta la copa, el vino se derrama y la pieza concluye.

5.1.4 Escaleta

ESCENA 1

INT. CUARTO DE LA JOVEN. DÍA

La joven se encuentra sola en su cuarto y está sentada muy cerca del televisor.

ESCENA 2

INT. CUARTO DEL NIÑO. DÍA

Un niño pequeño está sentado en una mesa dibujando. Realiza su dibujo con tranquilidad pero con decisión.

ESCENA 3

INT. CUARTO DEL ACNIANO. DÍA

Un anciano yace en la cama muy enfermo, rodeado de algunas medicinas colocadas en una mesa de noche. A un lado de la habitación, frente a la ventana, se encuentra un hombre muy bien vestido, viendo hacia la cama.

ESCENA 4

INT. CUARTO DE LA JÓVEN. DÍA

La joven mira atentamente un televisor, se muestran escenas de violencia, pornografía, muerte y otras atrocidades. El rostro de la joven se mantiene inmóvil. Brota un hilo de sangre por su boca.

ESCENA 5

INT. IGLESIA. DÍA

Jesucristo se encuentra sólo en la mesa de una Iglesia. Levanta con su mano izquierda una copa de vino.

ESCENA 6

INT. CUARTO DEL ANCIANO. DÍA

El hombre bien vestido sigue parado frente a la ventana. El anciano agoniza. El hombre en flux desespera.

ESCENA 7

INT. CUARTO DE LA JOVEN. DÍA

La joven sigue inmóvil frente al televisor.

ESCENA 8

INT. CUARTO DEL NIÑO. DÍA

El niño dibuja cada vez más rápido, con más fuerza y con desesperación.

ESCENA 9

INT. IGLESIA. DÍA

Jesucristo, levanta la copa sobre su cabeza.

ESCENA 10

COLLAGE DE IMÁGENES

Las cuatro situaciones llegan a término, el niño destruye su hoja, se aprecia que la joven está muerta, el anciano muere y su hijo grita, y finalmente Cristo deja caer su copa y se derrumba.

5.1.5 Descripción de Personajes

Debido a la ausencia de diálogos no se les colocará nombre a los personajes, y haremos la descripción de personajes sólo a efectos del casting, y para orientación de los actores.

Niño

Es un niño moreno de unos 10 años con problemas en la vista. Estará vestido con un short y una camiseta blanca. Tendrá el cabello corto y será de contextura delgada. A pesar de no poder ver, expresará sus frustraciones con el dibujo.

Joven

Será una joven de 18 a 25 años, de tez blanca y contextura delgada. Estará vestida con ropa clara, tendrá el cabello amarillo y largo. Padecerá de una severa adicción a las drogas lo que será la causa de su muerte.

Anciano

Será un hombre de unos 80 años que vive sus últimos días en la cama de una su habitación. De contextura delgada, pelo blanco y muchas arrugas permanecerá abstraído y en silencio hasta el momento de su muerte como reflejo de su soledad y la falta de comunicación que sufrió con sus seres queridos. El ejecutivo que permanecerá frente a su cama representará a su hijo.

Ejecutivo

Joven de edad media, estará vestido con flux y corbata. En la mano portará un maletín negro simbolizando su apego al trabajo y los negocios. Tendrá todo tipo de accesorios de lujo dentro de su vestimenta demostrando su apego al poder y el dinero. Verá a su padre morir lentamente sabiendo que nunca se comunicó con él, ya que sus prioridades eran otras. Durante la muerte sentirá el dolor de su ausencia, ansiedad y arrepentimiento.

Jesucristo

La imagen de Jesús será tomada de cuadros que representan la Última Cena. Tendrá barba y el cabello largo, y estará vestido con una larga túnica. Su caída y el derramamiento del vino del cáliz representarán el derrumbe de los valores que han sustentado la cultura occidental en la época moderna. Utilizaremos esta figura ya que para cristianos, creyentes o ateos, Cristo es una figura representativa de ciertos valores como el amor, la humildad, la paz y la tolerancia.

5.1.6 Guión Técnico

Planos y movimientos de Cámara	Audio Sonido y música
ESCENA 1 **INT. CUARTO DE LA JOVEN. DÍA** **1.1 Plano detalle del pelo de la joven.** **1.2 Plano detalle de sus ojos.** **1.3 Primer plano de la joven iluminada por la luz del televisor.** **1.4 Plano detalle del televisor encendido.** **1.5 Imágenes de archivo de escenas sexuales relacionadas con el alcohol las drogas, e imágenes de guerras.** **1.6 Plano detalle del ojo abierto de la joven.**	*Composición propia "Rested" a lo largo de toda la pieza de videoarte.*

ESCENA 2 **INT. CUARTO DEL NIÑO. DÍA** **2.1 Estab. Shot desde arriba, del cuarto del niño que dibuja sentado en la mesa.** **2.2 Plano medio del niño dibujando sobre la mesa.** **2.2 Plano detalle de la mitad de su rostro y la mano afincada en el papel.** **2.3 Plano detalle de su mano afincada al dibujar.** **ESCENA 3** **INT. CUARTO DEL ANCIANO. DÍA** **3.1 Plano general con tilt down de la habitación del anciano sólo en su cama.** **3.2 Plano medio donde se observa el resto de la habitación y las medicinas.** **3.3 Primer plano de rostro del anciano.** **(SIGUE)**	

(CONTINÚA) **3.4 Plano detalle de sus manos.** **3.5 Plano general del atardecer en la misma habitación pero esta vez con un hombre en flux parado frente a la cama y en contra de la ventana.** **3.6 Plano detalle de la ventana.** **ESCENA 4** **INT. CUARTO DE LA JOVEN. DÍA** **4.1 Imágenes de archivo trastocadas en las que se vea un nivel ligero de pornografía.** **4.2 Plano subjetivo que hace un travelling in hacia el televisor.** **4.3 El travelling in es interrumpido por imágenes similares a las del punto 1.1 y otras imágenes de guerra y atrocidades. También se incluirán algunas imágenes de figuras religiosas.**	

ESCENA 5 **INT. IGLESIA. DÍA** **5.1 Plano general de Cristo solo en una mesa similar a la de la última cena.** **5.2 Contraplano de cristo frente a la mesa y el caliz colocado sobre ella.** **5.3 Primer plano de Cristo observando el caliz.** **5.4 Primer plano en contrapicado de la misma acción.** **5.5 Plano detalle del cáliz que Cristo toma con ambas manos.** **5.6 Imágenes de archivo de guerras, sexo, y algunas imágenes religiosas,** **ESCENA 6** **INT. CUARTO DEL ANCIANO DÍA** **6.1 Contraplano del hombre en flux que esta sentado frente a la cama** **(SIGUE)**	

(CONTINÙA) **6.2 Primer plano del hombre en flux.** **6.3 Primer plano del anciano con las imágenes de caballos blancos a su espalda.** **6.3 Se repiten los planos del hombre en flux pero mostrando su desespero.** **ESCENA 7** **INT. CUARTO DE LA JOVEN. DÍA** **7.1 Plano detalle del televisor encendido.** **7.2 Imagen religiosa.** **7.3 Plano medio en picado del rostro de la joven.** **7.3 Primer plano en picado del rostro de la joven.**	

ESCENA 8 **INT. CUARTO DEL NIÑO. DÍA** **8.1 Contraplano del niño dibujando cada vez más rápido.** **8.2 Relámpagos de primeros planos del rostro del niño dibujando.** **ESCENA 9** **INT. IGLESIA. DÍA** **8.1 Contraplano de Cristo levantando la copa** **8.2 Plano más cercano del mismo movimiento.** **ESCENA 10** **INT. CUARTO DEL ANCIANO. DIA** **9.1 Plano general de la habitación con el hombre parado en el mismo lugar aún gritando.** **9.2 Rápidos flashes de planos detalle del anciano muerto con la boca abierta. (SIGUE)**	

(CONTINÚA) **9.3 Plano detalle de un alacrán y una mariposa muerta.** **9.4 Contraplano con travelling up desde el suelo del hombre en flux arrodillado frente a la cama del anciano, acostado en su estómago.** **9.5 Plano general de la habitación con el hombre en flux arrodillado en la cama.** **9.6 Plano general de la habitación vacía.** **ESCENA 10** **COLLAGE DE IMÁGENES DE LOS CUATRO ESCENARIOS.** **10.1 Plano detalle con traveling down del rostro de la joven.** **10.2 Plano cenital con paneo hacia la izquierda de la habitación del anciano, donde se aprecia al hombre en flux sentado al lado de la cama en estado de desesperación. (SIGUE)**	

(CONTINÙA) **10.3 Continuación del plano 10.1** **10.4 Primer plano del niño rayando violentamente la hoja de papel.** **10.5 Continuación del plano 10.2** **10.6 Finalización del movimiento del plano 10.1 hasta apreciar la boca de la joven y la sangre que emana de ella.** **10.7 Plano detalle de la mano de la joven con una inyectadota.** **10.8 Plano detalle de los moretones en los brazos de la joven.** **10.9 Plano detalle de la mano de la joven con la inyectadora.** **10.10 Plano detalle del televisor.** **10.11 Imagen de archivo sobre violencia.** **10.12 Primer plano del niño rayando la hoja.** **(SIGUE)**	

(CONTINÙA) **10.13 Primer plano del cáliz elevado en las manos de Cristo.** **10.14 Imagen de archivo sobre sexo.** **10.15 Plano detalle de las manos del niño rompiendo la hoja** **10.16 Plano detalle con travelling de la mano del anciano.** **10.17 Primer plano del hombre en flux gritando.** **10.18 Primer plano del anciano muerto en la cama.** **10.19 Planos detalle sucesivos del hombre en flux gritando.** **10.20 Primer plano en contrapicado de Cristo con el cáliz elevado y las manos temblorosas.** **10.21 Plano general de la habitación de la joven con ella tras la ventana.** **10.22 Primer plano con travelling in del niño rayando la hoja. (SIGUE)**	

(CONTINÚA) **10.23 Continuación del plano 10.15** **10.24 Plano detalle de la estática del televisor con travelling up hasta la ventana donde se ve a la joven.** **10.25 Plano detalle del niño recostado sobre las hojas de papel.** **10.26 Plano en contrapicado de Cristo derrumbándose.** **10.27 Plano detalle de los ojos del niño.** **10.28 Plano detalle de la copa cayendo sobre la mesa.**	*Música se va en fade.*

5.1.7 Planillas de Desglose

Tabla Nº 1

Proyecto	Rested	**Pag:**	1
Locación	Habitación del Joven	**Fecha:**	08/2007

Esc. Nº	Descripción			Nº pag
	(Int) (Ext)	Marca con la X La condición	**(Dia) (Noche)**	
1 4 10	La joven está sentada frente al televisor en su cuarto La joven está sentada frente al televisor. Sale un hilo de sangre de su boca La joven sentada frente al televisor de su cuarto. (NOCHE)			1 3 6

Nº	**Elenco**	**Extras / Dobles**	**Ambiente**
1	Joven		Tonos azulados
		Vestuario	**Utilería**
		La joven va vestida con franela corta blanca y pantalones largos desgastados	Inyectadora Televisor
		Efectos	**Vehículos / Transporte**
		Sangre	

Atrezzo	**Música / Sonido**	**Maquillaje**
La joven tiene una inyectadora en la mano	Música	Natural Marcas de moretones para los brazos

Observaciones	**Otros Requisitos**
	Luces, gelatinas, difusores, trípode, extensiones eléctricas

Tabla Nº 2

Proyecto	Rested	**Pag:**	1
Locación	Habitación del Niño	**Fecha:**	07/2007

Esc. Nº	Descripción		Nº pag
	(Int) (Ext)	Marca con la X La condición **(Dia) (Noche)**	
2 7 12	El niño dibuja sentado en la mesa El niño dibuja sentado en la mesa El niño se recuesta sobre su dibujo		1 3 6

Nº	**Elenco**	**Extras / Dobles**	**Ambiente**
1	NIño		Tonos rojizos
		Vestuario	**Utilería**
		El niño se viste con Una franela oscura Pantalones blue jean	Hoja de dibujo Caja de lápices Mesa, sillas, etc.
		Efectos	**Vehículos / Transporte**

Atrezzo	**Música / Sonido**	**Maquillaje**
	Música	Natural

Observaciones	**Otros Requisitos**
	Luces, gelatinas, difusores, trípode, extensiones eléctricas

Tabla Nº 3

Proyecto	Rested	**Pag:**	1
Locación	Cuarto del anciano	**Fecha:**	07/2007

Esc. Nº	Descripción			Nº pag
	(Int) (Ext)	Marca con la X La condición	**(Dia) (Noche)**	
3 6 9	Un anciano acostado en la cama. Un hombre parado frente a la ventana Un anciano acostado en la cama. Un hombre parado frente a la ventana Un anciano acostado en la cama. Un hombre arrodillado frente a la cama. Habitación Vacía			2 4 6

Nº	**Elenco**	**Extras / Dobles**	**Ambiente**
1 2	Hombre Anciano		Tonos naranjas y amarillos
		Vestuario	**Utilería**
		Hombre: Flux de pantalón, chaqueta y corbata oscuros, camisa blanca y zapatos casuales. Anciano: Bata de dormir	Cama Medicinas Variadas Cuadro de caballos Estatuilla de caballo
		Efectos	**Vehículos / Transporte**

Atrezzo	**Música / Sonido**	**Maquillaje**
	Música	Natural para el hombre Maquillaje pálido para el anciano

Observaciones	**Otros Requisitos**
	Luces, gelatinas, difusores, trípode, extensiones eléctricas

Tabla Nº 4

Proyecto	Rested	**Pag:**	1
Locación	Habitación que representa la Última Cena	**Fecha:**	07/2007

Esc. Nº	Descripción			Nº pag
	(Int) (Ext)	Marca con la X La condición	**(Dia) (Noche)**	
5 8 11	Jesucristo en la Iglesia Jesucristo en la Iglesia Jesucristo en la Iglesia			3 5 6

Nº	**Elenco**	**Extras / Dobles**	**Ambiente**
1	Jesucristo		Tonos ligeramente amarillos
		Vestuario	**Utilería**
		Jesucristo tendrá Una bata blanca y larga de cuello abierto y un cordón en la cintura	Cáliz o Copa Vino Tinto Varios platos y vasos Mesa de misa
		Efectos	**Vehículos / Transporte**

Atrezzo	**Música / Sonido**	**Maquillaje**
	Música	Natural

Observaciones	**Otros Requisitos**
	Luces, gelatinas, difusores, trípode, extensiones eléctricas

5.2 ANEURYSM

5.2.1 Idea

Pieza de videoarte basada en el evocar la nostalgia del ser humano

5.2.2 Sinopsis

Un hombre de edad mayor reposa en su cama mientras recuerda su niñez. Sus recuerdos avanzan al ritmo del crecimiento de una flor, al final ésta se marchita y el hombre lentamente se queda solo y envejece.

5.2.3 Tratamiento

En un jardín desolado, mientras cae el atardecer, una pequeña flor se mueve con el viento. Un hombre de edad avanzada está acostado en su cama, su mirada está perdida y parece sumido en sus pensamientos.

En un parque, varios niños juegan alegremente en los columpios. Sus rostros son alegres mientras juegan. Por otro lado, en el jardín llueve y las flores son azotadas por el viento. El hombre duerme y en su mesa de noche están sus objetos personales.

En el parque, mientras llueve, el hombre, cuando era niño, está sentado en el columpio, las flores del parque son movidas por el viento y vemos al mismo niño, pero ya adolescente. Las flores de un parque son cubiertas por el atardecer y un joven camina lentamente, recorriéndole. Por otro lado, los columpios se mueven solos con el viento. El hombre mayor continúa durmiendo. Vemos el atardecer, la flor se marchita rápidamente.

5.2.4 Escaleta

ESCENA 1

EXT. JARDÍN. DÍA

En un jardín desolado en medio del atardecer, una pequeña flor se mueve con el viento.

ESCENA 2

INT. CUARTO DEL HOMBRE. DÍA

Un hombre de edad avanzada está acostado en su cama, está despierto y su mirada está perdida.

ESCENA 3

EXT. PARQUE. DÍA

En un parque, varios niños juegan en los columpios. En sus caras se ve alegría.

ESCENA 4

EXT. JARDÍN. DÍA

Una fuerte lluvia cae sobre el jardín, las flores son azotadas por el viento.

ESCENA 5

INT. HABITACIÓN DEL HOMBRE. DÍA

El hombre duerme en su cama. En su mesa de noche se ven varios de sus objetos personales como su cartera, su tarjeta de identificación, entre otros.

ESCENA 6

EXT. PARQUE. DÍA

Un niño está jugando en el parque. Las flores del parque se mueven con el viento y un joven está sentado en el columpio

ESCENA 7

EXT. JARDÍN. DÍA

El atardecer resalta las flores del jardín y un joven lo recorre lentamente. Los columpios se mueven solos con el viento.

ESCENA 8

INT. HABITACIÓN DFEL HOMBRE. DÍA

El hombre está dormido en su cama.

ESCENA 9

INT. HOSPITAL. NOCHE

Cae el atardecer, una flor se marchita rápidamente.

5.2.5 Descripción de Personajes

Hombre mayor

Un hombre blanco, de aproximadamente 50 años, blanco y de ojos azules, calvo a causa de la edad. Vestirá ropas de oficina como camisa manga larga, pantalones de vestir y zapatos negros. Durante toda la pieza, se encuentra sumido en sus pensamientos, recordando su pasado.

Niño

Es blanco, de aproximadamente 10 años, de cabello claro y de ojos azules. Viste un pantalón corto, franela clara y zapatos negros. Representa la infancia del hombre mayor.

Joven

Blanco, de ojos azules y de cabello claro, corto. Viste franela y jeans negros y usa zapatos deportivos, Representa la juventud del hombre mayor. Tiene aproximadamente 21 años.

Otros dos niños

Uno tiene 4 años y el otro aproximadamente 11. Son los niños que juegan en el parque.

5.2.6 Guión Técnico

Planos y movimientos de Cámara	Audio Sonido y música
ESCENA 1 **EXT. JARDÍN. DÍA** **1.1 Plano general a color de un jardín desolado.** **1.2 Planos detalle de elementos del jardín.** **1.3 Plano detalle de una pequeña flor movida por el viento.** **ESCENA 2** **INT. CUARTO DEL HOMBRE. DÍA** **2.1 Estab. Shot con travelling del cuarto del hombre que está en la cama.** **2.2 Plano medio del hombre acostado en la cama.** **(SIGUE)**	*Composición propia "Aneurism" a lo largo de todo el videoarte.*

(CONTINÚA) **2.3 Plano detalle del ojo abierto del hombre.** **ESCENA 3** **EXT. PARQUE. DÍA** **3.1 Plano general del parque lleno de niños.** **3.2 Travelling de los niños en los diferentes columpios del parque.** **3.3 Plano medio de un grupo de niños jugando.** **3.4 Plano detalle de los rostros de los niños.** **ESCENA 4** **EXT. JARDÍN. DÍA** **4.1 Plano general del jardín bajo la lluvia.** **4.2 Plano detalle de las flores azotadas por el viento.**	

ESCENA 5 **INT. HABITACIÓN DEL HOMBRE. DÍA** **5.1 Primer plano del rostro del hombre dormido y paneo hasta su mesa de noche.** **5.2 Planos detalle de sus objetos personales, su ropa de diario, tarjeta de identificación, etc.** **ESCENA 6** **EXT. PARQUE. DÍA** **6.1 Plano medio del hombre cuando era joven sentado en un columpio.** **6.2 Planos detalle de pequeñas flores en el parque** **6.3 Plano detalle de sus ojos.**	

ESCENA 7 **EXT. JARDÍN. DÍA** **7.1 Plano detalle de las flores bajo la luz del atardecer.** **7.2 Plano general del jardín y el hombre joven caminando por él** **7.3 Plano detalle de sus manos viejas.** **7.4 Plano detalle de sus pies caminando entre las flores.** **7.5 Plano general de los columpios moviéndose solos.** **ESCENA 8** **INT. CUARTO DEL HOMBRE. DÍA** **8.1 Plano medio del hombre mayor dormido.** **8.2 Primer plano de su rostro.**	

ESCENA 9 **EXT. JARDÍN. DÍA** **9.1 Plano general del atardecer.** **9.2 Plano general del hombre mayor caminando y alejándose.** **9.3 Plano detalle de las flores marchitas en cámara rápida. Se va en fade.**	*Música se va en fade.*

5.2.7 Planillas de Desglose

Tabla Nº 5

Proyecto	Aneurysm	**Pag:**	1
Locación	Jardín	**Fecha:**	08/2007

Esc. Nº	Descripción			Nº pag
	(Int) (Ext)	Marca con la X La condición	**(Dia) (Noche)**	
1	Jardín en el atardecer. Tiene flores			1
4	Jardín bajo la lluvia que azota las flores			3
7	Cae el atardecer, una flor se marchita			
9	Joven camina por el jardín			3

Nº	**Elenco**	**Extras / Dobles**	**Ambiente**
1	Joven		Tonos dorados por el atardecer
		Vestuario	**Utilería**
		El joven va vestido con franela y pantalones negros, zapatos deportivos gastados	
		Efectos	**Vehículos / Transporte**

Atrezzo	**Música / Sonido**	**Maquillaje**
	Música	Natural

Observaciones	**Otros Requisitos**
	Luces, gelatinas, difusores, trípode, extensiones eléctricas

Tabla Nº 6

Proyecto	Aneurysm	**Pag:**	1
Locación	Habitación del hombre mayor	**Fecha:**	08/2007

Esc. Nº	Descripción			Nº pag
	(Int) (Ext)	Marca con la X La condición	**(Dia) (Noche)**	
2 5 8	El hombre está acostado en su cama El hombre duerme. Se ven sus objetos personales El hombre duerme			1 3 4

Nº	**Elenco**	**Extras / Dobles**	**Ambiente**
1	Hombre Mayor		Tonos naranja
		Vestuario	**Utilería**
		Camisa blanca Pantalón de vestir	Cama Mesa de noche Cartera de hombre Documentos de identificación
		Efectos	**Vehículos / Transporte**

Atrezzo	**Música / Sonido**	**Maquillaje**
	Música	Natural

Observaciones	**Otros Requisitos**
	Luces, gelatinas, difusores, trípode, extensiones eléctricas

Tabla Nº 7

Proyecto	Aneurysm	**Pag:**	1
Locación	Parque de Las Brujas – El Cafetal	**Fecha:**	08/2007

Esc. Nº	Descripción			Nº pag
	(Int) (Ext)	Marca con la X La condición	**(Dia) (Noche)**	
3 6	Los niños juegan en los columpios del parque El niño está sentado en el columpio. El joven aparece sentado en el columpio			1 2

Nº	**Elenco**	**Extras / Dobles**	**Ambiente**
1 2	Hombre Mayor Joven	3 niños, edades entre 9 y 11 años	Tonos dorados
		Vestuario	**Utilería**
		Ropa de niño, variada Pantalón y franela negra Zapatos deportivos, gastados	
		Efectos	**Vehículos / Transporte**

Atrezzo	**Música / Sonido**	**Maquillaje**
	Música	Natural

Observaciones	**Otros Requisitos**
	Luces, gelatinas, difusores, trípode, extensiones eléctricas

5.3 PRESUPUESTOS

Estos precios se calcularon con una media de dos semanas, pues se estima que el tiempo promedio de producción para cada una de las piezas de videoarte es de 7 días. La cantidad de materiales plasmados están basados para la producción de ambas piezas de videoarte. No se incluyen los gastos de cámara, trípode y edición puesto que se cuenta con dicho equipo de manera personal. También se incluye un presupuesto para certificar el derecho de autor para el guión.

Equipo de iluminación

Tabla Nº 8

Equipo	Días	Costo Mercado	Total Mercado
Kit Lowel de 1000 w	14	103.200 Bs.	1.444.800 Bs.
Kit de 650v Fresnel	14	86.000 Bs.	1.204.000 Bs.
Set de gelatinas	14	129.000 Bs.	1.806.000 Bs.
Rebotadores 6x6 (Compra)	14	250.000 Bs.	250.000 Bs.
Total			**3.404.800 Bs.**

Materiales

Tabla Nº 9

Equipo	Unidad	Costo Mercado	Total Mercado
Cassette de miniDv	4	20.000 Bs.	80.000 Bs.
Caja CD virgen	10	520 Bs.	5.200 Bs.
DVD virgen	10	900 Bs.	9.000 Bs.
Total			**94.200 Bs.**

Gastos de Catering - Transporte

Tabla Nº 10

Gasto de producción	unidad	Costo Mercado	Total Mercado
Catering -	14 días	87.000 Bs.	1.218.000 Bs.
Gasolina - litros	135 litros	90 Bs.	12.150 Bs.
Total			**1.230.150 Bs.**

Gastos de Utilería

Tabla Nº 11

Artículo	Unidad	Descripción	Costos
Sillas pequeñas	2	De madera	50.000 Bs.
Televisor	1	Negro 17” o 19”	160.000 Bs.
Mantel	1	Unicolor y grande	25.000 Bs.
Sangre artificial	3	Varias tonalidades	10.000 Bs.
Habitación de Clínica por un día	1	Con cama, ventana y aparatos médicos	500.000 Bs.
Caja de lápices de colores	1	De madera	40.000 Bs.
Block de dibujo grande	1	Marca Caribe	15.000 Bs.
Mesa de dibujo para niños	1	De madera	100.000 Bs.
Juego de Comedor	1	Rectangular y de madera	600.000 Bs.
Combo platos y vasos	3	Metálicos	5.000 Bs. c/u
Copa	2	Mediana	18.000 Bs.
Mesa de noche	1	Estándar	45.000 Bs.
Cama	1	Sencilla, con colchón	250.000 Bs.
Billetera	1	De cuero, negra	70.000
Total			**1.938.000 Bs.**

Gastos de Vestuario

Tabla Nº 12

Artículo	Unidad	Descripción	Costos
Flux completo. Por día	1	Color oscuro, (Rested)	380.000 Bs.
Franela deportiva. Talla L	1	Unicolor. Para el joven (Aneurysm)	25.000 Bs.
Blue jean. Talla 32	1	Para el joven (Aneurysm)	45.000 Bs.
Franela deportiva. Talla SS	3	Cualquier tonalidad. Para el niño (Rested)	10.000 Bs.
Pantalón corto, Talla 12	1	Color negro, para el niño (Rested)	30.000 Bs.
Túnica para Jesucristo	1	Blanca, larga, hecha a la medida.	40.000 Bs.
Bata para pacientes de clínica	1	Azul claro o Blanco	35.000 Bs.
Total			**565.000 Bs.**

Equipo de Producción

Tabla Nº 13

Equipo	Días	Costo Mercado	Total Mercado
Monitor 9”	7	96.750 Bs	677.250 Bs
Steady	7	150.000 Bs	1.050.000 Bs
Total			**1.727.250 Bs.**

Presupuesto general del guionista [4]

Tabla Nº 14

Actividades	Bolívares
Solicitud de Registro	3.360,00 Bs.
Derecho de Registro de Autor	218.400,00 Bs.
Derecho por Hoja Adicional	5.712,00 Bs.
Copia del Certificado de Registro de Derecho de Autor al Quinto día hábil habilitado (05 días)	23.520,00 Bs.
Copia del Certificado de Registro de Derecho de Autor al Décimo día hábil (10 días)	16.800,00 Bs.
Certificación de ejemplar en depósito al décimo día hábil	40.280,00 Bs.
Certificación de ejemplar en depósito al quinto día hábil	47.040,00 Bs.
Copia simple de documentos al quinto día hábil: Primer Folio Folio Adicional	 1.680,00 Bs. 672,00 Bs.
Copias Certificadas de Documentos Normal a los Diez días hábiles: Primer Folio Folio Adicional	 7.526,00 Bs. 2.634,00 Bs.
Copias Certificadas de Documentos Habilitadas Cinco Días Hábiles: Primer Folio Folio Adicional	 15.053,00 Bs. 6.397,00 Bs.
Notas Marginales	33.600,00 Bs.
Legalización de firmas de funcionarios públicos	15.053,00 Bs.
Total	**437.800 Bs**

[4] República Bolivariana de Venezuela- Ministerio de Industrias ligeras y Comercio.- Servicio autónomo de la propiedad intelectual. Registro de la propiedad industrial. Vigente desde enero del 2006.

http://www.sapi.gob.ve//index.php?option=com_content&task=view&id=128&Itemid=104

6. ETAPA DE PRODUCCIÓN

6.1 LISTA DE NECESIDADES

Equipos. Tabla Nº 15

Cámara
2 luces 600 v
2 luces 100 v
1 trípode para cámara
2 extensiones
4 gelatinas
Rebotadores
Difusores

Locación. Tabla Nº 16

Habitación de Hospital
Habitación de la joven drogadicta
Habitación del niño ciego
Habitación donde se realiza la última cena
Parque
Jardín
Habitación del señor mayor

Vestuario. Tabla Nº 17

1 Flux completo para el ejecutivo
1 Conjunto de ropa deportiva para la chica drogadicta
1 Conjunto de ropa deportiva para el joven (Aneurysm)
1 Túnica blanca
5 Conjuntos de ropa deportiva para el niño ciego (Rested) y los niños del parque
1 Bata de hospital
1 Conjunto casual para el señor mayor

Utilería. Tabla Nº 18

1 Cáliz o copa
1 Mesa larga
5 Sillas
1 Juego de Platos y Vasos
1 cama de hospital
5 Medicinas, variadas
Aparatos de Hospital
Varios Insectos muertos y secos
1 Block de dibujo
1 Mesa de dibujo para niños
1 Caja de lápices
1 Inyectadora
1 Televisor
1 Torniquete
1 Cama de habitación
1 Mesa de noche
1 Cartera de Hombre o Billetera

6.2 PERMISOLOGIA

Para la mayoría de las locaciones se utilizaron las casas o habitaciones de personas allegadas o familiares, debido a los requerimientos de cada escena. Se pidió permiso de utilización de instalación a la Administración del Parque Las Brujas, ubicado en Santa Paula, El Cafetal.

Gráfica Nº 1. Plan de Producción Mes: Julio						
Lunes	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	**Domingo**
						1
2	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Casting Personajes **9**	Casting Personajes **10**	Selección Personajes **11**	Confirmación Personajes **12**	**13**	Compra Utilería **14**	**15**
Comprar equi-pos en general **16**	Compra Utilería **17**	Compra Utilería **18**	Compra Utilería **19**	Compra Utilería **20**	Compra Utilería **21**	Compra Utilería **22**
23	**24**	**25**	**26**	Petición de per miso Parque Las Brujas **27**	**28**	**29**

Gráfica Nº 2. Plan de Producción Mes: Agosto						
Lunes	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	**Domingo**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Grabación **6**	Grabación en P. Las Brujas **7**	Grabación **8**	Grabación **9**	Grabación **10**	Grabación **11**	
Grabación **13**	Grabación **14**	Grabación **15**	Grabación **16**	Grabación **17**	Grabación **18**	**19**
Edición **20**	Edición **21**	Edición **22**	Edición **23**	Edición **24**	Edición **25**	Edición **26**
Edición **27**	Edición **28**	**29**	**30**	**31**		

6.3 LOCACIONES SELECCIONADAS

6.3.1 Rested

Habitación de la joven

Habitación del anciano

Iglesia

6.3.2 Aneurysm

Habitación del hombre mayor

Jardín – Parque Las Brujas, El Cafetal

Parque infantil

6.4 TALENTOS SELECCIONADOS

6.4.1 Rested

Andrés Bone - Jesucristo

Eduardo Piña – Niño

Ludwig Smith – Ejecutivo

María E. Fontiveros – La joven

Reinaldo Lozada – El anciano

6.4.2 Aneurysm

José Antonio Bardon – Hombre mayor

Gabriel Arocha – El joven

Benito Fontiveros – Niño

Gustavo Padrón – Niño 2

Jorge Padrón – Niño 3

6.5 RESUMEN DE PRODUCCIÓN

Realizar una pieza audiovisual es una tarea que requiere grandes cantidades de esfuerzo y dedicación. La primera etapa es la creación de la historia a contar, para ello se dedicaron algunas semanas para elegir la historia y el sentimiento que se transmitiría con ella, surgiendo así **Rested** y **Aneurysm.** La intención de realizarla como una pieza de videoarte, usando elementos básicos del montaje, el ritmo, el color y la música para evocar un sentimiento, requería realizar una investigación sobre dichos elementos. Esta investigación tardó aproximadamente unos dos meses y medio para su realización.

Para la realización de la pieza **Rested**, se planteó la idea de historias tristes que se desarrollaran paralelamente, a fin de evocar la ansiedad humana. La muerte de una joven desesperada por el curso del planeta, el dolor de un joven al perder a su padre, la impotencia de un niño ciego que dibuja y la imagen de Jesucristo como un símbolo de paz y nobleza en contraste con las acciones humanas, fueron los tópicos seleccionados para desarrollar la pieza.

En el caso de **Aneurysm**, se decidió evocar la nostalgia, creando la historia de un hombre mayor que, en la soledad de su habitación, recuerda los momentos de su vida mientras muere el día, llevándoselo consigo. De inmediato se desarrolló el guión técnico puesto que ambas historias no cuentan con diálogos sino con sólo un tema musical que acompaña toda la pieza.

Al terminar la creación de la historia, el guión y la propuesta tanto visual como sonora, se comenzó con la etapa de pre-producción de ambas piezas, haciendo énfasis en la búsqueda de un presupuesto y de los lugares que se deseaban para realización del corto. A fin de bajar el costo de la producción completa, la gran mayoría de las locaciones fueron ubicadas en las casas de amigos o familiares, que contaban con el aspecto necesario para la escena que se deseaba. Para las locaciones restantes se hizo la permisología necesaria.

La realización del casting fue rápida puesto que ya se tenían en mente a las personas ideales para la interpretación de los personajes respectivos de cada pieza. Durante tres días fueron convocados para realizar un mini ensayo y así poder seleccionarlos. El único personaje que ocasionó retrasos a la hora de su búsqueda fue Jesucristo, lo que conllevó a una rápida búsqueda y confirmación que retrasó la fecha de grabación varios días.

Durante la grabación de las piezas surgieron inconvenientes como la pérdida de un trípode, teniendo que comprar uno nuevo de inmediato. Las continuas lluvias en la ciudad retrasaron el proceso varios días, pero se logró ajustar el plan de producción sin mucho problema.

La etapa de Post-producción comenzó con una semana de atraso debido a la búsqueda del personaje de una de las historias y a la falta de un disco duro encargado por Internet para efectos de la edición. El resto del proceso se llevó a cabo sin inconvenientes.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

1. RESTED Y ANEURYSM, DOS PIEZAS DE VIDEOARTE QUE ABORDAN DOS SENTIMIENTOS DIFERENTES

Ya con ambos videos finalizados procederemos a hacer un análisis de los elementos visuales y sonoros de cada uno, y cómo ellos, según nuestro criterio, se complementan para abordar los sentimientos mencionados.

1.1 Rested

Este video aborda una creciente ansiedad. Dicha evolución está marcada por el ritmo y la densidad sonora de la música que se desarrolla lentamente durante toda la pieza.

El video comienza con una serie de imágenes de una mujer joven sentada sola en el suelo frente a un televisor. La intención de estas imágenes es recrear cierto estado de soledad y melancolía, para ello nos hemos valido de diferentes recursos audiovisuales que explicaremos a continuación.

En primer lugar, hemos utilizado la menor cantidad de iluminación posible intentando crear una atmósfera penumbrosa y deteriorada. Nuestro objetivo ha sido mantener la sensación de que el televisor constituye la única fuente lumínica del lugar, por ello hemos iluminado muy sutilmente a la actriz. También mantuvimos una pequeña fuente de luz natural proveniente de varios huecos pequeños en el techo de la habitación, así como la luz de una ventana lejana.

La luz de estos dos sitios también tienen una intención determinada, los huecos en el techo forman una línea imaginaria entre la actriz y el televisor reforzando así el vínculo que quisimos establecer entre ellos, y la luz de la ventana además de proporcionar un agradable efecto estético nos brinda la posibilidad de relacionar audiovisualmente su presencia con cierta necesidad de escape. Siendo

más concretos sobre este último punto explicaremos que hemos intentado relacionar la luz de la ventana con una salida del mundo terrenal por parte de la actriz. Ya que la presencia de luz y el encaminarse hacia ella es un símbolo de muerte y trascendencia en muchas religiones, además de ser una experiencia muy común para personas que han estado cerca de la muerte, independientemente de su cultura (Near Death Experiences)[5]. Por ello, además del uso ya mencionado de la luz de la ventana, hemos introducido algunas tomas hacia el final de la pieza de la joven parada tras la ventana de su cuarto, remitiendo de esa manera a su muerte.

También en esta serie de imágenes hemos manipulado la temperatura de color. Nuestro objetivo ha sido crear una atmósfera azulada y pálida en el rostro y el cuerpo de la actriz, para ello hemos nos hemos basado en dos puntos importantes. En primer término hemos encontrado tras nuestras investigaciones teóricas que el color azul tiende a estar asociado con situaciones de calma y tristeza, lo cual concuerda con nuestra intención para la escena, y, por otra parte, también hemos intentado recrear dos situaciones concretas, la primera ya mencionada referente a la iluminación suave y azulada del televisor, y la segunda relacionada con la situación de la joven que luego descubrimos que está muerta.

Otro elemento audiovisual que hemos utilizado es la cercanía de los planos, la mayoría de los que hemos utilizado a lo largo de todo el video son planos cercanos o de detalle, intentando así acentuar el dramatismo y dar un carácter introspectivo a las tomas de cada personaje.

A la mayoría de las imágenes con movimiento de las primeras partes del video se les ha manipulado la velocidad para hacer planos más largos y pausados. Esta modificación del tiempo también se ha hecho con la intención de establecer un ritmo más lento en el video, siendo la lentitud un elemento comúnmente asociado con la calma que precede a la tormenta que producirá la ansiedad.

[5] Disponible en la web en: neardeathexperiences.com

En cuanto a la música y el ritmo de esta pieza, destacaremos que se ha mantenido intencionalmente lento y va progresando según la canción, incorporando instrumentos y aumentando en intensidad. Adicionalmente, la música incorpora una voz que dice "Rest in silence, and bleed, this World have made you sick, now rest and bleed with me" y que está relacionada directamente con la evolución temática que tendrá la pieza de videoarte.

Seguidas a las tomas de la mujer joven frente al televisor, hemos incorporado varias imágenes de videos caseros pornográficos, nuestra intención ha sido relacionar dichas imágenes con el aparato de televisión y éste a su vez con la joven sentada frente a él. Dichas tomas de pornografía y guerras que encontraremos a lo largo del video están directamente relacionadas con la muerte por sobredosis de la joven que descubriremos al final, y con la intención de escape, explicada anteriormente.

Sin embargo, las imágenes mencionadas no tienen intención emocional específica relacionada con el color o la composición, sólo constituyen parte de la trama y la intención artística que hemos intentado crear. Las razones que expondremos a continuación, pueden escaparse un poco con respecto a los objetivos de la tesis, pero son de vital importancia para la comprensión temática de esta pieza de videoarte.

Hemos escogido escenas muy fuertes de sexo, especialmente las relacionas con sexo y drogas (especialmente el alcohol), así como algunas tomas de mujeres muy jóvenes. Estas imágenes han sido seleccionadas para ejercer como un símil de la perversión y la pérdida de valores que padece buena parte de nuestra sociedad. Cabe destacar que nuestra intención no es establecer un concepto de carácter moralista, sino mostrar pequeñas partes de lo peor de nuestra naturaleza humana y contraponerlos a los valores de amor y espiritualidad de la tradición judeocristiana. Las imágenes mencionadas deberán causar un choque en la mayoría de los espectadores, y con algo de suerte podrán llevarlos a alguna reflexión.

Cabe destacar que a todas las imágenes de archivo se les aplicó un filtro de difuminado para que los rostros no sean reconocibles, además de un pixelado considerable para evitar cualquier asociación de las imágenes con algún elemento de la realidad que interfiera con la intención que deseábamos.

Además de las imágenes de sexo y violencia que ya mencionamos, incorporamos algunos planos detalle de ramas secas, insectos y animales muertos. Dichas imágenes están coloreadas en rojo, relacionándolas así con la sangre. Su aspecto desolado y el uso de dichos materiales intentan abordar el tema de la muerte.

A continuación de las imágenes de pornografía insertamos varias tomas de un niño dibujando sobre una mesa. Las imágenes del niño han sido grabadas en tonos rojizos intentando crear una atmósfera trastocada y relacionar dichos tonos con la destrucción, la crueldad y la rabia. Sin embargo, en las primeras tomas, dicha coloración no tiene apoyo en las acciones que se desarrollan, ya que la rabia del niño progresa junto con el video.

Los planos que utilizamos en estas tomas son casi en su totalidad primeros planos y planos de detalle. El objetivo de usar estos planos es nuevamente acentuar la introspección y el dramatismo de las escenas. Es importante acotar que muchos planos del niño se tomaron en picado para acentuar su aspecto infantil.

Seguidamente se presentan las primeras imágenes del anciano enfermo acostado en la cama. De manera intencional, se colocaron sobre él una pequeña figura y un cuadro a color donde se aprecian varios caballos blancos. El uso de dichas figuras tiene la intención de contrastar la situación de enfermedad que vive el anciano con la libertad y fortaleza de los caballos.

Los planos mencionados también han sido coloreados sutilmente en amarillo, un color que en el contexto adecuado y mezclado con el blanco puede

ser sinónimo de debilidad y miedo. Para complementar las imágenes, éstas han sido voluntariamente ensuciadas, pretendiendo dar una sensación de desgaste y vejez.

Nuestra intención ha sido recrear la tristeza y soledad que vive el anciano en sus últimos momentos y el arrepentimiento de su hijo, que lo observa. Los planos en los que se juega con la imagen del anciano y de los caballos intentan dar una mirada introspectiva de su deseo de recuperación y fortaleza.

La iluminación es sutil y escasa, manteniendo intencionalmente un ambiente de penumbra. Hemos utilizado como fuente de iluminación una pequeña lámpara y la luz de la ventana, teniendo esto un doble propósito. En primer término, la luz de la ventana como única fuente acentúa la idea de un escape exterior, además de propiciar un ambiente sombrío en el interior.

Es importante decir que en este punto del video, la música realiza una pequeña pausa y deja de progresar en la adición de instrumentos y ritmo. Junto con esta disminución de intensidad sonora también disminuye la cadencia de las imágenes, intentando de esta manera hacer una introducción clara a la situación del anciano y su hijo, y retomando la sensación de calma.

En el punto final de la secuencia introducimos de nuevo un escape hacia una ventana como una forma de alivio o búsqueda del mismo. Dicha toma marca el final de la etapa melancólica del video y el inicio de una etapa de transición y evolución temática. Como hemos observado, el cambio de melancolía a la etapa de transición no es un quiebre abrupto sino una transición escalonada ya que, independientemente de su significado según la escena en particular, pasamos progresivamente de los colores más fríos y calmados a otros más cálidos como el amarillo.

Tras la pausa y las imágenes del anciano se inicia una etapa transitoria en donde la música se reanuda con mayor intensidad al igual que las imágenes.

Continúan las tomas de sexo junto con la imagen de un televisor que se acerca, además de algunas imágenes de figuras religiosas. La intención en esta secuencia es hacer aún más explícita la relación entre dichas imágenes, el televisor, y el choque con las imágenes religiosas y los valores espirituales que representan. Esto se acentúa hacia el final del segmento cuando la estática del televisor interrumpe una imagen de un Crucifijo colocado en la pared.

A continuación la música hace otra pausa y colocamos las primeras tomas de Cristo haciendo los gestos de la Última Cena. Dichas imágenes fueron colocadas inmediatamente después del Crucifijo con la intención de acentuar el vínculo que deseamos establecer entre Cristo y el actor que lo representa.

Las tomas de Cristo son en su mayoría en contrapicado, con la intención de darle a su figura sensación de grandeza y fuerza.

En cuanto al color de las imágenes, se le ha agregado cierta tonalidad amarillenta para darles la sensación de antigüedad. Adicionalmente se han usado los colores blanco y azul en la vestimenta para intentar realzar el ideal de pureza de la figura cristiana, así como su sentido de paz y modestia. El abundante uso del color rojo también reviste importancia, ya que combinado con el blanco, nos simboliza inocencia, la misma que vemos extraviada en las imágenes de la joven frente al televisor.

Seguidamente, se colocan las primeras tomas de guerras y ejércitos. Nuestra intención en este punto es contrastar la imagen de Cristo y la historia de su sacrificio con nuestras propias acciones.

En este punto la música no aumenta en intensidad pero incorpora sonidos ásperos y metálicos haciendo un símil con el sonido de las armas y las máquinas de guerra.

Es importante destacar que dentro de este último conjunto, se han incorporado pequeños segmentos de las imágenes pornográficas anteriores, algunas imágenes religiosas y de los caballos blancos. La intención de presentar estas imágenes en rápida sucesión es crear una unificación progresiva a los cuatro temas presentes como parte de una idea única de corrupción de la sociedad y su contraposición a la ideología religiosa judeocristiana.

Luego de este segmento de video, se hace un cambio repentino en la música, el piano deja de ser el instrumento principal y el ritmo se acelera, es el fin de la etapa de transición y el comienzo del nuevo estado de ansiedad.

Comenzamos con las imágenes del anciano enfermo en la cama y su hijo que lo observa: en esta situación nuestra intención ha sido establecer un vínculo entre la vestimenta ostentosa y formal del joven y su posterior desesperación al ver la situación de su padre. Las imágenes del joven han sido saturadas intencionalmente de amarillo ya que según lo investigado este color mantiene cierta relación con elementos como la arrogancia, la riqueza y el poder.

Nuestra idea con tales imágenes es que el joven represente cierto estereotipo de hombre de negocios con éxito y prosperidad económica, y que se intuya que su posterior desespero se deba al abandono de sus seres queridos en pro de tales ideales.

Para representar tal desespero y dar comienzo al período climático del sentimiento en el video, hemos utilizado distintos recursos audiovisuales pertinentes a ritmo, sonido y velocidad, que hemos aplicado también al resto de las escenas para contribuir a la representación del sentimiento que deseamos abordar. A continuación explicaremos tales recursos.

En el aparato sonoro, el ritmo musical marcado por la batería se acelera y la música se hace progresivamente más densa al agregarle nuevos instrumentos y sonidos, incluyendo la reaparición de elementos de voz. Estos últimos consisten

en una voz que repite varias veces “rotten in all the ways, again, again” lo cual está relacionado directamente con el desarrollo de las cuatro situaciones presentadas en el video. Hacia el final de la pieza, hay una pequeña pausa que luego continúa con una progresiva desaturación sonora que concuerda con el final del video. Es importante mencionar que entre los instrumentos electrónicos agregados se encuentra un coro eclesiástico que ha sido colocado para acentuar el contraste entre espiritualidad y degradación que observamos durante el video

En cuanto a la manipulación de las imágenes, comenzaremos explicando que la gran mayoría de las tomas con movimiento de los personajes se han acelerado de modo que se observe un movimiento frenético en cada una de ellas. Además cortamos notablemente la duración de los planos para dar una sensación de ritmo rápido y velocidad. En cuanto a perspectiva, buena parte de la representación de ansiedad también vendrá dada por la cercanía progresiva de los planos.

Cabe destacar que además de los recursos mencionados, el propio desarrollo de los escenarios es el principal responsable de abordar el sentimiento mencionado. En esta etapa, dichas situaciones evolucionan del estado con el que comenzó la pieza con respecto a sus primeras dos etapas y llegan cada una a un desenlace trágico y representativo, que además está ligado por la temática central de la obra. Por ello, en la situación del niño lo observamos dibujando cada vez con más rabia, en la de la joven notamos que ha muerto por alguna droga, en la del anciano y su hijo veremos la desesperación y arrepentimiento de éste último, y para culminar la situación de la ultima cena de Cristo también tendrá un desenlace particular con el temblor de su copa y la caída final.

Para finalizar consideramos importante explicar que, temáticamente, las cuatro situaciones están ligadas a la ansiedad por puntos disímiles, y representan situaciones concretas que, aunque cuya representación no construye el objetivo de esta tesis, vale la pena mencionar.

El niño que dibuja frenéticamente ha sido colocado como representación de la corrupción de la juventud, el hombre con el anciano significa el abandono de los seres queridos en pro de conseguir el éxito económico, la mujer como la perversión de la belleza y la pureza por parte de las drogas y los medios de comunicación, y la caída de Cristo como la decepción y el choque de nuestro ser espiritual ante tales hechos.

1.2 Aneurysm

Este video aborda la nostalgia y su explicación es un tanto menos compleja que el video anterior ya que aborda un sentimiento específico a lo largo de toda la obra y no la evolución de dicho sentimiento.

Los elementos de nostalgia de este video se encuentran principalmente en la relación del final de una vida con los recuerdos más felices de la misma. Dicha conjunción aumenta en intensidad a la medida que avanza el video, y en ello la música juega un papel importante, ya que hemos cuidado en aumentarla de ritmo y mantener el carácter limpio y calmado de la melodía a medida que avanza la trama. La intensidad musical viene dada por la batería, que se reproduce a diferentes intensidades sobre la misma base melódica, acentuando así el ritmo sin cambiar su carácter emocional.

El video comienza con tomas de un parque vacío, así como algunas imágenes de pequeñas flores azotadas por el viento. Estas imágenes cumplen una doble función, en primer lugar pretender abordar la soledad y la reflexión, y en segundo término las flores fungen como un elemento conductor en el video, ligado a su vez al paso del tiempo.

Es importante mencionar que la temperatura de color en todas las tomas del parque y las flores fue manipulada, pretendiendo con esto lograr un efecto lumínico que se asemeje al atardecer. Dicho concepto de atardecer está ligado

directamente a la edad del hombre mayor que funge como protagonista del video y con la sensación de paso del tiempo.

Luego de las tomas del parque y las flores, introducimos las primeras imágenes del hombre mayor. En estas tomas no se ha manipulado la temperatura para dar un aspecto más cercano a la realidad, y a su vez diferenciarlas temporal y espacialmente de las tomas que representan sus recuerdos.

Para esta escena hemos seleccionado principalmente planos cortos, de detalle y primeros planos. Esto se debe a que deseamos abordar la intimidad del hombre y sus recuerdos.

Las imágenes de niños que siguen a continuación, representan distintas etapas de la infancia del protagonista. Cabe destacar que con ellas no pretendemos dar un orden cronológico exacto de su infancia sino abordar los recuerdos y la nostalgia ante tales momentos como un todo.

Para las tomas de los niños, nos hemos enfocado en que en ellas se aprecie alegría, y que sea notorio su carácter rememorativo. Por ello le hemos aplicado un filtro para convertirlas a color sepia, ya que dicha forma de composición nos remite al pasado, dada su similitud con elementos como el papel y las fotografías antiguas.

A continuación introducimos varios planos de flores, los cuales ya hemos explicado en intención, y algunas imágenes de los objetos personales y fotos de diferentes etapas de la vida del hombre mayor. La intención de estas imágenes es relacionarnos aún más con la vida personal del protagonista y el paso de su vida.

Seguidamente retomamos las imágenes de niños, para pronto continuar con otras tomas del hombre ya en su juventud. Hemos hecho tales tomas en un parque infantil para ligar al joven directamente con las imágenes de los niños y a su vez con las del hombre mayor.

Luego de estas tomas, se colocan otras en las que el joven camina entre la hierba del parque. Dichas imágenes se unen en disolvencia a las del hombre mayor caminando por un lugar similar. Esta conjunción pretende representar nuevamente el paso del tiempo y el envejecimiento. Adicionalmente se han hecho tomas de los hombres caminando, representando con esto el paso por la vida.

Para finalizar retomamos las flores bajo la lluvia, así como varias imágenes del atardecer entrelazadas con planos del hombre mayor. Nuestra intención con este montaje es representar la lenta desaparición del sol en el horizonte con el ocaso de la vida del protagonista.

CAPÍTULO IV.
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. CONCLUSIÓN

El reflejo de un sentimiento en un video es un hecho tan complejo como la emoción misma. Por ello nos ha sido imposible abarcar en un solo trabajo de grado la increíble gama de posibilidades de expresión artística que nos ofrece el ámbito audiovisual.

Luego de un arduo trabajo investigativo y creativo, nuestros esfuerzos no han sido suficientes para explotar todas las posibilidades que existían. Sin embargo, dicha insuficiencia era esperada y nos alegra, ya que es gracias a ella que el mundo del arte siempre nos ofrecerá nuevos retos y fronteras.

Lo que hemos hecho es presentarles nuestra propia visión de un sentimiento basándonos en una plataforma teórica. Esperamos que más allá de las relaciones formales que hemos establecido, nuestro trabajo haya logrado conectarse con ustedes a través del lenguaje audiovisual, no sólo como un trabajo formal, sino como el producto mismo de nuestra interioridad.

Esto se debe a que creemos que dicha conexión es la base de la creación artística. Una obra nos agrada en la medida que nos conmueve y conecta la esencia humana de su creador con la de sus espectadores. Por ello esperamos que nuestro aporte teórico sirva de base para nuevas experiencias, y que en cuanto al producto práctico de este trabajo ustedes se hayan logrado conectar con la ansiedad y la nostalgia que nació de nuestras almas y se convirtió en videoarte.

2. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda la ampliación del presente estudio tomando en cuenta el efecto del uso de los elementos audiovisuales en las emociones de la audiencia.

2. La inclusión en los programas de materias audiovisuales apartados que enfaticen en géneros como videoarte y el videoclip. Así como materias que expliquen las relaciones entre los elementos del lenguaje audiovisual y los sentimientos.

3. Agregar a la biblioteca audiovisual de la Universidad Católica Andrés Bello, un pequeño apartado de colecciones de videoartes y videoclips para su posterior análisis, evaluación o exhibición.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, Theodor; Eisler, Hans. (1981). El cine y la música. Madrid.
- Aguilar García, José; Gómez Tarín, Francisco; Marzal Felici, Javier & Sáez Soro, Emilio. (2003). Análisis de la imagen fotográfica. España.
- Ainsisten, Juan Carlos. (2000). Comunicación Visual. Argentina. Ediciones Educar.
- Aravena, Patricia. (2006). El significar como proceso de semiosis: un ejemplo desde la fotografía. Ciencias Sociales Online, *III*, (2), 100.
- Boyden, David. (1982). Introducción a la música. Madrid. Editorial Felmar.
- Busselle, Michael. (1980). El libro guía de la fotografía. España. Salvat Editores S.A.
- Chion, Michel. (1993). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. España. Ediciones Paidós.
- Cueto, Roberto. (1996). Cien bandas sonoras en la historia del cine. España. Editorial Nuer
- De Marchis, Giorgio. (2005). Retórica del Videoarte. España.
- Díaz García, Rosa. (2003). El videoarte en el País Vasco. Museo Vasco de Arte Contemporáneo.
- Feininger, Andreas. (1974). Cómo hacer buenas fotografías. España. Editorial Mediterráneo.
- Gache, Belén. (2003). El net art en el concepto del arte de redes. España
- Goethe, Johann W. (1996). Teoría de los Colores. España. Editorial Celeste.
- Hirsch, Paul; McGrath, Declan (2001). Montaje y postproducción, Cine. Océano Grupo Editorial, S.A.
- Lack, Russell. (1999). La música en el cine. Madrid. Ediciones Cátedra.
- Lineros Quintero, Rocío. (2002). La imagen fija: La fotografía y el cómic. Ediciones Contraclave.

- Martin, Marcel. (1958). La estética de la expresión cinematográfica. Ediciones RIALP, S.A.
- Martínez Valladares, María; Vass Avendaño, Ana. (1995). Videoarte: expresión de la posmodernidad. Una tecnología mass-mediática aplicada al arte. Venezuela. Colección Canícula.
- McGrath, Declan. (2001) Montaje & postproducción en cine. Editorial Océano.
- Monier, Pierre. (1976). El libro del cineasta amateur. España. Ediciones Omega.
- Palazón Meseguer, Alfonso. (1998). Lenguaje Audiovisual. Acento Editorial.
- Pilato, Armando. (2006). El poder subversivo del videoarte. España. Suplemento Cultural Posdata.
- Poloniato, Alicia. (1980). Cine y Comunicación, Segunda edición. Serie Temas Básicos, Área: Taller de lectura y redacción. Editorial Trillas. México.
- Porter, Miguel. (1980). El lenguaje cinematográfico. España. Salvat Editores S.A.
- Rekalde-Izaguirre, José. (1995). Vídeo, un soporte temporal para el arte. Bilbao, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Sánchez, Rafael. (1990). El montaje cinematográfico, arte de movimiento. Chile. Ediciones Nueva Universidad.
- Sánchez-Biosca, Vicente. (1996). El montaje cinematográfico, teoría y análisis. España. Ediciones Paidós.
- Sarriugarte, Iñigo. (2003). Conexiones entre el videoclip y el videoarte. Universidad del País Vasco.
- Schultz, Margarita. (1996). Televisión y Videoarte. Chile. Ediciones La Cuerda Floja.
- Sedeño Valdellós, Ana María. (2002). Música e Imagen: Aproximación al video musical. España. Área Abierta Publicaciones.
- Sedeño Valdellós, Ana María. (2004). La música contemporánea en el cine. España. Revistas Historia y Comunicación Social.

- Xalabarder, Conrado. (1997). Enciclopedia de las bandas sonoras. España. Ediciones B.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Videoarte. En masdearte.com (On line). Disponible: http://www.masdearte.com/item_movimientos.cfm?noticiaid=3420 [2006, 5 diciembre]
- El Videoarte. En conaculta.gob.mx (On line). Disponible: http://www.conaculta.gob.mx/saladeprensa/2002/30ago/vidarte.htm [2006, 3 diciembre]
- ¿Qué se entiende por Videoarte? En odongarcia.net (On line). Disponible: http://www.odongarcia.net/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=2 [2006, 3 diciembre]
- Elementos compositivos. La regla de los tercios. En quesabesde. (On line). Disponible: http://www.quesabesde.com/camdig/articulos.asp?articulo=68 [2007, 8 enero]
- Elementos de la imagen fílmica en auladeletras.net (On line). Disponible: http://www.auladeletras.net/material/elecine.pdf [2007, 8 de enero]