

TRABAJO FINAL DE GRADO EN BELLAS ARTES

Departamento Expresión Musical, Plástica y Corporal. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la
Universidad de Zaragoza. Campus de Teruel.

TÍTULO

BELLEZA MARCHITA

Autor/a: Cristina Cervera Tirado

Tutor/a: Taciana Laredo Torres

Fecha de lectura: Diciembre 2018



Universidad
Zaragoza

Resumen:

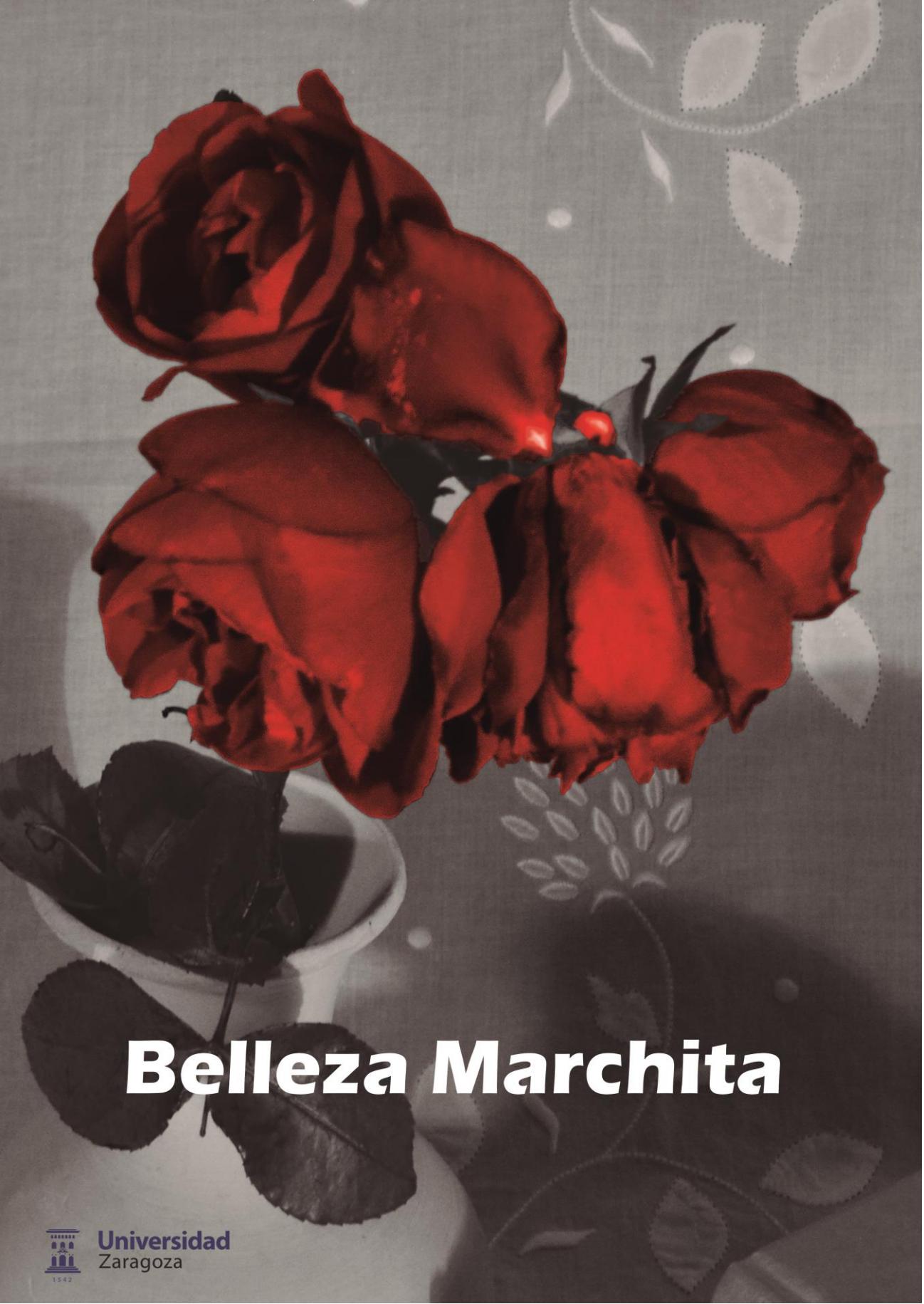
La sociedad en la que vivimos sigue marcada con una fuerte presión social con respecto a los ideales de belleza. Ideales que consiguen, además de fomentar el consumo de productos de belleza para intentar acercar al consumidor a un objetivo inalcanzable, generar miles de complejos físicos y, con ellos, mal estar psicológico a las personas de todo el mundo. En este trabajo, aplicando los conocimientos adquiridos durante nuestro tiempo de estudio en Teruel, intentaremos reflejar todos estos males, recogidos en un conjunto de piezas de videoarte donde aplicaremos herramientas audiovisuales y performáticas. El trabajo se verá reforzado por un marco teórico sobre las técnicas utilizadas así como el origen del cine, ya que el trabajo partió originalmente de la idea de un corto, e historia y referencias de artistas de videoarte y performance que nos han servido de base para crear cada una de las piezas.

En este trabajo veremos una evolución de la idea, de las fases por las que pasó hasta terminar convertido en la instalación que vemos hoy. Desmenuzaremos teóricamente cada uno de los vídeos, explicando la inspiración de cada uno de ellos.

Nuestra intención es crear un buen trabajo videoartístico, donde todas las piezas se complementen para alcanzar una buena difusión del mensaje, y en el que mostrar una parte de la realidad que intentamos evitar mostrar a menudo, de manera que pueda identificarse el público en general, no centrándonos en un sólo perfil.

Palabras clave: (5)

Videoarte, performance, metáfora, complejo físico, instalación.



Belleza Marchita



Universidad
Zaragoza

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	6
Motivación	6
Objetivos	8
Estructura del trabajo	8
MARCO TEÓRICO.....	9
El origen del cine	9
<i>El cinematógrafo</i>	9
<i>Creación del lenguaje cinematográfico. MRI.</i>	9
<i>Los nuevos géneros</i>	10
<i>El cine sonoro</i>	11
<i>El cinetoscopio</i>	11
<i>El cine a color</i>	11
Origen del videoarte.....	13
<i>Antecedentes directos</i>	13
<i>Relación con la televisión</i>	14
<i>Avances de técnicas e imagen</i>	14
<i>Década de 1970</i>	15
<i>Cuerpo, performance y la imagen de la mujer</i>	16
<i>Evolución del video arte. Uso de nuevas técnicas.</i>	17
<i>Década de 1980</i>	18
<i>Década de 1990</i>	19
REFERENTES	20
VITO ACCONCI.....	20
JOAN JONAS.....	23
BRUCE NAUMAN	25

BILL VIOLA	27
METODOLOGÍA	29
Desarrollo de la idea	29
Procedimiento y análisis	32
1. <i>Belleza marchita</i>	33
2. <i>Desvanecimiento</i>	33
3. <i>Reflejos rotos</i>	34
4. <i>Curvas</i>	35
5. <i>Des-Conexión</i>	36
6. <i>Obsesión</i>	37
CONCLUSIONES	38
RECURSOS	43
Filmografía.....	43
Bibliografía	43
Recursos en red	43
ANEXO I	1
ANEXO II.....	11

INTRODUCCIÓN

Motivación

El problema de los complejos físicos no es un tema nuevo. En la sociedad siempre han existido unos estándares de belleza que son, en muchos casos, inalcanzables para el ciudadano medio y que generan una gran brecha entre los que más se acercan a este ideal y los que no. Estos ideales causan cada día fuertes complejos en hombres y mujeres que desearían acercarse a ese físico idealizado sin conseguirlo, avergonzándose de sus cuerpos, intentando ocultarlos o disimularlos, haciéndoles enfrentarse a situaciones en las que se sienten incómodos... Muchos trabajos artísticos anteriores han intentado ya abolir esta manera de entender el físico, pero, aun así, la sociedad sigue en sus trece bombardeándonos a través de los medios de comunicación, premiando a las personas que sí han alcanzado casi perfectamente el estándar impuesto...así que, ¿cómo es posible que no haya cambiado ni un ápice? La respuesta es sencilla: el consumismo. La búsqueda del físico perfecto genera muchos ingresos, ya sea gracias a productos de belleza que prometen ser milagrosos, a gimnasios, nutricionistas, operaciones estéticas, prendas de vestir que deberían estilizar la forma, etc.

6

Nosotros mismos hemos caído en muchas de estas trampas. Nos hemos sentido avergonzados de nuestro cuerpo y seguimos estándolo en ocasiones, pero con nuestro arte intentamos cambiarlo poco a poco. Lo que pretendemos hacer con trabajos como éste es hacer notar el mal que producen estos estándares y además ayudarnos a ver las cosas de otra manera, poco a poco, y así poder ir aceptándonos. Nos gusta pensar que si ese trabajo que conseguimos hacer con nosotros llega a otras personas y les ayuda a verse de otra manera y a mejorar, aunque sea sólo un poco, además de la satisfacción producida al poder ayudar a una persona, sería una señal de que puede llegar a combatirse ese gran enemigo que llevamos a rastras. Los ideales de belleza están tan arraigados que no pueden enfrentarse así como así, por desgracia, si no que se han de abordar de manera personal e ir corrigiendo primero al individuo para que cada vez ofrezcamos más resistencia a estos ataques y nos vayamos sintiendo mejor con nosotros mismos, sin ayudas externas de productos de belleza, y después como una visión más global y general, apelando a la sociedad, para hacer notar que está equivocada y que está llevándonos por mal camino.

Al final, si todos fuéramos iguales habiendo alcanzado ese ideal, no habría diversidad, todo sería monótono, y acabaría por perder totalmente el sentido la palabra “belleza”, ya que algo nos puede parecer bello o no al compararlo con lo que tenemos a nuestro alrededor, con nuestras experiencias. Si todo es exactamente igual nada destacaría por encima de lo demás. Por esto es importante que sigan haciendo trabajos con esta temática, pese a que sabemos que es muy

difícil cambiar a una sociedad entera, y que no nos demos por vencidos. Si la sociedad nos bombardea con imágenes, anuncios y productos cosméticos para conseguir rechazar tu cuerpo y ver tus diferencias como defectos, debemos realizar un contra y que el público esté tan expuesto, si no más, al arte que rechaza estos ideales y pretende realzar la belleza individual como a estos estándares físicos inalcanzables, para así poder contrarrestarlos.

Objetivos

El objetivo general de este trabajo es realizar satisfactoriamente una instalación de videoarte cargada de simbología y metáforas visuales que hagan comprender el malestar que generan estos complejos físicos, a la vez que pueda verse un reflejo de cada uno de nuestros miedos, donde podamos vernos a nosotros mismos con nuestras propias preocupaciones, para remarcar este hecho de que todos nosotros sufrimos inseguridades de este tipo en algún momento.

Estructura del trabajo

El trabajo se divide en diferentes apartados. Hemos comenzado con una **Introducción** donde se presenta el trabajo, el porqué de su realización y los objetivos que perseguimos. A continuación realizaremos un **Marco teórico** en el que hablaremos de los orígenes del videoarte y del cine, del cual derivó. Le seguirá una amplia lista de **Referentes**, en los que hemos basado cada una de nuestras piezas, por la utilización de recursos cinematográficos interesantes que hemos introducido. Después hablaremos ampliamente de la **Metodología** utilizada para elaborar este proyecto, los problemas a los que nos hemos tenido que enfrentar y su solución, así como una lista con el presupuesto empleado para realizar nuestro proyecto. 8 Despues podremos ver unas **Concusiones** en las que hablaremos de nuestra satisfacción general con el proyecto y de los posibles cambios que realizaríamos en caso de realizarlo de nuevo para mejorar ciertos aspectos. Finalmente, se incluirá la **Filmografía**, la **Bibliografía**, los **Recursos en red** junto a uno **Anexo**, en el que mostraremos el guión del corto que ideamos y que derivó en la instalación que mostramos finalmente.

MARCO TEÓRICO

El origen del cine

El cinematógrafo

En los últimos años del siglo XIX apareció el cinematógrafo (un nuevo invento desarrollado gracias al avance de la física y la química, de la óptica y las cámaras fotográficas). Desde finales del siglo XVIII, las imágenes fijas ya se proyectaban y se intentaban animar mediante procedimientos como la ‘linterna mágica’ de A. Kircher, el ‘Phantanoscopio’ (1799) de E. Robertson, el ‘Praxinoscopio’ (1880) de E. Reynaud, el ‘Zoopraxiscopio’ (1881) de E. Muybridge o el Kinetoscopio creado a finales de los 80 por Thomas Alva Edison. Todos estos grandes avances, junto a la comercialización del rollo de película (celuloide) de los hermanos Hyatt (1872), hicieron posible la aparición del cinematógrafo.

La gran diferencia entre este último y sus antecesores es que el cinematógrafo era capaz de proyectar la película, ya que en los inventos previos la visualización de las imágenes en movimiento eran de manera individual (por ejemplo, el kinetoscopio contaba con un pequeño visor en el que se podía ver el resultado). Los primeros en proyectar un vídeo públicamente con el cinematógrafo fueron los hermanos Lumière, en 1895, con un vídeo en el que mostraban la salida de los obreros en su fábrica de Lyon. Con su vídeo *La llegada del tren a la estación* el público llegó a creer que el tren saldría de la pantalla y se fueron asustados y sobrecogidos. Tras este gran triunfo, los famosos hermanos comenzaron a presentar su invento por el mundo, lo que aumentó la demanda de estas proyecciones de imágenes en movimiento y fomentó la duración de estas y la mejora de la narración (ya que hasta entonces sólo mostraban imágenes tomadas de la realidad, sin ningún objetivo más allá).

9

Creación del lenguaje cinematográfico. MRI.

Georges Méliès comienza a dirigir películas que contenían trucos y efectos mediante el uso de la manivela y los vídeos fotograma a fotograma, como en sus obras *Escamoteo de una dama* (1896) o *Viaje a la Luna* (1902), consideradas por muchos las primeras películas. La escuela de fotógrafos de Brighton aportó un nuevo enfoque, el uso de planos concretos, distintos puntos de vista, panorámicas y sobreimpresiones a sus obras, consiguiendo una mayor expresividad en la narración de los hechos, con filmes como *La lupa de la abuela* (1900).

En Estados Unidos Edwin S. Porter construye una historia en su filme *Asalto y robo de un tren* (1903) con una estructura que se centra en “el salvamento en el último minuto”, dando así origen al género western. También muy relevante de este director americano es, en su película

Salvamento en un incendio (1902), el uso de intercalaciones de diferentes situaciones en vez de la estructura temporal lineal a la que todos estaban acostumbrados. En este filme alternaba planos en los que destacaba detalles del ambiente con la acción de los personajes, pasando de un espacio a otro sin más explicación. Así fue cómo nació el montaje paralelo.

No obstante, los filmes hasta la fecha seguían todavía un lenguaje cinematográfico primitivo marcado por un uso frontal y estático de la cámara, una narración muy lineal, el tratamiento de temáticas cotidiana, no presentar los personajes que protagonizan la trama, etc.

En 1911 el cine recibe el título del “séptimo arte” a raíz del Manifiesto de las Siete Artes” de Riccioto Canudo, cosa que incitó a los cineastas a sacar un lado más creativo.

Los filmes *Quo Vadis* (1913) de Enrico Guazzoni, que superó las 2h de proyección, y *Cabiria* (1914) de Giovanni Pastrone, que se convirtió en uno de los grandes monumentos cinematográficos de la historia por su tratamiento de la trama, los personajes, la iluminación, la escenografía, etc., dieron un impulso a la construcción de los decorados corpóreos. A partir de ese momento comienzan a cambiar la cámara de lugar, a buscar nuevos ángulos, a intercalar rótulos funcionales para recoger el diálogo de los personajes y también surge, por primera vez, el plano-contraplano.

El paso más relevante hacia la consolidación de un lenguaje específico, dejando atrás lo que conocemos como *MRP* (Modo de representación primitivo) para consolidar los principios del *MRI* (Modo de representación Institucional), lo ofreció David W. Griffith con *El nacimiento de una nación* (1915), introduciendo por primera vez el recurso de las puertas comunicantes, con las que elabora un riguroso montaje con la selección de planos, que aunque mantiene la frontalidad de la cámara que destaca en los largometrajes creados bajo el MRP, la cercanía de la cámara a los personajes involucran en mayor medida al espectador (minutos 39:33 a 40:35). También podemos ver en este filme un gran trabajo de posiciones de la cámara y selección de planos (minutos 02:09:45 a 02:13:50). Estas innovaciones técnicas son las responsables de llevar los filmes de Griffith a convertirse en los primeros en ser considerados ya dentro de un lenguaje cinematográfico “en condiciones”.

Los movimientos artísticos que se proyectan en la Europa de los años veinte influyeron de manera rotunda en el cine. Son años determinados por el futurismo de Man Ray y el surrealismo de Luis Buñuel y Salvador Dalí. En Alemania, películas como *Nosferatu el vampiro* (1922) de F. W. Murnau estuvieron influenciadas por el expresionismo y las aportaciones realistas de la Nueva Objetividad. En Rusia cabe destacar al gran maestro Sergei M. Eisenstein, quien con su filme *El acorazado Potemkin* (1925) introduce el plano metafórico y el plano sinéctico, recursos muy relevantes en la historia del cine posterior.

Los nuevos géneros

En Estados Unidos, a manos de artistas como Charles Chaplin o Harold Lloyd, se consolida

el género del cine cómico. Por aquel entonces, muchos géneros cinematográficos se asentaron en América: el ya nombrado cine del Oeste o western, el cine de aventuras impulsado por obras como *La máscara de Hierro* (1929) de Allan Dwan, el cine bélico que recoge obras como *El gran desfile* (1925) de King Vidor, melodramas con obras tan representativas como *El séptimo cielo* (1927) de Frank Borzage, obras de terror como *El fantasma de la ópera* (1925) de Rupert Julian, los romances como *Ben-Hur* (1925) de Fred Niblo...

El cine sonoro

Otro de los grandes avances en el sector fue el lanzamiento de la primera película sonora. Desde la creación del Kinetoscopio se había intentado combinar las proyecciones de imágenes en movimiento con inventos como el ‘Fonógrafo’. No obstante, no fue hasta finales de los años veinte que la Warner Bros. se convirtió en la primera empresa en lanzar películas sonoras y habladas mediante el uso de discos fonográficos. Una de las primeras películas en conseguirlo, y la más relevante, fue *El cantor de jazz* (1927) de Alan Crosland, producida por dicha empresa. Hacia 1930 esta técnica utilizada para capturar el sonido fue sustituida por el “sonido óptico”, proceso por el cual el sonido se capturaba en una película especial que posteriormente se colocaba entre las perforaciones del film y las imágenes rodadas, constituyendo la pista sonora. Imagen y sonido dejaron de ser dos elementos diferenciados. Salieron al mercado entonces las primeras películas del nuevo género cinematográfico “musical”, que alcanzó su época dorada al ganar el Óscar a mejor película con *La melodía de Broadway* de Harry Beaumont en 1929.

11

El cinetoscopio

Después de 30 años de hegemonía mundial, el cine norteamericano entró en crisis hacia 1950, en parte por obra de la guerra fría que le hicieron otras naciones y por la competencia de la televisión. Para intentar salir de la crisis, la Fox lanzó el cinetoscopio con su film *El manto sagrado* (1953), grabada con este nuevo procedimiento que consistía en el uso de imágenes amplias en las tomas de filmación, logradas al comprimir una imagen normal dentro del cuadro estándar de 35mm para luego descomprimirlas durante la proyección, logrando una proporción que puede variar entre 2,66 y 2,39 veces más ancha que alta. La proyección estaba acentuada por el uso de una gran pantalla cóncava. Hacia 1965, más de 32 mil salas de todo el mundo estaban equipadas con el cinetoscopio y sonido estereoscópico.

El cine a color

Otro paso muy importante para la historia del cine fue la llegada del color. Desde el principio de la historia del cine se tenía la idea de proyectar imágenes en color, por lo que buscaron técnicas con las que conseguirlo. En un principio, las imágenes se coloreaban, a mano, fotograma a fotograma, con lo que esto supone para una película de tan sólo una hora de

duración (más de 90.000 fotogramas). Uno de los primeros en usar este sistema fue Thomas Edison. Este proceso fue quedando obsoleto a medida que las películas se alargaban, ya que era un trabajo engoroso. Dado el trabajo interminable que hubiese supuesto colorear así todos los films, pronto se terminó coloreando secciones de fotogramas para crear ambientes. Grises oscuros o azules para secciones en oscuridad o nocturnas, rojas para incendios, etc. Finalmente, ante la avalancha de producciones, se abandonó este método.

Más tarde, se empezaron a tintar los fotogramas con colores uniformes, también para darles un determinado efecto. Este sistema fue usado hasta el momento en el que apareció el sonido en las películas. Tenía el inconveniente de que disminuía la calidad de la reproducción del sonido, así que dejó de usarse.

La pionera de la verdadera introducción del color en el cine fue Technicolor, una compañía fundada en 1915, que no tuvo demasiado éxito en sus primeros años. La empresa había trabajado con un sistema basado en dos colores primarios hasta el año 1922, cuando desarrolló un sistema sustractivo más complejo. Gracias a él se podían insertar algunas secuencias de color en películas en blanco y negro. La primera vez que se proyectó un film completo en color fue en 1929, y fue la película de Allan Crosland *Angelina Ballarina: On with the show*. Aun así, tenía dos principales inconvenientes: era muy caro y las copias eran de baja calidad.

El proceso de color se fue desarrollando y, en 1932, se añadió un tercer color, usando así los tres colores primarios: el magenta, el cian y el amarillo. Pese a ser un sistema complejo y costoso, la calidad del resultado era muy buena. Animaciones de Disney como *Árboles y flores* (1932) y *Los tres cerditos* (1933) fueron las primeras en aplicar esta técnica. Con ella, los costes de las producciones subían considerablemente, así que pasó un tiempo hasta que se produjo una introducción masiva del color. Una película que intervino en este proceso de introducción gracias a su gran éxito fue *Lo que el viento se llevó* (1939) de Victor Fleming.

La compañía Technicolor controló durante casi 20 años este mercado. Cualquiera que quisiera hacer una producción tenía que alquilar sus cámaras, trabajar con uno de sus técnicos y revelar y copiar la cinta en sus laboratorios. En 1950, otra compañía llamada Eastman Kodak, que llevaba años investigando en este campo introdujo un sistema mucho más sencillo que necesitaba de una sola cinta, por lo tanto podía usarse en cualquier tipo de cámara. Con el tiempo, Eastman Kodak llegó a superar la intensidad del color en sus impresiones durante los años 70.

Origen del videoarte.

Antecedentes directos

El vídeo entra a formar parte del contexto artístico a finales de la década de 1960. Se diferencia del cine y la televisión en que, en el videoarte, la traducción directa del material audiovisual a un código analógico y digital, como son la grabación y el almacenamiento de datos, trascurren sincronizados. Por el contrario, en el cine tradicional se alinean imágenes individuales, formando secuencias unidas, fáciles de reconocer a simple vista.

A diferencia del cine, el vídeo se distancia de la representación directa de la realidad. Los videoartistas de mayor renombre conciben el término “vídeo” como un modelo de vida¹, como una mente que no tiene ni principio ni final, sin una dirección concreta o una duración determinada².

En la segunda mitad de la década de los 60, el videoarte maduró en un entorno de artistas que rompieron con los conceptos de género convencionales. Con sus drippings Jackson Pollock introdujo a finales de los 40 un planteamiento performativo en la pintura y, al mismo tiempo, John Cage integró en sus partituras la casualidad, los sonidos no instrumentales y ruidos, grabados en una cinta. En 1959, Allan Kaprow expuso su obra 18 Happenings in 6 Parts. En el festival de música moderna de Wiesbaden en 1962, Fluxus Festspiele Neuester Musik, en el que participaron artistas como Dick Higgins, George Maciunas, Nam June Paik o Wolf Vostell, se inició el movimiento fluxus. Todo esto produjo un clima cultural de alto nivel que empujó a emplear las nuevas tecnologías de manera experimental.

En marzo de 1963, Nam June Paik presentó su Exposition of Music – Electronic Television. En ella combinó doce aparatos de televisión modificados con cuatro pianos preparados con objetos sonoros mecánicos, gramófonos, magnetófonos, y la cabeza de un buey recién degollado encima de la entrada. Un panfleto impreso para la exposición por el artista decía: ‘No sólo he expandido el material que he tratado de los 20kHz a 4MHz, sino que he alterado notablemente las propiedades físicas del electrón.’ Ésta se considera la primera pieza de videoarte que se desarrolló posteriormente, siendo que Paik, que todavía no tenía acceso a la tecnología de vídeo empleada más adelante, modificó juegos de televisiones de segunda mano para distorsionar los programas que se estaban emitiendo.

También en 1963, el artista fluxus Wolf Vostell presentó su 6 TV Dé-Coll/age, una pieza en la que descomponía la imagen de seis pantallas de televisión colocados sobre archivadores de oficina emitiendo diferentes programas mediante perturbaciones de la imagen, y completado

13

¹ Referencia a Nam June Paik, uno de los pioneros electrónicos en este campo.

² Notas en 1980 de Bill Viola: «Sin comienzo/sin final/sin dirección/sin duración – el vídeo es como una mente.»

con un teléfono y unos semilleros con brotes de berros que crecían y morían por el efecto nocivo de la televisión, creando así una crítica a la hegemonía de la televisión del momento.

Relación con la televisión

En 1967 se emitió un programa televisivo llamado *Artist-in-television*, donde crearon un espacio para los artistas del momento, para que expusieran sus obras al mundo. Se creó el espacio *The Medium is the Medium*, en el que artistas del calibre de Nam June Paik, Allan Kaprow y Otto Piene entre otros creaban obras originales para la televisión. Sus trabajos exploraban los parámetros del nuevo medio, desde el procesamiento de la imagen y la interactividad hasta la danza y vídeos escultóricos.

La relación vídeo-televisión sólo fue productiva los primeros años de la existencia del vídeo. Ahora, en la tele, difícilmente se puede distinguir entre información y diversión, entre documentación y ficción. Varios artistas nos muestran con sus obras la relación que tenemos todavía hoy en día con los televisores, exponiéndonos horas y horas al día a programas diversos, la gran mayoría irrelevantes, algunos con connotaciones de voyeurismo, otros con una sarta de estupideces una tras otra.

En 1994, la artista Pipilotti Rist expuso su instalación *Das Zimmer* (La Habitación), que consistía en una recreación de un salón con un sofá rojo, un sillón, una lámpara, un cuadro en la pared, un mando a distancia y una pantalla de televisión todo de un tamaño exageradamente grande, de manera que hace empequeñecer al espectador mientras se sienta a ver los vídeos de un minuto de duración media que se reproducen uno tras otro. Todo era un contenido crítico a la relación de la gente con sus televisores, la caja boba.

En 1998, Richard Billingham presentó su obra *Fishtank* (Pecera), un documental sobre una familia con problemas. Un padre alcohólico, una madre obesa tatuada, un adolescente hormonado y calenturiento – todos juntos en un pisito claustrofóbico. Billingham nos muestra 50h de vídeo grabados durante dos años, creando un extraño vídeo casero en el que podemos contemplar conversaciones, discusiones, momentos de exasperación de la familia... Todo grabado con una cámara de mano como las que todos tienen al alcance, creando un ambiente cercano pero a la vez incómodo.

Avances de técnicas e imagen

En 1967, la empresa Sony saca al mercado la primera cámara de vídeo analógica, con las funciones más básicas. No es hasta 1971 que le implementan nuevas funciones de reproducir, rebobinar y bobinar.

En 1983 llega al mercado la Camcorder, y esto repercute en un rápido desarrollo de las cintas de bobina. Así pasamos de la cinta U-matic a la Betamax, culminando con la aparición del VHS.

Artistas como Nam June Paik, Les Levine y Andy Warhol se hicieron enseguida con las primeras cámaras del mercado y empezaron a experimentar con las nuevas posibilidades que daba el videoarte.

Después de que Nam June Paik utilizara imágenes que desfiguraran la imagen reproducida de su obra en su “Exposition of Music – Electronic Television” en 1963, éste, junto con el técnico Shuya Abe, y otros artistas de videoarte, se dedicaron a crear sintetizadores que pudieran desfigurar la imagen.

Década de 1970

La primera fase del videoarte fue acompañada de temáticas como las protestas contra la guerra, movimientos estudiantiles, feminismo y la liberación de la América negra.

El vídeo seguía siendo un medio interdisciplinario, dentro del contexto de las artes plásticas, ya que bebía del arte conceptual, del *land art*, *body art* y artes de acción. Estaba en permanente conflicto con los medios de masas (televisión, radio, cine...).

Se generaron debates sobre los modelos del tiempo y el espacio o sobre la visión del cuerpo humano como material artístico, cosa que los diferenciaba mucho de esos medios de comunicación de los que se querían alejar. Crearon una reflexión del artista sobre sí mismo, sobre la posición del espectador y el medio electrónico.

Lo que en un principio comenzó como unas grabaciones algo toscas y borrosas evolucionó a una imagen mucho más refinada y un montaje más trabajado (como el uso de la transición gradual de una imagen a otra).

En 1969, Howard Wise presentó la exposición “*Television as a Creative Medium*” en su galería, que recogía instalaciones, performances, objetos, grabaciones en bucle y obras de videoarte de artistas como Paik con su *TV Bra for Living Sculpture* en la que realizó una performance con la chelista Charlotte Moorman, quien interpretó una pieza de chelo mientras vestía en el torso únicamente un sujetador creado por el artista formado por dos pequeños monitores de televisión reproduciendo unas imágenes; Gillette y Schneider con su instalación *Wipe Cycle*, montada frente a un ascensor que grababa en directo al espectador. La instalación constaba de nueve pantallas de televisor. En las pantallas se podía ver al espectador junto a dos videos y un programa televisivo. La instalación utilizaba al espectador como parte de la información empleada y realizaba efectos en cuatro ciclos distintos de entre 8 y 16 segundos mientras una luz gris centelleaba cada dos segundos en el sentido de las agujas del reloj; y Thomas Tadlock con *Archetron*, una instalación que constaba de tres pantallas de televisión, modificadas mediante botones, interruptores, diales y otros controles de apariencia extraña y un sistema de espejos y filtros de colores, que iban componiendo coloridas imágenes caleidoscópicas en constante movimiento.

Cuerpo, performance y la imagen de la mujer.

Desde finales de los años 50, el cuerpo como concepto artístico sufre una continua liberación. El trabajo con el cuerpo humano (con artistas como John Cage, el grupo Gutai o Yves Klein), el arte de acción, el movimiento fluxus y el dictado de Joseph Beuys «cada hombre es un artista», unifican la vida y el arte. Según el artista Vito Acconci «el contexto del arte no tiene las mismas normas que la vida real». La grabación en cinta desmaterializaba el cuerpo real y le permitía resplandecer de nuevo como imagen.

En la primera mitad de la década de 1970, algunos artistas de acción actuaban ante la cámara en su estudio vacío, creando así una especie de “espejo narcisista” y usándolo como material de creación.

En 1969, Vito Acconci, con su obra *Following Piece*, una pieza en la que vemos al artista persiguiendo a gente de a pie con una cámara por las calles de Nueva York, nos muestra la importancia de la cámara y del público en las performances.

En 1971, con la obra *SHOOT*, de Chris Burden, donde podemos ver al artista recibiendo un disparo en el brazo por voluntad propia por parte de un ayudante (afirma que en el momento del disparo su cuerpo se convirtió en escultura, coincidiendo así en el concepto corporal de desmaterialización), se abre una nueva línea de experimentación del cuerpo y de los límites del dolor y la voluntad humana. Le siguen por esta línea artistas como Marina Abramovich y Ulay, Gina Pane... También, siguiendo el concepto de desmaterialización, el artista Bruce Nauman afirmó que ante la cámara estática adoptaba un programa de movimiento predefinido: mecanizaba el cuerpo y permitía al sujeto retroceder en su propia singularidad, perder su identidad. Ser un humano reducido a su organismo biológico y una personalidad propia. Era sólo cuando alcanzaba sus límites físicos cuando volvía su personalidad.

A lo largo de la década de 1980, los artistas como Paul McCarthy se desentendieron de esta forma reducida de arte de acción, relacionada con el cuerpo, y crearon en sus vídeos escenificaciones performativas más elaboradas, con cambios de plano, que recordaban mucho más al ámbito televisivo y cinematográfico.

En la década de los 90, Santiago Sierra aludía en sus performances a aspectos críticos de la sociedad directamente a partir de trabajos con el cuerpo humano.

No podemos acabar esta sección sin mencionar a algunas de las artistas del videoarte más relevantes, que trataban el cuerpo femenino como recurso para un diálogo feminista. Artistas como VALIE EXPORT, mujer austriaca que utilizaba el cuerpo como campo de formulación artística esencial y se planteaba temas como la posición de la mujer en la historia del arte o cómo había influido la sociedad patriarcal a la identidad femenina; Dara Birnbaum con obras como *Technological/Transformation Wonder Woman*, que en un momento donde la mujer estaba todavía discriminada dentro de los movimientos artísticos y sociales y coincidiendo con

las nuevas propuestas tecnológicas utilizaba a la mujer como punto central de su obra; Lynn Hershman Leeson, que trataba temas como la relación entre los humanos y la tecnología, la identidad y el vídeo como arma para luchar contra la censura y la represión política poniendo énfasis en cada una de sus instalaciones y performances en la interacción; Ulrike Rosenbach, que experimentó usando su cuerpo como medio de expresión y el vídeo para grabar y documentar, utilizando como temas principales la base patriarcal de la historia del arte, sus representaciones mitológicas de las mujeres, el daño que tales estereotipos han causado a la creatividad e identidad de las mujeres, y la fuerza de las mujeres para constituir las formas de su propia identidad; o Friederike Pezold, artista australiana que descubrió el video a principios de los 70 y trabajó con el cuerpo femenino en obras como *Die Neue Leibhaftige Zeichensprache* (El nuevo lenguaje del signo encarnado), en el que se filmó fragmentos del cuerpo de manera muy ampliada (sus genitales, sus pechos, su boca, sus muslos, sus ojos...) cuyos lentos movimientos evocaban diferentes imágenes, transformando el cuerpo femenino en signos abstractos.

Evolución del video arte. Uso de nuevas técnicas.

El paso a través de una instalación de videoarte coloca al observador en una situación en la que éste ve enfrentada su propia individualidad con una imagen electrónica en movimiento. Del mismo modo que puede provocarse el malestar y la disolución mental, pueden darse experiencias voyeuristas y exhibicionistas.

En 1970, artistas como Bruce Nauman y Dan Graham sentaron precedentes con sus videoinstalaciones. Constituyeron el sistema *live-feedback*, que consiste en retransmitir inmediatamente las imágenes captadas por la videocámara en un monitor. Ejemplo de esto es la videoinstalación *Live/Taped Video Corridor* (1970), de Bruce Nauman, en la que dos monitores se hallaban posicionados al final de un estrecho pasillo construido por el artista. Una de las pantallas mostraba un vídeo grabado con anterioridad, con el pasillo totalmente vacío, y la otra retransmitía al espectador al entrar por el corredor. A medida que el espectador se acercaba a la pantalla, la imagen iba haciéndose más pequeña.

Comienza a utilizarse los vídeos en diferentes pantallas para la creación de una sola pieza, para completar su sentido, a modo de collage. Ejemplo de esto es en 1977-1979, cuando Bill Viola presenta su obra *Reflecting Pool*, un collage de vídeos proyectados sobre una superficie con imágenes de un salto a una piscina, mostrados en diferentes husos horarios y velocidades. Tan sólo existía la perspectiva de la cámara (visión de la piscina) y el suceso banal (el salto al agua), que se descomponía en diferentes ventanas temporales. En la fase del salto el cuerpo se congelaba sobre la piscina, mientras las olas seguían moviéndose en la superficie del agua. Viola, tras un traumático momento en su vida muy cercano a la muerte, trabajaba especialmente con alegorías penetrantes a través de imágenes sugerentes y momentos complejos, que nos

transportan al bautizo, la purificación espiritual, la muerte y la resurrección.

También es muy utilizado el recurso del *loop* (bucle) en el videoarte: cortos intervalos de tiempo alineados en una repetición perpetua. Esta es una técnica muy utilizada desde los orígenes mismos del videoarte, no obstante, la pieza que más podría llamar la atención con el uso de este recurso sería la obra de Stan Douglas en 1998 *Win, Place or Show*, una obra que nos mostraba a dos hombres envueltos en una discusión que hablaba de las noticias, la radio, teorías de la conspiración y una carrera de caballos, la cual acababa degenerando en una pelea física. La acción se repetía cada seis minutos, aproximadamente, y un ordenador se encargaba de reeditarla cada vez mostrando la misma escena pero cambiando los ángulos de la cámara. El artista grabó tantas variantes que el ordenador es capaz de mostrar variantes del video sin repetir una sola exacta hasta una duración de dos años, cuando el ciclo empezaría de nuevo.

Otra técnica muy utilizada es la reducción de la velocidad. Encontramos dentro de esta modalidad dos variantes diferenciadas: una es la técnica de *duration pieces*, en la que la cámara enfoca un mismo objeto en la misma posición durante un largo tiempo, consiguiendo así la impresión de realentación (como podemos ver en obras como *Sleep*, realizada por Andy Warhol en 1963); la otra, es a técnica del *hyperslow motion*, un método digital para realentizar una imagen tomada a tiempo real (método muy utilizado por el artista Bill Viola, como podemos ver en su pieza *The Greetings* en 1995).

Década de 1980

A causa de la influencia de la pintura figurativa y un mercado artístico en auge, artistas como Gary Hill, Marie-Jo Lafontaine y Bill Viola, entre otros, utilizaron el género artístico de la escultura para ampliar el videoarte.

Ejemplo de esto podrían ser las obras *TV-Cross* (obra de 1966 que consistía en una estructura en forma de cruz que había sido ocupada por pantallas de tv), *TV-Buddha* (obra de 1974 que constaba de una estatua de Buda sentado orando mientras una cámara le grababa en primer plano y se proyectaba en una pantalla colocada justo enfrente de la estatua) y *TV-Garden* (instalación de 1977 que recreaba un jardín, lleno de plantas, plagado de televisiones, dando la sensación de que crecían de los arbustos) del artista Nam June Paik, obras mucho más plásticas, donde influía mucho la colocación de los monitores de televisión, creando un conjunto escultórico en el que habían introducido el vídeo como parte de la composición. Otro ejemplo es la obra de Les Levine *Iris* (1968), uno de los primeros trabajos llamado “muro de vídeo”, recurso que se hizo popular a partir de ese momento, montando los monitores en hilera, a modo de muro, apilados o esparcidos, creando una nueva semántica, introducidos de tal manera que la posición de los aparatos se correspondía con el contenido de las cintas. Por último también es relevante, por su manera de colocar las pantallas, la obra de Gary Hill *Crux (It's Time to Turn the Record Over)* de 1983-1987, que consistía en el posicionamiento de cinco monitores en los

que se podía ver la cabeza, las manos y los pies de Cristo (un total de cuatro pantallas mostrando una extremidad en cada una) colocados de manera que conseguía recrear la crucifixión de cristo en la cruz sin necesidad de ver el cuerpo o la cruz en sí.

Década de 1990

El vídeo se relaciona con la televisión, la performance y el cine. Con la evolución de la tecnología, el vídeo se convirtió en una especie de híbrido desde la perspectiva funcional. Las grabaciones y materiales desembocaron en una práctica artística intermedial con independencia de su forma de almacenamiento inicial. El término “videoartista” dejó de existir. En un contexto artístico, vídeo significaba, entonces más que nunca, la aparición de imágenes en movimiento.

Apareció entonces una nueva forma de presentación de la videoinstalación: la esculturización de las proyecciones. Como importantes representantes de este nuevo método tenemos a Mona Hatoum, quién proyectó imágenes videográficas sobre una vajilla, y a Tony Oursler, quien realizó proyecciones sobre una serie de muñecas antropomorfas con el fin de animarlas. También se dio paso a la creación de ambientes submersivos. Como pioneras en la creación de estos ambientes tenemos a artistas como Diane Thater, reconocida como pionera en el mundo de la videoinstalación gracias a su obra de 1999 *Delphine*, una videoinstalación que constaba de cinco proyecciones diferentes de vídeos en color y con sonido en un continuo *loop*, nueve monitores de tubo y filtros de vídeo. También muy relevante en los ambientes submersivos encontramos a la artista Pipilotti Rist, quién en 2005, en la Bienal de Venecia, presentó su obra *Homo Sapiens Sapiens*, instalación posteriormente censurada que consistía en proyecciones en el techo esculpido de la nave de diversos vídeos que mostraban a dos mujeres desnudas (como dos Evas) en el Jardín del Edén. El público contemplaba tumbado sobre unas colchonetas en el suelo cómo las dos mujeres subían a los árboles, aplastaban fruta madura y se bañaban en barro, alternándose con patrones caleidoscópicos.

REFERENTES

VITO ACCONCI

Vito Hannibal Acconci (1940-2017) fue un influyente artista americano de performance, video e instalación, cuyas diversas prácticas también incluyeron eventualmente la escultura, la arquitectura y el paisajismo.

Comenzó su carrera como poeta. En sus obras trabajaba con la página en blanco como un espacio en el que se podía actuar, utilizando las palabras como objetos para el movimiento, subrayando de esta manera la materialidad del lenguaje. Sus acciones poéticas pasaron del papel a las galerías de arte. A finales de 1960, Acconci se convirtió en artista de performance y vídeo utilizando su propio cuerpo como elemento principal en sus fotografías y películas. La mayoría de sus trabajos incorporaron comentarios sociales subversivos, invirtiendo los valores establecidos y dejando claro su descontento. Su actuación y el trabajo en vídeo estuvieron marcados por la confrontación y el situaciónismo. Proponía una nueva definición del objeto material y se planteaba un espacio de encuentro entre el artista y el espectador.

En su obra *Step Piece* (1970), cada mañana, sólo en su apartamento, subía y bajaba de un taburete de casi medio metro a un ritmo de treinta veces por minuto hasta que quedaba exhausto; su resistencia era mayor conforme avanzaba la actividad, como también lo absurdo de la acción. En otra pieza, se metía la mano en la boca de manera repetida hasta que se ahogaba; o mordía la carne de sus brazos y piernas, convirtiéndola en medio gráfico de hendiduras que después rellenaba con tinta e imprimía en papel. En su versión más feminista, en su obra *Conversions*, quemó su pelo "masculino" y "amasó" su cuerpo hasta crear formas de pecho "femeninos", o se ocultaba el pene entre las piernas. También ejecutó su "teatro de la agresión" en la calle: seguía a personas elegidas al azar (*Following Piece*, 1969) o las acosaba en los museos hasta que se apartaban (*Proximity Piece*, 1970).

Una de sus piezas más conocidas es *Seedbed* (1971). En *Seedbed* Acconci yacía escondido bajo una rampa instalada en la galería, masturbándose mientras vocalizaba en un altavoz sus fantasías sobre los visitantes que caminaban por encima de él, imaginando cómo eran sólo por el sonido de sus pasos. Una motivación detrás de esta pieza era involucrar al público en la producción de la obra creando una situación de reciprocidad entre el artista y el espectador.

Varios críticos han remarcado el narcisismo en las obras de Vito Acconci. En el artículo "Vídeo: la estética del narcisismo", Rosalind Krauss se refiere a su trabajo *Centers* (1971) como "una línea de visión que comienza en el plano de visión de Acconci y que termina en los ojos de su doble proyectado". En la pieza, Acconci se está filmando apuntando con el dedo directamente hacia sí mismo durante unos 25 minutos. Al hacerlo, Acconci hace un gesto sin

sentido que ejemplifica los aspectos de una obra de arte hasta comienzos del siglo XX.

En la década de 1980, Acconci profundizó con las esculturas e instalaciones permanentes. Durante este tiempo, invitó a los espectadores a crear obras de arte mediante la activación de maquinaria que erigía refugios y letreros. Uno de los ejemplos más destacados de estas instalaciones temporales se titula *Instant House*, que se creó por primera vez en 1980.

Pasó a la creación de muebles y prototipos de casas y jardines a finales de la década de 1980, y en 1988 el artista fundó *Acconci Studio*, que se centró en el diseño teórico y la construcción.

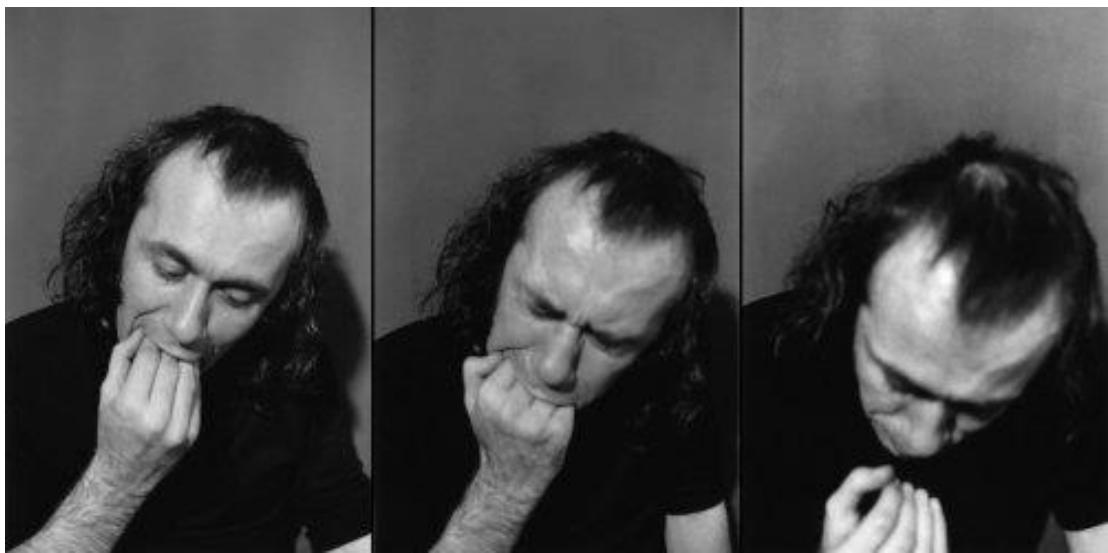
El artista se ha centrado en la arquitectura y el diseño del paisaje que integra el espacio público y privado. Un ejemplo de esto es *Walkways Through the Walls*, que fluye a través de los límites estructurales del *Frontier Airlines Center* en Milwaukee, Wisconsin. Un ejemplo de este interés en el espacio privado/público es la colaboración que hizo con el arquitecto Steven Holl cuando se le encargó un proyecto de construcción colaborativa para “*Storefront for Art and Architecture*”. El proyecto reemplazó la fachada existente con una serie de doce paneles que pivotan vertical u horizontalmente para abrir toda la longitud de la galería directamente en la calle. El proyecto desdibuja el límite entre el interior y el exterior y, al colocar los paneles en diferentes configuraciones, crea una multitud de diferentes fachadas posibles, y ahora se considera como un hito arquitectónico contemporáneo.

Una de sus últimas obras, *Lobby for the time being* es una instalación en el recibidor del Ala Norte del Museo de las Artes del Bronx. Ha estado allí desde 2009. La instalación llena el recibidor con una red de corian blanco, creando una pared larga y ondulante que se asemeja a los copos de nieve de papel gigante.

En sus obras de arte público, Vito Acconci destacaba por la relación que su trabajo establecía en el sitio, ya que mucho más importante que el lugar donde instalaba sus piezas era la situación y la dinámica social y cultural que generaban sus piezas.

Tal como Acconci reconoció en diversas ocasiones al referirse a sus obras, “La idea que está en el núcleo de mi trabajo es la de crear no tanto objetos como situaciones en las que gente diferente pueda encontrarse, hablar y discutir. No es mi intención construir estructuras que impongan significados determinados”.

Nos interesan para nuestro trabajo esos primeros trabajos que realizaba, trabajando con su propio cuerpo, ya que en todos y cada uno de los vídeos en los que se muestra una modelo es el cuerpo de la propia autora del proyecto. Vito Acconci muestra repeticiones de acciones cotidianas o modifica su aspecto (*Conversions, Hand & Mouth...*), y estos son recursos que se van a ver a lo largo de la instalación en más de una ocasión. Se trataban de imágenes impactantes, que son exactamente las que queremos mostrar nosotros: crear imágenes que dejen mella.



1 Vito Acconci, *Hand & Mouth*, Mayo de 1970. Película de Super 8, blanco y negro, 3 minutos.



2 Vito Acconci, *Eyes & Mouth*, 1970. Película de Super 8, blanco y negro, 3 minutos.



3 Vito Acconci, *Conversions*, 1971. Película de Super 8, blanco y negro, 65:30 minutos en tres partes.

JOAN JONAS

Joan Jonas es una artista visual estadounidense pionera en el arte de la performance y el vídeo.

Aunque comenzó su carrera como escultora, a finales de los años 60 se pasó al ámbito en el que ahora destaca: combinar la performance con atrezo e imágenes. Entre 1968 y 1971, Jonas interpretó *Mirror Pieces*, obras que usaban espejos como motivo central. El espejo se convirtió en un símbolo de (auto-)retrar, representación del cuerpo, y de lo real frente a lo imaginario.

En 1970, tras un largo viaje a Japón, la artista compró su primera cámara de vídeo. Influenciados por el viaje y, en especial por los estilos de teatro japonés *Noh*, *Bunraku* y *Kabuki*, sus video-performances comenzaron a centrarse en un solo actor, la propia artista, explorando la visión y representación del cuerpo y la identidad, además de explorar las posibilidades que ofrecía la tecnología en ese momento. Realizó piezas donde interaccionaba con la imagen grabada, otras en las que mostraba su imagen fragmentada en la pantalla (como en *Organic Honey's Visual Telepathy*) o incluso jugaba con el teleobjetivo y el gran angular de la cámara en una misma escena para producir efectos opuestos en la profundidad de campo (*Songdelay* 1973).

En 1976 presenta su obra *The Juniper Tree*, donde alcanzó una estructura narrativa a partir de diversas fuentes literarias, como los cuentos de hadas y la mitología, creando un método muy complejo de presentación no lineal. Utilizó un colorido escenario teatral y sonido grabado.

En los años noventa, su trabajo se alejó de la dependencia de su presencia física. En su instalación/performance *Lines in the Sand* (2002), Jonas investigó temas del propio yo y del cuerpo en una instalación que reelaboraba el mito de Helena de Troya.

En sus obras, la influencia de la danza contemporánea y del lenguaje cinematográfico de vanguardia sustituye la continuidad narrativa con un estilo de performance multimedia que incorpora dibujo, escultura y vídeo. Su trabajo siempre tiene que ver sobre el espacio tridimensional, según las palabras de la propia artista. De igual modo ocurre con las performances, que son espacio tridimensional, y el vídeo en sí mismo también lo es. Como si sacara el medio de vídeo de dentro a fuera, Joan Jonas expande esas investigaciones en los años 90 con sus últimas instalaciones: habitaciones repletas de trabajos que combinan el vídeo, dibujo, escultura y audio.

Nos ha parecido muy interesante añadir a esta artista a la lista de referentes porque trata temas que nos interesan, como es la representación del cuerpo y la identidad, un tema muy cercano a los complejos de belleza, así como el uso simbólico del espejo, que juega con la real y o imaginario, lo que nosotros vemos y lo que es en realidad. Como obra, concretamente nos ha llamado la atención *Reanimation* (2010), instalación que tuvimos la suerte de visitar este verano en el MoMA. La instalación cuenta con cuatro vídeos proyectados desde el centro de la sala

sobre grandes pantallas de tela construidas por la artista que parecen formar una habitación, aun sin estar cerradas las paredes, una escultura formada por gotas de cristal y diversos dibujos en papel. En las pantallas laterales puede verse la proyección de imágenes tomadas en el Círculo Glaciar Ártico: la fauna, las montañas nevadas...invitando a la reflexión sobre la evolución y la incertidumbre del ecosistema y su relación con las actividades humanas. En las otras dos pantallas podíamos ver un vídeo proyectado desde el suelo sobre la escultura de cristal, creando cientos de haces de luz que impregnaban la sala y la sombra de la escultura sobre el vídeo, y, en la otra, un vídeo grabado desde detrás de la escultura que muestra, en primer plano las gotas de cristal, en segundo plano a la artista bailando con una sábana y en tercer plano una proyección que muestra a la artista realizando los dibujos que decoran las paredes de la galería, todo ello acompañado de música de piano y sonido de campanas de viento, que recuerdan al sonido del cristal de la escultura. Nos pareció maravilloso el modo en el que la artista había conseguido cohesionar todos los elementos de la sala de manera en que, miraras donde miraras, pudieras percibirlos de algún modo u otro todos a la vez. Por eso, inspirados por esta pieza, hemos intentado relacionar todos los elementos de nuestra instalación entre sí, de la misma manera, pero utilizando como conector un símbolo de belleza raída, una rosa marchita.

24



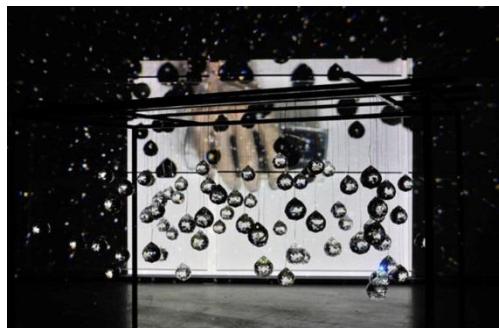
4 Joan Jonas, *Mirror Pieces I*, 1968, jardín del Centro de Estudiantes de Loebre.



5 Joan Jonas, *Mirror Pieces*, 2018, Tate Modern de Londres.



6 Joan Jonas, *Reanimation*, 2010, MoMA de Nueva York.



7 Joan Jonas, *Reanimation*, Detalle de las luces y sombras de la escultura de cristal.

BRUCE NAUMAN

Bruce Nauman es un artista americano interdisciplinar que ha trabajado con la escultura, la fotografía, el neón, el vídeo, el dibujo, el grabado y la performance. Pese a no estudiar específicamente una carrera de artes, al terminar sus estudios se dedicó de pleno a la escultura, la performance y el cine.

Al enfrentarse con el “¿Qué hacer?” en su estudio, Nauman llegó a la simple pero profunda conclusión de que “Si soy un artista y estoy en mi estudio, cualquier cosa que haga aquí debe ser arte”. Este planteamiento le llevó a dejar de producir obras plásticas en grandes cantidades y pasar más a acciones e ideas más conceptuales.

Entre 1966 y 1970 realizó numerosos vídeos sobre series performáticas capturados con una cámara fija, en los cuales utilizó su propio cuerpo para explorar los potenciales del arte y el rol del artista, así como los estados mentales y los códigos de conducta.

En este periodo de tiempo podemos ver el paso de tres etapas bien diferenciadas. La primera de las etapas es la que pasó en su estudio de Mill Valley, California, donde grabó piezas con las que pretendía experimentar con las teorías de la percepción de la Gestalt, transformando cualquier actividad diaria en arte, como podemos ver en piezas como *Bouncing Two Balls Between the Floor and Ceiling with Changing Rythms* (1967).

La segunda etapa es la que pasó en su estudio de Southampton, Nueva York, donde exploró las posibilidades de la manipulación de la cámara y sus efectos sobre nuestra percepción. Por una parte, sobre el espacio, creando tensión entre los estados de movilidad e inmovilidad (como en *Wall Floor Positions* de 1968), y por otra, sobre la apreciación del tiempo, provocando alteraciones entre sonido y movimiento (como en *Lip Sync* de 1969).

La última etapa engloba las filmaciones efectuadas a cámara lenta realizadas en Los Ángeles en 1969, en las que quiso conseguir la abstracción de la imagen provocando la ralentización y ruptura del movimiento. Realizó estudios de manipulación facial y corporal. Durante esta etapa, Nauman explora su cuerpo como material expresivo.

A partir de los años 70, tras dejar obras como *Flesh to White to Black to Flesh* (1968), comienza a plantear ideas de auto-representación, utilizando la idea de la máscara como metáfora de conflicto, ocultamiento. Sus obras pasan a tener sutiles connotaciones políticas.

Posteriormente elimina la presencia del artista en sus obras, como en *Tony Sinking into the Floor, Face Up and Face Down* (1973) e incluso llama al público a colaborar en sus obras.

Nauman se vio atraído por las posibilidades del lenguaje, explorando sus funciones metafóricas y descriptivas. Esto puede verse claramente en obras como el neón *Run From Fear – Fun From Rear* (1972) o en la fotografía *Bound to Fail*, la cual literaliza la frase del título y nos muestra los brazos del artista atados tras su espalda.

El artista comenzó en esta época a trabajar muy a menudo con el neón como herramienta de

trabajo. Los utiliza con cierta ironía, creando visuales con connotaciones de atmósfera pública, de anuncios publicitarios, pero los muestra contrariamente en lugares privados y formando ambientes con notas eróticas, como en su obra *Hanged Man* (1985).

En cuanto a instalaciones escultóricas, Nauman destaca en la construcción de pasillos y habitaciones claustrofóbicas y estrechas, que evocan en el espectador que los recorre la sensación de ser encerrado y abandonado. Como ejemplo, podemos ver su obra *Dream Passage* (1983), una instalación inspirada en un sueño que tuvo el propio artista.

Desde mediados de los años 80, el artista se centró principalmente en escultura y vídeo. Nauman desarrolló temas física y psicológicamente perturbadores que incorporaban imágenes de animales y partes del cuerpo humano, sádicas alusiones a juegos y torturas sexuales (sumisión)...

Este artista nos interesa principalmente por su estudio y tratamiento del cuerpo con el vídeo. Es interesante su método utilizado en los primeros años de una cámara fija grabando sus performances, ya que es un modo muy eficaz para conseguir imágenes de calidad cuando uno se graba a sí mismo. También nos hemos inspirado en la expresividad de las imágenes que Nauman nos presenta en sus piezas.

Como algunas de sus obras más relevantes e influyentes para nuestro trabajo tenemos piezas como *Art Make-Up* (1967), obra que nos muestra un plano americano del artista cubriendo lentamente su cara y la parte superior de su torso con maquillaje blanco, luego rosa, verde y finalmente negro, hasta que al final parece una imagen en negativo. También con un tema similar encontramos *Flesh to White to Black to Flesh*, un vídeo de 51 minutos de duración, en blanco y negro, en el que Nauman se cubre la piel con pintura blanca, luego negra y luego vuelve a su color natural.



8 Bruce Nauman, *Art Make-Up*, 1968.

BILL VIOLA

Bill Viola es internacionalmente reconocido como uno de los artistas líderes de hoy en día. Ha sido instruido en el uso del vídeo como una forma vital del arte contemporáneo, cosa que ha ayudado a expandir ampliamente su trabajo en términos de tecnología, contenido e investigación histórica. Durante 40 años ha creado videos, videoinstalaciones arquitectónicas, sonidos ambientales, performances con música electrónica, finos paneles para proyectar piezas de vídeo y trabajos para televisión. Las instalaciones de vídeo de Viola –ambientes completos que envuelven al espectador en imagen y sonido– se conocen por su precisión tecnológica y su simplicidad. Éstas se exhiben en museos y galerías alrededor del mundo y se encuentran en muchas colecciones distinguidas.

Viola usa el vídeo para explorar el fenómeno del sentido de la percepción como una vía hasta el auto-conocimiento. Sus trabajos se centran en las experiencias humanas universales –nacimiento, muerte, despliegue de la conciencia– y tiene piezas que tratan la tradición espiritual tocando el budismo zen, el sufismo islámico o el misticismo cristiano. Utilizando su propio lenguaje interno de pensamientos subjetivos y memoria colectiva, sus vídeos son capaces de comunicarse con una amplia audiencia, trasladando a los espectadores directamente a la experiencia de su trabajo y a sus propias experiencias simultáneamente.

Bill Viola recibió su grado en Bellas Artes por la Universidad de Siracusa. Durante los años 70 vivió durante 18 meses en Florencia, Italia, como director técnico de producción para Art/Tapes/22, uno de los primeros estudios de videoarte en Europa, y luego viajó mucho para estudiar y grabar las artes performáticas tradicionales en las Islas Salomón, Java, Bali y Japón.

En 1977 Viola fue invitado por la directora de artes culturales Kira Perov a la Universidad La Trobe (Melbourne, Australia) para mostrar sus trabajos de vídeo. Un año después se encontrarían en Nueva York, donde se casarían y comenzarían una vida de colaboración artística y viajes juntos.

Un tema constante en sus obras es la exploración de la dualidad: difícilmente podemos saber qué buscamos a menos que sepamos lo opuesto. Gran parte de su obra contiene temas contrarios como la vida y la muerte, la luz y la oscuridad, la acción y la calma, la fuerza y la tranquilidad, etc.

Su obra podría dividirse en tres tipos: conceptual, visual y una combinación de ambos. Su trabajo exhibe a menudo una calidad pictórica. El uso del vídeo en slow motion hace que el espectador se sumerja en la imagen y conecte profundamente con los significados que contiene. Esta calidad hace que su obra sea inusualmente accesible dentro del arte contemporáneo. Su ambición, el profundo significado de sus obras, así como el tratamiento de los grandes temas de la humanidad, hacen que su trabajo sea apreciado por público, críticos y coleccionistas.

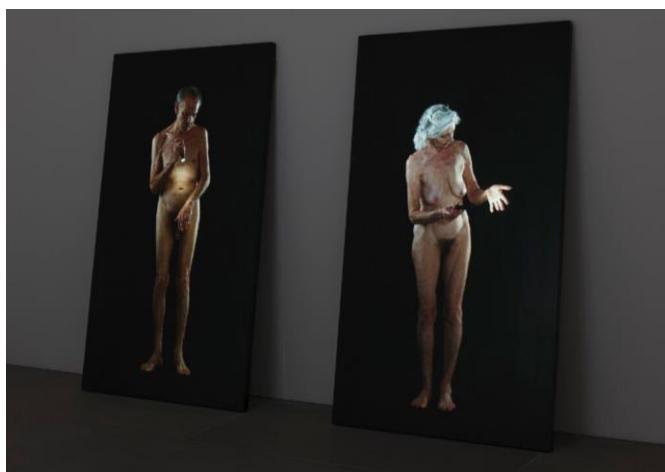
Desde sus inicios se interesó por temas que siguen presentes en su obra hoy en día, como la

obsesión por captar, a través de la grabación, las emociones, desde uno de sus primeros trabajos *The space between the teeth* (1976) donde él mismo se grabó gritando, hasta *Silent Mountain* (2001) donde filmó en silente a actores en expresiones de angustia.

La música siempre ha sido una parte importante de la vida y trabajo de Viola. Desde 1973 a 1980 actuó con el compositor David Tudor como miembro de su grupo *Rainforest*, más tarde llamado *Composers Inside Electronics*. Viola también ha creado vídeos para acompañar a composiciones musicales incluyendo *Déserts* del compositor del siglo XX Edgar Varèse en 1994 y en el año 2000 una video-suite de tres vídeos para el grupo de rock Nine Inch Nails. En 2004 Viola empieza a colaborar con el director Peter Sellars y el director de orquesta Esa-Pekka Salonen para crear una nueva producción de la ópera de Wagner “Tristan e Isolda”, la cual se presentó como proyecto para la Filarmónica de Los Ángeles en Nueva York. La ópera completa recibió su premier mundial en la Ópera Nacional de París en abril de 2005.

El uso de la cámara lenta y la composición casi pictórica de sus trabajos es lo que nos ha llevado a incluir a Bill Viola como referente en nuestro trabajo. Gracias al buen uso de estas técnicas, el artista es capaz de sobrecoger al espectador en cada una de sus instalaciones, y eso consigue que su mensaje perdure y se arraigue en la mente del público por mucho más tiempo. Nosotros utilizaremos también en alguno de los vídeos la cámara lenta para conseguir un resultado más plástico, e intentaremos conseguir un resultado impactante para transmitir mejor el mensaje que lleva nuestra obra.

28



9 Bill Viola. *Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity*, 2013.



10-11 Bill Viola,
The Dreamers, 2013



METODOLOGÍA

Desarrollo de la idea

Tras ver la película *El Gran Gatsby* (2013) dirigida por Baz Luhrmann y protagonizada por Leonardo DiCaprio nos fascinó el uso del color en la fotografía del filme y pensamos que sería una buena idea introducir la simbología del color en un corto de manera que pueda recalcar más el mensaje que quisiera retransmitir³. Buscamos entonces la manera de introducirlo en un corto que tuviera como temática uno de los asuntos que más nos preocupan, que son los ideales de belleza y los problemas que provocan en las personas y el deseo de abolición del tabú sexual. Como tenía que ser un vídeo que pudiera grabar, nos pareció que sería más sencillo si tratara el tema de complejos físicos, ya que podríamos tener problemas para conseguir algún actor dispuesto a salir en una película totalmente desnudo o realizando alguna práctica sexual. Por ello, se nos ocurrió crear el guión de un corto⁴ que tratase de las inseguridades y complejos de una persona (nos daba igual hombre o mujer, ya que, al fin y al cabo, todos tenemos inseguridades y todos nos sentimos juzgados por otros o sentimos la presión social, independientemente del sexo) en la que todos pudiéramos vernos más o menos reflejados. Mostraríamos dos realidades diferenciadas por el uso del color. Por una parte, la vida real en la que se encuentra el personaje, cómo interacciona con su entorno, las situaciones que vive... Todo en blanco y negro, como una herramienta para reflejar la apatía que siente el personaje por su vida cercana, el verlo todo desde fuera, no sentirse parte del mundo. Trataríamos de mostrar una sensación de monotonía, costumbre, etc., para conseguir desdibujar el tiempo y dar a entender que no necesariamente son días seguidos en la vida del personaje, sino que son una serie de sucesos en una vida llena de situaciones similares, abriendo las posibilidades de la narración a un tiempo mucho más amplio. Por otro lado, en el otro plano de realidad, encontraríamos las emociones y los pensamientos que tiene dicho personaje en las diferentes situaciones a las que se enfrenta, como si se tratase de una ventana al subconsciente. Estas escenas se grabarían en una misma habitación, completamente blanca, que iría cambiando su contenido según la necesidad de la escena, que se verían todo a color, enfatizando colores irreales mediante focos, que nos ayudarían a pronunciar más las emociones del momento

29

³ También nos inspiraron otras obras cinematográficas con recursos lumínicos interesantes, como *Zuckerbaby* (1958) por su exuberante uso de los focos de colores para crear extraños ambientes, *Silent Hill* (2006) por la diferenciación de tres realidades marcadas por el cambio de luz, etc.

⁴ El guión del corto se encuentra incluido en el Anexo I. En algunas partes podemos ver varias versiones para una misma escena, como alternativas, para poder adaptarlo si el personaje principal fuera un hombre o una mujer y también si sus complejos físicos eran por superar el peso establecido ideal (sobrepeso) o por quedarse por debajo de éste (infrapeso).

(aplicando la simbología del color). También sería aquí, en esta habitación cambiante, donde el personaje sería más expresivo, diferenciando aún más las dos realidades, ya que en la vida real sería mucho más apático en sus interacciones e intentaría ocultar sus emociones para no ser expuesto. También pensamos en introducir una metáfora visual que se repitiera durante todo el corto. Se nos ocurrió utilizar la rosa como metáfora de la belleza, cosa que ya se ha hecho en películas como el clásico de Disney *La bella y la bestia*⁵ o *American Beauty*, entre otras. En el corto se verían constantemente rosas marchitas en donde tendrían que estar frescas y hermosas, mostrando la incapacidad del personaje de ver la belleza real de las cosas, y de igual modo, una rosa marchita colocada en un báculo sobre la mesita de noche del protagonista nos mostraría el paso del tiempo al perder gran parte de sus pétalos cada mañana, llevándonos de nuevo a esa idea de que no han de ser necesariamente días consecutivos. Además, esta rosa sobre la mesita, acabaría sin pétalos en el día final del corto, donde el protagonista, hundido ya por todas las situaciones que le sobrepasan, daría fin a la pieza introduciéndose en una bañera llena de agua, de la que no vemos si llega o no a salir, si decide o no poner fin a su vida (convirtiéndose en un final inconcluso que admite varias lecturas, así como el final de la película *Origen* (2010) dirigida por Christopher Nolan). Ese largo primer plano del protagonista sumergido culminaría con un *travelling* hasta el suelo del baño, donde encontraríamos la única rosa fresca de todo el corto, de color blanco sobre un charco rojo, como si hubiera perdido el color y, en ese momento la escena, en blanco y negro, pasaría a color antes de dar comienzo a los créditos.

Tras comenzar el rodaje y después de muchos intentos, nos dimos cuenta de que esta idea supuso bastantes inconvenientes, pese a lo contentos que quedamos con el guión del corto, y es que acarreaba grandes dificultades técnicas y, sobretodo, carecíamos de los recursos necesarios para realizarlo, ya que no disponíamos de focos de colores que pudieran dar suficiente intensidad de color a las escenas de dentro de la cabeza (estuvimos trabajando con focos halógenos a los que les aplicaba un filtro de celofán del color preciso) y al retocar las imágenes digitalmente quedaba muy artificial. Pensamos entonces en variar el guión, eliminando las escenas del interior de la cabeza. El corto perdería mucho en comparación, pero con la metáfora de la rosa y algunas pequeñas variaciones sería suficiente para transmitir el mensaje. No obstante, acabamos por desechar esta idea también porque no estábamos tan a gusto con el guión ya que nosotros sí que sabríamos que el resultado final no sería tan bueno como podría haber sido, y porque tuvimos otros problemas, como que el actor que se ofreció para ser el protagonista no nos brindaba del tiempo suficiente de rodaje para repetir tantas tomas por fallos de record en movimiento.

Decidimos pues, que era el momento de cambiar la dirección del proyecto. Como no queríamos tirar a la basura todo el trabajo realizado hasta el momento, realizaríamos un trabajo

⁵ <https://www.quedeflores.com/blog/2010/12/01/la-bella-y-la-bestia-la-belleza-esta-en/>

que siguiera, no solo con la temática elegida para el trabajo, sino con ideas extraídas directamente del guión del corto. Debía ser un trabajo que pudiéramos realizar sin ayuda externa (o al menos la mínima ayuda posible). Así pues, creímos que sería una buena solución el ingeniar una videoinstalación. De esta manera realizaríamos los cambios necesarios para reducir dificultades técnicas sin sentir que nuestro trabajo sufre amputaciones. Adaptaríamos las performances del guión para crear vídeos que trasmitieran la idea original y, lo más importante, prescindiríamos del uso de terceros al protagonizar y grabar el vídeo todo por nuestra cuenta, lo que nos daría la libertad de repetir los trabajos las veces que fueran necesarias hasta quedar satisfechos y realizarlos a nuestro ritmo. El videoarte nos daría la oportunidad de realizar piezas muy directas e impactantes realizando planos estáticos, de una sola toma, necesarios para trabajar tanto de actor como de director de rodaje, sin perder la capacidad de expresividad que podríamos obtener en el corto. Esto lo lograríamos creando varias obras que proyectadas al mismo tiempo se complementarían y crearían el contexto necesario para captar sin problemas la esencia del mensaje. Trabajaría mos con distintos vídeos, colocados en una composición de pantallas de televisión, reproduciéndose en bucle. Cada vídeo podría tratarse como una pieza individual, inspirada cada una en una obra de algún artista de videoarte, ya sea por la técnica o por la temática, y el conjunto de todos ellos, colocados de manera correcta, deberían ser capaces de transmitir el mensaje de malestar a causa de los complejos físicos.

Esta instalación final en la que resultó el proyecto nos llenó de satisfacción, ya que fuimos capaces de seguir con la idea original que, al cambiar de perspectiva, no nos hacía sentir incómodos con la sensación de tener que ir cambiando un trabajo con el que ya estás contento y que no mejoran el resultado que podría ofrecer, sino que lo capa de alguna manera, notándose que las limitaciones técnicas superaban al proyecto. Al realizar una instalación de videoarte, al idearse como un proyecto nuevo, hemos sido capaces de sentir que de nuevo estamos ofreciendo todo lo que podemos mostrar al público, y disfrutarlo con cada quebradero de cabeza hasta conseguir una pieza nueva que incluir en la colección, con cada una de las performances que tanto nos gusta realizar en nuestros proyectos, con cada experimentación técnica de edición de vídeo a la hora del montaje audiovisual, con cada visualización de los resultados finales...

31

Estamos muy contentos con la nueva dirección que elegimos tomar en este trabajo de fin de grado, ya que hemos podido explotar, gracias al videoarte, las ramas artísticas que más nos interesan, que son la performance y el vídeo, y hemos podido participar más activamente si cabe. No vemos este cambio como un retroceso, sino como una evolución natural que ha dado sus frutos y que nos alegra haber podido realizar.

Procedimiento y análisis.

Para esta instalación nos hemos inspirado en la cohesión entre vídeos de las instalaciones de Joan Jonas, como en su obra *Reanimation* realizada en 2010. La instalación cuenta con 6 vídeos diferentes mostrados en 6 monitores de televisión y un audio que los cohesionan, que se relacionan entre sí creando un discurso único.

El símbolo central de la pieza es la rosa muerta. La rosa es símbolo de belleza y al mostrarla seca, descompuesta, creamos un discurso sobre la incapacidad de ver la belleza que nos rodea y que vive en nosotros, a causa de los absurdos complejos que la sociedad en la que vivimos nos genera.

Esta muerte de la belleza podrá verse en el vídeo central de la instalación, y se relacionará con los demás integrando maceteros de diferentes tamaños que realizarán la función de soporte de las pantallas de televisión. Las televisiones se encontrarán distribuidas a diferentes alturas ayudándonos de estas macetas y de una mesa, que nos permitirá ganar altura y conseguir mayor juego de alturas en la instalación. Las macetas, además, nos ayudarán a esconder los reproductores de DVD que reproducirán estos vídeos en bucle, uno de los cuales incorporará una banda sonora que dará sentido completo a la escena, ya que el resto de los vídeos está en completo silencio. Se trata de una banda sonora original que intenta captar el estado mental inestable de todas esas personas que padecen las consecuencias de los ideales estéticos establecidos.

Para la banda sonora nos hemos inspirado en la incomodidad generada en la película *2001: Odisea en el espacio* en la escena en la que el protagonista se dispone a desconectar a "H.A.L.". Esta escena de cinco minutos de duración nos presenta un ruido continuo de fondo, apoyado por las continuas respiraciones del protagonista y cortado esporádicamente por las palabras de la máquina que no quiere ser desconectada. Este hecho hace que la escena acaba resultando realmente molesta y agónica.

Como también nosotros queremos crear una sensación similar, ya que nos recuerda a la situación que vive una persona acomplejada, hemos decidido crear una banda sonora parecida, creando un molesto sonido de fondo utilizando molestos pitidos de distintas frecuencias, una marcada respiración que dé un ritmo diferente a las imágenes mostradas en los vídeos y sonidos esporádicos de alguna risa, que hace referencia directa a uno de los vídeos, y algún que otro sonido molesto, más musical, creado por instrumentos de cuerda frotada: una viola y un hurdy-gurdy.

También incorporaremos dos maceteros, uno a cada lado, que contengan dos plantas vivas, que llenaremos de flores secas para recrear las flores de la propia planta, y que puesto al estado de la misma deberían estar hermosas y firmes, pero que se encontrarán en estado de descomposición, jugando con la representación de la imagen irreal que tenemos dentro de

nuestras cabezas con la imagen real y tangible de lo que nos rodea, creando un diálogo entre ambas partes y confundiendo y entrelazando esas dos realidades. También nos serán muy útiles para desviar la atención de algún cable que no hayamos podido esconder del todo u ocultar, en caso de que hiciera falta, algún elemento que no queremos destacar, como las patas de la mesa, algún cable...⁶

1. Belleza marchita.

Este vídeo realizado en *stop motion*, nacido de la idea original del guión, donde mostrábamos a las rosas muertas como representaciones metafóricas de la manera en que podía ver el mundo el protagonista, y más concretamente la rosa que aparecía sobre la mesita de noche, haciendo visible el paso del tiempo según el grado de deterioro de la flor.

Se ha fotografiado el proceso de descomposición de una rosa roja, nuestro símbolo de belleza, cada pocas horas para captar con detalle cómo esa flor, esa idea de belleza, va muriendo, pudriéndose hasta llegar a un punto en el que es irrecuperable.

Para realizar este video de 1:15 de duración, hemos tenido que realizar un total de 375 fotografías en 8 días, en los que la cámara ha permanecido encendida y fija para evitar el menor movimiento posible.

Construimos un plató. Colocamos dos focos creando una luz semilateral derecha: el foco principal, más cerca del objeto a fotografiar y con luz más intensa, situado a la derecha frente al objetivo y, en la esquina contraria, con el foco más alejado y una luz más tenue, un foco de relleno para suavizar el contraste luz-sombra. Ambos focos fueron colocados solo un poco más elevados que el objeto a fotografiar.

Este vídeo será el punto central de la instalación, siendo el elemento de cohesión entre los vídeos. Representa la deformación progresiva de la percepción de la belleza a causa de la presión social, llegando a un punto sin retorno en el que ya no podemos ver las cosas buenas y bellas en nosotros y sólo nos quedamos con los defectos remarcados con las continuas comparaciones que realizamos mentalmente con respecto a los demás. Representa el dolor sufrido por cada una de las personas afectadas por estas ideas establecidas y socialmente aceptadas de la perfección física, por el rechazo sufrido tanto ajena como internamente con uno mismo.

33

2. Desvanecimiento.

Inspirado por la obra *Art Make-Up* (1968) del artista Bruce Nauman , y sacado de una de las performances ideadas para el vídeo original del mundo de dentro de la cabeza⁷, este vídeo nos

⁶ Para ver el esquema de la colocación del montaje para la instalación, consultar el Anexo II.

⁷ Ver *Performance: fundido a blanco*. [...] Primer plano de la cara del protagonista. Al pasar la mano

muestra la imagen de una mujer desnuda, frente a un fondo blanco, cubriendo su cuerpo con pintura del mismo color, hasta quedar totalmente cubierta, y así mimetizarse en el entorno. La obra se repite en bucle. Comienza con una imagen únicamente del fondo, una imagen quemada que paulatinamente llega hasta el balance correcto. La mujer entra en el plano y mira a cámara. Es entonces cuando poco a poco va cubriendo su piel de blanco hasta que no puede apreciarse ningún otro color. Cierra los ojos, totalmente maquillados, y la imagen se va quemando hasta que somos incapaces de diferenciar a la mujer del resto de la escena. Entonces vuelve a repetirse el bucle.

Hemos tomado como referencia el corte del plano utilizado en el vídeo de Nauman, mostrando así únicamente la parte superior del torso de la mujer, pues de este modo nos era más fácil crear un espacio blanco inmaculado, ya que en nuestro plató, el color del suelo tiene otro color y además nos evitamos las sombras de las esquinas y de la propia modelo. En cuanto a la iluminación nos hemos decantado por una luz frontal, para crear una imagen lo más plana posible, reduciendo al mínimo las sombras, para ayudar a la disolución de la mujer con el fondo.

Con este vídeo queríamos representar ese deseo fugaz que atraviesa las mentes de las personas que sufren complejos de querer desaparecer, de convertirse en uno más y camuflarse entre la gente de su alrededor, pasando desapercibido.

3. Reflejos rotos.

Para la idea de este vídeo nos hemos inspirado en piezas como *Mirror Pieces* (1968) de Joan Jonas. En esta colección de piezas, la artista utilizaba la imagen del espejo como un modo de representar la confrontación de la realidad frente a lo imaginario. Utilizaba los reflejos del espejo, cara al público, de manera que el artista que participaba en la performance se reflejara parcialmente en el espejo, creando imágenes en éste que mezclaban ambos mundos. Nosotros hemos querido jugar con el reflejo del mismo. Por una parte, queríamos mostrar la realidad, el cuerpo de la modelo observándose en el espejo y, por otra, un reflejo que no se correspondiera con lo que está pasando realmente, haciendo alusión a los trastornos psicológicos provocados por el complejo físico (tales como la anorexia, por ejemplo).

Para ello, hemos buscado un encuadre en el plató en el que fuéramos capaces de ver, por un lado, el cuerpo de la modelo y por otro, el espejo con su reflejo, de manera que puedan ser espacios diferentes sin que lleguen a tocarse, sin que el cuerpo invada el espacio ocupado por el espejo. La idea era poder realizar un corte en ambos vídeos, de manera limpia, seccionando ambos espacios perfectamente y pudiendo tratarlos así como vídeos completamente diferentes. Para esto, la iluminación tendría que ser semilateral, proviniendo desde detrás del espejo, para

por su superficie, se queda impregnado de blanco. Pasa las manos repetidamente y va pintándose de blanco. [...]

que tampoco la sombra de la mujer generase fallos de record a la hora de montar dos vídeos diferentes como uno solo.

Se nos ocurrieron varias maneras de jugar con estas dos imágenes proyectadas: en primer lugar, grabar un solo vídeo y montarlo de manera que la imagen reflejada fuera desincronizada, con un lapso de tiempo por detrás de la imagen original, recordando también trabajos como *Lip Sync* (1969) de Bruce Nauman, que juegan con ese desacoplamiento entre lo que pasa y lo que vemos, en su caso representado con desajustes entre audio e imagen. Otra forma de afrontarlo sería reproducir una de las partes del vídeo, la del reflejo, marcha atrás, generando movimientos irreales frente a la imagen del cuerpo de la mujer. Por último, nos planteamos realizar un segundo vídeo, en el que se realizaran movimientos completamente distintos y las dos imágenes interactuaran entre sí.

Finalmente nos decantamos por la primera opción.

4. Curvas.

Para este vídeo, adaptando una de las ideas de performances en la idea original del guión en la que el protagonista retuerce su cuerpo desnudo en una de las performance del interior de su cabeza⁸, hemos tomado como referencia el tratamiento del cuerpo que da Bill Viola a sus modelos en *Man Searching for Inmortality/Woman Searching for Eternity* (2013). Es esta obra se puede observar como un hombre y una mujer ancianos, sobre un fondo negro que hace resaltar totalmente a los cuerpos desnudos, recorren su cuerpo con una linterna, mostrando todas las arrugas y demás evidencias del paso del tiempo tatuadas en su piel. Así mismo, nosotros hemos querido mostrar un recorrido por el cuerpo de la modelo, realizando movimientos que enfaticen los pliegues de su cuerpo causantes de sus complejos, pero creando una pieza muy estética y plástica que pueda mostrar que hay belleza hasta donde uno mismo puede pensar que no la hay.

Al igual que el artista, se ha editado el vídeo de modo en que se muestre a cámara lenta (uno de los recursos más comunes en las piezas de Bill Viola), para ser capaces de captar la acción de cada músculo en cada uno de los movimientos. La luz ha sido elegida de manera que cree grandes contrastes entre luz y oscuridad, para dar más impacto visual a la imagen.

En un principio teníamos la idea de grabar varios tipos de cuerpos y mostrarlos todos a la vez, formado un conjunto de vídeos de la misma temática y englobando, de esta manera, diferentes complejos posibles. Pensamos en grabar cuerpos masculinos y femeninos, tanto con un exceso de peso como con una delgadez notable, e incluso llegamos a grabar varios de estos vídeos. No

35

⁸ Ver *Performance: impronta*. [...] Primer plano de las manos del protagonista recorriendo su muslo, generando torsión, estirando la piel, deformándolo. Misma tonalidad de los focos. [...]

obstante, esta idea la desechamos ya que, como en el resto de los vídeos encontramos a una sola protagonista, representada por la misma autora de este trabajo, pensamos que podría ser confuso introducir, de repente, varios cuerpos diferentes de forma anecdótica.

Si bien la intención final de este trabajo es que no solo se entiendan los complejos de la autora, sino que todos y cada uno de los espectadores que hayan sufrido complejos similares puedan llegar a sentirse identificados, creímos que no era necesario plasmar en pantalla todos los diferentes tipos de cuerpos para que esto sucediera. El concepto de la obra es mucho más general que un “me veo gorda”, ya que gracias a las metáforas creemos ser capaces de transmitir la esencia misma del complejo, extrapolándolo, y no centrándonos solo en un caso particular. Así pues, la presencia de cuerpos de diferentes fisionomías no nos pareció en definitiva necesaria y de esta manera pudimos, en nuestra opinión, crear un discurso más coherente al utilizar un solo modelo.

El plano utilizado en el vídeo nos muestra el cuerpo desnudo de una mujer, desde la parte baja del cuello hasta la parte superior de las rodillas. De esta manera el cuerpo se separa de la persona, se vuelve más impersonal, utilizando el mismo método de desligamiento de la identidad que utiliza Vito Acconci en *Conversions* (1971), y nos muestra todas estas “imperfecciones” con más detalle.

5. Des-Conexión.

Este vídeo está inspirado en acciones similares a las que Vito Acconci realizó en *Following Piece* (1969) o *Proximity Piece* (1970). En ambas piezas, el artista realiza vídeos interactuando con el público para plasmar su reacción. En este caso, la intención de la pieza es mostrar la relación que tiene una persona que sufre de complejos físicos con su entorno.

En el vídeo, sacado de uno de los planos ideados en el guión original⁹, se puede observar a la modelo mirando a cámara en mitad de la calle, inmóvil, mientras se ve a cámara rápida cómo pasa la gente a su alrededor mientras sigue inmutable, como la vida pasa sin que se sienta parte del entorno, sin que interaccione con nada ni nadie, utilizando el mismo concepto utilizado en el *opening* de la serie animada estrenada en 1997 *King of the Hill*, que nos muestra un grupo de amigos bebiendo en la esquina de una calle mientras la vida se sucede a cámara rápida a su alrededor.

Para crear una buena transición para el momento del *loop* pensamos que estaría bien grabar la escena en diferentes locaciones, grabando en cada una un vídeo de larga duración para que al

⁹ Ver *Día 2, parte 2*. [...] El protagonista se encuentra parado en medio de la calle. No se mueve. La cámara comienza en un plano general y se acerca lentamente hasta un primer plano del rostro del protagonista, con la mirada perdida y los auriculares puestos. La imagen mostrará cómo la gente pasa a su alrededor y él no se mueve. [...]

pasarlo a cámara rápida contenga la mayor cantidad de información posible. Al cambiar de un sitio a otro podemos entender que la protagonista del vídeo no es capaz de empatizar con ninguna de las personas que hay a su alrededor, ya que no se siente igual que ellas; además de beneficiarnos de manera que el final del vídeo no choque o desentoné con el nuevo comienzo del bucle, evitando así fallos de racord muy evidentes.

El sentimiento de estar fuera de lugar, de no pertenecer al grupo, de ser rechazado o juzgado por las demás personas, de sentirse inferior, de soledad e incomprendión...

6. Obsesión.

Este vídeo, tomando como referente la obra de 1969 realizada por Bruce Nauman, *Pulling Mouth*, nos muestra las imágenes de primeros planos de diferentes personas riéndose a carcajadas. Un bombardeo de risas que enfocamos en nosotros mismos, que nos obsesionan. Tenemos miedo del qué dirán, de que nos humillen y se rían a nuestra costa, de que nos critiquen, de ser el centro de sus burlas...

Tomando como referencia el encuadre realizado por el artista, e intentando alcanzar un nivel de expresividad similar, creando casi una imagen grotesca, hemos recopilado muchas risas diferentes y las mostramos de manera que jugamos con las velocidades, la dirección de la reproducción... Todo para conseguir crear una sensación agobiante, envolvente y asfixiante, que evoca las sensaciones vividas por las personas que sufren trastornos de complejos de inferioridad física.

37

Las risas de este toman sentido dentro de la cohesión del proyecto gracias a la banda sonora del mismo que utiliza su sonido, entre otros, para generar esa sensación de ansiedad y paranoia persecutoria que llegan a experimentar algunas personas tras recibir un abuso tras otro dentro de su entorno más cercano.

Este vídeo nace de ciertas escenas del guión original en las que podemos escuchar cómo el protagonista imagina los sonidos de las risas de las personas de su entorno ante sus imperfecciones físicas.¹⁰ Evidencia el miedo infundado de las personas con complejos, producido por los traumas, de que el mundo le convierta en objetivo de bromas de mal gusto y rechazo continuo.

¹⁰ Ver *Performance: puntos de vista*. [...] El protagonista se sienta, con las rodillas flexionadas y pegadas al pecho, todavía con las manos en las orejas. Las risas se incrementan. El protagonista grita. [...]

CONCLUSIONES

Estamos muy satisfechos con esta obra. Si bien es cierto que finalmente se desvió muchísimo de la idea original de la que partimos y que eso nos apenó enormemente, ya que estábamos orgullosos del resultado final del guión, en el que trabajamos arduamente; estamos muy contentos con la nueva dirección y enfoque que logramos darle. Hemos sido capaces de utilizar el trabajo previamente realizado de manera que no lo hayamos “tirado a la basura” tras comprobar que era un proyecto demasiado ambicioso y que se nos había ido un poco de las manos, ya que con los recursos disponibles éramos incapaces de cumplir con las expectativas que marcaba el guión.

En general hemos tenido que enfrentarnos a varias dificultades técnicas. Por ejemplo, mientras grabábamos el guión del corto, tuvimos que ingenierías para crear una especie de grúa que nos ayudara a realizar planos estables en movimiento. Para ello, realizamos unas perforaciones en forma de muescas en una tabla de madera donde se fijarían las patas del trípode e incorporamos redas a dicha tabla para que pudiera desplazarse de manera fluida. Finalmente, al cambiar de idea para terminar presentando una instalación de video arte en la que hemos tenido que enfrentarnos a la actuación y filmación de escenas por nosotros mismos, sin ayuda externa, no hemos tenido oportunidad de utilizar este aparato, ya que requeríamos de una cámara fija que pudiéramos controlar previamente al rodaje que nosotros mismos protagonizaríamos. Otro problema surgido durante la filmación del corto fue la imposibilidad de crear unos espacios de colores intensos mediante la iluminación en el platón que utilizamos como interior de la cabeza. Los filtros de color que colocamos sobre nuestros focos creaban una coloración demasiado sutil, consiguiendo más una bajada de intensidad en el brillo del foco que una tinción en la luz y en los objetos sobre los que esta incidía, e intentar corregirlo digitalmente resultaba demasiado artificial y forzado. Este fue uno de los primeros impedimentos que encontramos y que nos hicieron buscar el primer cambio de dirección del proyecto, eliminando las escenas de esta segunda realidad y dejando únicamente la relación del protagonista con su entorno (cosa que no nos convencía de buenas a primeras ya que de este modo el corto perdía muchísima información y profundidad).

En cuanto a las dificultades técnicas encontradas durante el proceso de creación del proyecto final, hemos sufrido algunos contratiempos en las grabaciones de los vídeos, como, por ejemplo, durante la realización del *stop motion*. Nuestro trípode tiene un defecto y es que es incapaz de fijarse completamente por mucha fuerza que hagas en cerrar todas las clavijas que sujetan la cámara. Cada vez que se pulsa el disparador, la cámara se mueve unos milímetros de su estado original, haciendo imposible realizar múltiples fotografías con exactamente el mismo encuadre, que son las necesarias para realizar este tipo de animaciones correctamente. Intentamos dos

métodos para solucionarlo: por una parte, de manera física, fijar la solapa que sujetaba la cámara en el trípode con un tope para que le impidiera ceder hacia abajo, y por otra, descargar un programa que supuestamente te permite conectar el móvil a la cámara y utilizarlo como disparador automático a distancia. La solución física resolvía el problema decentemente, pero sin embargo no era del todo perfecta, ya que seguía habiendo movimiento entre fotografías y realizar las fotos cada poco tiempo, con un temporizador, incluso por las noches, con un periodo de trabajo tan prolongado se hacía muy cuesta arriba. Otro problema que tuvimos con el *stop motion* fue el lapso de tiempo elegido para la realización de una fotografía y otra. Elegimos una distancia temporal de aproximadamente 3h, de manera que al comenzar a fotografiar, la rosa presentaba pocos cambios físicos y no había problema, pero a medida que pasaron los días y la flor comenzó a mustiarse, los cambios físicos presentados en la flor eran demasiado grandes de una foto a otra, imposibilitando una edición correcta para este tipo de animaciones, que debe quedar de alguna manera más fluida, sin tanto salto. Es por esto que tuvimos que repetir el vídeo completamente y realizar en esta ocasión las fotografías a cada media hora, para evitar que surja este problema de nuevo.

Finalmente encontramos la solución al problema con un modo de disparo automático, que si bien a veces cambiaba la luminosidad de la foto, era suficientemente pequeño como para poder solucionarse en post-producción, y las fotografías se mantenían estables. No obstante, esto suponía dejar los focos encendidos todo el día y tuvimos que repetir el proceso después de que uno de los focos se fundiera. Tras cambiar las bombillas y empezar de nuevo, fuimos capaces de conseguir el resultado deseado.

39

Comentar también que aunque en principio queríamos grabar y actuar nosotros mismos, sin ayudas externas, al final sí que dependimos de pequeñas ayudas para poder filmar los vídeos, utilizando a una persona externa para preparar el encuadre, el balance y el enfoque de la escena para así posteriormente sustituirla y realizar la acción por nosotros mismos con una calidad técnica correcta.

Por último, hablar también de la evolución de las ideas en cuanto a la composición de los vídeos que mostraríamos en la instalación y porqué acabamos cambiando las ideas que teníamos por los vídeos que podemos ver actualmente.

I. Límites

Este vídeo, haciendo referencia a una de las escenas añadidas en el guión para mostrar en caso de que el actor protagonista tuviera un cuerpo propenso al sobrepeso¹¹, nos mostraría una cinta infinita llena de manjares que van recorriéndola y exhibiéndose continuamente. Haría

¹¹ Ver *Día 1. [Sobrepeso]* “Plano americano del protagonista hablando con alguien de la fiesta, que le ofrece comida. Éste lo rechaza mostrando que ya está servido con su bebida.”

alusión a esas cintas correderas que se encuentran en algunos restaurantes de sushi, en el que puedes elegir el plato que más te gusta y después te cobran por plato comido.

La idea en este vídeo era mostrar como los platos nunca desaparecen, como siguen inamovibles sobre la cinta, dando vueltas sin que nadie los coja, y no por falta de apetito, ya que los platos que pueden verse son muy llamativos y tienen una presentación muy deseable, sino porque nosotros mismos, las personas que tenemos complejos físicos, nos ponemos límites ridículos para intentar cambiar y mejorar nuestro aspecto. Era un intento de mostrar esa forma de pasar hambre, de no saciarse nunca, para evitar aumentar de peso y que no nos juzguen.

El título que acompaña a esta pieza vendría a significar esa limitación autoimpuesta, generando una falsa sensación de saciedad que pretendemos proyectar para no demostrar nuestra hambre, límite causado por el miedo y la vergüenza, y que la sociedad que nos rodea no nos vea con malos ojos, de manera recriminatoria.

Para grabar este vídeo habríamos preparado un total de cinco o siete platos, entre los que encontraríamos entrantes, platos principales y postres, y habríamos adaptado una cinta ergométrica (máquinas utilizadas para realizar ejercicio físico) para recrear las cintas de los restaurantes. Marcaríamos en la cinta, mediante pegatinas de diferentes colores que se corresponden uno a cada comida preparada, el lugar donde exacto donde tendría que colocarse el plato. Colocaríamos la cámara mirando hacia abajo, sujetada a los brazos de la cinta, para que grabase un primer plano totalmente cenital de los alimentos, y, con la ayuda de un total de tres personas, realizar una cadena humana encargada de coger los platos antes de que se acabe la cinta y pasarlo de nuevo a su sitio en esta para que haya una continuidad.

El corte para el final del bucle, en este caso, nos resultaría muy sencillo de realizar, ya que se trata de una acción totalmente circular, con lo que es muy sencillo generar una coherencia y continuidad entre el principio y el final. Tan sencillo como cortar al final de una vuelta.

No obstante, esta idea fue rechazada y sustituida por el vídeo *Obsesión*, ya que nos dimos cuenta de que era el único vídeo que acataba los complejos sufridos por la modelo a un solo tipo de cuerpo, con sobrepeso, ya que sintiéndote gordo es cuando refrenas tu ansia de consumir comida, dejando fuera de toda posibilidad a complejos como la delgadez extrema, la falta de masa muscular, la carencia de pechos exuberantes... Y como nuestra idea en toda la instalación era ser genéricos de manera que todos pudieran identificarse debimos eliminar el vídeo de la lista.

2. *Hundiéndome en tus palabras.*

Este vídeo mostraría un plano general del cuerpo desnudo de una mujer, mirando a cámara con los brazos y las piernas entreabiertos. A continuación se vería entrando a cámara a una segunda persona, vestida, con un ovillo de lana roja que ataría a una de sus extremidades e iría enrollando en su cuerpo, intentando abarcar la mayor superficie posible, de pies a cabeza. Una tercera persona entraría en el plano pasado un tiempo, esta vez con un ovillo de color granate,

que ataría de nuevo a alguna de las extremidades de la modelo e iría envolviéndole el cuerpo también, mezclándose con el hilo de lana rojo que todavía van enrollando en su cuerpo. Después de un rato entraría una cuarta y última persona, que enroellaría del mismo modo un ovillo de lana negra sobre la modelo, entremezclándose con la lana que siguen enrollando los otros dos individuos. A medida que se fuera acabando la lana de cada uno, la persona encargada de colocar dicho color se retiraría, dejando que este color se vaya tapando, cubriendo, del mismo modo que la piel de la modelo, perdiéndose bajo la lana.

La sucesión de colores la elegimos de este modo para crear una conexión con la metáfora central de la instalación, evocando la transición de colores sufrida por la rosa ruja al mustiarse.

La pieza hablaría de los hilos de razonamiento, de palabras dolientes, utilizadas por la sociedad contra las personas cuyos cuerpos escapan de lo típico. Representaría el desvanecimiento de la individualidad de la persona tras verse envuelta en una sociedad cruel, asfixiándose bajo todas las críticas y opresiones hasta asumir esos mismos razonamientos como propios, siendo así el origen mismo de los complejos.

Esto nos trajo varios inconvenientes, y es que tres ovillos de lana no son suficientes para cubrir un cuerpo entero. Pensamos entonces en tintar vendajes sanitarios y realizar la performance con ellos, pero necesitaríamos grandes cantidades de vendaje, porque se quedan realmente cortos. También nos planteamos utilizar pintura. Cada persona entraría con un pincel y un recipiente con pintura del color correspondiente, e iría recorriendo el cuerpo de la modelo hasta que no pudiera apreciarse el color de su piel, mientras les quedase pintura. No obstante, esta idea la descartamos porque la pintura no es capaz de desdibujar tanto un cuerpo como para que se elimine cualquier rastro reconocible de la identidad propia de la modelo, ya que todas sus facciones siguen siendo adivinables.

Así pues, decidimos eliminar esta idea y sustituirla por *Des-Conexión*, pese a que nos apenara perder esa representación del origen mismo de los complejos, pues nos traía muchas dificultades técnicas y, por otra parte, no estaba inspirada en ninguna idea tomada del guión original, cosa que restaba también coherencia con el resto de las obras.

En cuanto al presupuesto de esta pieza tendríamos que tener en cuenta el dinero gastado en material de estudio, como focos y alargadores para poder crear un plató en condiciones, el dinero empleado en conseguir las rosas para secarlas, la pintura para cubrir el cuerpo, los maceteros para la instalación y los ladrillos para crear el muro derruido... Cosa que hace un total de unos 120€. Si añadimos además el proceso de planteamiento y el viaje recorrido hasta crear la pieza y el tiempo de grabación y montaje utilizado, así como el coste de la luz para el plató, consideramos que podría venderse la obra por un total de 250€, teniendo en cuenta, claro está, que se trata de una instalación en la que hemos tomado materiales prestados, como son los reproductores de DVD, las pantallas de televisión y el reproductor de audio, cosas que tendrían que añadirse al presupuesto final si quisieran instalar la obra en un lugar diferente, con lo que la

obra podría aumentar exponencialmente su precio en el mercado.

Estamos realmente orgullosos de la pieza, ya que la solución de la instalación de videoarte nos satisface mucho más que la modificación, o amputación, del corto original, manteniendo la idea y creando, simplemente, una manera diferente de plasmar esas buenas ideas que sentíamos que incluía el guión.

RECURSOS

Filmografía

- PAXTON, S. (2008). *Material for the spine. A movement study.* Editado y producido por Contredanse.
- BAINBRIDGE COHEN, B. (2006). *Dance and Body-Mind Centering.* Editado y producido por Contredanse.

Bibliografía

- PEREA GONZÁLEZ, J., CASTELO SARDINA, L. Y MUNÁRRIZ ORTIZ, J. (2007). Ediciones Akal. *La imagen fotográfica.* Tres Cantos: Madrid.
- CHION, M. (2009). Ediciones Cátedra. *Cómo se escribe un guión.* Fuenlabrada: Madrid.
- LEPECKI, A. (2006). Centro Creográfico Galego/ Mercat de les Flors/ Universidad de Alcalá. *Agotar la Danza. Performace y política del movimiento.* Alcalá de Henares: Madrid.
- VILLOTA TOYOS, G. (2001). IVAM Institut Valencià d'Art Modern. *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuero y sus fronteras.* Valencia.
- SÁNCHEZ BLANCO, D. (2005). Cendeac. *A destajo, 500 performances en un día.* Casa Díaz Casou: Murcia.
- DREW, H. (2006). Blume. Fundamentos de la fotografía. Introducción a los principios de la fotografía contemporánea. Barcelona.
- MARTIN, S. (2006). Taschen Benedikt. *Videoarte.* Köln.
- MARCHÁN FIZ, S. (1986). Akal / Arte y estética. *Del arte objetual al arte de concepto.* Madrid.

43

Recursos en red

- ANÓNIMO. Media art net. *Nam June Paik. Exposition of Music – Electronic Television.* Disponible online en el enlace <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/>. Consultado por última vez el 30/07/2018.
- TRILNICK, C., IDIS. *Nam June Paik. Exposition of Music – Electronic*

- Television.* Disponible online en el enlace www.proyectoidis.org/exposition-of-music-electronic-television/. Consultado por última vez el 30/07/2018.
- GARCÍA MORALES, L. Arte moderno en (sala de) guardia. *Dé/Coll-age de Wolf Vostel. Un caso de estudio.* Disponible online en el enlace <https://www.teseopress.com/typamuseos/chapter/refectum1-6-tv-de-collage-de-wolf-vostell-un-caso-de-estudio/>. Consultado por última vez el 30/07/2018.
 - WGBH. Electronic Arts Intermix. *The Medium is the Medium.* Disponible online en el enlace <https://www.eai.org/titles/the-medium-is-the-medium>. Consultado por última vez el 30/07/2018.
 - MUSEUM & FOUNDATION FOR CONTEMPORARY ART. Magasin III. *Das Zimmer (The Room).* Disponible online en el enlace <https://www.magasin3.com/en/artwork/das-zimmerthe-room-2/>. Consultado por última vez el 30/07/2018.
 - ANÓNIMO. Video Data Bank. *Fishtank.* Disponible online en el enlace www.vdb.org/titles/fishtank. Consultado por última vez el 30/07/2018.
 - ANÓNIMO. Imdb. *Outer and Inner Space (1966).* Disponible online en el enlace <https://www.imdb.com/title/tt0325944/>. Consultado por última vez el 10/08/2018.
 - ANÓNIMO. Media Art Net. *Andy Warhol. Outer and Inner Space.* Disponible online en el enlace <http://www.medienkunstnetz.de/works/outer-and-inner-space/>. Consultado por última vez el 10/08/2018.
 - ANÓNIMO. Electronic Arts Intermix. *Tv as Creative Medium.* Disponible online en el enlace <http://www.eai.org/webpages/1004>. Consultado por última vez el 10/08/2018.
 - ANÓNIMO. Walker. *TV Bra for Living Sculpture.* Disponible online en el enlace <https://walkerart.org/collections/artworks/tv-bra-for-living-sculpture>. Consultado por última vez el 10/08/2018.
 - W. YOOD, JAMES. Encyclopaedia Britannica. *Video art.* Disponible online en el enlace <https://www.britannica.com/art/video-art#ref1007958>. Consultado por última vez el 10/08/2018.
 - ANÓNIMO. Media Art Net. *Gilette, Frank; Schneider, Ira. Wipe Cycle.* Disponible online en el enlace <http://www.medienkunstnetz.de/works/wipe-cycle/>. Consultado por última vez el 0/08/2018.
 - ANÓNIMO. Video History Project. *Archetron. Programe notes for TV as a*

Creative Medium. <http://www.mundoblaineo.org/tadlock-info.htm>. Consultado por última vez el 10/08/2018.

- CALVO, IRENE. Arte contemporáneo. *Chris Burden, el body art y la performance de los 70: referentes actuales*. Disponible online en el enlace <http://www.ahmagazine.es/chris-burden/>. Consultado por última vez el 10/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. La enciclopedia libre. *Valie Export*. Disponible online en el enlace https://es.wikipedia.org/wiki/Valie_Export. Consultado por última vez el 10/08/2018.
- ANÓNIMO. IDIS. *Valie Export*. Disponible online en el enlace <http://proyectoidis.org/valie-export/>. Consultado por última vez el 10/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. La enciclopedia libre. *Dara Birnbaum*. Disponible online en el enlace https://en.wikipedia.org/wiki/Dara_Birnbaum. Consultado por última vez el 10/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. *Technology/Transformation Wonder Woman*. Disponible online en el enlace https://en.wikipedia.org/wiki/Technology/Transformation:_Wonder_Woman. Consultado por última vez el 10/08/2018.
- HERSHMAN LEESON, L. Lynn Hershman Leeson. *Sobre la artista*. Disponible online en el enlace <http://www.lynnhershman.com/>. Consultado por última vez el 10/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. La enciclopedia libre. *Lynn Hershman Leeson*. Disponible online en el enlace https://en.wikipedia.org/wiki/Lynn_Hershman_Leeson. Consultado por última vez el 10/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. La enciclopedia libre. *Ulrike Roschenbach*. Disponible online en el enlace https://es.wikipedia.org/wiki/Ulrike_Rosenbach. Consultado por última vez el 10/08/2018.
- ANÓNIMO. Video art world. *Friederik Pezold*. Disponible online en el enlace <http://www.videoartworld.com/en/Artists/friederike-pezold>. Consultado por última vez el 12/08/2018.
- ANÓNIMO. Art Institute Chicago. *About this artwork*. Disponible online en el enlace <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/184193>. Consultado por última vez el 12/08/2018.
- FERNÁNDEZ RUBIO, ANDRÉS. El País Semanal. *La subversiva Pipilotti*. Disponible online en el enlace https://elpais.com/diario/2005/12/18/eps/1134890818_850215.html. Consultado

por última vez el 12/08/2018.

- BARSON, TANYA. Tate. *Stan Douglas. Win Place or Show*. Disponible online en el enlace <https://www.tate.org.uk/art/artworks/douglas-win-place-or-show-t07700>. Consultado por última vez el 12/08/2018.
- ANÓNIMO. Blog de educación. *Historia del cine*. Disponible online en el enlace http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/12351_39291.pdf. Consultado por última vez el 12/08/2018.
- BARROS, P. Revista SUCESOS, nº10. La Historia del Cine. Disponible online en el enlace <http://www.librosmaravillosos.com/historiacine/pdf/La%20Historia%20del%20Cine%20-%20Revista%20Sucesos%20N%2010.pdf>. Consultado por última vez el 12/08/2018.
- RANDY KENNEDY. *Vito Acconci, Performance Artist and Uncommon Architect, Dies at 77*. Escrito el 28 de Abril de 2017 y revisado el 2 de Mayo de 2017. Disponible online en el enlace <https://www.nytimes.com/2017/04/28/arts/design/vito-acconci-dead-performance-artist.html>. Consultado por última vez el 12/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. La enciclopedia libre. *Vito Acconci*. (17 de junio de 2017). Disponible online en el enlace https://es.wikipedia.org/wiki/Vito_Acconci. Consultado por última vez el 12/08/2018.
- ROSALIND KRAUSS. *Videoarte: La estética del narcisismo*. Disponible online en el enlace http://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae16_Rosalind_Krauss.pdf. Consultado por última vez el 12/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. La enciclopedia libre. *Joan Jonas*. Disponible online en el enlace https://es.wikipedia.org/wiki/Joan_Jonas. Consultado por última vez el 13/08/2018.
- ANÓNIMO. MACBA. *Joan Jonas*. Disponible online en el enlace <https://www.macba.cat/es/joan-jonas>. Consultado por última vez el 13/08/2018.
- ANÓNIMO. MoMA. *Joan Jonas. Reanimaton. 2010/2012/2013*. Disponible online en el enlace https://www.moma.org/collection/works/229567?artist_id=2930&locale=es&page=1&sov_referrer=artist. Consultado por última vez el 13/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. *Bruce Nauman*. Disponible online en el enlace https://en.wikipedia.org/wiki/Bruce_Nauman. Consultado por última vez el

13/08/2018.

- M^a JESÚS FOLCH. 23 de Febrero de 2015. IVAM. *Caso de estudio. Cuerpo, tiempo y espacio en Bruce Nauman.* Disponible online en el enlace <https://www.ivam.es/es/noticias/caso-de-estudio-cuerpo-espacio-y-tiempo-en-bruce-nauman/>. Consultado por última vez el 13/08/2018.
- ANÓNIMO. Guggenheim Bilbao. *Bill Viola: Retrospectiva.* Disponible online en el enlace <https://billviola.guggenheim-bilbao.eus/obras>. Consultado por última vez el 13/08/2018.
- ANÓNIMO. Wikipedia. *Bill Viola.* Disponible online en el enlace https://es.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola. Consultado por última vez el 13/08/2018.
- Perov, K. Bill Viola. Biografía. Disponible online en el enlace <http://www.billviola.com/>. Consultado por última vez el 13/08/2018.

ANEXO I

UNA ROSA ES UNA ROSA

Guión del corto. [Blanco y negro.] Suena el despertador. Primer plano del despertador sobre la mesita de noche. Detrás de éste hay un jarrón pequeño con una rosa mustia. Una mano apaga el despertador.

Plano general de la habitación. Es de día. El protagonista se despereza y se incorpora de la cama. Pone los pies en el suelo.

Primer plano de los pies poniéndose las zapatillas de ir por casa.

Plano general del protagonista. Se incorpora y camina hasta salir de plano.

Primer plano del retrete. El protagonista entra en el plano y se dispone a orinar. Cierra la puerta.

Plano general del cuarto de baño principal. La cámara hace un recorrido hasta llegar al protagonista, que está en el lavabo lavándose los dientes.

Plano americano del protagonista, semilateral por detrás, lavándose los dientes, mirándose al espejo con expresión apática o aborrecida.

Primer plano de la boca del protagonista mientras se lava los dientes.

Plano americano lateral del protagonista escupiendo la pasta en la pila y encendiendo el grifo.

Primer plano del agua llevándose la espuma por el desagüe.

1

Plano americano del protagonista, de cintura para arriba, corriendo la cortina de la ducha e introduciéndose en ella.

Plano americano de las piernas del protagonista. Se enciende el agua de la ducha y se ve correr por su cuerpo.

Primer plano de la mano del protagonista apagando el grifo de la ducha.

Plano americano de la parte inferior de la ducha desde fuera. Hay un taburete donde se encuentra ropa dobrada y limpia. El protagonista sale de la ducha con una toalla, coge la ropa y sale de plano.

Primer plano de la mano del protagonista subiendo la cremallera de su sudadera. (Grabar en el exterior de la casa, para salir a la calle y que haya continuidad lumínica. Grabar por la mañana para que haya coherencia.)

Plano general del protagonista en la calle. Se acomoda la sudadera, saca el móvil del bolsillo con los auriculares y se los coloca.

Primer plano de la oreja del protagonista. Detalle de cómo se coloca el segundo auricular.

Primer plano de la mano del protagonista dándole al play a la música del móvil.

Plano general de la calle. Camina hasta salir de plano. En este momento se escucha la música de los auriculares y se deja de escuchar cualquier sonido de la calle. Es música oscura, tipo metal.

Plano americano de la calle. Aparece en el plano la sombra del protagonista y se desplaza en el plano hasta que entra el protagonista de cintura para abajo. El protagonista entra y sale de plano con las manos metidas en los bolsillos.¹²

Plano general de la fachada de una panadería. El protagonista entra en el plano y se mete en la panadería.

Plano americano por detrás del protagonista. Picado. El protagonista recibe y paga por dos barras de pan.

Plano general de la fachada, más corto que el anterior. El protagonista sale de la panadería con una bolsa en la mano y otra en el bolsillo del pantalón. Sale de plano.

Plano detalle de los pies del protagonista entrando y saliendo de plano.

Plano general de la calle. El protagonista entra y sale de plano. Se cruza con una persona que lleva en la mano un ramo de flores marchitas. El protagonista no mira a su alrededor, va cabizbajo, con una mano metida en el bolsillo.

Plano americano de la cocina. El protagonista deja las barras de pan en la encimera, se quita los auriculares y apaga la música.

Primer plano del móvil en la mano del protagonista. El protagonista baja la barra de acción del móvil para ver si hay algo. No hay notificaciones nuevas. Se ve claramente la hora: las 12:30 o similar.

2 Plano general del protagonista, por detrás, entrando al salón. Se acerca a una mesa a dejar el móvil, conecta la play y se sienta en el sofá a jugar.

Plano americano del protagonista, sentado en el sofá mientras juega a la play. A continuación la cámara se va alejando y saca al protagonista de plano, enfocando hacia el reloj que hay en la pared.

Primer plano del reloj. Marca las 16:30.

Plano general del protagonista jugando, en la misma posición. El móvil vibra. El protagonista pausa la partida y mira el móvil. Sale de la partida y se levanta del sofá, para salir de plano, por la puerta del salón.

Primer plano de un timbre. El protagonista llama.

Plano americano del protagonista por la espalda esperando en la puerta. La puerta empieza a abrirse.

Plano picado de los amigos, desde atrás, abriendo la puerta y saludando al protagonista. Van en bañador. Después de saludarse salen de plano metiéndose en la casa.

Plano americano del protagonista de frente, saludando al resto de gente que hay en la fiesta. Alguien le ofrece una bebida.

¹² Referencia a la película de Norman Jewison “*Jesus Christ Superstar*” en el minuto 46:37 a 46:50.

Plano general de la fiesta. Todos van en bañador menos el protagonista, que mantiene en todo momento la camiseta puesta. Le ofrecen ir a la piscina y se niega.

[Sobrepeso] “Plano americano del protagonista hablando con alguien de la fiesta, que le ofrece comida. Éste lo rechaza mostrando que ya está servido con su bebida.”

Plano picado/cenital de la piscina, con gente nadando y jugando en el agua.

Plano general de la piscina. El protagonista toma asiento en un lugar algo alejado del agua, mirando como los demás se divierten. Comienza a sonar un cuenco tibetano que acaba tapando las voces casi por completo.

Primer plano contrapicado de la cara del protagonista bebiendo, sintiéndose un poco incómodo. Con un molesto contraluz del sol.¹³

Plano americano del protagonista, en su habitación, de noche. Luz artificial. Se tumba dentro de la cama y se tapa. Sigue sonando el cuenco.

Performance: Desnudez

[Color] Plano general del protagonista en una habitación blanca vacía. El protagonista se encuentra de pie, mirando directamente a la cámara. Va vestido con la ropa que llevaba en la fiesta. La iluminación está formada por un foco principal frontal, un foco de relleno situado de manera semilateral frontal derecha, que ilumina desde abajo y un foco de contraste colocado en el lado contrario al de relleno, en el lado semilateral trasero izquierdo, iluminando en picado. De fondo se escucha el cuenco tibetano. El protagonista se quita la camiseta. En ese momento empiezan a escucharse murmullos.

3

Primer plano de la camiseta cayendo al suelo.

Plano americano del protagonista con el torso desnudo. La luz de relleno se ha tornado azul. El protagonista se cubre el torso con los brazos, intentando taparse ante posibles miradas críticas. Se dispone a desabrocharse los pantalones, en posición algo retraída.

Plano general semilateral del protagonista quitándose los pantalones. En ese momento los murmullos aumentan bastante la intensidad.

Primer plano del cuerpo del protagonista, mientras éste intenta cubrirse. Recorrido por su cuerpo.

Plano general del protagonista, de frente ahora. El protagonista se encuentra ahora en ropa interior, con postura retraída, retorciéndose intentando cubrirse con las manos. El foco de contraste ha adquirido una tonalidad naranja, que choca con el azul. El protagonista intenta protegerse de las miradas y murmullos y se va encogiendo. Aparecen siluetas de manos señalando, tocando su cuerpo con sus sombras.¹⁴

¹³ Referencia a la película de Norman Jewison “*Jesus Christ Superstar*” en el minuto 1:41:02 a 1:41:08.

¹⁴ Referencia al video “Cold Front” de Laura Welsh. Ver la web <https://vimeo.com/68161548>

Plano americano del protagonista picado desde atrás, mientras éste se va encogiendo cada vez más, hasta que queda hecho un ovillo, en el suelo, en posición fetal. Cada vez hay más manos que tapan la luz casi por completo.

Día 2

[Blanco y negro] Plano general picado de la habitación del protagonista. El despertador suena en la mesita de noche y el protagonista lo apaga.

Plano americano del protagonista incorporándose de la cama con ojos cansados.

Primer plano de los pantalones del protagonista bajando hasta el suelo. El plano se mantiene hasta que suena la cadena.

Plano lateral general del protagonista lavándose los dientes.

Plano americano del protagonista de espaldas, lavándose el pelo con champú.

Primer plano de la mano del protagonista acabando de subir la cremallera de su sudadera. En la calle.

Plano americano del protagonista colocándose los auriculares caminando hasta salir de plano.

Plano general de la entrada de una tienda de ropa. El protagonista entra en el plano y se mete dentro de la tienda.

Plano americano del protagonista en el interior de la tienda, ojeando la ropa.

Primer plano de las manos del protagonista buscando tallas.

4 Plano americano semilateral desde dentro del probador. El protagonista entra con ropa para probarse.

Performance: Puntos de vista

[Color] Plano general del protagonista en la habitación blanca, que hará función de probador. Hay una silla, un perchero y un espejo. La iluminación es cenital, de color verde. El protagonista deja la ropa en la silla.

Primer plano de la mitad de las piernas hacia abajo. El protagonista se quita los pantalones.

[Mujer delgada] «Plano americano del protagonista quitándose el sujetador. El plano se realiza a espaldas del protagonista, de manera semilateral, de modo que pueda verse el reflejo en el espejo.

Primer plano de la mano del protagonista cogiendo un sujetador de la tienda. Se ha de apreciar la talla.

Primer plano frontal del pecho del protagonista, acabando de abrocharse el sujetador.

Plano americano desde atrás, viendo claramente el reflejo del pecho del protagonista en el espejo. El sujetador le queda grande (se cambiará previamente el sujetador por una talla mayor para que no le venga bien). El protagonista hará movimientos desde la espalda para remarcar el espacio que hay entre su pecho y el sujetador. Se escucharán risas de fondo.

Plano general del protagonista, en posición lateral, lanzando el sujetador que no le viene. Enfadado, avergonzado.

[Hombre/Mujer delgados] Primer plano de la mano del protagonista, cogiendo esta vez una camiseta. En la etiqueta se ve que pone talla S.

Plano americano semilateral del protagonista poniéndose la camiseta.

Plano general frontal del protagonista. La camiseta le viene inmensa, como si fuera una talla XXL. (Se escuchan risas.) (Las risas se incrementan.)

[Hombre delgado] Plano americano desde atrás del protagonista lanzando la camiseta con rabia.

Plano semilateral general del protagonista en ropa interior, mirándose al espejo con asco. El protagonista coge la ropa que tiene encima de la silla y la lanza contra el espejo, una y otra vez. Las risas incrementan.»

[Sobrepeso] «Plano americano del protagonista quitándose la camiseta.

Primer plano del protagonista cogiéndose la grasa abdominal.

Plano general por detrás del protagonista en ropa interior mirándose deprimido en el espejo con la mano todavía sujetando la barriga.

Primer plano de la mano del protagonista cogiendo unos pantalones. Se ve la talla que son y muestran una talla grande.

Plano americano del protagonista subiéndose los pantalones.

Plano general del protagonista saltando, intentando hacer que terminen de subir los pantalones. Se escuchan risas. Acaba tumbado en el suelo intentando colocárselos.

5

Plano americano del protagonista dejando los pantalones en el montón de ropa.

Primer plano de la mano del protagonista cogiendo una camiseta. Se puede ver en la etiqueta que pone XL.

Plano general del protagonista intentando ponerse la camiseta. No le entra, es como si fuera una XS. Las risas se incrementan.»

Primer plano del protagonista, tapándose las orejas con las manos y cerrando los ojos.

Plano americano del probador. El protagonista se sienta, con las rodillas flexionadas y pegadas al pecho, todavía con las manos en las orejas. Las risas se incrementan. El protagonista grita.

Día 2, parte 2

[Blanco y negro] Plano general del probador desde fuera. El protagonista sale del probador con su ropa y con cara de ofuscado y hace el gesto de lanzar la ropa que lleva en la mano.

Plano americano del montón de ropa que han de guardar las dependientas. Al lado hay un jarrón con rosas rojas. La ropa que el protagonista tenía en la mano entra en escena, cayendo en parte en el montón de ropa, pero tirando también el jarrón de las rosas.

Plano general desde atrás del protagonista, con las manos en los bolsillos y la cabeza gacha dirigiéndose a la salida.

Plano en movimiento. El protagonista se encuentra parado en medio de la calle. No se mueve.

La cámara comienza en un plano general y se acerca lentamente hasta un primer plano del rostro del protagonista, con la mirada perdida y los auriculares puestos. La imagen mostrará cómo la gente pasa a su alrededor y él no se mueve.¹⁵

Plano general de la habitación. El protagonista se mete en la cama de noche.

Primer plano de la cara del protagonista, tapándose con la almohada. La imagen hace fundido en negro.

Día 3

Primer plano del despertador sonando.¹⁶

Primer plano de la cara del protagonista abriendo los ojos. Deja de sonar el despertador.

Primer plano del pantalón del protagonista bajando.

Primer plano de la mano del protagonista tirando de la cadena.

Primer plano del agua del váter yéndose por el desagüe.

Primer plano dinámico de la boca del protagonista mientras se lava los dientes. Se acerca un poco más la cámara.

Primer plano dinámico de las manos del protagonista lavando el cepillo de dientes.

Primer plano de la alcachofa de la ducha echando agua.

Primer plano de los pies del protagonista en la ducha.

Primer plano de la mano del protagonista, ya en la calle, subiendo la cremallera de su sudadera.

Plano americano del protagonista poniéndose los auriculares.

Plano general desde atrás del protagonista caminando hasta salir de plano.

Plano general de la entrada de la facultad. Varios estudiantes entran por la puerta conversando. El protagonista entra en el plano solo, con los cascos todavía puestos. No se relaciona con nadie. Atraviesa la puerta.

Plano general de la puerta del aula desde dentro, el protagonista está atravesando la puerta, seguido de más estudiantes (puertas comunicantes).

Plano general con barrido por el aula. Los alumnos se van sentando, interactuando entre ellos. El protagonista se dirige al fondo del aula, lejos de los demás.

Primer plano de la mano del protagonista apartando la silla para sentarse.

Plano americano del protagonista tomando asiento. Se quita un auricular.

Plano general del aula, desde el fondo de la clase. La silueta del protagonista se ve en primer plano, desenfocado, y se ve al profesor impartiendo la clase. Los alumnos están sentados en grupos, interactuando.

Primer plano de la mano del protagonista dibujando sobre una hoja.

¹⁵ Referencia al primer capítulo de la serie anime Tokyo Gohul. Minuto 17:00 a 17:33.

¹⁶ Referencia a la película de Edgar Wright “Shaun of the Dead”. Minuto 04:38 a 04:41.

Plano cenital del protagonista dibujando. Se ve el dibujo completamente. Es un dibujo que refleja sus complejos físicos (dibujo del ideal de hombre o mujer perfectos) y luego lo raya, destrozándolo.

Primer plano de las manos del protagonista arrugando el dibujo.

Plano americano frontal del protagonista recostándose hacia atrás en la silla, resoplando.

Performance: impronta

[Color] Plano general de la habitación blanca vacía. La iluminación está creada por tres focos diferentes: uno morado, situado de manera semilateral inferior izquierda, uno amarillo, frontal desde arriba y uno naranja, situado de manera simétrica con el morado. En el centro de la habitación se encuentra el protagonista. En ropa interior. Está sentado, con las rodillas pegadas al pecho y la cabeza gacha.

Plano americano semicenital desde atrás del protagonista. Mueve un brazo para estirarlo y tocar el suelo.

Primer plano frontal de la mano tocando el suelo, pero ya no está vacío. Justo donde aterriza la mano hay una rosa roja muerta.

Plano americano del protagonista cogiendo la flor y acercándola a la cara para mirarla de cerca.

Primer plano de las manos del protagonista recorriendo su muslo, generando torsión, estirando la piel, deformándolo. Misma tonalidad de los focos.

7

Primer plano de la mano del protagonista estrujando la flor.

Plano americano del protagonista mirando hacia arriba con cara de sufrimiento.

Plano general cenital del protagonista soltando los restos de la flor y mirando hacia su izquierda. En el suelo, de nuevo hay una rosa roja marchita.

Primer plano de la rosa en el suelo y la mano del protagonista yendo a por ella.

Primer plano del brazo izquierdo del protagonista, mostrando cómo lo toca, lo retuerce y lo deforma con la mano derecha.

Plano general (cámara en el plano semilateral derecho) del protagonista, ahora arrodillado, apoyado con la mano izquierda en el suelo y sujetando la rosa con la derecha, a la altura de su cara.

Plano americano (posición frontal respecto a la habitación) del protagonista, destrozando la flor y lanzándola al lado contrario de la habitación con un grito de frustración, mientras cierra los ojos.

Primer plano de la cara del protagonista. Primero con los ojos cerrados y con la respiración agitada. Abre los ojos poco a poco y pone expresión de horror y sorpresa.

Primer plano de dos rosas muertas en el suelo (cámara a la altura del suelo) y de fondo se ve al protagonista, desenfocado.

Primer plano de las manos del protagonista recorriendo y moldeando su abdomen y su pecho.

Plano americano cenital del protagonista, estirando el brazo para coger las rosas, gritando con furia.

Plano general frontal del protagonista destrozando las rosas y lanzando los restos.

Primer plano de los pies del protagonista, viendo caer algún pétalo.

Plano general de la habitación, semilateral frontal superior, mostrando toda la habitación con cuatro rosas más en el suelo.

Primer plano del torso del protagonista, pero ahora no son sólo sus manos las que van a tocar al cuerpo, sino dos o tres pares de manos más las que retuercen su cuerpo.

Primer plano de la cara del protagonista, mirando hacia arriba, gritando.

Día 3, parte 2

[Blanco y Negro] Plano general del aula desde atrás. El profesor despidе a los alumnos y todos van recogiendo.

Plano americano lateral derecho de la puerta del aula. Los alumnos salen en grupos, conversando. El protagonista es el último en salir, sólo, con los cascos otra vez puestos.

Primer plano de la bolsa del protagonista mientras la deja caer en el suelo, en el salón, al lado del sofá.

Plano general izquierdo del salón. El protagonista se sienta en el sofá y se acerca a coger el mando que se encuentra en la mesita, justo enfrente del sofá.

8 Plano americano semilateral del protagonista encendiendo la televisión y recostándose en el sofá con el mando en la mano.

Primer plano de la pantalla de la televisión. Se muestra un anuncio de dolce&gabbana en el que se ven a un hombre y a una mujer muy atractivos en un barco.

Primer plano de la mano del protagonista haciendo zaping. Se escucha un ruido de interferencia al cambiar de canal.

Primer plano de la pantalla de televisión. Se ve un programa de ejercicio físico para conseguir el cuerpo perfecto. Interferencia (cambio de canal). Fragmento de película romántica en el que un hombre y una mujer muy atractivos se besan con pasión. Interferencia. Anuncio de desodorante. Interferencia. Anuncio de corporación dermoestética. Interferencia. Anuncio de teletienda para conseguir muscular o tonificar. Interferencia. Anuncio de ropa interior.

Plano americano izquierdo semilateral desde atrás del protagonista, apagando frustrado la televisión y dejando escapar un gruñido. Tira el mando a la mesa.

Plano general del protagonista en el sofá, se tumba en el sofá por su lado derecho y se tapa la cabeza con un cojín, todavía soltando suspiros y gruñidos.

Performance: fundido a blanco

[Color] Primer plano de los pies del protagonista entrando desde la esquina frontal izquierda a la esquina trasera derecha.

Plano general de la habitación. Está toda vacía a excepción de un espejo de pie al que se le

acerca el protagonista, vestido con ropa interior. Se para frente al espejo.

Plano americano del protagonista por la espalda, viendo su reflejo en el espejo. Después de mostrar su desagrado, alarga la mano para tocar el espejo y pasa la mano por la superficie, y esta se queda manchada de rojo. (Vamos a ir colocando pintura roja en la mano del protagonista para que vaya dejando la huella.)

Plano general semilateral izquierdo del protagonista dando manotazos al espejo, intentando borrar todo rastro de su reflejo.

Primer plano de la mano recorriendo el espejo y dejándolo rojo.

Plano americano desde atrás del protagonista, agachado, tapando el reflejo de la parte inferior del espejo.

Plano general semilateral derecho del protagonista, que después de levantarse se mira las palmas de las manos, que están limpias, con la respiración entrecortada por los movimientos bruscos que ha estado realizando, relajándose un poco ahora que ya tiene el espejo toda la superficie cubierta de rojo.

Plano general de la habitación. El protagonista se aparta del espejo, cabizbajo, y se sienta en mitad de la sala.

Plano americano del protagonista, que ahora que se le ha pasado la furia se queda inundado por la tristeza. Acerca su mano derecha a la cara para cubrirse.

Primer plano de la cara del protagonista. Al pasar la mano por su superficie, se queda impregnado de blanco. Pasa las manos repetidamente y va pintándose de blanco.

9

Plano general picado desde atrás. El protagonista, todavía sentado, con la cabeza ya completamente blanca (incluido el pelo) comienza a pintarse los brazos y el torso.

Plano general del protagonista. Con los brazos y gran parte del tronco ya blancos, el protagonista empieza a bajar hacia las piernas. A medida que se va pintando va dejando atrás la tristeza.

Plano americano del protagonista tumbándose en el suelo. Ya no hay tristeza, se mimetiza con el suelo blanco, se objetiza. Tiene expresión serena.

Primer plano de la cara del protagonista. Cierra los ojos.

Día 4

[Blanco y negro] Plano cenital de la mesita de noche. La flor marchita de la mesita ya no tiene pétalos, están en la mesita caídos. Suena el despertador. La mano del protagonista lo apaga.

Plano contrapicado del protagonista incorporándose de la cama, poniéndose los zapatos y saliendo de plano.

Plano picado desde atrás del protagonista meando en el váter.

Primer plano, invertido (boca abajo), de la boca del protagonista mientras se lava los dientes.

Primer plano de la mano del protagonista colocando el tapón a la ducha.

Plano americano desde atrás del protagonista encendiendo el agua de la ducha. Con expresión serena.

Plano general del protagonista entrando en la bañera, totalmente llena de agua.

Plano americano a nivel del agua del protagonista. Con los ojos cerrados y recostado hacia atrás, meditando. Se hunde completamente.

Primer plano de la cara del protagonista bajo el agua. Este plano dura bastante, hasta que se llega a dudar de si sale o no de la bañera, si decide o no terminar con su vida.¹⁷

Barrido desde la bañera, viendo cómo se sacuden las manos del protagonista que lucha para no coger aire y termina en el suelo, donde encontramos una rosa blanca sobre un charco.

Plano estático de la rosa, que poco a poco va cogiendo tono hasta volverse completamente a color, viendo claramente la rosa blanca sobre un charco rojo.

Fundido a negro.

Créditos.

¹⁷ Referencia a la obra de Bill Viola *The Dreamers*, donde nos muestra a un grupo de personas sumergidas, con los ojos cerrados. El uso de la cámara lenta nos deja con la sensación de tiempo detenido. Nos recuerda a un rito funerario, pero a la vez parecen dormir plácidamente bajo el agua. Esto produce sensaciones contradictorias.

ANEXO II

Aquí dejamos el esquema a seguir para la colocación de los vídeos en la instalación.

