

EL ECO DE LA AFLICCIÓN

CUN

2012



*“La finalidad del arte es dar cuerpo a la esencia secreta de las cosas, no el copiar su apariencia”
Aristóteles*

VIDEO ARTE
EL ECO DE LA AFLICCIÓN

PROYECTO DE GRADO

PRESENTADO POR:

ADRIANA RUIZ

SEBASTIÁN RODRÍGUEZ

ESTEFANÍA SIERRA

CAROLINA TARAZONA

YERSON ORTIZ

LICENCIADA
ANDREA CANO

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL
BOGOTÁ, MAYO DE 2012

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
Justificación	4
Objetivo general	5
Objetivos específicos	6
Movimientos Artísticos	7
El Dadaísmo	8
Video Instalaciones	9
Pop Art	10
Fluxus	11
Video Experimental	12
Performance	13
Happening	15
Antecedentes Históricos del Video Arte	16
Marco Teórico	20
La Tristeza	20
La Percepción y el Arte	21
Elementos asociados a la Tristeza:	
El Color	21

	Pág.
Las Figuras	23
El Ruido	24
La Música	25
Los Olores	27
Ejemplos de muestras visuales asociados a la Tristeza	28
El Cansancio	29
Elementos asociados al Cansancio	
El Color	30
Formas Geométricas	31
El Ruido	32
La Música	33
Los Olores	34
Videos o Fragmentos asociados al tema	35
Tratamiento	37
Técnica	38
Cronograma de actividades	38
Planos	40
Presupuesto	41
Conclusiones	43
Cibergrafía y Videografía	44

JUSTIFICACIÓN

“El arte no se enseña, el oficio sí”

Hemos decidido tomar este proyecto como ejercicio de estudio, dado que en él se verán aplicados todos los conceptos y conocimientos que adquirimos durante este proceso de formación dentro de la escuela de Medios Audiovisuales, pero además, es la oportunidad de tener un contacto más íntimo con el arte, en este caso con el arte plástico (Performance) y el video Arte.

Nos hemos tomado la libertad de asociar el proyecto a un sentimiento como la tristeza y esta a su vez a una sensación como el cansancio, teniendo en cuenta y como ya lo habremos nombrado en alguna ocasión, consideramos que en la tristeza se pueden esconder las ideas más sublimes del ser humano (sin tratar de generalizar) pues muchas veces ha encontrado en el dolor el fundamento de su arte y el medio para expresar cosas que solo en el arte pueden encontrar una definición ideal.

No es nuestra intención plantear un esquema o un estereotipo universal de cómo entender la tristeza, es simplemente una idea personal (Grupal en este caso), un intento de plasmar por medio de un proyecto visual y posteriormente tangible las diversas maneras en las que se puede entender una sensación aparentemente común, y de cómo pueden aplicarse técnicas propias de medios audiovisuales (Video Arte, Edición, musicalización, Casting, actuación) Para lograr así un producto de buena calidad, que nos permita primero que todo hacer un autoexamen del proceso de aprendizaje y del éxito del mismo y en segunda instancia tener la posibilidad de acercarnos al arte de una manera más familiar para nosotros como estudiantes del medio, de experimentar con algunos elementos que solo habíamos podido apreciar en textos y ejemplos.

En conclusión, este trabajo además de buscar una perfección a nivel profesional es una excelente oportunidad para apreciar el arte más cercano a nosotros “Fuera de las galerías” y más cercano a las lentes.

OBJETIVO GENERAL

La finalidad de este proyecto Audiovisual y Artístico es poner en práctica todos y cada uno de los conocimientos que hemos adquirido en la Escuela Audiovisual en este par de años. Realizar un trabajo de calidad teniendo en cuenta los elementos propios de una producción de este nivel y los recursos que se nos permiten. Trabajar dentro de los parámetros establecidos por cada una de las asignaturas y destacar el progreso a la hora de plantear un ejercicio con finalidad artística.

Además, es un objetivo primordial de este trabajo de grado, el incentivar el trabajo en grupo, teniendo en cuenta que una producción no se puede llevar a cabo de manera individual pues cada miembro del equipo hace parte fundamental del mismo y es un punto importante dentro del desarrollo de nuestro proyecto la asignación de roles y cargos para lograr así un desempeño óptimo para el trabajo y un aprendizaje completo para cada uno de nosotros.

Como estudiantes del Programa de Medios Audiovisuales, es para nosotros una oportunidad inmejorable la posibilidad de trabajar con Video Arte, acercarnos de una manera más personal al concepto del mismo, a dejar de ver el video como una parte más de nuestro proceso de formación sino ya como un medio específico de expresión, como un nuevo elemento dentro de nuestro lenguaje artístico, porque el arte no se puede encerrar solamente a elementos plásticos, o musicales, ya podemos hablar de arte audiovisual, pero no con un carácter rígido como el cine, sino más experimental, más interactivo con el espectador.

Esta además de ser una tesis para trabajo de grado, es la oportunidad de experimentar como verdaderos directores de Medios, y de acercarnos al espectador de una manera más artística, haciendo uso de elementos cotidianos, de características universales, de lenguajes comunes y corrientes asociados a estados de ánimo y sentimientos (La Tristeza en este caso) para lograr que el público se sienta representado y encuentre en nuestro trabajo un medio para transmitir también sus anécdotas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Asociar un sentimiento a un estado anímico y por ende que consecuencias trae en nuestro aspecto físico.
2. Mostrar una realidad de como en medio de un estado como la tristeza pueden surgir las ideas más sublimes.
3. Definir por medio de imágenes; aspectos del comportamiento humano que usualmente se describen con palabras.
4. Acercar al espectador a un conocimiento más íntimo de sí mismo y de las sensaciones que lo rodean.
5. Generar una interacción con el espectador para encontrar una realidad que le permita entender más claramente el significado de tristeza y cansancio.
6. Utilizar los conocimientos, conceptos, técnicas y destrezas aprendidos durante el transcurso del aprendizaje del nivel técnico en la CUN.

TEMAS VISTOS EN CLASE Y OTROS

- Movimientos en Estados Unidos:
 - Hippie
 - Liberación de los Negros
- Movimiento estudiantil en el 68.
- Pop Art:

Se caracteriza por hacer de los objetos cotidianos Arte.
Muy popular en el siglo XX usando imágenes de los medios de comunicación, publicidad, comic y personalidades del momento.
Andy Warhol Artista representativo del Pop Art.
- Minimalismo:

El minimalismo se caracteriza por ser muy sencillo y concreto.
Quitar todo lo que es ilusorio.
Donald Judd Artista Estadounidense.
- Fluxus:

Movimiento anti-arte su gran momento fue en la década de los 60 y 70.
En este movimiento cualquier acción cotidiana de la vida podría ser arte.
- Video Arte 1964.

Busca narrar y hacer propuestas que cambien las emociones, llevando al espectador a reflexionar sobre su ser, rompiendo los parámetros visualmente correctos.
- Performance
Este movimiento resalta la interacción del artista con el público aunque no necesita demasiado, queriendo que la obra realizada tenga un sentido para ambos.
- Video Escultura
Forma autónoma y cerrada con un software integrado que intenta volver la obra de arte tridimensional creando una relación entre el espacio galerístico y el mundo exterior.
- Arte Povera
El arte povera se caracteriza por el uso de materiales reciclados como neumáticos, materiales naturales como la madera y piedras, luces led, incluso pan viejo.
- Arte bruto
Se conoce como arte bruto a todos los dibujos realizados sin ninguna técnica artística ya establecida.
- Land Art
En este arte es fundamental la naturaleza, ya que no puede presentarse en un museo, son obras artísticas realizadas en exteriores y de grandes extensiones, ejemplo Islas de Dubái.

DADAÍSMO

Este movimiento surge después de la segunda guerra mundial. La gente cansada de una guerra absurda y un poco decepcionada de su arte, desea expresar su inconformidad mediante la ironía, la sátira y el caos en que vivieron.

Algunos expositores partían de fotomontajes sin reglas que seguir para llegar a un objeto totalmente nuevo, otros usaban madera, alambre, cosas u objetos cotidianos logrando con ellos poderse desahogar debido al momento en el que estaban.



El hijo del hombre
René Magritte. 1964

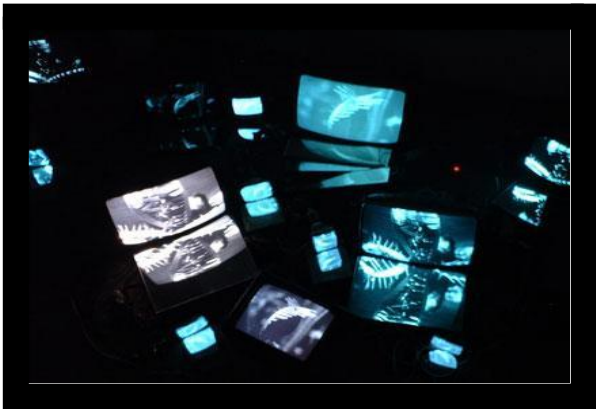


Velocidad abstracta de bara

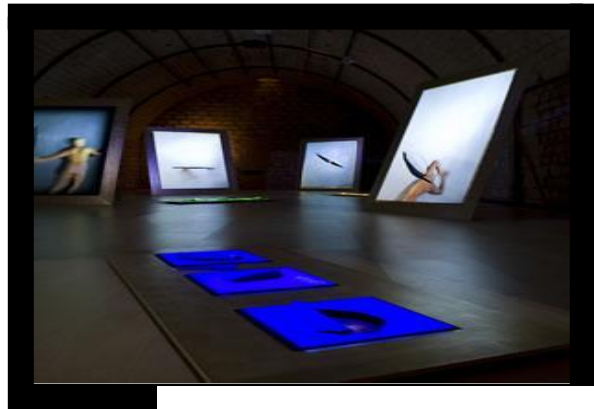
VIDEO INSTALACIONES

Es te tipo de video nos permite crear estética a partir de sus propiedades básicas como: *video estructura, la instalación multicanal y el circuito cerrado de televisión.*

Encontramos el televisor como un objeto principal con el cual se puede explorar, jugar, dar volumen; Encontrar cosas nuevas a partir de esta pieza elemental en este tipo de video; También vemos al actor como el mismo espectador con un doble papel, llevado a un punto donde se debe realizar con éxito.



Terebra (1988)
José Alejandro
Restrepo



Francesca Martí (2008)

Florencia Bussola

POP ART

Este movimiento aprovecha los objetos del consumo para volverlos arte y a su vez expresar una voz de inconformidad a corrientes como el expresionismo abstracto; sus exponentes deseaban sacar las obras de las cuatro paredes en las que se encontraban y permitir que una persona común y corriente pudiera observar, apreciar y analizar el arte por medio de este movimiento debido a que usaban los colores una manera muy llamativa. Se arriesgaron a usar iconos del momento, fotos, retratos, marcas en primeros planos, en afiches de diferentes tamaños, esta clase de rebelión da nacimiento a los "Hippies" debido a que ellos nacieron con pensamientos liberales y en contra del consumismo.

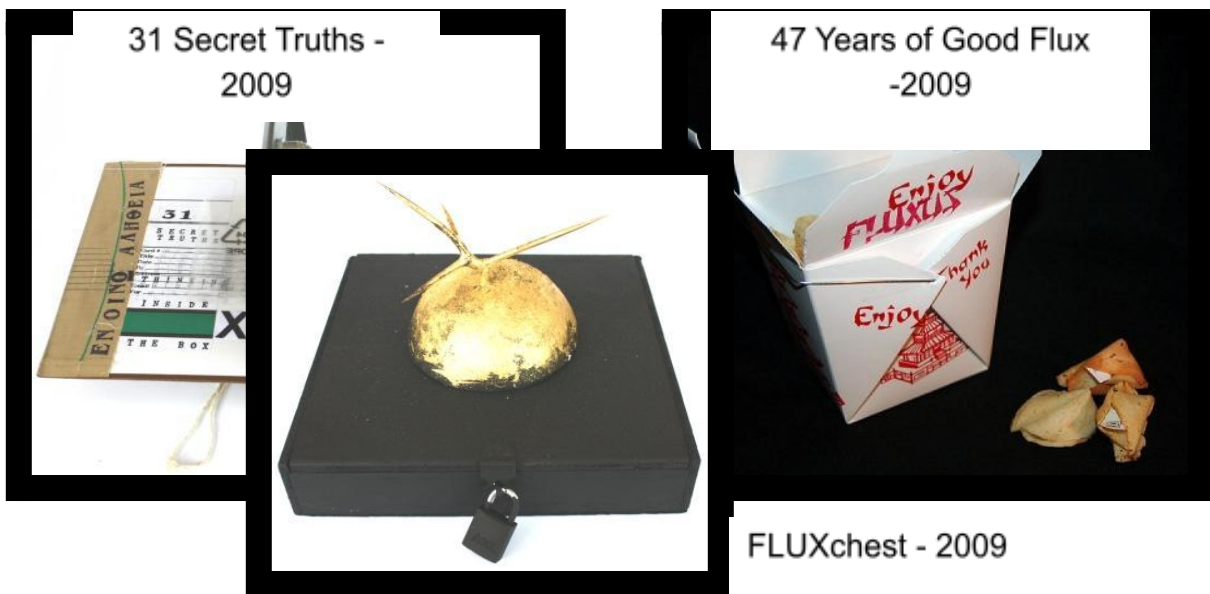
Su técnica se basa en la yuxtaposición ya sea en cera, fotografías, oleo, pinturas, desnudos, líneas.



FLUXUS

Este movimiento desea dejar atrás al arte como un objeto comercial, dio al artista libertad a la hora de crear arte, imponiendo no solo el lenguaje de la pintura sino el canal o medio por el cual quería expresarse. A él se unieron muchos artistas no solo pintores, también encontramos músicos, poetas, entre otros.

Se utilizan muchos objetos, el color no es su principal objetivo pero si el derroche de creatividad utilizando objetos, cosas, utensilios para llegar al ojo del espectador de una forma diferente, excluyendo el convencionalismo del que los artistas estaban acostumbrados, alejándose del dadaísmo y el surrealismo.



VIDEO EXPERIMENTAL

El video experimental comprende la parte del audiovisual en la que el autor es libre de plasmar su obra como bien le parezca, con los parámetros que él decida establecer, tales como: duración, composición, planos, narrativa etc.

Nació de la necesidad de proponer nuevas técnicas a través de tendencias no establecidas, de la búsqueda de la libertad en el arte para encontrar una verdad y de ser independientes, que no se reprimiera ni se tuviera prototipos como en el cine y la televisión comercial sino que surgieran proyectos originales.

Es libre de guión por tanto suele ser difícil de entender pero en la mayoría de los casos el autor presenta su video sin ninguna pretensión, sin esperar que la idea

principal sea totalmente entendida sino con el fin de que el espectador saque sus propias conclusiones y rehaga la historia en su cabeza como bien le parezca.

El ejemplo más simple de video experimental es poner la cámara a grabar y experimentar con ella nuevos planos y nuevas formas de transmitir.



Forrest by Tell No One

Time Displacement

PERFORMANCE

El performance es una manifestación artística de expresión libre el cual nace en 1916 de la mano del movimiento dadaísta, por lo que gracias a ellos se crearon las primeras creaciones de performance, en donde mezclaban el arte plástico, la poesía, la música, etc., y su principal objetivo a la hora de crear un performance era de despertar una reacción ante lo que estaban viendo los espectadores, y de igual manera que ellos interactuaran con el artista en cuestión.

Tiempo después, el performance se consideró como un movimiento antiartístico, anti literario y antipoético, debido a que cuestiona la existencia del arte, la literatura y la poesía, conllevando a que los artistas que lo realizaban lo vieran como una ideología total, una forma de vivir y un rechazo total de toda tradición o esquema anterior. Proclaman el anti-arte de protesta, del shock, del escándalo, de la provocación, con la ayuda de medios de expresión irónico-satíricos. Se basan en lo absurdo y en lo carente de valor e introducen el caos en sus escenas, rompiendo las formas artísticas tradicionales. Se sirvieron también del montaje de fragmentos y de objetos de desecho cotidiano.

Las representaciones artísticas de performance querían llegar un a un fin absoluto, y era que en toda obra artística, debía existir ese momento en que el ser humano por naturaleza “siente” a través de la percepción con sus sentidos (vista, tacto, oído, olfato, gusto). Su razonamiento (entendimiento, recuerdos, relatividad, crítica, etc.). La interacción con las emociones propias (tristeza, felicidad, expectación, interés). La reacción (sorpresa, fastidio, enojo, felicidad, alteración nerviosa, etc.). Y la interacción y expresión del espectador (gritos, risas, comentarios, movimientos corporales, etc.)

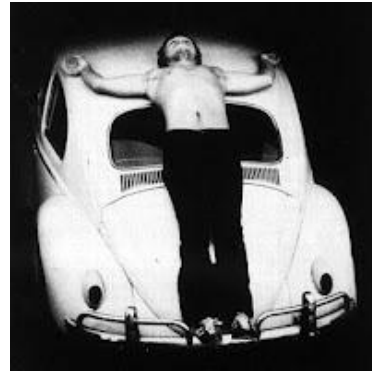
El Performance en Colombia tiene un fundamento más social y político que cualquier otro. Tenemos que remontarnos a la década de los 90's en donde la violencia se encontraba en especial auge y la muerte y el terror eran pan de cada día. Entonces surge como protesta, como homenaje, como medio de sensibilización, como espacio de reflexión, de meditación, como grito de ayuda, de necesidad de cambio (Débora Arango puede aparecer como precursora de este ámbito) El Performance en nuestro País se ve como la manera del artista para representar su duelo, su impotencia, para tocar el corazón de un pueblo cada vez más acostumbrado a la muerte, al silencio y a la nada.

El espacio de interacción que otorga el Performance permite crear una conciencia diferente en el pueblo, a veces de una manera muy cruel y dura, pero la verdad es verdad aunque intente maquillarse.

La violencia determinó el desarrollo de este arte en Colombia, quien después tuvo una acogida más estética, con un festival Performance ya estructurado en Cali, con muestras cada vez más diversas, con una acogida cada vez más grande y con una participación más activa del espectador.



Performance en la Avenida Reforma de la Ciudad de México.



Five Day Locker Piece - Chris Burden



Título: Nightsea Crossing.
El artista está presente.

País: New York

Duración: 2:41 minutos.

Director: María Abramovic's

Fecha de realización: 1984

Por qué es relevante: Esta obra permite al espectador interactuar con el silencio mientras Marian A. está sentada frente a otro artista que le habla y le transmite emociones.

HAPPENING

Happening es una representación artística creada en los años 50, el cual el artista interactúa con los espectadores llevándolos a ver y pensar lo que él está haciendo en ese momento. La primera representación pública de happening fue la de Allan Kaprow en la Reuben Gallery de Nueva York en el año 1959 y esta se tituló "Dieciocho happenings en seis cuadros". En diversas ocasiones los intérpretes de happening han sido denunciados por atentado a las buenas costumbres o inmoralidad, por lo que suelen hacerse en privado.

La caracterización corporal del happening se basó en movimientos sensuales y violentos, ayudándose de igual manera de elementos como sonoros, lumínicos y en ocasiones con olores. Este no tiene tiempo marcado, por lo que el intérprete provoca al público a participar, el cual en ocasiones ellos no quieren participar por llegar a ser humillados o incomodados.

Hay tantas formas de happening como organizadores, pues su base de creatividad lo hace siempre diferente. Es un espectáculo único, sin fines comerciales. Recurre a la emoción pasajera y utiliza materiales perecederos para deteriorarlos. Critica el arte de museo y la sociedad de consumo; lucha contra los tabúes religiosos y morales. Es un arma intelectual de los artistas de la anarquía, que crean un teatro convulsivo que protesta contra la superproducción y el abuso del ser humano sobre el mundo. Todos los temas en que se puede poner en tela de juicio el pensamiento conformista tienen cabida en el happening.

Ya habíamos hablado en algún punto de que al igual que el performance el Happening aparece como nueva tendencia artística Plástica a principios del Siglo XX, que busca experimentar con el medio de transmisión de su obra con el espectador, pero tiene una diferencia muy marcada con el Performance, el Happening no cuenta con una estructura determinada, un esquema previo dentro

de su obra, sino que al contrario, hace de la improvisación su elemento característico.

En el Happening, además de no tener pleno conocimiento de la reacción del público que participa e interactúa con el artista, tampoco se tiene un concepto claro de la obra o lo que va a suceder en cada instante pues eso lo determina el momento y el espacio en el que se desarrolle la obra, no tiene una duración definida, lo que le hace absolutamente libre.



Environment The Yard. Pasadena
1967 U.S.A. - Alan Kaprow



Muchachas con redes - Barboza
(London)

IMPORTANCIA DE LOS ANTECEDENTES HISTÓRICOS EN UN PROYECTO

Cuando hablamos de un proyecto Audiovisual tenemos que hablar de una documentación previa para no caer en errores históricos o en contradicciones que puedan poner en riesgo la credibilidad y posterior éxito del mismo.

Una buena investigación nos da la posibilidad de lograr un mayor impacto, mejor producción, conceptos más acertados y elementos propios del medio o muestra artística a la que recurriremos y así no confundir nuestra idea con la manera como la desarrollaremos, es decir, en nuestro caso, la investigación acerca del Video Arte nos permite hablar con propiedad del tema y no perder el concepto en ningún punto.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL VIDEO ARTE

El hombre ha encontrado en el arte la posibilidad de dar forma a todo lo que siente o lo que piensa, de una manera abstracta o concisa, objetiva o subjetiva, estética o aborrecible (Aunque no todos compartamos el mismo concepto de la estética) Valiéndose de cualquier medio que pueda representar una idea, por lo tanto podemos encontrar una muestra de arte en casi todo lo que nos rodea.

El arte nos hace libres en medio de cualquier régimen, nos hace diferentes, nos permite plasmar lo que tal vez no se puede decir. Siempre se verá ligado a una cultura y a una época, pero no para seguirla al pie de la letra, sino para romper un esquema, inventarse a sí mismo e innovar, crear una nueva tendencia y continuar con ese ciclo eterno en busca de la verdad.

El desarrollo tecnológico ha traído consigo innumerables estilos y tendencias, y cuando hablamos específicamente del campo audiovisual podemos encontrar movimientos y “géneros” (Por llamarlo de algún modo) diferentes, ligados directamente a un ambiente cultural, a un cambio social, a una búsqueda de diversos modos de generar una interacción entre el emisor y el receptor de la idea.

Partamos diciendo que en el ámbito audiovisual, desde sus orígenes, se ha intentado plasmar un concepto valiéndose de los medios con los que cuenta en el momento, y a partir de una serie de cambios y nuevas ideas que aportan cada representante de este género se va desarrollando un nuevo estilo, por ejemplo, desde el uso de diferentes planos para generar otra sensación en el espectador, o el uso de distintas perspectivas de la luz, la musicalización, etc. Hasta la intervención de diversas tramas que pueden tocar más profundamente a quien tiene la posibilidad de ver la cinta.

Pero ¿Qué pasa cuando el medio audiovisual deja de estar ligado a las grandes industrias y pasa a ser un recurso más económico para una persona común?

Este es uno de los factores que más influyen en la aparición de nuestro tema principal: El video Arte.

Gracias al desarrollo tecnológico del que hablábamos anteriormente, la grabación de imágenes en movimiento dejaría de ser exclusiva de las productoras y grandes influencias del género. En el año de 1965, SONY lanzó al mercado la primera cámara de video portátil de fácil acceso para todo público, hecho que determinó el comienzo de una nueva forma de expresión más tarde denominada video arte.

Surge el Video Arte entonces, como un medio de expresión (Como todas las artes) Pero ya con un énfasis diferente que busca experimentar con los medios tecnológicos con los que cuenta (Sistemas digitales, analógicos) Para mostrar un

mensaje distinto, una idea diferente, una nueva percepción de las cosas, dejó a un lado las cintas como medio de entretenimiento para convertirlas en una manera de expresión.

Uno de los primeros personajes que hizo uso de este medio fue el coreano Nam June Paik quien en una ocasión mientras se encontraba en un taxi en medio de un embotellamiento decidió tomar algunas imágenes de las calles de Nueva York las cuales posteriormente exhibiría en una caf e de la ciudad en donde sol a reunirse.

Por muchos textos se ha considerado esta grabaci n como la primera muestra del video Arte.

Cabe resaltar que una caracter stica muy importante del Video Arte es la intervenci n del Fluxus o "Arte por diversi n". La cinta puede carecer de guion, o incluso de actores, pues no est  dentro de su estructura llevar un hilo de la historia o generar entretenimiento, por lo que el espectador tiene un papel m s relevante dentro del Film pues influye directamente en el desarrollo del mismo, la cinta es el resultado de un sentimiento propio del artista.

Otro factor de vital influencia en el desarrollo del Video Arte, fue el acercamiento de los artistas a los cambios sociales que ven an siendo protagonistas en la  poca, revoluciones, concentraciones pol ticas, liberaciones, etc. Que se convirtieron en tema principal de los artistas de la  poca, quienes se dieron cuenta del papel que deber a de jugar el arte en medio de la sociedad, no como medio ajeno a una realidad sino como muestra de la misma, hecho que se ve reflejado en otro representante del Video arte, el alem n Wolf Vostell quien trataba de reflejar en sus obras audiovisuales la televisi n como un fen meno social, no como un medio cotidiano como se acostumbraba a verla sino como un concepto art stico, con un sentido de cr tica, un poco m s alejado de la idea de Paik quien buscaba con sus obras un asombro en el espectador, el uso de la imagen electr nica dirigido a un lenguaje espec fico para la televisi n. Paik afirmaba "No toda imagen televisada tiene por qu  ser realista, costumbrista o veros mil"

Este tipo de diferencias que encontramos entre Paik y Vostell, para muchos los pioneros del video arte, Y aunque contempor neos, se debe a los diversos factores culturales que ya nombr bamos antes, Pues el arte de alg n modo va a estar ligado a su entorno social, pol tico o cultural.

Ya hemos tenido la oportunidad de hacer un an lisis hist rico y de hablar acerca de los pioneros del g nero, pero vamos a hablar un poco m s de las caracter sticas espec ficas del Video arte.

Empecemos por decir, que el Video Arte surge como una respuesta a la comercializaci n masiva de los medios audiovisuales, al uso de la televisi n con fines  nicamente lucrativos, y a la industrializaci n del g nero. Siendo la

oportunidad para muchos artistas de plantear otra percepción de la realidad, de sacar el arte de los museos y hacerlo más cercano a las masas.

Por otra parte, la posibilidad de acceder a un dispositivo de grabación de video portátil abrió las posibilidades para aquellos que veían en los medios audiovisuales la oportunidad de plantear un contacto diferente con el espectador, se abre campo a la experimentación, a la sensibilización, a la interacción entre artista y receptor con un medio más flexible.

El video Arte además, difiere del cine tradicional en la finalidad de sus cintas, mientras el Cine busca entretener al espectador dándole una historia fácil de digerir, con un hilo y una trama que lo guían en medio de la cinta, el Video Arte es más libre, en principio No busca entretener, busca expresar, por lo tanto no hace uso de un hilo conductor definido, es por eso que el espectador hace parte fundamental de este esquema (“Sin Espectador no hay arte”) Y sobre todo, no tiene un fin comercial como sí lo tiene el Cine convencional.

Otra cosa que cabe resaltar, es que el Video Arte se vale de otros medios artísticos, como lo son La poesía, la música, Las Artes Plásticas y haciendo un énfasis importante en este último aspecto en donde por medio de formas y figuras se busca relacionar con un mensaje.

Aunque el Video Arte goza de cierta libertad, no se puede llegar a confundir con el video experimental, pues en el Video Arte sí se pueden tomar algunos recursos de los medios audiovisuales tradicionales, (Medios Tecnológicos, Concepto de historia, etc.) Contrario a lo que sucede con el video experimental en donde se pierden totalmente estos aspectos convencionales.

Como tal, el Video Arte permitió a los artistas una nueva perspectiva de la realidad, una nueva oportunidad de experimentación con medios audiovisuales en donde el espectador debe empezar a interactuar más con el mensaje, permitió mezclar diversos tipos de arte y enfocarlos a una misma finalidad, fue el principio del desarrollo del video en el mundo, pues de ese concepto de “experimentación” y ligado al desarrollo tecnológico, el arte audiovisual ocuparía un lugar distinto, fuera de las galerías y más cercano al espectador, como un medio y una respuesta a un cambio social, político o cultural, como una concienciación de la sociedad, un replanteamiento del concepto de arte y un nuevo medio de expresión, un elemento más que se suma a la búsqueda de la verdad.

Ahora, si nos referimos al desarrollo del Video Arte en el ámbito nacional, tendremos que referirnos en principio a lo que los medios audiovisuales representaban para nuestro país por la década de los sesenta.

El arte no tenía un papel participativo en la televisión, lo cual generó un “Estancamiento” en este punto.

Es hasta 1970 cuando podemos encontrar un interés real por este medio de expresión, cuando en la segunda edición de Bienales del Arte Coltejer de Medellín se exponen obras de artistas extranjeros que hacían uso de material electrónico de tipo “video-televisivo”.

Irónicamente, las primeras muestras de Video Arte nacional se ve en el extranjero, en países como Holanda con Raúl Marroquín, este hecho se debe a las dificultades que presentaba tratar de hacer arte de este tipo en este país por razones económicas o de ideologías, la carencia de apoyo.

Hasta el día de hoy las obras de Marroquín no se han expuesto en nuestro país.

Una de las principales dificultades que afrontaban los artistas Colombianos que deseaban acceder a información o textos sobre el Video Arte era la barrera del idioma. La falta de buenas traducciones (Cuando las había) Y de material de apoyo se sumó como otro de los obstáculos que debían superar los artistas interesados en este género.

En nuestro país, las primeras muestras de Video Arte expuestas en galería se dieron gracias a Sandra Isabel Llano con su Obra In-Pulso y Autorretrato de Rodrigo Castaño.

La primera Consistía en la grabación de los movimientos de los impulsos de su ritmo cardíaco registrados mediante un electrocardiograma, y el segundo se generaban diversas sensaciones por medio de figuras, colores y siluetas abstractas.

Actualmente el Video Arte Colombiano continúa luchando contra los mismos obstáculos de su comienzo, su aceptación e inserción de su estructura dentro de un contexto y un sistema estable y determinado de producción y posterior distribución, pero paradójicamente, este tipo de dificultades le han permitido una marginalidad productiva, ya que al alejarse de este tipo de estándares comerciales se ha generado una experimentación más libre e independiente.

MARCO TEÓRICO:

Hemos decidido valernos de la tristeza como complemento de nuestro proyecto de Video Arte (Performance) para difundir una idea personal, tal vez subjetiva pero sobre todo artística de un mensaje que creemos puede ser transmitido con mayor eficacia.

Cada persona dentro de sí encierra un momento de melancolía, de frustración, de impotencia y lo que buscamos es explotar estas sensaciones para que nuestro proyecto tenga una mayor acogida, además de que lo estamos viendo como una

obra de arte y debemos recordar que el arte ha encontrado en la tristeza una aliada muy importante.

Sentimiento Elegido: TRISTEZA.

La tristeza es un sentimiento presente en casi todos los seres de la naturaleza, evidenciado a través del llanto y la aflicción en la mirada. Cierta relación se encuentra entre la alegría y la tristeza, el llanto puede producirse en ambas, con la diferencia de que la alegría puede ser muestra pura de felicidad dando fuerza a la persona contrario de la tristeza que encierra en total abandono de la realidad llevándolo a un estado afectivo de decaimiento y soledad, producto de alguna pérdida o decepción.

Es la tristeza quien nos obliga a percibir el mundo de manera diferente, en donde vemos importante lo que antes no lo era, vemos simple lo que antes parecía complejo y es en medio de este estado en donde muchas veces encontramos las actitudes y muestras más Sublimes de nuestro ser.

Es por eso que muchas de las obras de arte han encontrado su acogida y auge en los momentos de dolor del artista, se ve reflejada plenamente en sus piezas, podemos encontrar el dolor de una persona, la melancolía y la soledad de un solo ser aunque intervengan muchos factores, podemos percibir un mensaje claro, subjetivo y personal de tristeza.

La tristeza más que una reacción a una pérdida de cualquier índole, es la ausencia de alegría, cuando ya no hay elementos que contribuyan a enriquecer ese sentimiento de afecto nuestra autoestima se ve directamente afectada llegando al punto en que ese estado de tristeza puede llegar a afectar nuestra salud bien sea como un dolor físico o problemas desencadenados de la misma (Ausencia de sueño, falta de apetito, depresión, etc.)

LA PERCEPCIÓN Y EL ARTE.

El ser humano tiene la característica de responder a los elementos que le rodean y cada vez de una manera distinta dependiendo de la percepción que tenga de las cosas. Teniendo en cuenta que ninguna persona es igual a otra, es apenas lógico que cada una pueda tener una idea o percepción distinta de todo aquello que hace parte de su entorno y posteriormente expresarlo de alguna forma.

Ese es el principio del arte, un medio para comunicar y plasmar una percepción personal.

EL COLOR

El concepto de color hace parte de nuestra cotidianidad, día a día estamos en contacto con innumerables tonos y matices que afectan nuestro comportamiento o estado anímico.

Los colores oscuros como el negro, violeta y el gris, pueden representar un estado de profunda tristeza, de melancolía y depresión, es por ello que hemos decidido utilizarlos en nuestro proyecto de Video arte (Performance) Para lograr un ambiente propicio en lo que queremos representar.

COLORES ASOCIADOS A DICHO SENTIMIENTO



Por Fausto soto

Color negro: es un color completo y enfático, significa un límite que expresa la idea de la nada y es relacionado con el luto.



Color gris: es un color neutro que no es ni colorido, ni oscuro, ni claro por esto nos produce interrogantes, desasosiego, inseguridad.

Por mi otro jardín



Por Estelima

Color Violeta: Es un color que tiene varias caras pues puede transmitir luz y oscuridad a la vez, significa una relación entre indiferencia e indecisión.

LAS FORMAS GEOMÉTRICAS

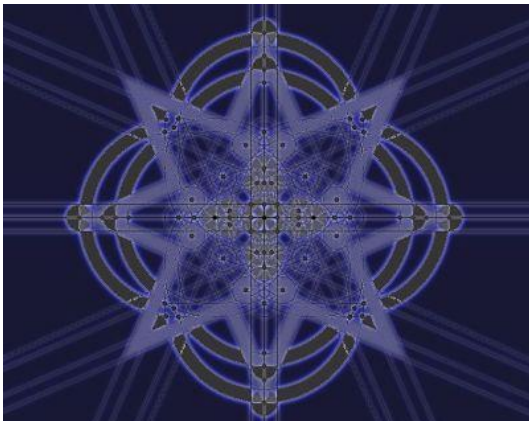
Aparte de los colores, las formas hacen parte fundamental de nuestra concepción de la realidad.

Sus dimensiones, texturas y elementos pueden despertar en nosotros diversas reacciones y hemos decidido recurrir a este concepto para aplicarlo a nuestro trabajo.

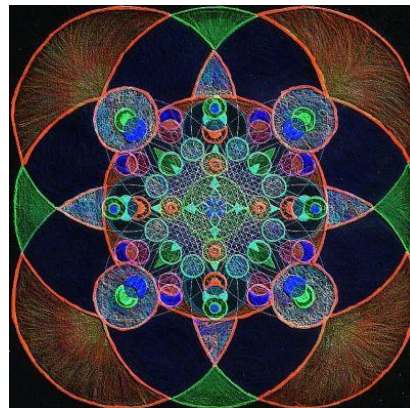
Figuras como las que mencionaremos, pueden complementar la idea que queremos plasmar con nuestro Performance.

FORMA GEOMÉTRICAS ASOCIADAS A LA TRISTEZA

Mándalas: son aquellas formas surgidas de desarrollos simétricos basados en un centro de polarización o punto de enfoque que gracias a sus intersecciones relacionan entre sí lo puntiagudo con lo ovalado, lo curvo con lo recto que puede transmitir la unión de varias sensaciones volviéndolas entre sí un solo concepto.



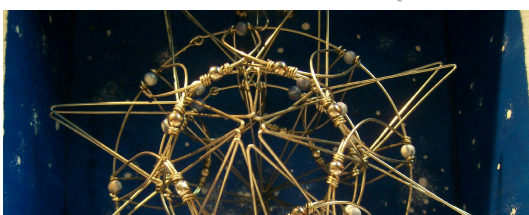
Mandala de aurora por Confección y forma.



Confección y forma

Mandala de Estrella por Esoteric.

Mandala Canalizadora por Iris G.



EL



RUIDO

Hay sonidos que pueden transmitir sentimientos y sensaciones específicas, como el llanto, o la risa. En este caso decidimos hacer uso del agua cayendo, la noche y el viento para ambientar y dar credibilidad a lo desarrollado en el proyecto.

- RUIDOS QUE SE ASOCIAN A TRISTEZA:



El sonido de una gota: porque al principio evoca paz y tranquilidad pero esta se ve interrumpida por el sonido de la caída de una gota e inmediatamente nuestro cerebro puede asociarlo al sonido de una lagrima, que es la expresión más veras de la tristeza.

por agridulce.



El sonido del viento: es un sonido casi imperceptible que evoca soledad y tristeza puesto que al ser casi silencioso se relaciona con el vacío que se siente interiormente a causa de la angustia.

dad por Candry.

-



El sonido del agua corriendo: que hace fluir las emociones y los sentimientos que al igual que el mismo sonido son casi imperceptibles.

Grifo de agua por Mecanicados.



El sonido de la noche: que nos evoca la muerte de un día más, donde la oscuridad cubre por completo todo lo que hace pocas horas fue luz y que aumenta progresivamente hasta que todo se vuelve negro.

Por nocturnar.

LA MÚSICA

La música tiene la facultad de despertar infinidad de sensaciones en el ser humano. Aplicada a nuestra carrera, hay que decir que es fundamental en el medio Audiovisual, que le da ritmo a la historia, permite que se entienda de una manera más clara y afianza la relación entre el espectador y la obra.

Nosotros emplearemos piezas musicales del periodo Clásico Y Romántico.

MÚSICA ASOCIADA A TRISTEZA:

Claro de Luna – Beethoven

CLARO DE LUNA Op.27
L. V. Beethoven

Musical score for 'Claro de Luna' by Beethoven, Op. 27. The score is presented in four systems, each with a piano (treble clef) and bass (bass clef) staff. The key signature is two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The music is in a slow, lyrical style, characteristic of a nocturne. The first system starts with a piano dynamic marking. The score is written in a clear, legible font.

Partitura del Primer Mov. De Claro de Luna

Al escuchar el primer movimiento de esta sonata para piano se transmiten muchos sentimientos y desde su creación ha sido así ya que contaba la leyenda que esta canción fue dedicada a su alumna de 17 años la condesa Giulietta Guicciardi de quien se decía que estaba enamorado y no fue correspondido y otras versiones decían que era dedicada a un amigo muerto en batalla; cualquiera que haya sido el motivo, todas las historias coincidían en que al escuchar esta maravillosa melodía se transmite tristeza y abatimiento. Pertenece al clásico tardío.

Mozart – Lacrimosa:

ai miei Genitori Luigi e Argentina
in memoria.

Lacrimosa

dal Requiem KV 626

Trascrizione per Coro a 4 v.d. e Organo Obbligato
a cura di Maurizio Machella

W.A.Mozart (1756-1791)

The image shows a musical score for the 'Lacrimosa' movement from Mozart's Requiem. It includes staves for Soprano, Contralto, Tenore, Bassi, Organo, and Basso continuo. The tempo is marked 'Adagio' and the dynamics are 'piano'. The lyrics 'La - cri - mo - sa' are written under the vocal lines.

De la Misa de Réquiem En D menor.

Hace parte de las obras más representativas de Wolfgang Amadeus Mozart, el Réquiem en D menor, quien el compositor escribió pensando de que era para su propia muerte y que no alcanzaría a terminar, pertenece al periodo clásico y su título nos habla del sentimiento de tristeza que transmite la misma ya que el terminó "lacrimosa" significa lagrimas cayendo y su coro dice:

"Día de lágrimas aquí

En que resurja del polvo

Para ser juzgado el hombre reo.

Perdónale pues, Dios. Piadoso Jesús, Señor, dales el descanso. Amén.

Gretchen am spinnrade – Schubert

Gretchen am Spinnrade
Aus Goethes Faust
Op. 2
D118
Franz Schubert

Nicht zu geschwind (♩ = 72)

sempre legato
pp
sempre staccato

Mit - te Ruh - se bin - nen mein
Herz ist schwer, ich fin - de, ich fin - de sie
bin - nen sind bin - nen nicht
pp
cresc.
decresc.

Wie ich ihn nicht hab, ist mir das

© 2002 by Kendor Digital Music, LLC. All rights reserved. KM
www.kendor.com

Del Lied para Piano Y soprano.

Gretchen am Spinnrade (en español, Margarita en la rueca) fue compuesto por Franz Schubert en 1814, cuando tan solo tenía 17 años, y fue uno de sus primeros éxitos musicales. Esta obra es un lied y está escrita para soprano y piano, aunque también se ha adaptado para mezzosoprano. Del Periodo Romántico.

LOS OLORES

Hay olores que debido a experiencias anteriores, situaciones o recuerdos tienen un significado diferente para cada uno. Tienen la posibilidad de transportarnos a otro instante de nuestra vida que nos marcó o simplemente nos relaciona a un hecho o momento.

Creemos que los siguientes olores facilitarán la comprensión de nuestra actividad desarrollada en el proyecto.

OLORES QUE SE ASOCIAN CON LA TRISTEZA:

Olor a tierra mojada: nos transmite el sentimiento de la soledad porque sabemos que la lluvia estuvo ha mojado esa tierra pero la ha dejado de nuevo sola y vacía, solo queda su recuerdo.

Olor a jazmín: es un olor dulce y tranquilo que generalmente se puede percibir en la noche cuando la luna está saliendo y todo se presta para un ambiente de melancolía y tristeza.

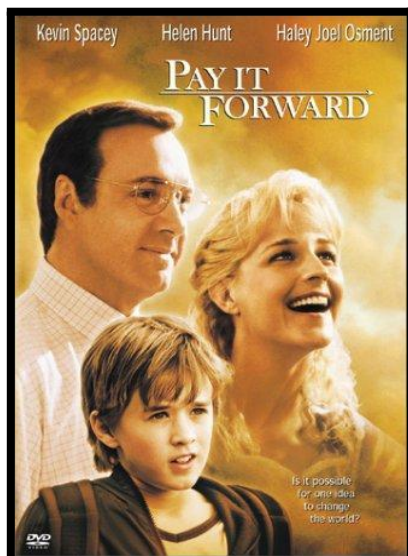
Olor a polvo y humedad: cuando los percibes tú subconsciente lo relaciona con algo sucio o inhabitable, que se encuentra en su peor forma y que para volver a ser lo que algún día fue necesita algún tipo de ayuda.

VIDEO O MATERIAL QUE ASOCIAN

Escena final de la película

Pay It Forward – (Cadena de favores). <http://www.youtube.com/watch?v=T3CG91qt4rl>

Título: Pay It Forward	País: USA.
Duración: 122 min.	Por qué es relevante: La muerte de una persona a la que cogieron afecto por su idea de cambiar al mundo, despierta la tristeza de muchas personas. En esta escena podemos ver como la madre del niño cae al suelo totalmente desconsolada.
Director: Mimi Leder.	
Fecha de realización: Año 2000	



Video musical

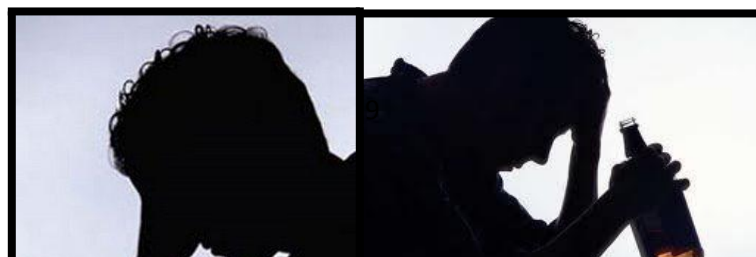
Moby – Natural Blues http://www.youtube.com/watch?v=z3YMxM1_S48&ob=av3e

Título: Moby – Natural Blues	País: Canción Americana 1er Lanzamiento Reino Unido.
Duración: 4:23 min.	Por qué es relevante: En la definición de nuestro sentimiento encontramos que la tristeza se refleja a través del llanto y la aflicción en la mirada, también observamos en el video, el uso de colores en su mayoría fríos, pasillos y rincones oscuros con un apariencia deteriorada.
Director: David LaChapelle	
Fecha de realización: 28 de marzo 2000	

OTRAS ASOCIACIONES (TÉCNICAS).

Licor

El licor se asocia con la tristeza en casos de depresión ya que es una bebida que afecta el estado mental y los sentidos generando una sensación de aislamiento de las responsabilidades y problemas de la vida.





Leebronte

Sensación Elegida: CANSANCIO.

El Diccionario define al cansancio como “*La falta de fuerzas que resulta de haberse fatigado*”

El cansancio más que un estado anímico es una característica física, una ausencia de vitalidad y puede producirse por un sinnúmero de factores.

Asociémoslo entonces a la sensación que hemos escogido: La tristeza.

Ya hemos hablado de la tristeza como elemento natural dentro de nuestra cotidianidad, y hemos dicho, que uno de los planos que más se ven afectados por dicho sentimiento es nuestro plano afectivo.

La soledad, la melancolía afectan directamente nuestra moral, haciéndonos entrar en un estado de letargo en donde se pierde el aprecio o el gusto a muchas de las cosas que de algún modo “Mueven” nuestras decisiones, actividades, etc.

Uno de los principales síntomas que aparecen en un estado de tristeza puede ser la falta de apetito, situación que puede parecer irrelevante pero no lo es, pues el hecho de no alimentarse de manera adecuada significa que nuestro organismo no reciba los nutrientes y energía necesaria para llevar a cabo nuestras actividades diarias o incluso nuestras actividades básicas.

Un nivel más severo de tristeza o depresión puede ocasionar pérdida de sueño, y pues como es lógico esto influye directamente en nuestro desempeño habitual.

Una mala costumbre de sueño junto a un mal régimen de alimentación traerán como resultado una ausencia de energía vital, un “Cansancio prolongado” Que lo único que hará será agudizar más ese estado de tristeza causante de los males.

Puede sonar jocoso, pero la tristeza necesariamente debe ser producto de un acontecimiento que ha marcado nuestro diario vivir, una pérdida, una despedida, la sensación de soledad. Resulta, y tratando de no entrar en temas de Psicología ni mucho menos, que el ser humano es un ser de motivaciones, es decir, muchas veces situaciones o elementos alteran nuestra productividad, por ejemplo, el concepto de “Un premio” Al esfuerzo, o una satisfacción personal, Un viaje después de un arduo tiempo de trabajo, o el poder ver a alguien que se aprecia mucho, juegan un papel que desinhibe dentro de nuestras sensaciones físicas, algo así como “Analgésicos” Para el cansancio o el dolor. Cuando ese tipo de estímulos desaparecen, entramos en un pensamiento de “No hay sentido de lucha” Por lo tanto, estados como el cansancio se agudizan.

Realmente hay que aceptar que nuestro desempeño físico depende en gran parte de nuestro estado emocional.

EL COLOR

Teniendo en cuenta que el cansancio es una carencia bien sea de fuerza física o mental, los colores juegan un papel definitivo en el desarrollo de nuestra vida, pues nuestro cerebro reacciona a lo que perciben nuestros ojos y lo asocia a un comportamiento. Por ejemplo, es común encontrar colores suaves en lugares como hospitales, galerías para aliviar un cansancio mental o facilitar el desarrollo de una idea.

Partimos de este principio para afianzar nuestro trabajo con colores como el gris y el azul intenso.

COLORES QUE SE ASOCIAN:



Cansancio – Fabian Luke

GRIS: Es un color oscuro y plano, representa la sensación del cansancio ya que no es un color vivo, no da alegría ni satisfacción, y en algunos casos al verlo, muestra índices de falta de energía física y/o desmotivación. También el color gris está asociado hacia la vejez, y en un modo de justicia poética iría igualmente ligado al cansancio o al desvanecimiento por un esfuerzo físico.



Último momento – Martín Casanova

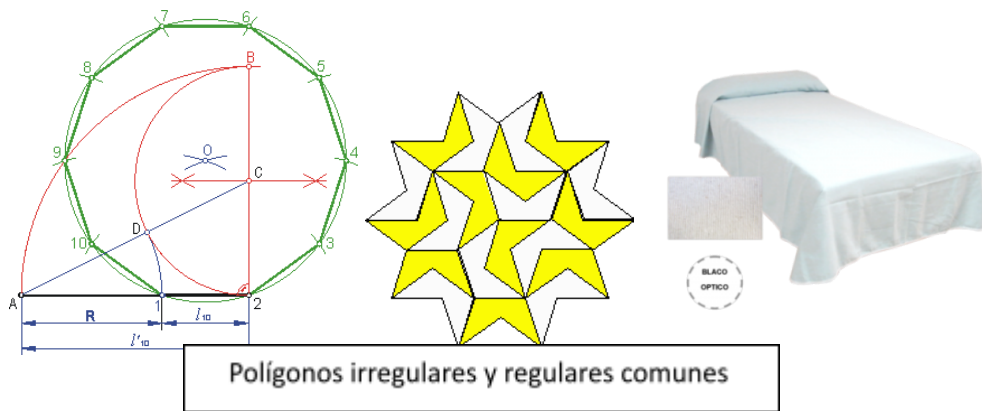
AZUL INTENSO: Este tipo de azul, no es un azul llamativo ni mucho menos vivo, al contrario es un color opaco el cual puede llegar a producir en las personas cansancio y falta de ánimo y/o energía. Es un color que está fuertemente ligado a la calma y el sueño, por lo que son grandes aspectos para el cansancio.

FORMAS GEOMÉTRICAS ASOCIADAS:

Las formas geométricas hacen parte fundamental de esta sensación ya que sus formas nos evocan fuerte fatiga y flojera, sus dimensiones, texturas formas y elementos pueden hacernos pensar en diversas imágenes que nos producen cansancio. Figuras como las que mencionaremos, pueden complementar la idea que queremos plasmar con nuestro Performance.

Generalmente cuando la personas se encuentra cansadas, sienten flojera, y su mente piensa más lento al igual que sus sentidos a la hora de actuar, por lo que al ver figuras geométricas bastante complejas y complicadas generan cansancio con solo observarlas, figuras como el heptágono, octógono y decágono, lo mismo ocurre con los polígonos irregulares más complicados. También el Rectángulo sería de gran relevancia como figura asociada para el cansancio, debido a que

representa la forma de la cama, y allí es donde las mayoría de las personas buscan descansar después de un agotamiento en su cuerpo.



RUIDOS QUE SE ASOCIAN:

Los ruidos, según nuestro concepto, son lo más importante para el cansancio, debido a que estos generan ese pensamiento de saber cuándo una persona se encuentra cansada, esos jadeos o bostezos, nos indican de inmediato que las personas sienten esta sensación, y así evocaremos y representaremos en nuestro performance.



Juegos Olímpicos 2008 – Juan Lara

RUIDO DE FATIGA: Es la más clara muestra de cansancio que existe, cuando las personas se sienten sin fuerzas debido a un esfuerzo físico suelen exhalar de una forma apresurada ocasionando que su corazón se mueva más rápido de lo normal y exhale e inhale velozmente con la boca abierta haciendo un ruido de respiración muy rápida.



Pedro Picapiedra del programa: Los picapiedras.

BOSTEZO: El bostezo es la acción involuntaria de abrir la boca inhalando aire, esto se produce por el cansancio, hambre, sueño y hasta aburrimiento. El bostezo no surge cuando el cansancio es producido por un esfuerzo físico, como correr mucho, este se produce más que todo por un cansancio causado por la falta de energía o ganas de dormir, y es un ruido muy peculiar.

LA MÚSICA

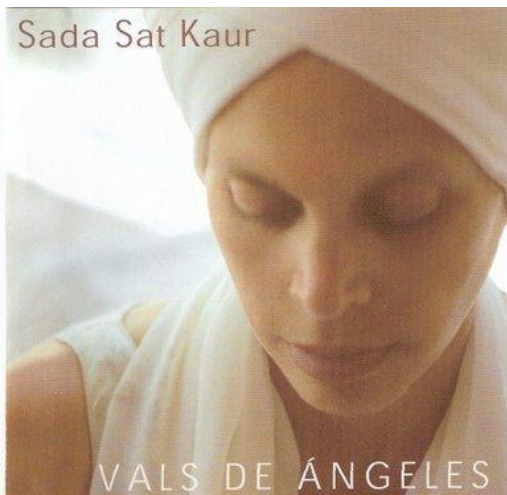
La música es sinónimo de baile, y como tal de esfuerzo físico. Un estilo musical que puede darnos una idea más clara de este tipo de esfuerzo es la música electrónica, en donde el ambiente y los ritmos repetitivos y contagiosos hacen que quien la escuche tenga tendencia a bailar al compás de ella con movimientos poco sutiles que en poco tiempo terminan extenuando al oyente y bailarín.

MÚSICA QUE SE ASOCIA:



Skrillex en vivo en Tampa, FL.

ELECTRÓNICA: La música electrónica en vivo es una música fundamental para causar cansancio ocasionado por el esfuerzo físico, debido a que ésta produce una energía momentánea que es introducida en las personas, haciéndolos bailar velozmente al ritmo de ella, produciendo al final el llamado cansancio. Sus estados de ánimos varían, al igual que el ritmo en su cuerpo, esto nos llevan a concluir que las personas suelen cansarse más rápido haciendo esto, que corriendo.
Ejemplo: Banbarang de Skrillex, Dj de dubstep.



Portada álbum: Vals de ángeles de Sada sat kaur.

MÚSICA SUAVE: Sea cualquier música suave, como de yoga, oriental, celtica, clásica, etc., producirán en las personas relajación y disminución de su cansancio, con llevándolos a tener ganas de dormir y formará en ellos una paz interior. Si fuera algo más pesado, ese cansancio se transformaría en estrés automáticamente, y es la peor solución para acabar con el cansancio. **Ejemplo:** Vals de ángeles de Sada sat kaur.



Fragmento del video clip; These lights de Your Demise.

Otro método de incrementar la energía perdida en el ámbito musical, es escuchar las canciones favoritas de sí mismo, ya que ayuda a levantar el ánimo y combatir el cansancio. **Ejemplo:** (a nivel personal) These lights de Your demise.

OLORES QUE SE ASOCIAN:

Así como la música o los ruidos, los olores hacen parte también de los aspectos fundamentales del cansancio, generan pensamientos y diversidad de sentimientos, y a pesar de que en nuestro video por obvias razones no se pueden oler lo, generaremos ese olor ya conocido.



Ilustración animada sobre el atletismo

SUDOR: El sudor es la secreción o líquido que produce el cuerpo de cualquier mamífero para transpirar y oxigenar el cuerpo mismo, en si el sudor es inodoro, ósea no tiene olor propio, pero es gracias a las bacterias y el aseo de las personas, lo que ocasiona que le sudor tenga un olor fuerte y desagradable, y obviamente entre más desaseada sea la persona, mayor va ser el olor que provenga de este. Este sudor se produce cuando el cansancio es ocasionado por un gran esfuerzo físico.



Vela aromática Citrus Unpar

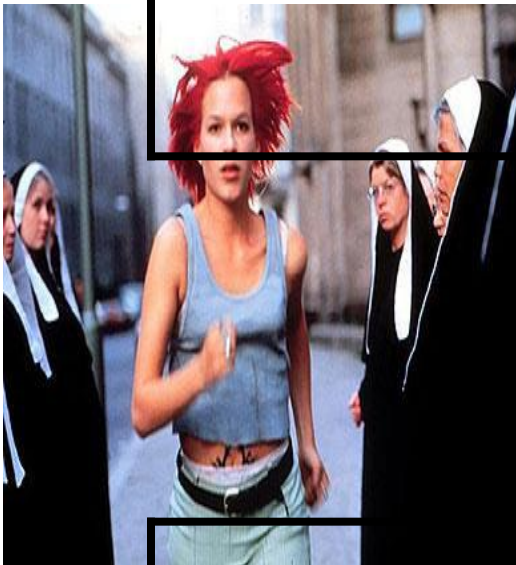
VELA AROMÁTICA COLOR VAINILLA: El olor de esta vela puede calmar el cansancio nervioso, ya que es una esencia muy suave y tranquilizadora, es un olor que emerge relajación, perfecto para combatir el cansancio. Este aroma suave de vainilla es cálido y tranquilo, para el alma y el cuerpo, es un olor delicioso.

VIDEO QUE SE ASOCIAN:

Pay It Forward – (Cadena de favores). <http://www.youtube.com/watch?v=T3CG91qt4rl>

<p>Título: Corre Lola Corre</p>	<p>País: Alemania.</p>
<p>Duración: 81 minutos.</p>	<p>Por qué es relevante: Es una película en la</p>

<p>Director: Tom Tykwer</p>	<p>cual la protagonista por salvar la</p>
<p>Fecha de realización: Año 1998</p>	<p>Vida de su novio consiguiendo un dinero, tiene que correr y correr para buscar ayuda monetaria. Se nota mucho el cansancio sobre todo en la parte final, cuando se da cuenta que su cuerpo ya no da más, pero su corazón le insiste que siga.</p>



<p>Título: Skins – 1x05.</p>	<p>País: Inglaterra.</p>
<p>Duración: 47 minutos.</p>	<p>Por qué es relevante: En este capítulo, Sid, uno de los personajes principales tendrá que realizar un trabajo para el colegio lo cual para él no es muy gratificante. Es notoria su falta de ánimo, llevándolo a la desconcentración y ganas de dormir.</p>
<p>Director: Bryan Elsley.</p>	
<p>Fecha de realización: 25 de enero de 2007.</p>	



OTRAS ASOCIACIONES:

Para algunas personas beber una copa de vino antes de ir a la cama puede ayudar a quedarte dormido y solucionar el problema del cansancio. Se ha demostrado que el alcohol interfiere con los biorritmos naturales del cuerpo, ocasionando que la presión arterial suba y el ritmo cardíaco acelere el paso por las noches, cuando en realidad el cuerpo debería relajarse. No es necesario que se renuncie a este método para poder descansar en paz, pero sí intentar suprimir el alcohol dentro de las dos o tres horas previas a acostarte.

TRATAMIENTO

Habiendo definido anteriormente el concepto de arte y luego de **performance** como muestra artística, hemos decidido valernos de este recurso para crear un vínculo más íntimo del espectador, ya no solo con el artista sino consigo mismo.

Consideremos la idea de un hombre con un traje pegado al cuerpo para resaltar el mismo, maquillado en su totalidad de un barniz blanco con muchas palabras escritas en él referentes a la tristeza, por ejemplo, dolor, amargura, impotencia. Además se encuentra enredado dentro de una especie de malla o tela que le impide su movimiento. Debemos tener en cuenta que tiene que actuar, sus movimientos deben dejar claro que está tratando de liberarse y de quitarse ese “Peso” que no le permite salir. Cuando salga de ese encierro, tendrá unos grilletes

atados a sus muñecas y a sus pies que pueden ser representados con bolas de bolos, ello será un simbolismo para tratar de explicar que se encuentra ligado a “Recuerdos” O cosas que no le permiten ser libre.

Al igual que en la primera parte del ejercicio, deberá hacer movimientos muy claros de dificultad. Cada grillete puede tener escrita una palabra que represente concretamente un sentimiento; “Tristeza”, “Soledad”, “Rabia”.

Dejando claro que esta primera parte de la actividad se realizará en la Plaza de Bolívar.

Luego de ello, el personaje tendrá que caminar, como divagando en medio de calles y puertas con movimientos leves a cada paso dado, ya que por su estado cada esfuerzo por avanzar se hace más complejo, luego de admirar una especie de danza en su recorrido y dejando atrás tres de los grilletes que le limitaban su paso, se acerca a una de las puertas en dónde dará un par de golpes (AQUÍ TERMINA EL VIDEO) y comenzaremos con un performance en vivo ya que este hombre ha golpeado en el salón en donde entrará y con algún elemento predispuesto en este lugar empezará a borrar de su cuerpo todas esas palabras que le hacían ver triste y prisionero y con pintura roja que estará presente en el salón, dibujará la palabra libertad en varios idiomas (Latín, inglés..etc.) en una serie de carteleras previamente listas.

Allí se culminará el acto tratando de que los espectadores interpreten y disfruten de un performance que más que una queja por la libertad hace un referente a todo el sufrimiento que padeció Jesucristo cuando llevaba la cruz a cuestas. Esta va a ser una manera de permitir a los espectadores hacer un análisis de que hay que soltarse de muchas cosas para poder ser libres, borrar muchos recuerdos, desprenderse de todo aquello que nos causa dolor y tristeza y no nos permite vivir nuestra libertad.

TÉCNICA

Edición: Para la edición utilizaremos un montaje llamado Montaje Lineal Condensado; es una narración continua y lineal, pero que a la vez esta comprende diferentes etapas, dependiendo del concepto que se está trabajando, y en este suceden cambios repentinos de lugar y de tiempo. El montaje será de esta manera porque nuestro video arte es una serie de sucesos y de momentos que no ocurren en el mismo lugar, no se puede saber a ciencia cierta qué hora puede ser, debido a que todo el proceso se hará de día, y será una narración lineal, pero de un momento a otro, puede cambiar, y aparecer nuestro personaje en un lugar distinto, con otro tipo de personas y reacciones. Nos apoyaremos de igual manera de distintos efectos y transiciones para nuestro video, como por ejemplo en la

escena 1, que son planos detalles y PPP de las cadenas, el rostro, etc., nos payaremos en fates de entrada y de salida negros, para evocar curiosidad por parte del público. El ritmo de edición será parte fundamental del video, porque se según los planos, composición y narrativa que usemos, este aumentará o disminuirá según lo que mostremos en imagen o lo que queramos que el público sienta, por ejemplo, si la música va suave, en imagen mostraremos tristeza en su estado más vulnerable, pero si la música va rápida, serán imágenes ya de desesperación, de dolor, de resentimiento, evocando fuertes sentimientos en el público.

La sonorización nos basaremos en canciones que ya anteriormente habíamos explicado, por su fuerte contenido de sentimientos, canciones como por ejemplo: “Claro de Luna” de Beethoven y Lacrimosa de Mozart, eso en al ámbito de tristeza y de imágenes suaves, de gran contenido emocional. Y canciones de dubstep, para cuando el ritmo cambie y el estado de ánimo del personaje sea más violento, más rápido. Además utilizaremos efectos de sonido, para los ruidos empleados en el video, como el de las cadenas, los jadeos, los pasos, etc.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Semanas de preproducción	8
Semanas de rodaje	2
Semanas de posproducción	4
Primera entrega	1/di a
Exposición	1/di a

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
27	28	29				

Producción

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Marzo

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

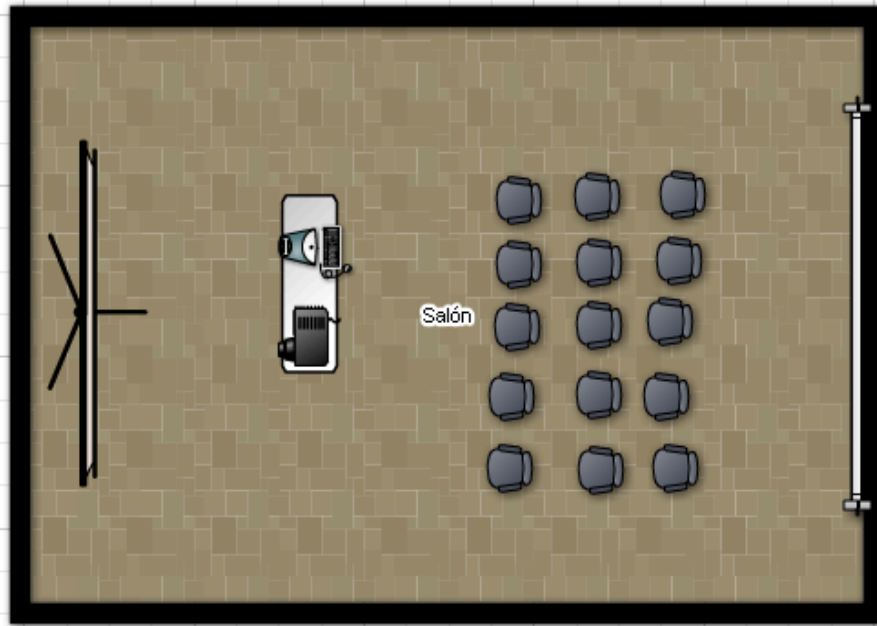
Postproducción

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

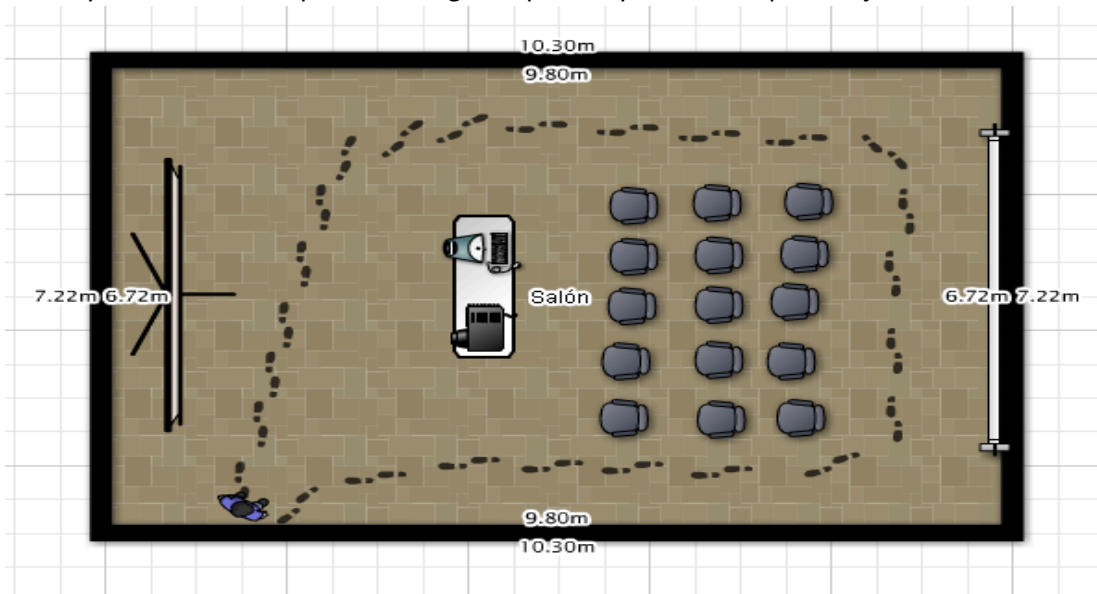
PLANO DEL SALÓN

(Salón 217, sede F)



Movimiento del personaje:

El personaje hará un recorrido por todo el salón 217 alrededor de los asistentes, que estarán sentados en 3 filas de 5 personas, en total habrá 15 espectadores ya que el espacio es un poco reducido y la finalidad es que todos logren apreciar y detallar al personaje mientras arrastra sus



cadena, para luego, empezar su performance ante ellos, quitándose las palabras de su cuerpo, y escribiendo en pintura roja.

PRESUPUESTO

Proyecto	Eco de la Aflicción
Formato de rodaje	Digital

Resumen	Subtotal
Preproducción	38,000
Producción y rodaje	91,000
Postproducción	26,500
Promoción y lanzamiento	22,500
Gran Total	178,000

Preproducción	Subtotal
Papelería (Impresiones).	20,000
Gastos Investigación	6,000
Otros	12,000
Total	38,000

Producción y rodaje	Subtotal
Director	
Producción	
Camarógrafo	

Actor				40,000
Alquiler de equipos: Cámara (Z7 200mil/Día), Luces (Kit 150/Día), Micrófonos (40mil/Día).				390,000
Comidas				30,000
Otros				21,000
Total				481,000

Posproducción				Subtotal
Editor				
Edición de sonido				
Otros (Montaje).				26,500
Total				26,500
Promoción y lanzamiento				Subtotal
Exposición (Videobeam).				20,000
Otros (3 Copias libro de producción, Transporte y alimentación –actor, otros).				23,000
Total				43,500

CONCLUSIÓN GENERAL

Llevar a cabo la realización de un buen producto audiovisual como en nuestro caso Video Arte, fue una parte muy compleja en la medida en que su investigación era primordial para su creación, interpretar, concluir y analizar eran etapas que debíamos recorrer a medida que pasaba el tiempo, el compromiso y dedicación de cada uno de los integrantes y el trabajo en grupo era esencial en el producto.

Un buen resultado del trabajo en equipo fue gracias a la comprensión, guía y ayuda de la maestra, fueron procesos que permitieron la práctica de lo aprendido; la ética y el profesionalismo que la universidad ha aportado para nosotros y cada uno de los docentes de la misa dio facilidad y total entrega en cada uno de nosotros para el resultado de “El Eco De La Aflicción”.

CIBERGRAFÍA

- ✓ <http://agridulce.com.mx/blog/wp-content/uploads/2008/10/gota-de-agua1.jpg>
- ✓ <http://imageshack.us/photo/my-images/355/wildisthewindhu8.jpg/sr=1>
- ✓ http://www.videoartes.com/videoartes/Video_instalacion.html
- ✓ <http://www.navedelarte.com/estilos/popart.htm>
- ✓ <http://www.solesdigital.com.ar/Galerias/Fluxus/fluxus01.htm>
- ✓ <http://arquiarchivo.tripod.com/dadaismo.htm>
- ✓ <http://www.arteespana.com/dadaismo.htm>
- ✓ http://www.videoartes.com/videoartes/Video_instalacion.html
- ✓ <http://www.navedelarte.com/estilos/popart.htm>
- ✓ <http://www.solesdigital.com.ar/Galerias/Fluxus/fluxus01.htm>
- ✓ <http://arquiarchivo.tripod.com/dadaismo.htm>
- ✓ <http://www.arteespana.com/dadaismo.htm>

VIDEOGRAFÍA

- ✓ http://www.youtube.com/watch?v=z3YMxM1_S48&ob=av3e
- ✓ <http://www.youtube.com/watch?v=RvKbFC93qdo>
- ✓ http://www.youtube.com/watch?v=UnR3coko_lw
- ✓ http://www.youtube.com/watch?v=W_xl2RnS-xQ
- ✓ <http://www.youtube.com/watch?v=K3AINk1Ucs4>

- ✓ <http://agridulce.com.mx/blog/wp-content/uploads/2008/10/gota-de-agua1.jpg>
- ✓ <http://imageshack.us/photo/my-images/355/wildisthewindhu8.jpg/sr=1>
- ✓ http://www.videoartes.com/videoartes/Video_instalacion.html
- ✓ <http://www.navedelarte.com/estilos/popart.htm>
- ✓ <http://www.solesdigital.com.ar/Galerias/Fluxus/fluxus01.htm>
- ✓ <http://arquiarchivo.tripod.com/dadaismo.htm>
- ✓ <http://www.arteespana.com/dadaismo.htm>
- ✓ http://www.videoartes.com/videoartes/Video_instalacion.html
- ✓ <http://www.navedelarte.com/estilos/popart.htm>
- ✓ <http://www.solesdigital.com.ar/Galerias/Fluxus/fluxus01.htm>
- ✓ <http://arquiarchivo.tripod.com/dadaismo.htm>
- ✓ <http://www.arteespana.com/dadaismo.htm>