

Introducción

Este Proyecto de Graduación es un Ensayo en el cual se pretende reflexionar y obtener conclusiones acerca de la estética utilizada por la artista italiana Floria Sigismondi, en una serie de videoclips dirigidos por ella. Debido a la gran cantidad de material, se analizarán los clips realizados entre el año 1999 y 2009. Se hará una investigación acerca de una serie de conjuntos musicales, de diferentes géneros, como el rock internacional, rock alternativo y pop. Los videoclips a ser analizados pertenecen a: The White Stripes, Sigur Rós, The Racounters, Martina Topley Bird, Muse y The Cure.

Floria Sigismondi se destaca en diversas disciplinas, como la fotografía, la escultura y la dirección de cine y videoclips. La información acerca de ella es escasa, por este motivo se decide realizar éste Proyecto de Graduación.

Se procederá a hacer un recorte particular con respecto al contenido a ser desarrollado a lo largo de este Ensayo. Se tratarán algunas temáticas íntimamente relacionadas, que fueron aprendidas siguiendo el plan de estudios de la carrera de Diseño de imagen y sonido correspondiente a la Facultad de Diseño y Comunicación dependiente de la Universidad de Palermo.

Landi (1992) define al videoclip como un collage electrónico en el cual se puede apreciar: la partición, simultaneidad y segmentación de la narración en planos y significados; la aparición de secuencias no lineales, es decir que no pertenecen a un tiempo consecutivo, la variación de la colorimetría, la artificialidad de la composición visual y la estética de los elementos presentes; los efectos gráficos; la combinación y el contraste de las distintas formas; el empleo de diversos puntos de vista con el objeto de sugerir una idea determinada; la iluminación; la edición del material; la iluminación de una escena o una secuencia; la edición; el uso de imágenes, dibujos animados, etcétera.

Floria Sigismondi se inspirara en lo onírico para crear obras de arte y videoclips. Al despertarse, desarrolla un boceto en el cual representa lo que recuerda de sus sueños. En ciertas ocasiones, en esas descripciones se presentan seres extraños y seres vivientes que comparten un mismo espacio o diferentes. La directora crea figuras y elementos en los que prevalecen los personajes grotescos, desproporcionados, que se desenvuelven en diversos escenarios.

En 1996, Floria Sigismondi dirige el video *The beautiful people* del conjunto musical *Marilyn Manson*. En este trabajo, Brian Hugh Warner, el cantante de dicha agrupación, se desplaza por una habitación sucia, arrastrándose con aparatos ortopédicos e interactuando con diversos personajes. Es importante destacar la presencia de maniqués que cobran vida, insectos tales como escarabajos y gusanos, la presencia de objetos cortantes, y elementos de cirugía. Mediante la combinación de estos componentes, se logra en el espectador una cierta repulsión ante lo que está aconteciendo en la pantalla. Este video, le permitió consagrarse como directora, y representar su propia visión del mundo, desarrollando una estética personal.

La estética es definida de la siguiente manera: Palabra introducida en 1750 por Baumgarten para designar aquella ciencia que trata de la belleza y de la teoría fundamental y filosófica del arte. La ESTÉTICA comprende el estudio de las formas objetivas de belleza natural y artística (gracioso, bello, sublime, trágico, cómico, etc.) y de las facultades perceptivas y creadoras de la belleza (inteligencia, imaginación, sensibilidad, emoción, sentimiento). Puede definirse como "Filosofía del arte", por cuanto está integrada por elementos complejos, metafísicos, psicológicos, morales, sociales, etc.; sin embargo, algunas corrientes de la filosofía moderna con su carácter subjetivista, apartan a la ESTÉTICA del estudio de los elementos metafísicos de lo bello y hacen que sólo tenga en cuenta las condiciones del sujeto, o sea las intelectuales, emocionales y fisiológicas. El

punto de vista de la ESTÉTICA griega fue el aspecto objetivo, ontológico y metafísico de la belleza.

(Diccionario Enciclopédico Salvat, 1962, Vol. 5, pp. 564 – 565)

Se llevará a cabo una comparación entre la estética de los videoclips correspondientes a los conjuntos musicales nombrados anteriormente y algunas obras de arte realizadas por artistas que pertenecieron al movimiento surrealista. El surrealismo se origina en 1924 con la publicación del Primer Manifiesto Surrealista, escrito por André Breton. Diversos artistas se añaden a esta corriente, como: Louis Aragon, Antonin Artaud, Jacques Baron, Joe Bousquet, Jacques-André Boiffard, Jean Carrive, Rene Crevel, Salvador Dalí, Robert Desnos, Paul Éluard, Max Ernst, René Magritte, André Masson, Joan Miró e Yves Tanguy, entre otros. Este movimiento comienza siendo literario y posteriormente cambia, cuando se añaden artistas de diversos campos, como la pintura, la escultura y el dibujo. André Breton se consagra como el líder de este grupo. Los surrealistas se caracterizan por darle importancia a los sueños, muchos de ellos realizan obras a partir de lo onírico. Si bien existen artistas de distintas disciplinas, y de diversas épocas, que se han inspirado en los sueños, lo que los diferencia de los artistas surrealistas es el contexto temporal, social, económico, político y cultural, ya que se debe tener en cuenta que el surrealismo se origina entre dos Guerras Mundiales, la Primera Guerra Mundial que se extiende entre 1914 y 1918 y la Segunda Guerra Mundial que abarca la franja temporal comprendida entre 1939 y 1945.

Fue el literato francés André Breton, seguidor de las teorías psicoanalíticas de Sigmund Freud, quien firmó en 1924 el primer Manifiesto Surrealista, según el cual, la función del arte es expresar lo que se esconde en el inconsciente a través de procesos de “automatismo psíquico puro”. El artista deja, pues, vagar los pensamientos, anula los frenos inhibitorios y recoge ideas, palabras e imágenes que relaciona en asociaciones libres y casuales. (Uzzani, 2009, p. 39)

En este Ensayo se decide investigar acerca de la estética de los videoclips de Floria Sigismondi y mencionar ciertos elementos característicos de algunas obras que corresponden al Movimiento Surrealista, tales como: los tonos empleados en las pinturas, los diversos individuos, la presencia de seres y de objetos en las distintas obras, que pueden ser reconocidos en el contenido de los clips de los conjuntos musicales nombrados anteriormente. Se consultarán textos de: Aumont (1992), Chion (1993) y Sanchez Biosca (1996), entre otros. Este Proyecto de Graduación se escribe con el propósito de que pueda llegar a ser una herramienta útil, en la cual se reflexionará y se espera arribar a conclusiones destinadas a diferentes estudiantes y personas interesadas en conocer acerca de la estética de los videoclips de Floria Sigismondi.

En el Capítulo uno se definirá el concepto de imagen y el de sonido. Se consultarán las definiciones realizadas por: Feldman (1996), Fernández Díez y Martínez Abadía (1999) de ambas palabras.

El capítulo dos estará compuesto por las distintas definiciones del término videoclip, realizadas por Landi (1992), Machado (2000) y Darley (2003). Por otra parte se distinguirán las cualidades de los mismos.

En el capítulo tres se realizará una descripción general de la composición de los videoclips dirigidos por Floria Sigismondi. En cada subcapítulo, se procederá a hacer un análisis de cada videoclip correspondiente a los conjuntos musicales citados anteriormente.

El capítulo cuatro se compone de una descripción del movimiento surrealista nacido en Francia. Se analizarán determinadas obras de artistas pertenecientes a esta corriente de arte.

En el Capítulo cinco se destacarán las características principales de diversas obras de integrantes del Surrealismo. Se procederá a realizar una comparación entre los videoclips

de Floria Sigismondi, el cine, la pintura, y las esculturas de artistas pertenecientes a dicho movimiento de arte.

Capítulo 1 – Ensamble de imagen y sonido

1.1 - La imagen

Si se analiza la etimología de la palabra imagen, se puede apreciar la presencia de dos vocablos, en primer lugar *imago* del latín, y en segundo caso, *eikon* de proveniencia griega. En ambas raíces, se hace referencia al concepto de semejanza, reproducción y representación de algo.

Según Moles (1981b, p. 20), citado en Zunzunegui (1995) la imagen es un soporte de la comunicación visual en el que se manifiesta un fragmento del universo perceptivo y que extiende su duración en el transcurso del tiempo. Dicho autor, realiza una clasificación de las características de las imágenes. En primer lugar, el grado de figuración, es decir, de representar un elemento o ser conocido; por otra parte, el grado de iconicidad; la complejidad, esto hace referencia a la totalidad de los elementos que la conforman y la facultad del individuo; el tamaño, las distintas cualidades técnicas tales como la nitidez, el contraste, la iluminación; los colores empleados; el grado de normalización que se relaciona con el trabajo de copiado múltiple y difusión; y por último la dimensión estética.

La visión humana tiene una característica particular, la persistencia retiniana. El ojo capta los estímulos luminosos a través de la retina, llegando de esta forma a los centros cerebrales. Las imágenes permanecen en la retina un quinto de segundo, borrándose lentamente. La corta duración de este proceso de la visión, hace que sea imperceptible dicha acción en la apreciación de la realidad.

Las filmadoras captan una serie de imágenes de un acontecimiento de la realidad, de manera progresiva. Dichas fotos corresponden a un intervalo de la acción registrada. Entre dos fotografías consecutivas se origina un corte, que es inapreciable debido a la permanencia de éstas en la retina.

La cadencia de la sucesión de imágenes en la ventanilla de filmación o cuando son proyectadas es en general de veinticuatro cuadros por segundo. En el cine mudo, la velocidad del paso de fotos era de dieciséis.

Las características de la persistencia retiniana, fueron estudiadas previamente al origen del espectáculo cinematográfico. Dicha acción fue posible como resultado de determinados inventos, efectuados en diversos países por especialistas de disciplinas variadas.

Feldman (1996) menciona a Nicéforo Niepce, quien realiza una de las primeras fotos en 1823, empleando material de baja sensibilidad, que en aquel entonces requería de catorce horas para poder captar una imagen. John Ayrton Paris y William Henry Fitton, en 1825, crean el taumatropo. Este objeto consiste en un círculo, que tiene dos dibujos diferentes en sus lados opuestos. Cuando se gira dicho disco, las dos representaciones se superponen y como resultado de la persistencia retiniana se percibe una sola imagen.

A comienzos de 1840, se reduce el tiempo de toma de las fotos a veinte minutos, mediante negativos de más alta sensibilidad. De esta forma, se hace posible tomar los primeros retratos de personas que permanecían quietas durante ese lapso de tiempo. A medida que pasaron los años, ese tiempo comienza a disminuir.

Entre 1872 y 1878, Feldman (1996) menciona a Eadweard Muybridge, quien desarrolla un procedimiento para captar las diferentes posiciones de caballos mientras se desplazan. El método se basa en una batería de veinticuatro cabinas con equipos fotográficos. Cada dispositivo es obturado a través de un hilo dispuesto a lo largo de una pista, fijándose en un muro. El animal en movimiento, rompe cada hilo de manera consecutiva, permitiendo la captura de una imagen por vez.

En 1888 William Kennedy Laurie Dickson elabora el kinetógrafo, y registra la primera película en celuloide, *Fred Ott's Sneeze* (conocido como El estornudo de *Fred Ott*).

Dickson, 1894.) en la cual se muestra a un hombre arrojando aire proveniente de sus pulmones. El filme está compuesto por una toma estática que dura aproximadamente seis segundos. En 1894, Thomas Edison y William Kennedy Laurie Dickson, emplean el kinetoscopio, que es un tipo de caja con un visor a partir del cual un observador puede apreciar una película de corta duración, mediante el pago de un arancel.

El 28 de diciembre de 1895, en el *Café des Indiens de París*, Auguste Marie Louis Nicholas Lumière y Louis Jean Lumière, dos hermanos franceses, desarrollan las primeras proyecciones públicas con el cinematógrafo. De esta manera, se considera a esta fecha como el nacimiento del cine mudo. Sus películas consisten en una toma ininterrumpida, con cámara fija, de un acontecimiento de la realidad, en la cual se puede apreciar el movimiento de los personajes y objetos que forman parte de estos filmes. Los rollos de las películas que utilizan en ese momento tienen una duración de un minuto.

En el filme *L'arroseur arrosé* (conocido como *El regador regado*. Lumière, 1895.), se muestra una escena cómica de ficción, empleando un solo plano general, con cámara fija. Un jardinero está regando plantas y un personaje entra en el cuadro, se acerca hacia el trabajador, y coloca su pie en la manguera, impidiendo de esta forma el paso del agua. Debido a que no salía líquido por el conducto, el jardinero mira por el extremo de la misma. En ese instante, el hombre quita su pie de la manguera y el trabajador se moja el rostro. Luego lo persigue y lo golpea. Finalmente el bromista se retira de la escena y el jardinero continúa haciendo su labor. Es importante mencionar que en esta película se puede apreciar el cuerpo entero de los actores en el cuadro.

La película *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat* (conocida como *La llegada de un tren*. Lumière, 1896.) presenta un trayecto corto de recorrido que realiza un ferrocarril a la estación de una Ciudad. Los individuos presentes en la terminal, esperan hasta que frene el mismo y comienzan a caminar en distintas direcciones. Los pasajeros descienden del

transporte y algunas personas que estaban esperando, ayudan a otras a bajar niños y maletas. Se emplea un plano general en el cual no se producen movimientos de cámara.

En el caso del filme *Le Repas de bébé* (conocido como *El desayuno del bebé*. Lumière, 1895.) se muestra a Auguste Marie Louis Nicholas Lumière, su esposa, Marguerite y su hija, Andrée, comiendo y tomando una taza de té. En esta película, la cámara permanece inmóvil, y se aprecia un plano medio conjunto de los tres personajes. Se denomina plano medio conjunto cuando se presenta en el cuadro: el rostro de dos o más personajes, los hombros y se extiende hasta la cinturas de los mismos. En general se emplea dicho tipo de plano para mostrar detalles de la escena, que podrían llegar a ser imperceptibles en caso de utilizar un plano general. Se pueden apreciar los gestos de los personajes, el espacio, y las acciones que acontecen en la tomas.

El filme *La sortie des usines Lumière à Lyon* (conocido como *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon*. Lumière, 1895.) muestra una puerta abierta, y gente saliendo de una construcción. Algunas personas se van para la izquierda del fuera de campo, y otras para la derecha. El término fuera de campo se refiere a aquellos elementos que están presentes más allá del encuadre, es decir, lo que el espectador presume que podría llegar a existir a los alrededores del espacio captado por la filmadora, y lo determina por la visión y audición de la escena o del conjunto de ellas. Por ejemplo, en el caso de un perro que ladre y que no se visualice en el cuadro, el animal en este caso estaría fuera de campo. Siguiendo con la película de Lumière, la cámara se encuentra posicionada de manera centrada y perpendicular teniendo en cuenta la puerta de la fábrica, además permanece inmóvil. Al finalizar la película, se puede apreciar la presencia de una carroza con dos caballos que se dirigen hacia donde está ubicada la cámara. Se emplea un solo plano general en el filme.

En 1895, Georges Méliès, un ilusionista, mago, actor y director del teatro *Robert Houdin*, queda impactado al ver la proyección de los hermanos Auguste Marie Louis Nicholas y

Louis Jean Lumière en el *Café des Indiens* de París. Se interesa por comprar la cámara filmadora, los hermanos Lumière se niegan a hacerlo. Sin embargo, tiempo más tarde adquiere el aparato pagándole a William Paul, un óptico de Londres.

Méliès citado por Feldman (1996, p. 27) afirma: Nos encontrábamos, (...) otros espectadores y yo, en presencia de una pequeña pantalla parecida a la que nos servían para proyecciones fijas, y al cabo de unos instantes una fotografía inmóvil que representaba la plaza Bellecour de Lyon apareció proyectada. Un poco sorprendido, tuve apenas tiempo de decir a mi vecino: ¡Y para ver proyecciones se nos molesta! ¡Las hago desde hace diez años! Terminaba apenas esta frase cuando un caballo tirando un carro, se nos puso en marcha hacia nosotros, seguido de otros vehículos, luego de transeúntes, en una palabra, toda la animación de la calle. Ante ese espectáculo nos quedamos con la boca abierta, estupefactos, sorprendidos más allá de toda expresión.

Las primeras filmaciones de Georges Méliès, se parecen a las que hacían los hermanos Auguste Marie Louis Nicholas y Louis Jean Lumière. Más tarde, Georges Méliès comienza a hacer historias de género fantástico, en las cuales el esquema que empleaba para filmar consistía en una cámara inmóvil, posicionada en forma frontal con respecto al espacio en el cual se desarrollaba la acción, la utilización de decorados pintados y telas, y la caracterización de personajes, que se asemejaba a la de los actores de teatro de esa época.

En uno de los rodajes de Méliès, se produce una detención de la cámara filmadora, debido a una falla en el sistema que no permitía el avance de la película, y luego, se continúa el registro de cuadros continuos. Como resultado, cuando Méliès proyecta ese filme, se percata de una sustitución que se provoca en la sucesión de imágenes en la que por ejemplo, en un cuadro que aparecía una mujer, luego, figuraba un hombre. De esta manera, se origina uno de los primeros trucos cinematográficos, que a partir de ser

descubierto accidentalmente, comienza a ser usado por este director. La primera película en la que puede apreciarse este efecto es en: *L'Escamotage d'une dame chez Robert Houdin* (conocida como *La desaparición de una dama*. Méliès, 1896.), en la que, Georges Méliès, actor principal, abre una puerta que forma parte del decorado, ingresa a un espacio, y luego lo hace una mujer con vestido largo, llamada Jeanne d'Alcy. La señora se sienta en una silla de madera, Georges Méliès cubre el cuerpo de la misma con una manta, luego la quita, y el personaje no está en el lugar que estaba. Más adelante, el protagonista realiza un hechizo, y en consiguiente se muestra una calavera sobre la silla en la cual estaba sentada anteriormente la persona. Después, Georges Méliès cubre al esqueleto con una manta, y como consecuencia se presenta la dama sentada. Por último los dos se toman del brazo, saludan mirando a la cámara y se retiran por la misma puerta por la que entraron. En este filme la cámara permanece inmóvil y se emplea un plano general, que permite visualizar el cuerpo entero de los personajes, el decorado y la utilería.

Georges Méliès filma numerosas películas que pertenecen al género de la fantasía. Se pueden apreciar en sus obras innovaciones como: la sustitución, explicada en el párrafo anterior; la sobreimpresión; el uso de maquetas de gran escala como en: *À la conquête du pôle* (conocida como: *La conquista del Polo*. Méliès, 1912.); la utilización de fundidos encadenados como por ejemplo en: *Le Roi du maquillage* (conocida como *El Rey del maquillaje*. Méliès, 1904.) que muestra al director cambiar su apariencia física mediante ésta técnica; la coloración realizada manualmente de las películas, como en: *Le voyage à travers l'impossible* (conocida como: *Viaje a través de lo imposible*. Méliès. 1904.) la multiplicación de un mismo personaje o de partes de un individuo en: *L'homme à la tête en caoutchouc* (conocida como *El hombre de la cabeza de goma*. Méliès, 1901.), en la que Georges Méliès, protagonista del filme, saca una duplicación de su cabeza de una caja, la coloca sobre una mesa, y a través de un fuelle, aumenta y disminuye el tamaño de esa parte de su cuerpo. Para lograr el efecto de agrandamiento y achicamiento de su

cabeza, mantiene la cámara inmóvil, se acerca hacia la cámara y se aleja, para crear la sensación de que esa parte de su cuerpo sufre modificaciones de tamaño.

A comienzos del siglo 20, Edwin Stanton Porter, un cineasta estadounidense, se inspira en sucesos que ocurren en Estados Unidos y filma una serie de películas en las que intenta mostrar las costumbres de los norteamericanos. En 1902 realiza el filme: *Life of an american fireman* (conocida como *La vida de un bombero americano*. Porter, 1902) que se diferencia de otras películas hechas en aquel entonces, por las técnicas aplicadas en el desarrollo de la misma. En primer lugar, el emplazamiento de la cámara que aplica este director, es distinto si se lo compara con la forma en la que lo hacían: Auguste Marie Louis Nicholas, Louis Jean Lumière y Georges Méliès, ya que varía la posición del aparato, lo desplaza hacia el costado derecho o izquierdo con respecto a la ubicación de los personajes. Siguiendo con la filmación, se pueden apreciar movimientos de cámara en algunas tomas, como por ejemplo: cuando se muestra el trayecto de una carroza con personas. Otra de las características de esta película, es la utilización de algunos fundidos encadenados como transición entre una toma y la siguiente. Es importante enfatizar que los personajes desarrollan una serie de acciones para cumplir con un objetivo, en este caso rescatar a una mujer y a una niña de un siniestro. Por último es importante enfatizar que las escenas se desarrollan tanto en locaciones interiores como exteriores. El término locación se emplea para designar a aquellos lugares físicos en los cuales se desarrollan las acciones que componen un largometraje o cortometraje determinado.

Según Jacobs (1939, p. 37): Repasando la colección de viejas películas de Edison en busca de escenas adecuadas como inspiración para un nuevo argumento, Porter encontró gran cantidad de films sobre las actividades de los bomberos. En vista de que éste parecía ser un tema que disfrutaba del favor popular, se decidió por él. Pero necesitaba una idea central, un incidente que permitiese mostrar a los

bomberos en acción (...) Porter trazó al fin una línea que llamaría la atención por su novedad: una madre y un niño sorprendidos por el fuego en el interior de un edificio, salvados en el último momento por el equipo de bomberos.

La película *Life of an american fireman* (conocida como *La vida de un bombero americano*. Porter, 1902) se inicia con la toma estática de un hombre sentado en una silla, dormido, que está soñando con una mujer que recuesta a una niña en una cama y le da un beso en la mejilla. Es importante enfatizar que en este caso, las imágenes correspondientes al sueño del señor, se incorporan en el sector derecho y superior de la pantalla, contenidas en un redondel, conocido como círculo de sueño, mediante la técnica de sobreimpresión. El individuo se despierta, se levanta de la silla. Luego se muestra un plano detalle de una alarma que es accionada por una persona. Más tarde, se puede ver a un grupo de bomberos acostados en distintas camas, que se levantan y se arrojan por un tubo metálico. Esos hombres, se suben a una serie de carrozas y se trasladan hasta una casa. Una mujer agita sus brazos detrás de una ventana, y se puede ver cómo se prende fuego ese hogar. Los bomberos colocan una escalera hacia el lugar del incidente, y finalmente uno de ellos rescata a la mujer y a una niña.

En 1903, Edwin Stanton Porter se consagra como uno de los creadores del género *western*, con la dirección de la película: *The Great Train Robbery* (conocida como *Asalto y robo al tren*. Porter, 1903.). Este filme se caracteriza por la sucesión de una serie de acciones, que se desarrollan para cumplir un objetivo determinado. Con respecto a la posición de la cámara, ésta no permanece inmóvil en el momento de captar imágenes, sino que varía de una toma a otra. Es importante mencionar que se utilizan tanto locaciones exteriores como interiores a lo largo de la película cinematográfica. En la sucesión de escenas, cada una de ellas se desarrolla en un espacio y un tiempo diferente de la antecesora. Al comienzo de la historia, se muestra cómo cuatro ladrones logran subir a un ferrocarril y se enfrentan con diferentes personas mediante la utilización de

armas de fuego. En una escena en la que se produce una pelea entre un malviviente y un conductor, se utiliza un muñeco de tela como sustitución del personaje, debido a que el maleante lo toma con sus manos y lo arroja del transporte en movimiento. Después de que los malhechores sustraen las pertenencias a los pasajeros, descienden del tren, cargando las bolsas con las posesiones de los individuos damnificados. Por último se produce un enfrentamiento con pistolas, entre los ladrones y un conjunto de hombres. La película finaliza con un primer plano de un señor disparando proyectiles con un revólver, apuntando al visor de una cámara, emplazada de manera frontal y centrada con respecto al hombre. En el filme *Goodfellas* (conocida como *Buenos muchachos*. Scorsese, 1990.) se incluye una escena de similares características a la de Edwin Stanton Porter. En este caso, uno de los personajes de la historia, llamado: Tommy De Vito, interpretado por: Joe Pesci, en el desenlace, dispara mirando hacia la filmadora. Se denomina desenlace, en este caso, al acto tercero de una película en la cual las dificultades que surgen lo largo de la historia, se resuelven o no.

David Wark Griffith, actor estadounidense del teatro de Louisville y vendedor de libros, logra ascender a director, y entre los años 1908 y 1913 filma una serie de películas para Biograph Company. Una de las más importantes es *The birth of a Nation* (conocida como *Nacimiento de una Nación*. Griffith, 1914.) que tiene una duración de tres horas y logra distinguirse de otras películas realizadas hasta ese entonces porque: realiza variaciones en el tipo de plano, es decir, incorpora planos medios, primeros planos y planos detalle, entre otros. Esto no lo hace por razones de emplazamiento, sino por cuestiones dramáticas, por ejemplo para mostrar las expresiones de los actores, los detalles de un elemento en particular que tuviera importancia en una toma determinada de una película. Además se pueden apreciar distintas angulaciones de la cámara. Se entiende por angulación de cámara al punto de vista empleado para registrar una toma determinada. De esta forma, mediante la muestra de detalles de la escena y de los personajes, los espectadores cuentan con la información necesaria para comprender el desarrollo de la

historia. Una de las técnicas que utiliza en esta película y también en por ejemplo: *Intolerance* (conocida como *Intolerancia*. Griffith, 1916.) es el montaje paralelo, que consiste en mostrar diferentes acciones que se desarrollan en espacios y tiempos cinematográficos diferentes, que conservan algún tipo de relación, como puede ser de tema, y son exhibidas en un orden determinado con el objetivo de captar la atención y lograr cierto suspense en el espectador. El término suspense se refiere a la tensión que se genera en el público por la información o falta de la misma, en referencia a lo que puede llegar a suceder o no a lo largo de una película determinada, y el director lo logra mediante el uso de diversas herramientas.

The birth of a Nation (conocida como *Nacimiento de una Nación*. Griffith, 1914.) se muestra la amistad de dos familias, por un lado: Cameron, de Carolina del Sur y por el otro: Stoneman, provenientes de Pennsylvania, y el posterior enfrentamiento que se desencadena con La Guerra Civil de Estados Unidos. Dicha Guerra se extiende entre los años 1861 y 1865, en la que 23 millones de habitantes se enfrentan con 5 millones de personas. La rivalidad se da porque los nortefños eran progresistas y estaban a favor de los cambios económicos y sociales, por el contrario, los sureños, avalaban la continuidad de la esclavitud. En 1863 Abraham Lincoln decretó la libertad de los esclavos, y cuatro años más tarde, la Guerra finalizó.

La película *Intolerance* (conocida como *Intolerancia*. Griffith, 1916.) trata de cuatro historias que se muestran de manera alternada, mediante el montaje paralelo. Se pueden apreciar cuatro sucesos diferentes, uno ambientado en Babilonia para el cual, Walter Hall, un escenógrafo de teatro diseñó un decorado que medía 70 metros de altura y 1600 metros de profundidad, con la ayuda de un carpintero llamado Huck Wortman. Por otra parte, se ve la persecución y crucifixión de Jesús. También, se muestra una huelga de trabajadores ambientada a principios del siglo 20. Por último, se presenta la masacre del Día de San Bartolomé que se produce el 23 de agosto de 1572 en Francia, ocasionada

por el enfrentamiento de católicos y hugonotes, es decir, personas que en Francia apoyaban la doctrina de Calvino.

Analizando películas del cine mudo, se puede establecer que las mismas suelen estar acompañadas por música proveniente de instrumentos que componen una orquesta o simplemente por un piano. Con respecto al aspecto de las imágenes que componen los distintos filmes, algunos de ellos están virados, es decir coloreados a través de un proceso, que no podía ser incorporado en las películas sonoras, debido a que las sustancias químicas empleadas quedaban impregnadas en la totalidad del material sensible, incluyendo la banda sonora. El 6 de agosto de 1926 se celebra el comienzo del cine sonoro. Con la incorporación del sonido en las películas, se producen una serie de cambios, en el modo de actuación de los actores, de filmación, etcétera, que se explicará en el siguiente subcapítulo.

Con respecto a la sucesión de imágenes que componen un filme, es necesario definir el término montaje, esta tarea consiste en ordenar las piezas que componen el largometraje o cortometraje, con un fin determinado, hasta obtener la versión final de la pieza. Bazin define el término montaje de la siguiente forma: “La creación de un sentido que las imágenes no contienen objetivamente y que procede únicamente de sus mutuas relaciones”. (1966, p. 124). Tanto las películas de Sergei Mikhailovich Eisenstein, como de Lev Kuleshov, no exponen un suceso, sino que aluden al mismo. Es importante enfatizar que para lograr captar el significado de una escena determinada, se debe poner atención en la disposición de los distintos elementos del largometraje o cortometraje, más que en lo que contiene cada fragmento. A través de diversas combinaciones de las tomas que componen un filme, se puede sugerir una idea determinada, como en el experimento que realiza Lev Kuleshov, al que denomina efecto Kuleshov, en el que yuxtapone el rostro de un actor llamado Iván Motjukin, a la de un plato de sopa, luego la de una mujer en un ataúd y por último la de una nena con un juguete, entonces el procedimiento

consistía en que el espectador captaba distintas ideas, según los planos que antecedían o sucedían a la de la cara del actor, que mantenía el mismo tipo de expresión a lo largo de la toma. Bazin admite que: “El sentido no está en la imagen, es la sombra proyectada por el montaje sobre el plano de la consciencia del espectador.” (1966, p. 125).

Bedoya y León Frías (2003, p. 241) definen el término de montaje de la siguiente manera: “Todo film nace de la selección, combinación y estructuración de encuadres dispuestos de acuerdo con un orden y un tiempo. El montaje es la operación que permite lograr esa organización”. Mediante el guión se logra planificar la filmación, y una vez finalizado el rodaje, en la etapa de post producción, el director puede llegar a realizar variaciones por ejemplo: en la duración de las tomas, en la incorporación de ciertos fragmentos, u otras opciones, que no estuviesen especificadas en el guión. El realizador, escoge los encuadres que más se adaptan a sus propósitos, por razones dramáticas, narrativas, u otras y los articula mediante el montaje. El proceso de empalme, se basa en la adición de piezas del filme siguiendo una lógica concreta, en la que cada variación que se produce en la sucesión de tomas, tiene como fin orientar o desorientar al espectador, según lo planteado por el director y su equipo de trabajo. Las distintas tomas que componen una película, tiene diferentes temporalidades y extensiones. El montajista es el encargado de ordenar y realizar variaciones en los fragmentos que componen un filme determinado, siguiendo un orden especificado, también deberá descartar las tomas que no se incorporarán en el largometraje o cortometraje y añadir las que son necesarias. Hay dos elementos fundamentales que se deben tener en cuenta en la realización de un filme, por un lado, la continuidad y por el otro, la progresión narrativa. Para lograr conservar la continuidad en una película se deben tener en cuenta algunos elementos: por ejemplo en el caso de que en una toma ya sea en un interior o en un exterior, se presente a un personaje, con un fondo determinado y una flor en su mano, y en la siguiente toma se pretenda visualizar al mismo personaje, en ese espacio dado, con el objeto cayendo de su mano; una de las maneras de lograrlo podría ser empleando un plano general del

personaje realizando dicha acción, en el que se pudiera ver la totalidad o parte del lugar. También la iluminación, la vestimenta y los accesorios de los personajes, la escenografía, la utilería, los rodados, y todos aquellos elementos que estén presentes en una toma y que necesiten ser mostrados en la siguiente, deben poder ser identificados por el público, para que no se perciban cambios notables que podrían llegar a desorientarlos. La progresión narrativa según Feldman (1996, p. 147) comprende cuatro etapas que pueden o no seguir un orden lineal, la primera de ellas se denomina: introducción expositiva, que es el inicio de la película, suelen incluirse los siguientes componentes: la presentación de los personajes, los ambientes, los espacios en los que se desarrollarán las acciones, la época, y la presentación del conflicto que va a mostrarse a lo largo del filme. En segundo lugar, se encuentra la progresión o desarrollo y articulación del conflicto, que es la rivalidad que se da entre el protagonista y el antagonista, entre el medio ambiente y el personaje, y todos aquellos elementos de la acción que se enfrentan. En tercer lugar, la culminación del conflicto, que se refiere al fin del problema amoroso, de los obstáculos sociales, técnicos, o de cualquier índole, y a la tensión dramática, entre otros. Por último, se encuentra el desenlace del conflicto, que es la resolución o no del conflicto planteado en la película.

Un encuadre cinematográfico es el espacio captado por una filmadora en una toma determinada. En el desarrollo del rodaje, se filman las acciones desde distintos ángulos, empleando diversas distancias, utilizando lentes diferentes, y también moviendo la cámara. Posteriormente, se seleccionan tomas y se procede a unir las unas a otras. Uno de los objetivos del montaje, es el de poder dar la impresión de que existe un movimiento continuo en una película. La compaginación se sustenta mediante la preparación de un guión técnico, conocido como *découpage*, que cuenta con un desglose de las acciones que van a filmarse. El guión técnico incluye una gran cantidad de elementos que son necesarios para tener en cuenta a lo largo de todo el proceso de filmación. En éste se incorporan las siguientes especificaciones: el número de secuencia, de escena y de

plano, luego se describe el tipo de plano que va a hacerse, es decir el encuadre que se elige teniendo en cuenta a la figura humana, cuyas variantes son: el primer plano: utilizado para los rostros, los planos medios: para la cara y puede abarcar hasta la cintura, el plano americano: que incluye desde la cabeza hasta las rodillas del personaje, y es uno de los más usados en los *westerns*, debido a que permite la visualización de las armas que portan los personajes, por último el plano general: en el que se puede vislumbrar gran parte del espacio en el que se desarrollan las acciones, y el entorno de las personas. También se describe en el guión técnico el tipo de locación, es decir si se trata de un interior o exterior, si es de día o de noche, y el espacio, por ejemplo: Habitación de Lucas. Además se especifica el tipo de angulación de la cámara, es decir el punto de vista físico desde el que la filmadora capta imágenes en relación con un sujeto o un objeto, y está dado por una altura determinada de la cámara con respecto a la mirada de un individuo particular. Los distintos tipos de angulaciones de cámara son: normal, en el que el registro de imágenes se produce a la altura de los ojos del personaje o de los personajes de una toma dada, y en el caso de ser con respecto a una pieza determinada, la cámara no debe estar inclinada en ninguna dirección; picada: la filmadora se encuentra ubicada en una posición superior con respecto al personaje o a un elemento determinado, y se presenta inclinada hacia la parte inferior del sujeto o de la pieza; contrapicada, en la que la cámara se emplaza inclinada hacia arriba, y se utiliza con frecuencia para generar una sensación de superioridad, en la que la imagen se percibe de manera distorsionada; nadir, la cámara está ubicada abajo del personaje u objeto; cenital, en el que la filmadora se emplaza de manera perpendicular con respecto al sujeto o al elemento; y por último, aberrante: en el que el punto de vista de la filmadora está curvado con respecto al eje horizontal, hacia la izquierda o la derecha del personaje o del objeto. El guión técnico también debe incluir los tipos de movimiento de cámara, que pueden ser: los panorámicos, que consisten en la rotación de la filmadora sobre su mismo eje, y se clasifican en: horizontales, diagonales o verticales; también existe el

travelling, en el que la cámara es desplazada de un lugar a otro, esto puede lograrse mediante la utilización de rieles que permiten moverla. Existen herramientas que facilitan la realización de algunos movimientos de cámara, una de ellas es la grúa, el steadycam que consiste en un accesorio que se coloca sobre el cuerpo del camarógrafo para posibilitar el transporte del aparato, y por último está el carro de travelling, entre otros. Los diferentes tipos de objetivos a utilizarse, deben estar especificados en el guión técnico, y pueden ser: normales, teleobjetivos, gran angulares y zoom. Los normales son los que tiene una distancia focal equivalente a la diagonal del negativo empleado. Los teleobjetivos son los que poseen una distancia focal superior al doble de un objetivo normal, tienen un pequeño ángulo de cobertura y poca profundidad de campo, en las que no suelen apreciarse deformaciones de los personajes u objetos presentes en la toma. Los gran angulares se caracterizan por una distancia focal menor a la de los normales, cuyo ángulo de cobertura puede llegar a los 180°, y permiten percibir deformaciones en los elementos que componen el plano. Por último, el zoom es aquel cuya distancia focal es variable, en muchas ocasiones genera en el espectador la sensación de alejamiento o acercamiento de un personaje o de un objeto a la pantalla. En el guión técnico se describirán las acciones que realizan los personajes, los diálogos, los sonidos, los efectos especiales, y todas aquellas aclaraciones técnicas y artísticas necesarias para llevar a cabo el rodaje de una película.

En el ensamblaje se produce la disposición de la estructura de una película. La yuxtaposición de planos permite la creación de escenas, que son dispuestas teniendo en cuenta la unidad dramática de espacio y tiempo; en las secuencias, esto se da en ocasiones a través del principio de la unidad de acciones. El montaje cuenta con la articulación de encuadres. La unión entre los encuadres se produce a través de la transición directa por corte, o por técnicas ópticas o fotográficas, que se realizan para indicar un cambio espacial o temporal.

La transición más empleada entre toma y toma es la del corte seco, en la cual el pasaje de un encuadre a otro, se produce de manera directa, sin que sea necesario el empleo de técnicas ópticas de enlace. Este tipo de corte, alude a los casos en los que hay una cierta continuidad en la acción que no es entorpecida. El corte seco ordinario, genera una transición natural y suave entre dos encuadres consecutivos. La yuxtaposición de las representaciones conserva entre éstos una relación de tamaño, lógica de la narración y por último de la escala. Entre un fragmento y el siguiente, si se produce una disyunción de tiempo y espacio, el vínculo de causalidad se asegura a través del montaje seco ordinario. El corte seco es una de las maneras que se emplean para realzar el pasaje de un encuadre al próximo. Se posibilita el empleo de efectos ópticos, marcas que indican el paso entre dos elementos y signos de una variación de tiempo y de espacio.

El fundido encadenado, es una transición que consiste en el encabalgamiento de dos imágenes consecutivas. Entretanto una de las imágenes se desvanece de manera progresiva hasta lograr desaparecer, la siguiente aparece hasta sustituir a la primera. Se lo suele emplear en algunas ocasiones para las elipsis espacio-temporales, tanto en cine, como en televisión y en videoclips.

El fundido en negro es uno de los métodos de transición o de paso que se emplea con frecuencia. En este caso, la tonalidad oscura, opaca paulatinamente el plano hasta finalizar en el negro total que puede apreciarse durante unos instantes en la pantalla. También se emplea el fundido a blanco, que consiste en el mismo procedimiento que finaliza con la percepción del color blanco. Se aplica una u otra opción de acuerdo a las decisiones tomadas con respecto al largometraje o cortometraje.

El empalme o corte es la manera de realizar transiciones entre encuadres. Dicha articulación genera vínculos de sentido en relación con las magnitudes de tiempo y espacio asociadas por el montaje.

Bedoya y León Frías (2003) realizan una lista con los distintos tipos de articulaciones que se emplean: En primer lugar, la articulación dada entre dos encuadres en los que se manifiesta una persistencia del espacio y del tiempo. En este caso es importante enfatizar que los encuadres se encuentran ajustados, unidos. En segundo lugar, entre dos encuadres consecutivos, se reduce la magnitud temporal de la acción, y se conserva la espacialidad. Este tipo de articulación, permite resumir el tiempo real de lo que acontece en un proyecto, manteniendo el espacio dado. Como tercer caso, cuando al variar el encuadre, se supone otra forma de discontinuidad de tiempo, pero no de espacio. Este método se emplea para representar los retrocesos temporales, que pueden incluir grandes o pequeños períodos de tiempo, de pocos segundos o minutos. El *flash back* es el método narrativo que posibilita realizar una regresión a un suceso del pasado que tiene relación con un acontecimiento representado. Pretende restablecer el pasado del acto, mediante un encuadre, un conjunto de secuencias que se yuxtaponen, o una escena. Otro caso, es el de la figura de anticipación, más conocida como *flash forward*, en la que la representación hace referencia a la presentación de un suceso futuro que mantiene una concordancia con los hechos que pueden visualizarse. La cuarta posibilidad, consiste en aplicar una variación del encuadre manteniendo una cierta continuidad de tiempo, pero quebrando la unidad espacial. Se la conoce como montaje alterno, cuando se representan dos situaciones determinadas, en las cuales el espectador percibe como simultáneas dos situaciones que pueden llegar a desencadenarse en lugares diferentes. El quinto caso, se produce cuando se realiza una alteración del encuadre, que genera una ruptura de la continuidad del tiempo y el espacio. Algunos videoclips, y películas de vanguardia emplean esta técnica.

Entre 1930 y 1940, se produce en una gran cantidad de países y sobre todo en América, una expresión particular en cuanto al lenguaje del cine. En Hollywood, se destacan los siguientes géneros: el burlesco, de película musical, la comedia, el policial, el drama, el *western*, el de fantasía, y el de terror. El cine francés, se ubica en el segundo lugar con

respecto a los más destacados durante los diez años comprendidos en esta franja temporal. Algunos franceses desarrollan una tendencia denominada realismo negro o poético, los más importantes directores son: Jean Renoir, Jacques Feyder, Julien Duvivier y Marcel Carné.

En 1938, la mayoría de las películas están compuestas por una progresión de tomas, alrededor de las 600. Una de las técnicas que se emplea es el del plano-contraplano, que consiste por ejemplo en registrar a los personajes que hablan de manera alternada. Por el contrario, William Wyler y Orson Welles, desarrollan la técnica de planificación en profundidad. En la película *Citizen Kane* (conocida como Ciudadano Kane. Welles, 1941.) se puede apreciar el empleo de la profundidad de campo que permite mostrar distintas escenas en un único plano. Los efectos dramáticos se obtienen con el deslizamiento de los personajes dentro del plano. Es importante enfatizar que la profundidad de campo le permite al espectador situarse en un vínculo más cercano con respecto a la imagen, diferenciándose de esta forma de la relación que tiene con la realidad.

Riccioto Canudo citado por Feldman (1996, pp. 33 - 34) afirma: “El cine toma la experiencia de la escritura y la renueva. Las letras del alfabeto son un esquema para simplificar y estilizar las imágenes que esculpieron los hombres en la época primitiva. El cine, multiplicando las posibilidades de expresión a través de la imagen, permite un lenguaje universal. El nuevo medio de expresión debe reconducir toda la figuración de la vida hacia la fuente de cada emoción, buscando la vida misma a través del movimiento.”

El filme, según Casati y Di Chio (1996), muestra un universo que le pertenece, llamado *mundo posible*, que a su vez puede o no tener relación con el mundo real. Es decir, puede seguir haciendo alusión a esa vida en particular, creando su universo propio, acercándose o alejándose a la realidad. Una película cuenta con tres etapas productivas, ellas son: la puesta en escena, la puesta en cuadro y por último la puesta en serie. Estos

tres niveles, cuentan con dos elementos importantes, el espacio y el tiempo. Siguiendo con dichos autores, nombran una serie de componentes del tiempo, ellos son: el orden, que incluye el tiempo circular, el cíclico, el acrónico y el lineal; la duración que puede ser normal o anormal; y por último, la frecuencia.

Existen tipos de representación en el cine. Caseti y Di Chio (1996) las nombran, ellas son: la analogía construida, la analogía negada y la analogía absoluta. En la analogía construida, se emplean diversos elementos para crear un sentido de la realidad, y para darla a conocer, de una forma diferente, más interesante. La analogía negada se caracteriza por alejarse de la realidad, la omite, eludiendo todo tipo de vínculo con la misma. Por último, la analogía absoluta se caracteriza por restringir la utilización de artificios y las operaciones técnicas. En este último caso, los objetos se distinguen por ser presentados con una gran evidencia.

En este subcapítulo se describe qué es la imagen, y cuáles son sus componentes. También se habla de la sucesión de imágenes que componen un largometraje o cortometraje, en el que se definen los términos de montaje, y los elementos que deben tenerse en cuenta a la hora de realizar un filme. Además se describen los principios del Cine mudo, y la evolución hasta la incorporación del sonido en las películas.

1.2 - El sonido

El sonido consiste en la propagación de una onda sonora, que se transmite a través de un medio, como el aire. Produce una sensación en el oído, que variará de acuerdo a las características del movimiento vibratorio del cuerpo.

Según Fernández Díez, y Martínez Abadía (1999, p. 196): Para que se produzca un sonido es preciso que exista un choque o una compresión que haga vibrar las moléculas de forma que esta vibración se transmita a las moléculas vecinas, las

cuales, sucesivamente, propagarán la vibración, es decir, el sonido. Según la potencia y la frecuencia de la vibración, el oído humano experimentará una u otra sensación sonora.

Miyara (2006, p. 2) afirma: “El sonido consiste en la propagación de una perturbación en el aire”. El aire está compuesto por partículas o moléculas que se encuentran en estado de reposo, es decir en equilibrio dinámico, en el cual las moléculas están en movimiento dispersas de manera homogénea dentro de un espacio determinado. Cuando se emite un sonido, las moléculas más cercanas a la fuente emisora se mueven, dando como resultado un efecto en cadena, en el cual las moléculas se empujan unas a otras, propagándose, hasta su extinción. En el caso del agua, el sonido se propaga en forma de círculos, el radio de la onda aumenta de manera sucesiva hasta extinguirse. Esto puede verse si se arroja una piedra en un líquido, las ondas sonoras se expandirán de esa forma.

El sonido se propaga a una velocidad de 345 metros por segundo a una temperatura de 23° Celsius. A diferencia del sonido, la luz recorre una distancia mayor, de 300.000 kilómetros por segundo, y cuando es percibida por el ojo humano, el aparato ocular convierte las ondas electromagnéticas en energía nerviosa, la cual se traslada mediante el nervio óptico hasta el cerebro. Según Onna (1997, p. 15): “La luz es una manifestación energética en forma de radiaciones electromagnéticas que se emiten por medio de ondas desde una fuente emisora”. Con respecto a la velocidad de la luz, cuando se produce un relámpago, un individuo percibe la luz de forma inmediata prácticamente, y puede escuchar el sonido procedente de este fenómeno, cinco segundos después de apreciarlo con la vista.

Cuando se propaga un sonido, pueden producirse dos fenómenos de acuerdo a ciertas características del tipo de onda sonoidal, del lugar, etc. Estos son: la reverberación y el eco.

La reverberación, es la prolongación que efectúa un sonido cuando la fuente sonora termina de producirlo. En este caso, la extensión del sonido dependerá del lugar en el que se propague, del tipo de construcción de la superficie, del piso del área, el techo, el tipo de pared, y de los elementos que pueden encontrarse o no en el sitio, entre otros. Un beneficio de la reverberación se origina cuando por ejemplo: una fuente determinada emite un sonido de baja intensidad y se necesita que sea escuchado por uno o varios individuos. En este caso particular, cuando la fuente que lo produce deja de hacerlo, puede ser percibido por una o varias personas, debido al aumento de la energía proporcionada por los sonidos reflejados que resultan del original, debido a la prolongación del sonido. Esta característica debe ser tenida en cuenta para construir edificios, cines, locales, estudios de grabación, etcétera, debido a que deben ser funcionales para la tarea que se desarrolla y para la acústica del lugar. En algunos casos, se hace necesario el empleo de distintos elementos, como acopladores, telas, y diversos materiales que funcionan como difusores de la reverberación no deseada, que impide una acústica adecuada. El eco, se produce cuando se percibe uno o algunos sonidos semejantes al original, en distintos momentos de un período determinado de tiempo, cuando la fuente sonora deja de producir el sonido.

La Acústica es la disciplina que se encarga del estudio del sonido en diferentes aspectos, en el control, la producción, la transmisión, recepción y audición de los sonidos. Miraya (2006, pp. 1-18) define las subdisciplinas más relevantes de la Acústica. En primer lugar, se encuentra la Acústica física consiste en: “Análisis de los fenómenos sonoros mediante modelos físicos y matemáticos”. El segundo caso corresponde a la Acústica musical que se orienta al estudio de los distintos instrumentos musicales, de los acordes, las consonancias, disonancias, las escalas, etc. En tercer lugar, la Acústica arquitectónica: “Estudio de la acústica de salas y su influencia sobre la escucha de la palabra y la música”. Siguiendo con el autor, por último: “Brevemente, la Psicoacústica se dedica a

estudiar la percepción del sonido, es decir cómo el oído y el cerebro procesan la información que nos llega en forma de sonido”.

Según Roederer, (1997, p.13) para que exista un sonido debe haber: una fuente sonora, como puede ser la cuerda de un bajo eléctrico, la tecla de un piano, las cuerdas vocales de una persona, etc., un medio a través del cual se propagará la onda sonora, y un oyente capaz de reaccionar ante los estímulos que percibe. El sonido tiene tres características importantes: la intensidad, el timbre y el tono.

En primer lugar, la intensidad es la magnitud que manifiesta la mayor o menor amplitud de la onda sonora. Es la cantidad de energía acústica de un sonido determinado que se traslada por un medio, y produce una sensación en el oído. La intensidad sonora es medida en decibeles. Los decibeles son las unidades que se emplean para describir el vínculo entre dos potencias eléctricas o acústicas. Con respecto a la intensidad sonora, existe el umbral sonoro, que es el valor mínimo de intensidad imprescindible para que una persona, con un nivel de audición normal, pueda percibir el sonido, corresponde a los 20 decibeles, y se extiende hasta los 120 decibels. El umbral de intensidad dolorosa, es aquel sonido que supera los 120 decibeles y causa dolor en la persona que lo oye. Además de generar una molestia, provoca un daño irreversible en el oído del individuo.

En segundo lugar, se encuentra el tono, es la característica que posibilita diferenciar aquellos que son graves, los medios y los que son agudos. El tono depende de la frecuencia del sonido.

La frecuencia según Miyara (2006, p. 6): “Se define como *la cantidad de ciclos por segundo*, o lo que es lo mismo, *la cantidad de perturbaciones por segundo*. Se expresa en *hertz* (Hz), unidad llamada así en honor a Heinrich Hetz, científico del siglo XIX que descubrió las ondas de radio”.

El intervalo de frecuencias audibles se comprende desde los 16 a 20 hertzios, correspondiente a los sonidos graves y llega hasta los 20.000 hertzios, que pertenece a los sonidos agudos. Los infrasonidos y los ultrasonidos, no son audibles por el ser humano. Cuando un individuo mira un videoclip, a través de la cualidad del tono de los sonidos que escucha, puede distinguir los distintos instrumentos del tema musical, como la guitarra, el bajo, la batería, el piano, el violín, la voz del cantante y la del corista, la música o los sonidos no diegéticos, etcétera. Fernández Díez y Martínez Abadía (1999, p. 207) afirman: “La música no diegética es la que no surge motivada desde dentro de la acción. Es la que se inserta en la banda sonora con objeto de conseguir unos determinados efectos estéticos o funcionales”.

Por ejemplo cuando una cuerda de guitarra es percutida, la nota se compone de distintas frecuencias que pertenecen a un tono. En este caso, se llama *fundamental* al tono que resulta de frecuencia más baja. Por otro lado, cuando las frecuencias son múltiplos exactos de la frecuencia del tono fundamental, los tonos se denominan armónicos.

En tercer lugar, está el timbre. Es una característica a partir de la cual, una persona puede diferenciar los sonidos según la fuente que lo produce. Es decir es aquello que permite que un individuo pueda distinguir una voz femenina, de una masculina; un instrumento como el bajo eléctrico de una guitarra eléctrica; un violín, de un contrabajo, etcétera, aunque el sonido emitido sea el mismo, de igual intensidad y duración.

Según Fernández Díez y Martínez Abadía (1999, p. 197): El timbre está determinado por el número e intensidad de los armónicos que acompañan a un sonido fundamental y es peculiar para cada fuente sonora. Los armónicos de una frecuencia fundamental son las ondas que acompañan a esa frecuencia y son siempre múltiplos de la fundamental; en el caso de que no lo fueran, los sonidos serían ruidos (vibraciones aperiódicas).

Cuando se emite un sonido, mediante las cuerdas vocales, como resultado, la onda sonora es filtrada por el conducto vocal, la laringe, la boca y la nariz. Estos órganos actúan como resonadores, haciendo que el sonido resultante tenga una cualidad diferente a la del original, es decir, se desempeñan como filtros, que permiten el paso de determinadas frecuencias más que de otras. Se denominan formantes a aquellas características que pueden identificarse en un sonido o un fonema.

Miyara afirma: “El cerebro es capaz de realizar (inconscientemente) un análisis tan elaborado de los sonidos que percibe el oído como para detectar los formantes característicos de un instrumento o fuente sonora, y así asociar como pertenecientes a un único timbre sonidos con espectros bastante diversos”.

(2006, p. 24)

Con respecto al oído, es el órgano que permite percibir, y procesar diversos sonidos. Está compuesto por tres partes: el oído externo, medio e interno. En primer lugar, se encuentra el oído externo que está formado por el pabellón auditivo y el canal auditivo. Cuando un sonido llega al oído externo, es dirigido del canal auditivo que mide alrededor de 25 milímetros de longitud, dependiendo de las características físicas de cada persona, al tímpano, que es una membrana elástica y semitransparente.

El oído medio está formado por la caja del tímpano, tres huesos llamados: yunque, martillo y estribo, que enlazan el tímpano con el oído interno, mediante la ventana oval y por la trompa de Eustaquio. El tímpano vibra cuando una onda sonora es percibida. Las vibraciones se transfieren al oído interno, en el cual se crean ondas de presión, a través de los huesos nombrados con anterioridad.

El oído interno es una estructura ósea espiral, llena de líquido, llamada cóclea, dentro de la cual está la membrana basilar, que mide aproximadamente 35 milímetros de longitud, uno de sus extremos es estrecho y tenso, se llama base, y el otro es más grande y

elástico, se denomina ápex. Cuando se hace presente una vibración en la ventana oval, el líquido de la rampa vestibular, está a una presión mayor que el de la rampa timpánica, causando una deformación en dicha membrana, y dispersándose en forma de onda, desde la base hasta el ápex. La oscilación de la membrana basilar, varía de acuerdo a la frecuencia de onda sonora percibida. La membrana basilar transmite los impulsos del nervio auditivo hasta el cerebro. Por último, el cerebro procesa la información percibida y permite apreciar la sensación sonora, en la cual se puede distinguir el timbre, la intensidad y la dirección de procedencia de la fuente emisora, entre otras cosas.

Según Mitry (1990) el nervio auditivo está formado por 30.000 fibras, a diferencia del nervio óptico que está compuesto por 1.000.000 de fibras. El oído transmite al cerebro una trigésima parte de la información que transfiere el ojo. Cuando un individuo duerme, la visión no permanece en estado activo, debido a que los ojos de la persona permanecen cerrados. Por el contrario, el sentido auditivo, se mantiene en estado de vigilancia, permitiendo que por ejemplo al escuchar una alarma de un reloj despertador el sujeto se estimule, y deje de dormir.

El oído humano, al percibir un sonido, puede distinguir, el timbre, la intensidad y el tono de la fuente sonora. Por otra parte, puede a su vez determinar: la resonancia del lugar en donde se propaga el sonido, la distancia a la que se encuentra la fuente que emite el sonido, y las variaciones que se producen en el sonido, entre otras cosas.

Cuando un sonido es percibido por una persona, que no tenga problemas de audición, el individuo puede establecer la distancia que existe entre la fuente sonora y él mismo, la dirección desde la que procede la onda sonora y también el volumen espacial del sitio en el cual se propaga el sonido. Estos tres elementos permiten que un sujeto pueda establecer una sensación espacial con respecto al lugar en el cual el sonido se percibe, y a las características del mismo. Es importante enfatizar que mientras una persona percibe un sonido, la visión también cumple un papel importante, debido a que puede

brindarle información a ese sujeto acerca del lugar en el cual se propaga la onda sonora, podrá establecer en el caso de encontrarse en una locación interior por ejemplo: de qué material son las paredes, si hay elementos en ese lugar como muebles, accesorios, decoraciones, si presenta o no ventanas, cómo es el piso del recinto, si hay otras personas, etcétera. El espacio sonoro, es la percepción que tiene una persona con respecto al sonido en relación al espacio en el que se encuentra, esto se hace posible mediante un proceso auditivo. El paisaje sonoro es definido por Moles (1981a) citado en: Bravo (1998) como cualquier conjunto sonoro que una persona percibe y que puede permitirle o no realizar una recomposición espacial. Por ejemplo en algunos programas de televisión se tiende a configurar los micrófonos de los conductores del ciclo televisivo y de los participantes, a la música, y sonidos, con una intensidad similar, además se suelen incorporar paneles, paredes de material absorbente, y pisos que en general son de goma, con lo cual, la reverberación se disminuye, y como resultado, el espectador no puede apreciar demasiados detalles en cuanto al espacio de ese estudio de grabación, es decir su sensación del espacio sonoro es prácticamente nula.

Con la incorporación del sonido en las películas, se producen una serie de cambios, en el modo de actuación de los actores, de filmación, etcétera. La forma de actuación cambia si se tiene en cuenta al Cine mudo, los intérpretes se acostumbran a una nueva forma de trabajo, debido a que a partir de esa fecha no se hace necesario la gesticulación de manera exagerada, como se solicitaba en la mayoría de las películas mudas, sino que a partir de aquel día, cuentan con nuevas herramientas para añadir a sus personajes, tales como el diálogo, el sonido de los ambientes, la música tanto diegética como extra diegética, entre otros elementos. Feldman (1996, p. 42) "(...) el cine pasa a ser una ilustración animada de una narración literaria". Esto se debe a que con el sonido en las películas cinematográficas, se deja de depender sólo del contenido de las imágenes para exhibir una historia, y se cuenta con un nuevo recurso en aquel entonces, el sonido, que

obliga a la modificación de una tarea, la de la escritura de un guión, en la que se incluyen los diálogos de los personajes.

En este subcapítulo se define el término de sonido. Se describen las características de los sonidos. También se especifica cómo se percibe o no una onda sonora y qué órganos intervienen en el proceso de captación, como el oído, y el cerebro, que se encarga de procesarlo. Además se detalla qué es el espacio sonoro, y se incorpora la definición de Moles (1981a) con respecto al paisaje sonoro. En el siguiente apartado se procederá a definir qué es la sincronización, y se describirá la relación entre la imagen y el sonido, en un cortometraje, largometraje o videoclip.

1.3 – Sincronización

La sincronización es la acción que permite que dos elementos o fenómenos coincidan en el tiempo. Chion dice lo siguiente: “Un punto de sincronización es, en una cadena audiovisual, un momento relevante de encuentro sincrónico entre un instante sonoro y un instante visual (...)”. (1993, p. 61). Siguiendo con el autor, detalla que en varias ocasiones, el punto de sincronización en largometrajes o cortometrajes, aparece como una doble rotura repentina y sincronizada en el desarrollo audiovisual. Por otra parte, esta puntuación puede marcarse cuando el sonido y la imagen coinciden de manera planeada. También se puede notar, en el instante en el cual el punto de sincronización aparece por ejemplo en un primer plano correspondiente a un filme determinado, que se diferencia del resto de las imágenes, y que el sonido que se incluye en ese plano, tiene un volumen mayor al del resto de la película o cortometraje. Además puede presentarse por ejemplo un personaje determinado que pronuncia una palabra de una forma dada, y como resultado puede llegar a generar un punto de sincronización con respecto a la imagen. Los puntos de sincronización se establecen en determinadas ocasiones en las que en un instante coinciden de manera sincrónica una imagen determinada con un sonido. Esto

puede observarse en distintas películas y cortometrajes, por ejemplo puede apreciarse un punto de sincronización cuando en un filme de terror, se abre una puerta y aparece un monstruo, en este caso, con respecto a la imagen, se suele mostrar en un plano corto, parte de la puerta y se escucha en ese mismo instante el sonido que produce ese ser al abrirla, y luego se muestra la totalidad o parte del rostro del ser.

Cualquier punto de sincronización puede resultar de la convergencia de piezas de naturaleza variada. Puede resultar efectivo al emplear una imagen determinada con uno o varios términos. Chion afirma lo siguiente: “Un punto de sincronización es, en efecto, el lugar en el que el arco audiovisual toca el suelo y se eleva de nuevo”. (1993, p. 62). Es importante enfatizar que con frecuencia los puntos de sincronización poseen un significado con respecto al tema de la escena y el desarrollo del clip o de la película en cuestión.

Cuando se muestra una imagen durante un lapso corto de tiempo, dicha representación puede no fijarse en la mente del espectador, disipándose de su memoria. El caso contrario sucede cuando se reproduce un sonido de corta duración, el mismo posee la característica de ser advertido por el público y permanece en su conciencia.

El punto de sincronización evitado según Chion (1993, p. 62) se da cuando el director del cortometraje o largometraje, decide por una razón determinada, eludir el llamado punto de sincronización. El punto de sincronización evitado puede darse de dos formas, en primer lugar, no mostrando una imagen o conjunto de imágenes de una acción particular, e incorporando los distintos sonidos que mantienen una coherencia con la imagen o las imágenes que no pueden ser apreciadas en un plano establecido. Esto puede observarse en algunas películas en las que se quiere representar una escena de asesinato, de suicidio, entre otras. Por ejemplo en el caso de un filme en el que se comete un asesinato, el punto de sincronización evitado podría resultar de la siguiente escena: en un plano general se muestra a una mujer trabajando en una oficina; en el siguiente plano a

un hombre que está parado detrás de la puerta de dicha oficina, la abre, ingresa al lugar en el cual se encuentra la señora, y la cierra; en el último plano de esa escena, se puede visualizar la puerta cerrada, y se incorpora el sonido que produce un revolver al ser disparado. En este caso, se evita mostrar el momento del asesinato, pero se incluyen sonidos que le permiten al espectador la posibilidad de imaginar que luego de cerrarse esa puerta se comete un homicidio con un arma determinada.

Según Chion: (1993, p. 65) “La síncrexis (palabra que forjamos combinando “sincronismo” y “síntesis”) es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional.” Siguiendo con el autor, la síncrexis posibilita la sonorización, el doblaje y la postsincronización. Gracias a la síncrexis, se puede lograr la incorporación de distintos sonidos e imágenes que no necesariamente provengan de una misma fuente. Por ejemplo si se necesita mostrar una escena en la cual una persona se lava los dientes, se puede lograr, incorporando posteriormente el sonido que realiza un individuo al llevar a cabo esta acción, sin que sea necesario que se trate del mismo actor que realizó esas tomas.

Cuando un individuo que posea una visión normal y que no presente problemas de audición, presencia la proyección de una película en un cine, u otro lugar, intenta establecer conexiones entre lo que ve y lo que escucha. El espectador asume que los sonidos que escucha tienen una relación con las imágenes que acontecen ante sus ojos, y procederá a diferenciar los diversos sonidos, dependiendo de las distintas fuentes que los produzcan. Algunos sonidos e imágenes coinciden en el tiempo cuando son originados por la misma fuente, cuando el espectador percibe esa coincidencia de imagen y sonido, al mismo instante, se produce la síncrexis.

Es necesario describir cuáles son las formas de registro de sonidos para largometrajes, cortometrajes y videoclips, que pueden llevarse a cabo antes de la grabación o rodaje,

durante el mismo o después. La técnica del *playback* se utiliza con frecuencia en videoclips y en televisión en vivo, cuando por ejemplo se graba a un cantante en un estudio de televisión, en este caso se reproduce música proveniente de algún tipo de material digital, y el músico interpreta el tema teniendo en cuenta la música que escucha en ese momento. Por otra parte, está el sonido directo que es aquel que se graba a lo largo del rodaje, y que se incorpora en la banda sonora del filme. También se encuentra el sonido de referencia, es aquel que se registra durante el rodaje y que funciona como un elemento orientador para por ejemplo: los actores y que permite la creación posterior de la banda sonora, en su versión final, que se incluirá en un largometraje o cortometraje. Además está el doblaje, que es la acción que se realiza cuando se termina con el rodaje y que consiste en el registro y la incorporación de todos los elementos que componen la banda sonora, tales como: los diálogos, los sonidos de los ambientes, ruidos, entre otros. También existe una técnica llamada: *foley*, que consiste la creación de distintos sonidos mediante la utilización de diversos elementos y la grabación de los mismos en un estudio de grabación, un exterior, o un lugar determinado que presente características favorables para lograr llevar a cabo ese registro.

Según Bravo (1998, pp. 253 – 254) existen tres posibilidades en cuanto a la percepción de un momento sincrónico por una persona. En primer lugar se puede producir un fenómeno conocido como unificación, que se desarrolla cuando la sincronía se produce de manera específica y estable, es decir, cuando un individuo percibe una imagen y un sonido que provienen de la misma fuente o de fuentes que se encuentran en relación directa. En segundo lugar, se encuentra la llamada sincronía estética, que se desarrolla cuando se ocasiona una sincronía extensa, es decir, cuando la persona capta dos fenómenos que se desarrollan en el tiempo y que provienen de fuentes distintas. Por último, el instante en el que se genera una sincronía puntual, de forma ocasional e inesperada, se denomina sincronía casual.

Siguiendo con el autor, existen dos recursos narrativos que se emplean en los filmes, en cuanto a la percepción que tiene el espectador con respecto a la sincronía. En primer lugar, se encuentra el control del impacto emocional, que consiste en el desfase de tiempo que se produce entre un sonido y una imagen, y permite que el director pueda variar las sensaciones que se generan en el espectador cuando acontece una acción determinada. Por ejemplo esto puede verse cuando en una película de terror se pretende mostrar a una criatura maligna que aparece en una escena, en este caso, una forma de lograr un mayor impacto emocional en el espectador, podría ser, incorporando el sonido que produce el ser unos instantes antes de que pueda ser visualizado en el plano. En segundo lugar, está la conducción de la atención visual, que se logra cuando el director manipula una serie de elementos que permiten que el espectador pueda concentrarse en algún personaje o elemento determinado, y mediante la sincronización de los movimientos de dichos intérpretes y componentes con distintos sonidos, que pueden ser más o menos intensos en un momento determinado, se genera este recurso. Por ejemplo, en el caso de un enfrentamiento entre dos grupos en una película bélica, el recurso de conducción de la atención visual, puede lograrse cuando el director muestra al protagonista luchando, lo sincroniza con determinados sonidos provenientes de armas de fuego, de golpes y gritos, y varía las intensidades de esos sonidos de acuerdo a lo que acontece en la pantalla, logrando distinguir al personaje principal de los demás. Como resultado, el espectador pondrá su foco de atención en aquellas imágenes y sonidos sincrónicos que tienen una relevancia en una escena determinada del filme.

La sincronía entre música e imagen se da en muchas ocasiones cuando el *tempo* de la música, es decir de la cadencia o ritmo de una pieza musical determinada, coincide en un momento dado con algún componente visual del filme. Dicha sincronía puede ocasionarse por: un cambio de plano, un movimiento determinado de un personaje o elemento, la acción que realiza un individuo, la variación de la angulación de la cámara de una toma a la siguiente, el paso de una escena a otra, etcétera. En algunos videoclips,

se sincroniza la música perteneciente a un conjunto musical determinado y los distintos sonidos extra diegéticos incorporados, con distintas imágenes en un momento dado del clip.

Con respecto a la percepción de imagen y sonido en alguna película, cortometraje o videoclip, es necesario definir el término acusmática. Según Chion (1993, p. 74) acusmática: “significa «que se oye sin ver la causa originaria del sonido», o que «se hace oír sonidos sin la visión de sus causas»”. Los medios acusmáticos son aquellos a partir de los cuales se propaga un sonido, pero la fuente sonora que lo produce no se puede visualizar, por ejemplo: la radio, el teléfono, etcétera. Siguiendo con el autor, define el término escucha visualizada cuando la fuente o causa que propaga un sonido se puede ver y oír. Las piezas audiovisuales incorporan tanto la acusmática como la escucha visualizada, dependiendo las acciones que se desarrollan a lo largo de la película, corto, o clip. También en ocasiones, en los largometrajes, cortometrajes o videoclips, se puede apreciar la combinación de estos dos elementos en una misma toma o más. Por ejemplo, puede visualizarse la causa que origina un sonido en el inicio de una toma, y posteriormente puede escucharse ese sonido, sin necesariamente mostrar la fuente que lo propaga. Por ejemplo: en una conversación telefónica, se muestra al protagonista llamando a otra persona, en este caso se trata de una escucha visualizada; luego se oye la voz del individuo que inicia la llamada, y se muestra en la pantalla al sujeto que la recibe, es decir en este caso el personaje principal está acusmatizado. También puede suceder a la inversa, que el espectador perciba un sonido, en este caso acusmático, y que posteriormente visualice en la pantalla la causa que lo origina. Por ejemplo en una película de acción, en la que un personaje escucha la voz de una mujer, y mediante un movimiento de cámara, se muestra en la pantalla a la señora que realiza ese sonido.

Es importante definir de qué se trata un sonido fuera de campo, es aquel que el espectador puede oír, sin poder percatarse a través de la visión, de la causa o la fuente

que lo propaga, en un momento determinado del desarrollo de una pieza audiovisual. Chion (1993, pp. 86 – 87) denomina fuera de campo activo, al sonido acusmático, es decir lo que el espectador puede oír sin poder visualizar en la pantalla la causa o fuente que lo propaga, que además le genera una cierta curiosidad e incertidumbre con respecto a cuál es la causa por la que esa fuente suena, dónde está emplazada, etcétera, y también en la que esa persona ansía que el elemento que propaga ese sonido se haga visible en el campo. Una de las películas que emplea ésta técnica es *The Sixth Sense* (conocida como *Sexto sentido*. Shyamalan, 1999.), cuando en una toma determinada el protagonista escucha voces fantasmales, en éste caso acusmáticas, y no se muestra quiénes o qué elementos producen esos sonidos, generando en el espectador una cierta inquietud, que en el transcurso de la película las voces pertenecientes a seres fantasmagóricos se manifestarán en el campo. Siguiendo con el autor, se puede mencionar que fuera de campo pasivo es aquel sonido que por sus características establece un ambiente determinado en el que el espectador no tiene incertidumbre con respecto a los componentes del campo. Por ejemplo en una escena de la película: *Rear Window* (conocida como *La ventana indiscreta*. Hitchcock, 1954) se puede apreciar un exterior, en el cual se puede vislumbrar a distintas personas realizando actividades variadas, y se escuchan distintas voces de los individuos, de niños, animales, etcétera; en éste caso, el espectador no tiene incertidumbre con respecto a lo que acontece en la pantalla, sino a través de la sucesión de imágenes puede establecer cómo es ese espacio en el cual se desarrollan esas acciones, sin necesidad de preguntarse qué puede existir más allá del encuadre.

Según Chion (1993, pp. 75 -75): “Se llama (...) sonido *in* a aquel cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca”. Siguiendo con el autor, define el término de sonido *off*, afirmando que se trata de aquel cuya causa o fuente que lo propaga no puede visualizarse en la pantalla, y además es no diegético, es decir pertenece a un espacio y un tiempo que es ajeno a la diégesis, como por ejemplo: la

música y la voz del narrador, entre otras. Se entiende por diégesis a todo el conjunto de elementos, como el contexto social, histórico, económico, etcétera, que presenta una pieza audiovisual determinada.

A lo largo de este subcapítulo se define el término de síncrexis, de acuerdo a Chion (1993), se detallan las características de los puntos de sincronización. Además se detallan las las formas de registrar sonido que se utilizan en largometrajes, cortometrajes, televisión, videoclips, y cómo se percibe el sincronismo entre imagen y sonido en una pieza audiovisual determinada. Se define los términos de acusmática, según Chion (1993), fuera de campo activo y fuera de campo pasivo. En el próximo capítulo se reflexionará acerca de la invención del video y de las características de los videoclips.

Capítulo 2 – El videoclip

2.1 La invención del video

El video es un aparato que permite grabar, reproducir y almacenar imágenes y sonidos mediante un material, como la cinta magnética o un conjunto de elementos electrónicos. Mediante el videograbador, la persona que registra las imágenes y los sonidos, puede visualizar y oír la grabación que realiza, borrar aquellos fragmentos que no quiera conservar y repetir el proceso hasta obtener el resultado buscado. Este proceso se diferencia del cine, debido a que cuando se termina de filmar una pieza audiovisual, se necesita un proceso de laboratorio para su posterior proyección, además el material sensible empleado, no puede volver a ser usado.

En 1965 la Empresa Sony lanza a la venta a un aparato llamado *portapack*, que consiste en una cámara y un magnetoscopio. A principios de la década del 70 se comienzan a vender videograbadores a precios accesibles. De esta manera, aquellas personas que tuviesen o no conocimientos técnicos con respecto a la grabación de material, podían acceder a una cámara para realizar sus registros. En ese entonces, los materiales que usaban en esas grabaciones eran los *video-cassettes*, es decir aparatos de plástico que en su interior contenían cintas magnéticas que permitían el registro de imágenes y la reproducción de las mismas. En la actualidad no suelen usarse los *video-cassettes* en Argentina, sin embargo hay algunas Productoras de televisión del país, Bibliotecas y Establecimientos que conservan material de archivo en este tipo de formato y tienen el aparato para poder reproducirlos.

El magnetoscopio es un equipo de grabación electrónica que no se utiliza en la actualidad. Este aparato permite el registro, almacenamiento y la reproducción de material audiovisual sincronizado mediante una banda magnética. Es un instrumento de

tamaño diminuto y debido a esta característica, puede ser transportado con facilidad. Este artefacto era utilizado en general junto con una cámara electrónica y un monitor.

El video, se diferencia de sistemas de reproducción anteriores a su invención, por posibilitar el borrado de material, y la reutilización de cinta usada previamente. Además, permite la modificación del color, de la textura, del tamaño, del brillo, del contraste, de la calidad y de diversos factores que determinan la apariencia de la imagen. Por otra parte, se puede variar el modo de registro de audio y también la anulación de grabado de sonido, entre otras cosas.

Tanto la televisión como el video, tienen en común el empleo de dos normativas en cuanto a su transmisión y reproducción de imagen. Por un lado, *Electronic Institute of America*, denominada E.I.A., establece un estándar compuesto por 525 líneas, 30 imágenes a 60 campos por segundo. Por otra parte, *Commision Consultative Internationale de Radiodiffusion*, llamada C.C.I.R., implica: 625 líneas, 25 imágenes a 50 campos cada segundo. En éstos dos casos, el término campo hace referencia a la mitad de un ciclo de escaneo presente en un cuadro.

Se establecen tres sistemas de reproducción en color. En primer lugar, *National Television System Commitee*, conocido por sus siglas N.T.S.C., es usado en Estados Unidos de América, se caracteriza por la transmisión de los colores primarios al mismo tiempo, la separación posterior y la nueva distribución en el elemento receptor. En el segundo caso, existe el modo P.A.L., que significa *Phase Alternation Line*, de procedencia alemana, cuya frecuencia es de 625 líneas y 50 campos por segundo. Por último, S.E.C.A.M., es decir: *Sequencial Couleur à Memoire*, originario de Francia, permite la difusión de manera alternada de señales cromáticas, y la organización de los colores básicos mediante el empleo de un elemento en el receptor.

A partir de la creación del video, algunas comunidades y grupos de personas transmiten una información determinada. Los artistas e individuos que realizan videos, lo hacen tanto

como un mecanismo de expresión artística, como para comunicar. También el público se independiza de su posición de submotricidad, en la cual el espectador percibe las imágenes que se presentan ante él, en general desde un punto de vista que es fijo.

El video tiene dos variantes el video-arte o video comunitario. La televisión funciona como un método para transmitir las creaciones de video. En muchas ocasiones se produce un problema, al presentar obras en la televisión, debido a que el espectador en muchas ocasiones, no mantiene una atención constante con lo que está viendo.

El video-arte se configura, de esta forma, como el inconsciente reprimido de la televisión, ese lugar no pensado, no previsto, cuya mera existencia funciona como un dedo acusador permanente apuntando hacia la banalidad y el simplismo de las programaciones televisivas.

(Zunzunegui, 1995, p.221)

Mediante el video-arte, se intenta crear una práctica videográfica con las oportunidades y las restricciones del medio. Algunos artistas como Nam June Paik, aprecian el video debido a que de manera rápida logra transformarse en un medio destacado capaz de registrar y reproducir sus obras, alcanzando una difusión y la posible comercialización del producto.

Con respecto al empleo del video que hacen los artistas, Belloir (1981) realiza una clasificación en la cual se puede distinguir lo siguiente: En primer lugar, el registro de acciones, en las que los artistas son registrados mientras llevan a cabo sus *performances*, es decir sus presentaciones. En estos casos, se exhiben las obras pregrabadas en el desarrollo de intervenciones en tiempo real. De esta manera, la persona puede examinar sus desplazamientos en el monitor, destacando al video como un medio de auto observación.

En segundo lugar, las investigaciones sobre el espacio-tiempo. El video implementa una serie de técnicas para que el espectador logre comprender la relación que se entabla entre el espacio y el tiempo de una acción determinada. Por ejemplo, en la obra de Roger Baladi, llamada *Ecrire Paris avec les rues de cette ville*, de 1974, la cámara de video transportada sobre una moto realiza un recorrido por París según la morfología de la tipografía que forma la palabra de esa Ciudad. Mientras se desarrolla el trayecto, el itinerario de la moto se reproduce con lápiz sobre un mapa de la capital de Francia y se transmite de manera sincrónica sobre la grabación original.

Por último, se encuentran las instalaciones. Consisten en proyectos tridimensionales y escultóricos. Tanto los monitores como los sistemas de reproducción y grabación constituyen un elemento fundamental en esta práctica videográfica.

El cine es un arte que se dirige a las masas. Por el contrario, la práctica del video-arte está destinada a un público restringido, de amplio nivel cultural. La producción en video, requiere de medios más acotados si se lo compara con el necesario para el cine. El empleo del porta-pack, permite la creación por diversos artistas, como Steina and Woody Vasulka, de productos audiovisuales.

... el video no es un instrumento más, cuya utilidad especial consiste en permitir mirar a través de él una realidad preexistente, sino una manera precisa de ampliar el campo de lo visible, en sentido material. Como los Vasulkas han expresado más de una vez, su tarea consiste en reconocer que hay algo que espera en el fondo de los circuitos electrónicos y más allá de las pantallas de los monitores y que ese algo debe ser encontrado.

(Zunzunegui, 1995, p.221)

El video-arte y el cine presentan una diferencia notable en cuanto a su composición, que radica en el montaje. Con la invención del video, se producen una serie de cambios. El

cine se caracteriza por tomar los planos como unidades de espacio y tiempo, y como el instrumento fundamental para la escritura del cine, es decir para organización sobre la cual se desarrolla una estructura. El video-arte, se compone de imágenes que remiten a otras, antes que a la realidad.

El video de creación se caracteriza por el predominio de un sistema autorreferencial que induce al espectador a encontrarse con nuevos ámbitos de experiencia. En el video, el tiempo no se representa, constituye un elemento inseparable de su base tecnológica.

La imagen video es el resultado del barrido de seiscientos veinticinco líneas horizontales, que aparecen veinticinco veces por segundo. Dicho elemento, existe en el tiempo, no en el espacio. La imagen es el producto de una síntesis temporal dada en la discontinuidad permanente. De esta manera, la omisión del espacio real y el cese de la referencialidad, impulsan al video de creación, a la no figuratividad y lo inclina hacia ciertas prácticas centradas en el desempeño sobre el tiempo.

En la pintura, se pueden mencionar dos tipos de distancias en la contemplación, una de ellas es la lejana, en la cual el espectador alcanza con su vista a captar un cuadro, de manera total, ubicándose en un punto determinado en donde su vista desempeña un papel de dominio y de privilegio. Por otra parte, existe la distancia cercana, en la que el público dirige su atención a la materialidad pictórica, como por ejemplo: las pinceladas, más que a la totalidad del cuadro.

Tanto en la pintura como en el video de creación, el lugar del espectador no es estable en general, esto significa que una representación puede ser vista desde distintos lugares. En el caso del cine, la realidad se extiende más allá de las limitaciones que presenta el encuadre.

...la imagen video se presenta como refractaria a su penetración. Su tamaño impide que nos adentremos en la misma. No nos ofrece un territorio a explorar, un

espacio a investigar. Se limita a formar parte del ambiente, por más que muchas veces ese ambiente esté únicamente formado por monitores de televisión que multiplican una imagen hasta el infinito pero dejando entre ellos huecos a través de los que se filtra, implacable, la realidad del “mundo natural”.

(Zunzunegui, 1995, p.234)

Una de las principales diferencias entre el cine y el video es lo que en cine se conoce como montaje, y en el ámbito del video se designa como edición. El montaje es el proceso por el cual el montajista ordena el material filmico, y realiza variaciones en cuanto a la duración de las distintas tomas que componen el film, hasta obtener la versión final. Los directores piensan en el montaje desde la concepción de la idea que se quiere filmar, en el guión técnico se especifican los distintos tipos de plano, la angulación de la cámara, la descripción de cada toma, y demás elementos que se explican en el Capítulo uno. Edición es el conjunto de operaciones que realiza el editor mediante un aparato, tales como ordenar el material grabado, y realizar cortes en los fragmentos de la pieza audiovisual, con un fin determinado. Otras diferencias del video y el cine son: la posibilidad que tiene el camarógrafo de realizar efectos de manera instantánea con su cámara, la variación del color en el instante en está grabando, la oportunidad de visualizar, de poder borrar aquellas tomas que no se desee conservar y también la oportunidad de volver a grabar en la cinta o en el dispositivo electrónico. Con respecto a la presentación del material terminado al público, la mayoría de las películas cinematográficas son proyectadas en salas de cine que cumplen con una serie de requisitos, mientras que el video con un costo menor al de una producción cinematográfica, puede ser visto en cualquier recinto, en una exposición, en un exterior, mediante internet, en televisión, etcétera.

En el presente subcapítulo se reflexiona acerca del video, de cómo se realiza un video, qué personas llevan a cabo estas tareas y para qué personas se hacen. Además se

mencionará el origen del video-arte, del video experimental. Por último se realizará una comparación entre el cine y el video. En el subcapítulo siguiente se hablará acerca de qué es un videoclip y cuáles son sus características.

2.2 Características principales de los videoclips

El videoclip es un cortometraje, es decir una película cuya duración es menor a la de un largometraje, en el cual se suele incorporar música, y se realiza con un fin determinado. Machado (2000, p. 120) afirma: “(...) el videoclip es un formato concentrado, de corta duración, de costos relativamente modestos si lo comparamos con los de un filme o una programa de televisión y con un amplio potencial de distribución.” La mayoría de los videoclips son grabados para obtener ganancias a través de su difusión en distintos medios, como la televisión e internet, sin embargo algunos son hechos por estudiantes o artistas con fines no lucrativos. La mayoría de los clips están conformados por una sucesión de imágenes, sonidos diegéticos, sonidos no diegéticos y un tema musical. Su extensión suele ser de tres a seis minutos, dependiendo de la temática tratada, de la incorporación de un tema musical o no y del propósito del director.

La rocola podría ser considerada como una de las predecesoras del videoclip. Es un aparato que contiene discos musicales y que mediante la colocación de dinero, un individuo puede elegir un tema para escuchar. Suelen colocarse este tipo de máquinas en bares y pubs. En la década del 40, en Estados Unidos de América, colocando una moneda en estas máquinas se podía oír la canción elegida y también permitía visualizar al músico, mediante una pantalla que se encontraba encima del equipo.

Desde los años 80 hasta la actualidad se utilizan distintas técnicas para la producción de videoclips. Una de las más usadas es mediante las computadoras que permiten variar el

aspecto de la imagen, la incorporación de sonidos, la edición audiovisual y post-producción de los clips.

En 1981, Music Television, un canal de televisión que actualmente se transmite en Argentina, comienza a incorporar en su programación videoclips, favoreciendo de esta forma la promoción de determinados artistas y de sus respectivos discos mediante la difusión en éste medio. Según Aufderheide (1986) citado en: Landi (1992): los espectadores de Music Television en 1984 eran de 24,2 millones, en Estados Unidos de América, era uno de los canales de música más importante en ese país.

En la mayoría de los videoclips actuales se suelen incorporar músicos interpretando un tema y actores, que realizan acciones a lo largo del desarrollo del clip, en locaciones exteriores o interiores. Los videoclips se caracterizan por la incorporación de: distintos tipos de imágenes, animaciones bidimensionales y tridimensionales, sonidos diegéticos y no diegéticos, gráficos, figuras y fotografías. Con respecto al aspecto visual, suelen caracterizarse por la presencia de diversos efectos realizados con computadoras, que permiten variar los colores, el brillo, la saturación, la textura y la posición de las imágenes. Los distintos sonidos diegéticos y no diegéticos de los videoclips, pueden ser procesados mediante herramientas informáticas, que permiten variar la extensión de la onda sonora, la intensidad, la reverberación, el eco, etcétera.

Weiber (1987) citado en Landi (1992), afirma: “La unión de sonido e imagen no empezó con el cine sonoro, pues ha constituido desde siglos un tema esencial de la vanguardia bajo el concepto de sinestesia. Desde los sonidos con perspectiva de los cuadros de Archimboldo en el siglo XVI, se buscan una y otra vez correspondencias entre colores y sonidos, tanto entre los poetas (...) como entre los pintores (...) músicos (..) y cineastas (...).”

En muchos videoclips se puede vislumbrar la combinación de distintos elementos como por ejemplo, el empleo de fotos documentales de archivo, músicos interpretando una

canción determinada y actores desarrollando acciones variadas. Por ejemplo en el videoclip *Black or White* de *Michael Jackson*, dirigido por John Landis en el año 1991, se puede apreciar la incorporación de fragmentos de documentales, en este caso de leones, de soldados, y posteriormente la sucesión de diversas escenas en las que el músico canta y baila, en forma individual o acompañado por diversos personajes. En este clip se incorporan diversos efectos visuales y sonoros, realizados mediante el uso de computadoras, como el de *morphing*. El efecto denominado *morphing* es una distorsión que se produce entre una imagen fija o en movimiento y otra u otras distintas de la primera; puede apreciarse dicho efecto cuando de manera sucesiva una serie de personajes mediante movimientos de cara y cuerpo, de manera gradual cambian su aspecto físico hasta asemejarse a otro personaje. La técnica denominada *chroma keying* consiste en la incorporación de un fragmento de una imagen o un conjunto de imágenes determinadas, en una fotografía o video; en éste clip puede apreciarse cuando el cantante es añadido a una toma con soldados e incendios que pertenecen a un documental.

Algunos clips se componen de gráficos, sin mostrar a los intérpretes del tema en cuestión. Por ejemplo el videoclip de *Prince*, denominado *Sign 'o' the Times* de 1987, realizado por el músico, es una animación en la que se pueden vislumbrar tipografías y figuras, y no se muestra al cantante.

El videoclip en muchas ocasiones se compone de distintas tomas en las que los personajes desarrollan acciones en espacios y tiempos diferentes unas de otras. Casati y Di Chio (1996) describen las formas de representación en cine, que pueden ser las analogías absolutas, las analogías construidas o las analogías negadas, explicadas en el Capítulo uno, dichas clasificaciones pueden aplicarse al videoclip.

En primer lugar, la analogía absoluta, es aquella que trata de aproximarse lo más fielmente posible a la realidad. En ocasiones se suele emplear el plano secuencia, se

denomina así a aquel que se desarrolla en una sola toma, o en caso de presentar cortes, el público no logra percibirlos, en la que se realizan movimientos de cámara, ya sean panorámicos, de travelling, o de zoom de una acción determinada, que tiene una unidad temática y narrativa. Por ejemplo: el videoclip llamado *Here it goes again* del conjunto musical *Ok Go*, dirigido por Trish Sie en el año 2006, está compuesto por una única toma, en la que no se presentan movimientos de cámara y la angulación de la misma es normal, en éste se incluye un plano general de los cuatro integrantes del grupo de música realizando una coreografía mediante la utilización de aparatos para hacer ejercicio físico.

La analogía construida es aquella en la que se puede apreciar una continuidad en el espacio, tiempo y acciones de las tomas que componen el clip en cuestión. Por ejemplo: en el videoclip de *Shakira* llamado *Día de Enero*, dirigido por: Jaume de Laiguana en el año 2005, la cantante realiza un recorrido a pie en una playa. En las distintas tomas que componen el video musical, se conserva una coherencia y un orden cronológico, las acciones se desarrollan en el mismo espacio y tiempo. Es importante enfatizar que la intérprete no presenta cambios de vestuario y que las acciones se desarrollan en un mismo momento del día, en éste caso en un atardecer.

Por último, la analogía negada, es una de las formas de representación más empleada en los videoclips, en éstos casos no se intenta representar la realidad. Usualmente en el cine, la analogía negada hace referencia al montaje-rey, que consiste en una técnica en la que no se produce una conexión fluida de los distintos fragmentos que componen el film, es decir no se mantiene una continuidad con respecto al espacio y al tiempo. Por ejemplo: en un videoclip del conjunto musical *Lofi Bohème*, llamado: *Was soll aus uns werden*, dirigido por Gregor Schenker en el año 2006, realizado mediante la técnica de *stop motion*, los diferentes personajes de éste videoclip realizan mediante la superposición de recortes de revistas y diarios distintas acciones en las que no se puede apreciar una cierta continuidad espacio-temporal. *Stop motion* es un método de

animación que consiste en la toma de una sucesión de fotografías de un personaje u objeto en el que se producen variaciones de movimiento, que posteriormente se proyectan a una velocidad determinada para que el espectador pueda percibir esos desplazamientos de los intérpretes o de los elementos.

Las articulaciones espacio-temporales creadas mediante el montaje según Bedoya y León Frías (2003, pp. 245-248), citadas anteriormente, pueden ser: en primer lugar, aquellas en las que entre dos encuadres se aprecia una cierta continuidad de espacio y de tiempo. Se denomina *raccord* a los elementos de continuidad presentes entre dos o más planos, que pueden ser: de espacio, de tiempo y espacio-temporales. Por ejemplo esto puede observarse cuando en un clip se muestra a un personajes hablando con otro, en este caso, mediante el empleo de un plano de la persona que inicia una conversación, seguido de otro de la persona que le responde, el espectador puede apreciar una continuidad en cuanto al espacio y al tiempo en el que se desarrolla esa acción.

En segundo lugar, existe otra articulación en la se produce una elipsis temporal. Se denomina elipsis temporal al fragmento audiovisual que no se incorpora en la sucesión de tomas, y que el espectador a pesar de no poder apreciarlo puede establecer una continuidad en cuanto al espacio en el que se desarrollan las acciones. Por ejemplo, esto puede darse cuando un personaje sube una escalera, en este caso si se muestra a la persona pisando con su pie derecho el primer escalón, y luego se incorpora una toma en la que se muestra al individuo finalizando esa acción, el espectador puede establecer qué tarea realiza el sujeto, en qué lugar, sin la necesidad de que se incorpore en el videoclip todo el trayecto que hace el mismo.

El *flash back* es una técnica empleada en los videoclips que posibilita realizar una regresión a un suceso del pasado que tiene relación con un acontecimiento representado. Por ejemplo: cuando se muestra en un clip al protagonista leyendo una carta, y posteriormente se incluye la toma en la que un personaje escribe un mensaje en papel,

este suceso corresponde a un tiempo de la narración del clip anterior al de la lectura del escrito.

El cuarto caso es el *flash forward*, se denomina de esta manera a la representación que hace referencia a un suceso futuro que tiene relación con la acción que se representa. Por ejemplo se muestra en una toma a un niño jugando cartas en una habitación, en la siguiente se puede visualizar a esa misma persona 15 años después realizando esa acción, y en la tercera toma se muestra otra vez al niño que continua jugando, en este caso la segunda toma corresponde a un hecho futuro de importancia en la acción que acontece en ese momento.

El quinto caso es el denominado montaje alterno, que se da cuando se representan dos situaciones determinadas, en las cuales el espectador percibe como simultáneas dos situaciones que pueden llegar a desencadenarse en lugares diferentes. Por ejemplo, se muestra en la primera toma de un clip a un edificio en llamas, en la segunda toma a un camión de bomberos realizando un trayecto por calles, en este caso, puede tratarse de dos acciones que se desarrollan de manera simultánea, teniendo algún tipo de relación temática, y en espacios distintos.

El sexto caso, se produce cuando se realiza una alteración del encuadre, que provoca una ruptura de la continuidad del tiempo y el espacio. Algunos videoclips, y películas de vanguardia emplean esta técnica. Por ejemplo: se muestra en un videoclip al cantante interpretando un tema en un escenario, y posteriormente se muestra al músico en un lugar diferente al de la primera toma, manejando un auto.

Muchos videoclips están conformados por diversas tomas de corta duración, que en ocasiones no responden a un orden lineal, sino todo lo contrario. Machado (2000) comenta que en ciertas ocasiones se suele criticar al clip por su montaje, debido a la extensión breve de las tomas del videoclip en la pantalla. Siguiendo con el autor, enfatiza que las distintas imágenes que componen un clip deben permanecer durante un tiempo

prudencial en la pantalla, para que el espectador de esta forma pueda percibir las, y reconocer qué sucede en cada toma de la pieza audiovisual. Otra tendencia que puede apreciarse en los clips es la discontinuidad. Muchas veces si los músicos aparecen en el videoclip, suelen cambiar su vestuario, maquillaje, accesorios, etcétera a lo largo del desarrollo de la pieza, también los integrantes del conjunto musical y los actores en caso de haber. Un ejemplo de un tema en el que la cantante mantiene el mismo vestuario, maquillaje y accesorios es *Shakira* en el tema *Suerte*, dirigido por Francis Lawrence en el año 2001.

El vídeo musical aún y combina música, actuación musical, y, de muy diversas maneras, gran cantidad de otras formas, estilos, géneros y recursos audiovisuales procedentes del teatro, el arte, el cine, el baile, la moda, la televisión y la publicidad. Algunas de ellas siempre han estado relacionadas directa o indirectamente con el pop, mientras que otras lo han comenzado a estar más recientemente.

(Darley, 2003, p.184)

Landi (1992, p. 39) establece que existen distintos subgéneros de videoclips. En primer lugar están aquellos compuestos por imágenes que se incorporan a la interpretación del conjunto musical en cuestión. Hay otros en los que se puede apreciar el argumento de la historia del clip. Por último existen clips de carácter experimental, compuestos por distintas tomas en las que el público no logra captar referencias a la realidad, así como tampoco del contenido del tema incorporado al clip. En ocasiones los videos musicales de carácter experimental evocan mediante su contenido a movimientos artísticos tales como el dadaísmo, el surrealismo, expresionismo, y cubismo.

Es importante enfatizar que todo videoclip es narrativo, independientemente de la técnica aplicada, de una manera distinta a la de los largometrajes, cortometrajes y novelas clásicas. En algunas ocasiones en videoclips en los que la música es vocal, es decir en la que se aprecian palabras a lo largo del tema, se puede establecer una correlación con las

imágenes que se incorporan en la pieza audiovisual. También hay videoclips instrumentales, que suelen incorporar imágenes abstractas a lo largo del desarrollo del clip. Por ejemplo en el caso del video musical de *Ólafur Arnalds*, denominado: *3055* dirigido por la empresa Zoon Design, del año 2008, se presentan una serie de animaciones en las que se perciben formas circulares abstractas e ilustraciones de la silueta de un cuerpo masculino y uno femenino.

La mayoría de los videoclips se emiten en canales televisivos de música, con el objetivo de obtener ganancias. Las ganancias a través de la difusión de clips puede darse: en el aumento de ventas de los discos compactos, de *pen drives*, es decir dispositivos en los que se pueden almacenar datos, o de otro tipo de archivo en el que se incluya un determinado tema musical. Por lo tanto los videoclips deben resultar agradables para los espectadores, y deben motivar la venta de productos relacionados con el artista, desde la compra del disco compacto en el que se incorpora el tema, hasta la venta de entradas para recitales. En este sentido es en el que puede establecerse una similitud entre los videoclips y la publicidad. Billorou (2002, pp. 33-34) afirma que la Publicidad: “Es la técnica de la comunicación múltiple que utiliza en forma paga medios de difusión para la obtención de objetivos comerciales predeterminados, a través de la formación, cambio o refuerzo de la actitud de las personas sometidas a su acción”. Entonces se puede establecer que la Publicidad es una técnica que se emplea para difundir anuncios o noticias comerciales en distintos medios, como puede ser la televisión, el cine, las revistas, la radio, internet, etcétera, con el objeto de atraer a posibles compradores, usuarios, o espectadores. La Publicidad al igual que los videoclips se dirigen a un público determinado, llamado *target*, es decir el segmento de la población al que se orienta una campaña determinada, y que se define de acuerdo a distintas variables, como el sexo, la edad, la ocupación, nivel socioeconómico, etcétera; los videoclips en general suelen dirigirse a los adolescentes y jóvenes. Además las publicidades se difunden en distintos medios, visuales, auditivos, y audiovisuales, como la televisión y el cine, los videoclips

por su parte suelen incorporarse en canales televisivos de música y en páginas de internet para obtener ganancias. Cuando se promociona un producto o servicio, la Agencia Publicitaria, puede adquirir ganancias con el aumento de las ventas del producto o servicio en cuestión, a partir de su lanzamiento. En el caso del estreno de un videoclip, se puede lograr un incremento en las ganancias con la compra de los dispositivos en los que se incluye el tema musical en cuestión. Ambos se caracterizan por tener una duración corta si se los compara con un largometraje, con lo cual, los directores cuentan con poco tiempo para inducir a posibles compradores a adquirir mediante dinero un producto determinado, o servicio en el caso de la Publicidad.

En este subcapítulo se detallan las características de los videoclips, también se incluyen ejemplos de los efectos especiales incorporados en distintos clips de artistas de diversos géneros, como el *rock*, *pop*, e *indie*. Se realiza una comparación entre la Publicidad y el videoclip. En el siguiente capítulo se procederá a realizar una descripción de una serie de videos musicales dirigidos por Floria Sigismondi.

3. Descripción de la estética de los videoclips de Floria Sigismondi

3.1 Videoclip de The White Stripes

En la primera parte del videoclip de *The White Stripes*, denominado *Blue orchid*, es decir en la introducción, se muestran primeros planos de los rostros de los integrantes del conjunto musical, Jack y Meg White, y por otra parte un personaje femenino que no corresponde a la agrupación. Se puede apreciar la presencia de una manzana, (véase Figura 1) que está en movimiento a través de la técnica de *stop motion*, es decir animada cuadro a cuadro. Esta fruta realiza un recorrido desde un baño hasta llegar a otro interior de la casa, un living, en el que se desplazan los músicos y la protagonista del video.

Los integrantes del conjunto musical y la protagonista nunca aparecen en un mismo plano, ni en un espacio en común. La manzana animada a través de la técnica de *stop motion*, llega a las manos de la protagonista, la muerde, se desmorona, queda tendida en el piso y sale de su cuerpo una sustancia color negro.



Figura 1: Manzana animada con la técnica de *stop motion*.

Imagen del videoclip *Blue orchid*, de *The White Stripes*. Disponible en:

<http://www.floriasigismondi.com/main.html>

La manzana según Korenfeld (2007, p.167) es un medio de conocimiento, tanto del bien como del mal, y puede ser también considerado como el fruto del árbol de vida.

Siguiendo con el autor, en la Biblia representa el fruto prohibido, para los celtas es un fruto de magia, en la mitología escandinava es la fruta regeneradora y por último para los antiguos griegos simboliza el alimento de la juventud eterna. Es importante mencionar que existen dos pinturas de René Magritte, en las que se aprecian manzanas, la primera se llama *La habitación de escucha*, de 1958 (véase Figura 2). En dicha obra, se representa la fruta ocupando gran parte de las dimensiones del cuadro, permitiendo visualizar porciones del fondo. Se destaca una ventana del lado izquierdo con respecto al alimento y un piso de madera. La segunda, se llama: *La gran Guerra*, de 1964, en esta obra se muestra un primer plano de un personaje masculino, que tiene a la altura del rostro una manzana verde, levitando, que impide vislumbrar los rasgos del personaje.



Figura 2: *La habitación de escucha*, de René Magritte. Fuente: Uzzani, G. (2009). Surrealismo. Visual Encyclopedia of Art. Florencia: Scala.

En el videoclip, el living de la casa está desordenado, en mal estado, con objetos fuera de uso, rotos, y sucios. La habitación cuenta con un piano desarmado, con un sillón deteriorado y una silla, entre otros elementos, el instrumento musical es similar al que aparece en un cuadro de Salvador Dalí. En la pintura *Alucinación parcial. Seis apariciones de Lenin sobre un piano*, realizada por Salvador Dalí en el año 1931, se muestra a un hombre de espaldas sentado, en una habitación que aparenta tener grandes dimensiones, en la que hay un piano de cola negro, sobre el cual se vislumbra una partitura con hormigas. Según Borghesi (2009, p. 61) esos insectos para Salvador

Dalí representan los miedos que tenía cuando era niño. Lo más llamativo del cuadro son las seis cabezas de Vladímir Ilich Lenin, que aparecen iluminadas en tono amarillo.

Por otra parte, en referencia a la disposición de los personajes de este videoclip, se destaca Jack White en el plano más cercano a la pantalla, y Meg White en el más lejano dentro de la escena. Meg White, la baterista de la agrupación, se mueve al compás de la música, golpeando dos palillos contra el pasamano de una escalera de madera.

Aparte de los integrantes del grupo musical, se muestra a una mujer a lo largo de todo el clip que porta un vestido blanco, y se desplaza por la habitación. Interactúa con una serie de animales, como un caballo blanco y serpientes. Hay una pintura de Joan Miró llamada Caballo, pipa y flor roja, de 1920, en la se pueden apreciar una serie de elementos dispuestos de manera conjunta, tales como un libro, una copa, un cuadro, entre los que se puede apreciar la presencia de un caballo blanco, con la pata delantera derecha levantada, que sugiere que el animal está en movimiento. Según Waring (2004, pp. 41-42) los caballos son considerados como una expresión subconsciente del deseo de libertad.

En la siguiente escena, el cantante del conjunto musical, se sienta en un sillón, portando un bastón, que mediante la técnica de sustitución, se transforma en una serpiente. Luego, se muestra a la mujer de vestido blanco, tendida en el piso, y una serie de serpientes, se desplazan sobre su cuerpo. En la obra *El carnaval del arlequín*, de Joan Miró, de 1925, se muestra una habitación con animales híbridos, gatos, insectos y serpientes. Con respecto a las serpientes, es importante enfatizar que una de ellas en su extremidad presenta un guante de boxeo y otra no tiene cabeza. En esta obra predominan los tonos negro, rojo, amarillo y azul.

Por último el clip finaliza con el caballo blanco saltando sobre la mujer vestida de blanco, que está tendida en el piso. Se produce un corte que no permite visualizar si a través de este movimiento el caballo lastima a la señora o no. En el clip predominan los tonos fríos,

los cortes son secos y no se presentan fundidos encadenados. Con respecto a la vestimenta, Jack White porta un esmoquin negro, pantalón del mismo color y una camisa blanca. Meg White, tiene un vestido con un blazer a rayas.

Este videoclip se desarrolla en el interior de una casa, tanto los músicos como el personaje femenino realizan acciones en distintos sectores que pertenecen a ese hogar. Se puede apreciar la presencia de animales, por ejemplo de serpientes, y de un caballo. Cuando el personaje femenino está en el piso tendido, después de haber mordido una manzana, se desplazan sobre su cuerpo una serie de víboras; cabe destacar que hay artistas surrealistas que incorporan en sus obras este tipo de animales. Además, se incluye un caballo, que aparece al principio del clip, y en la última imagen capturada, en la que el mismo levanta sus patas delanteras, y cuando está a punto de caer sobre el personaje femenino se incorpora un corte, y se da fin al clip. En el siguiente subcapítulo se describirá cómo está compuesto el videoclip del conjunto musical Sigur Rós y se relacionarán sus elementos con obras de artistas que pertenecieron al surrealismo.

3.2 Videoclip de Sigur Rós

El videoclip a ser analizado corresponde a la banda musical *Sigur Rós*, originaria de Islandia, cuyo título es: *Vaka*, realizado en el año 2003 por Floria Sigismondi. Este grupo musical tiene un estilo *post-rock*.

En el inicio del clip se muestra un cielo estrellado color rojo, una serie de animaciones invaden la pantalla y se produce un fundido que permite apreciar el rostro de una niña empleando un primer plano. En la siguiente escena, una mancha de líquido renegrido comienza a desplazarse sobre el suelo de una locación. Se suceden una serie de planos que muestran distintos niños siendo examinados por un adulto, revisa sus oídos y sus bocas. Esta acción es interrumpida por el sonido diegético que produce un timbre, los

nenes se apresuran a salir del lugar en el que se encuentran. Se colocan abrigos, gorros, bufandas, toman sus mochilas y al vislumbrar desde una ventana un espacio que resalta por su tonalidad color rojo, descienden escaleras.

Uno de los personajes, abre una puerta que los traslada hacia una zona diferente, ambientada de manera distinta a la anterior. En este lugar, se puede apreciar un cielo color rojo intenso, con montañas, y tierra negra. Se adiciona un plano detalle, que contiene un ave muerta blanquecina que comienza a cubrirse por polvo del lugar. En ese espacio caen constantemente unos pequeños elementos de tono negro.

Los niños se despliegan, juegan y tienen en sus rostros máscaras (véase Figura 3). Es importante enfatizar que existe dos obras del artista René Magritte, realizada en 1927, utilizando óleo sobre lienzo, denominada *La historia central*, en la cual se puede apreciar a un individuo con la cara tapada, en este caso mediante una tela (véase Figura 4). La otra obra es *Los amantes*, del año 1928, en la que se muestra a dos personas cubiertos por dos telas, de similares características, ubicados en un exterior. En *Senos*, una obra de Francis Picabia, realizada en 1924, se puede visualizar la figura de una chica, que sostiene con sus manos una máscara, impidiendo de esta forma poder ver su rostro. En estos casos, tanto en el videoclip de Floria Sigismondi como en las pinturas de René Magritte, y la de Francis Picabia los rostros están ocultos, de manera tal que los espectadores de estas tres obras, no pueden percibir los rostros de los personajes. Sin embargo, en el clip, los personajes que portan máscaras anteriormente fueron presentados en la introducción, sin estar cubiertos. Esa variación con respecto a la apariencia de los niños se produce cuando cambia la escena, en la que pasan de una habitación a otro interior, cuya escenografía está dispuesta de manera tal que parezca un exterior con cielo rojo.



Figura 3: Personaje con cara tapada.

Imagen del videoclip *Vaka*, de *Sigur Rós*. Disponible en:

<http://www.floriasigismondi.com/main.html>



Figura 4: *Los amantes*, de René Magritte. Fuente: Uzzani, G. (2009). Surrealismo.

Visual Encyclopedia of Art. Florencia: Scala.

En la siguiente toma, se muestra a los niños con mascararas, romper un auto empleando elementos metálicos. Luego, en un plano general, se ubica la cámara desde el interior del auto y se muestran los vidrios rotos cayendo, al ser golpeado por uno de los niños, con una cadencia en la sucesión de imágenes lenta. Es importante enfatizar que algunos surrealistas, desarrollaron obras, en las que se puede percibir un cierto movimiento en la acción representada, a pesar de tratarse de objetos inmóviles. Por ejemplo, en el cuadro *La llave de los campos*, de 1936, realizada por René Magritte, se muestra una ventana cerrada rota, con cortinas rojas, y como paisaje de fondo, se puede ver un jardín colmado

de pasto, y algunos árboles. Se representan en este cuadro los pedazos de vidrio, como si se tratara de algo que acaba de romperse, dispersos por esa habitación, estos fragmentos no son translúcidos, sino que son opacos y en cada uno de ellos se puede apreciar una porción del paisaje incorporado en el cuadro.

El videoclip finaliza cuando una de las niñas cae en el piso lleno de elementos de color negro, sin su máscara. Después de que esto sucede, se muestra cómo los elementos que caían al suelo, hacen el recorrido de manera inversa, es decir, del piso ascienden hacia el fuera de cuadro. La última toma es un primerísimo primer plano de una niña cerrando sus ojos.

En el clip predominan los tonos rojo, negro y amarillo. Se puede apreciar un contraste amplio a lo largo del videoclip. En este videoclip, se muestran dos escenarios, en primer lugar una Escuela, y luego, un espacio con cielo rojo, cuyo suelo está lleno de unos pequeños elementos color negro, que caen constantemente durante el desarrollo de la pieza. Es importante enfatizar que este video musical se inicia con una animación que mediante un fundido encadenado, permite apreciar un primer plano de una niña, y que cuando termina la obra, la última toma realizada corresponde a esa misma nena, cerrando sus ojos. En el siguiente subcapítulo se reflexionará acerca del videoclip *Broken boy soldier*, de *The Racounters*.

3.3 Videoclip de The Racounters

El videoclip de la banda *The Racounters*, llamado *Broken boy soldier*, es dirigido por Floria Sigismondi en el año 2006. El tema musical que compone el clip, describe la situación que atraviesa un muñeco, que se transforma en soldado y sufre las consecuencias de estar inmerso en un contexto en el que se plantea que un niño es un adulto y un infante a la vez.

A lo largo del desarrollo del videoclip, el autor expresa en el tema musical el pedido de perdón, y sugiere que se dispare contra una serie de juguetes y que los que no sean atacados, sean devueltos a su familia. Por otra parte, propone que el niño, en este caso representado mediante un muñeco, nunca se vuelve viejo y que va a demoler los recuerdos de su infancia.

El videoclip comienza con cinco dedos que a través de la técnica de *stop motion* en un escenario inverosímil, llegan hacia la palma de la mano derecha de un muñeco de porcelana, que se encuentra tirado sobre unas piedras. A continuación se muestra al baterista y al guitarrista en un lugar arbolado, verosímil, que se contrapone con la escena anterior. Se denomina verosímil a aquello que posee apariencia de algo verdadero. Algunos artistas surrealistas, incorporan en sus obras personajes con mutilaciones, como por ejemplo: *El poeta y su musa*, realizada en el año 1921 por Giorgio de Chirico, en la que se muestra a dos personajes, uno de ellos, sin el brazo derecho cuyo torso está compuesto por diversos objetos abstractos. En otra pintura del mismo artista, denominada: *El gran metafísico*, realizada entre 1924 y 1926, en la que se vislumbran una serie de elementos dispuestos uno encima del otro, hasta formar una torre, en la punta, se puede apreciar el torso de un personaje, cuyo brazo está mutilado. Hay dos fotografías de Hans Bellmer, la primera de ellas denominada: *La muñeca*, tomada en el año 1933, permite visualizar a un personaje al que le faltan los brazos y la pierna izquierda. La segunda, llamada *La muñeca* de 1934, muestra a dos extremidades inferiores unidas por un abdomen, y a una muñeca a la que le falta el brazo derecho (véase Figura 5).



Figura 5: Fragmento de *La muñeca*, de Hans Bellmer. Fuente: Uzzani, G. (2009).

Surrealismo. Visual Encyclopedia of Art. Florencia: Scala.

Por otra parte, se exhiben las dos manos, una derecha y una izquierda pertenecientes al juguete, arrastrándose sobre piedras y árboles. Se muestra al torso del objeto, que desciende dando vueltas sobre un árbol. En la toma siguiente, dos manos se desentierran de un terreno con arena. Seguido a esto, salen desde ese suelo arenado, una serie de soldados iguales. A continuación, se muestra a una cabeza de muñeco de porcelana que se une a las partes del cuerpo, luego aparecen las articulaciones de un brazo y ropa de soldado color rojo (véase Figura 6). Se intercalan imágenes de los músicos que permanecen en un lugar arbolado, tocando sus instrumentos.



Figura 6: Personaje sin brazo.

Imagen del videoclip *Broken boy soldier*, de *The Racounters*. Disponible en:

<http://www.floriasigismondi.com/main.html>

Se muestra a un pájaro negro, que vuela, desplazándose por encima del juguete. Un lobo de tamaño similar al del muñeco, le entrega un sombrero blanco. En la pintura *El enigma de Guillermo Tell*, de 1933, realizada por Salvador Dalí, se muestran unos pájaros de similares características a las del videoclip, comiendo unas migajas que según Borghesi (2009, p. 64) hacen alusión a las miserias que producen las dictaduras. El personaje con el gorro puesto en su cabeza, se arrastra en un espacio con rocas y piedras. En la toma que le sucede, se muestra a una ardilla arrojando castañas mediante un cañón. El juguete, sin piernas, se traslada hacia donde está la ardilla. Sus extremidades comienzan a descender desde un árbol.

En la escena siguiente se muestra al personaje nadando sobre arena, las piernas del juguete se mueven en forma paralela a como lo hace él. La cantidad de arena comienza a disminuir, y éste aparece sobre un piano y se desplaza sobre el mismo con dificultad debido a que solo cuenta con una pierna. En contraposición, aparece una niña, en un ambiente verosímil, espiando desde un árbol.

La pierna derecha del juguete llega al muñeco, éste se la coloca. Se puede apreciar a la chica que anteriormente espiaba, que se encuentra sentada sobre una tela estampada, rodeada de alimentos, y de la compañía de una mujer, encendiendo unas velas en un parque. Un bombo se desentierra del suelo, y el personaje lo recoge. El juguete comienza a desplazarse encima de una guitarra. Se vuelve a mostrar a la pequeña, y en esta ocasión, tiene en sus manos una corneta usualmente usada en festejos.

El muñeco, emprende un trayecto, camina y mientras lo hace toca el bombo, salta de unas piedras hacia otras. Se muestra a una muñeca, espiando al personaje. De repente, éste cae de una roca, descendiendo hacia una cavidad oscura. En la siguiente toma, una mujer que se encuentra en el parque, le da un paquete a la pequeña, ésta lo abre y se encuentra con el personaje. Ella comienza a sacudirlo, al mover al personaje, se le cae la cabeza, luego el sombrero, y por último, se desarman los brazos y las piernas. El video

finaliza con la aparición del juguete que lo observaba con anterioridad, portando un vestido color blanco, detrás de un árbol, en un escenario inverosímil.

Con respecto a este videoclip, se puede apreciar que el personaje principal, un muñeco de porcelana, tiene vida, y esto le permite atravesar una serie de obstáculos. Éste se ve envuelto en situaciones conflictivas, en las que por momentos no consta de todas las partes de su cuerpo para afrontar ese camino. Se encuentra sólo en un ambiente poblado de peligros, y en algunos casos se topa con diversos animales.

Mediante el empleo de este juguete, se logra mostrar la vida de los soldados, que se enfrentan con diversos hechos para sobrevivir y cumplir un objetivo determinado. Por otro lado, en muchas ocasiones esos militares, deben alejarse de sus familias para poder realizar sus servicios. Esta situación se ve representada cuando se muestra a una niña, en un parque con una mujer, cuyo vínculo puede ser el de una madre con su hija, en el que no se presentan figuras masculinas. La chica porta un gorro de festejo, y se observa una torta de cumpleaños, con velas encendidas. Cuando la mujer le entrega un paquete con un moño grande, la pequeña sonríe y lo abre rápidamente. Al desempaquetar el obsequio, se encuentra con un muñeco vestido como soldado en el interior, que al sacudirlo, se rompe en pedazos. De esta forma se puede representar la mutilación, la muerte y la tristeza, entre otras cosas. Por último, el video finaliza con una muñeca, permitiendo de esta forma regresar al mismo lugar en el que se desarrolla la historia.

En el videoclip predomina la gama de color rojo, blanco, negro, verde, gris, amarillo y marrón. En este subcapítulo se analiza la estética del videoclip *The Racounters*, llamado *Broken boy soldier*. En el siguiente subcapítulo se mencionarán las características principales del videoclip *Anything* de la artista Martina Topley Bird.

3.4 Videoclip de Martina Topley Bird

El videoclip *Anything* de *Martina Topley Bird*, una vocalista de origen británico, dirigido por Floria Sigismondi en el año 2003, se graba en un estudio de grabación. En este videoclip, al comienzo se muestra un lugar oscuro, en el que se percibe la forma de una mujer sentada en el piso. A continuación se realiza un primer plano de dicha mujer, que es la cantante de este conjunto musical. Por otra parte, en la toma siguiente se vuelve a mostrar a la protagonista, de espaldas, con una luz de efecto potente, que permite destacar su silueta esbelta. La mujer, se encuentra sin ropa. Su cuerpo está pintado de un tono azul oscuro con purpurina adherida color plateado. Se suceden una serie de planos cortos, en los que se enfoca su rostro, su boca y partes de su cuerpo, a partir de los cuales se pueden apreciar los pequeños destellos de brillo.

La protagonista comienza a arrastrarse sobre un piso de tierra. A medida que se suceden las tomas, aparecen en la puesta en escena una serie de animales de distintas especies. En primer lugar, aparece un pájaro cuyas plumas son negras. Por otra parte, se muestra a un gato color negro que se relame. Por último, un insecto se hace presente en el desarrollo de la acción, se moviliza sobre el pie de la cantante. Una tela negra brillante comienza a descender de manera abrupta hacia el personaje femenino. La cantante no se resiste ante ésta situación. Este lienzo la envuelve con firmeza a la artista. Ella queda cubierta por completo por este material, y realiza movimientos en el piso.

Se muestra a un ser desde el cual cae la tela negra. Dicho material envuelve a la mujer de manera completa, incluyendo su cabeza. La cantante se encuentra tendida en el suelo, cubierta por completo de un tejido brillante y oscuro. Realiza movimientos suaves hasta encogerse.

El video finaliza con una sucesión de imágenes en las que se incluye a la protagonista recostada sobre el piso y al ser desprendiendo elementos brillantes. Es importante enfatizar que al finalizar el video, se muestra al gato negro que da pasos hacia atrás. Por otra parte, un pájaro, vuela y se aleja a gran velocidad (véase Figura 7). René Magritte,

un artista que había pertenecido al movimiento surrealista, en una de sus pinturas sobre lienzo, realiza la obra *El regreso*, con óleo, en el año 1940. En esta pieza, se percibe la figura de un pájaro con alas abiertas, sobre un nido con tres huevos. En la pintura de Salvador Dalí, *El enigma de Guillermo Tell* de 1934, se pueden apreciar pájaros comiendo unas migas del piso, que se asemejan al del videoclip (véase Figura 8). Según Cardozo (2006, p. 134) un pájaro simboliza la independencia, el estado más alto de la conciencia y el alma. Siguiendo con el autor, afirma que cuando estos animales vuelan, indican la posibilidad de que suceda un hecho determinado.



Figura 7: Pájaro.

Imagen del videoclip: *Anything*, de *Martina Topley Bird*. Disponible en:

<http://www.floriasigismondi.com/main.html>



Figura 8: Fragmento de *El enigma de Guillermo Tell*, de Salvador Dalí. Fuente:

Uzzani, G. (2009). *Surrealismo*. Visual Encyclopedia of Art. Florencia: Scala.

Con respecto a la gama de tonos empleados, se encuentran el azul, negro, blanco y marrón. Se puede apreciar una saturación del color de la imagen. El nivel de contraste empleado es amplio, en algunas ocasiones los detalles de la cara de la cantante se funden con el fondo oscuro.

En este capítulo se mencionan las características principales acerca de la estética del videoclip *Anything* de *Martina Topley Bird*. Además se incorporan ejemplos de obras surrealistas que se asemejan a algunos elementos presentes en este videoclip.

3.5 Videoclip de Muse

El videoclip correspondiente a la banda *Muse*, dirigido por la artista Floria Sigismondi, llamado *Supermassive Black Hole*, se realiza en un estudio de grabación. Este lugar, está compuesto por un piso color blanco, cuyas paredes, desgastadas, con textura, conforman figuras abstractas. En el cuarto, hay lámparas, huesos, cables, cuadros, cortinas rojas, entre otros elementos.

Los personajes aparecen en la escena, tocando sus instrumentos. Están vestidos con trajes, y tienen caretas puestas. Por otra parte, poseen cobertores en sus cabezas, que impiden visualizar la totalidad de sus rostros. Existe una pintura de René Magritte, de 1927, llamada *La historia central*, nombrada anteriormente, en la que se aprecia a un individuo con su cara tapada por completo, mediante una tela. En ambos casos tanto, en la obra de René Magritte, como el videoclip, se produce una tensión en el espectador al no poder percibir los rostros de los personajes.

Al presentar a los integrantes de la banda, aparece un sujeto que porta un traje color azul y verde, que llega hasta su cabeza (véase Figura 9). Este individuo está ubicado en una habitación que tiene un asiento y un candelabro. Éste comienza a hacer contorsiones con su cuerpo, llevando el compás de la música. Luego aparece un segundo individuo,

vestido de traje negro y camisa roja que tiene su rostro tapado prácticamente por completo. Hay una pintura llamada *Las esposas* realizada en 1926 por Giorgio De Chirico, en la que se muestra a dos personajes que no tienen rasgos, como el personaje de traje azul cuya cara está tapada y no permite percibir cómo es esa persona (véase Figura 10).



Figura 9: Personaje disfrazado.

Imagen del videoclip: *Supermassive Black Hole*, de *Muse*. Disponible en:

<http://www.floriasigismondi.com/main.html>



Figura 10: *Las esposas* de Giorgio De Chirico. Fuente: Uzzani, G. (2009).

Surrealismo. Visual Encyclopedia of Art. Florencia: Scala.

Más adelante aparece en la escena una mujer, con unas vestiduras que cubren por completo su cuerpo, manteniendo oculta su cara. Ella se mueve al ritmo de la música que tocan los integrantes del conjunto musical.

Por otra parte, aparece en el videoclip, una mujer que porta un traje, que tiene un estampado formado por los colores violeta y blanco. Este personaje, sostiene un libro con sus manos que tiene un recoveco en la parte central. Ella comienza a leerlo recostada sobre un sillón. Seguido a esto, se muestra a un músico, que se coloca una placa metálica enfrente a su rostro. Esta toma se encadena mediante un fundido con la siguiente, se muestra el libro de la mujer que presenta un hueco, coincidiendo con la forma del elemento de metal.

En la próxima escena, se muestra a los músicos en un escenario distinto del anterior. En esta ocasión los integrantes de *Muse*, portan trajes y camisas de colores variados. En la escena que le sigue, aparece un personaje, cuya piel está pintada, éste se encuentra sentado en un sillón. Al lado de él, hay un pequeño árbol sobre el que posa un águila. Se realizan planos más cortos, que permiten apreciar el maquillaje, y la máscara de águila que porta. El personaje comienza a hacer movimientos, imitando al animal que se encuentra al lado de él.

Se muestra a uno de los personajes que comienza a sacarse su traje ajustado. Debajo de la vestimenta, se vislumbra un individuo vestido de negro, en el que se perciben rasgos, ya que éste atuendo cubre su cara. Por otra parte, los personajes que antes estaban disfrazados, ahora están caracterizados con un tono negro.

Para finalizar el clip, se muestra a los personajes que descubren la parte de su rostro, permitiendo percibir su fisonomía. Se realiza una sucesión de imágenes cuya progresión de fotogramas es más veloz con respecto a la forma en la que se sucedieron las imágenes en primera parte del clip. Se pueden vislumbrar diferentes situaciones de los personajes y de los músicos realizando su trabajo.

El presente subcapítulo es un análisis acerca de la estética del videoclip *Supermassive Black Hole* de *Muse*, dirigido por Floria Sigismondi. A continuación se describirán las características principales del videoclip de *The Cure* denominado: *The end of the World*.

3.6 Videoclip de The Cure

El videoclip de la banda británica de rock *The Cure*, llamado *The end of the World*, pertenece al disco compacto grabado en el año 2004, dirigido por Floria Sigismondi. Este clip está realizado con la técnica de *stop motion*. Comienza con la aparición de un pájaro irreal con un gusano en su pico, que se posa sobre una ventana. Robert Smith, el cantante del conjunto musical se encuentra sentado a la mesa, en el interior de una locación, en este caso se trata de un comedor. Se dirige hacia la ventana, y se encuentra con ese animal. Se muestra un sector de la casa, que tiene diferentes elementos, tales como una muñeca de trapo, una estufa, una mesa con un teléfono antiguo, y por último dos cuadros colgados en la pared.

En la siguiente escena, se muestra al líder de la agrupación sentado en un lugar colmado de materiales, y detalles. Por otra parte, se presenta la cocina de la casa en la cual se caen dos utensilios, volcando una sustancia líquida y azúcar. Estos materiales, comienzan a trasladarse por los pisos del comedor, atraviesan un agujero que se encuentra en la puerta de entrada del hogar, y salen hacia el exterior.

Más adelante, se muestra una piletta para lavar platos cubierta de elementos de porcelana que comienzan a romperse sin que nadie lo haga. Distintas latas de comida, empiezan a sacudirse y a dar vueltas sobre sí mismas.

En la siguiente toma, se muestra al cantante recogiendo una manzana roja de su heladera, y al hacerlo su mano se congela formado un cubo de gran dimensión que recubre esa parte de su cuerpo, de manera completa. Al instante se descongela el hielo, derritiéndose sobre la mesa del comedor.

Las sillas y mesas se desmoronan y se mueven de un lado al otro. Una silla vuela, choca contra una pared y la rompe. A su vez, Robert Smith, se encuentra en una habitación rodeado de libros que se apilan y luego vuelven a su posición original, sin la intervención

de ninguna persona. Es importante mencionar que el cantante, es duplicado, permitiendo que el espectador pueda percibirlo en la pantalla dos veces, al mismo tiempo, ocupando porciones del espacio distintas.

Por otra parte, en el baño, los elementos como cepillos de dientes, dentífrico, jabón y brochas se desplazan. A medida que se suceden las distintas tomas, Robert Smith se dirige hacia una habitación, se recuesta sobre una cama, y en el suelo hay un doble del cantante, que canta la canción del clip.

El líder del grupo se desplaza sobre la cama, de manera frenética. Al mismo tiempo que uno de los personajes que representan a Robert Smith, duerme; los empapelados de las paredes comienzan a desmoronarse. Una planta con flores que se encuentra en la habitación se marchita.

Para finalizar, los materiales de las paredes comienzan a descomponerse, y a romperse en pedazos pequeños. Por último Robert Smith sale de la locación que está destruyéndose poco a poco. Una serie de casas que se encuentran próximas a la principal, se derrumban. Los personajes se encuentran sobre las ruinas de las casas, y recogen objetos que se encuentran entre los escombros. La casa se empieza a reconstruir por sí sola, el cantante ingresa a ésta por el mismo lugar por el que salió anteriormente.

Los videoclips de Floria Sigismondi están dotados de detalles, tanto en los personajes como en las locaciones en los que se desenvuelven las acciones. Se suele mostrar a los personajes en interiores, aunque en ciertas ocasiones se implementan los exteriores. Con frecuencia los personajes son humanos, en otros casos, son objetos animados. Algunas veces se suele caracterizar a los individuos con la utilización de caretas, disfraces, y estructuras añadidas a algunas partes del cuerpo, con el objeto de que sean percibidos como criaturas extrañas. En otras ocasiones, se suele implementar la presencia de animales, que pueden o no combinarse con alguna parte del cuerpo de los personajes.

En la mayoría de los videoclips, los interiores se caracterizan por estar ambientados con cortinas, ventanas y empapelados, entre otros elementos. A su vez, tienen elementos decorativos como cuadros, pósters, y adornos. En muchas ocasiones, a través de la escenografía, los decorados, la utilería y la vestimenta de los personajes, se puede identificar la época en la que se desarrollan las acciones. En los videoclips analizados, no suele haber una referencia temporal específica, debido a que se combinan diversos objetos de distintas épocas, haciendo que los mismos sean atemporales.

Por lo general, a lo largo del desarrollo de los videos, se implementan diferentes técnicas en un mismo clip, como el *stop motion*, en general para objetos; y por otra parte, se desarrolla una filmación de los personajes, sin el uso de este método. Con respecto al empleo de la cámara, se suelen apreciar los primeros planos y los medios, permitiendo distinguir entre los diversos elementos, aquellos de mayor relevancia en la toma. La angulación y la altura por lo general varía a lo largo del clip.

En casi todos los videoclips, la vestimenta de los personajes, suele ser recargada. Por ejemplo: en el clip de *Sigur Rós, Vaka*, los niños están vestidos con pantalones, sacos de lana, guantes, gorros y bufandas.

Con respecto a la colorimetría de la mayoría de los videoclips de Floria Sigismondi, se destaca el tono rojo, negro, blanco y gris. En el siguiente capítulo, el último de este Proyecto de Graduación, se hablará acerca de las características del movimiento surrealista, aplicadas en videoclips de Floria Sigismondi, y de otros artistas. También se mencionarán las particularidades de la película *Un chien andalou* (conocida como Un perro andaluz. Buñuel, 1929).

4. El surrealismo como expresión artística

Durante el desarrollo de la Primera Guerra Mundial, un grupo de jóvenes poetas y artistas que estaban en contra de la batalla en la que se encuentran sus respectivos países de origen, se reúnen en el *Café Voltaire* en Zurich, Suiza. Este conjunto de individuos crean en 1916 el movimiento Dadá.

Según Rafols (1974, p. 526) este movimiento propone: “(...) provocar un vacío espiritual; demoler lo existente y sembrar la confusión; demostrar que todo lo que se ha dado en llamar valores de nuestra cultura no es otra cosa que un sin sentido, entre los que figura, en primer término, el arte mismo.”

Este movimiento nace mientras se desarrolla la Primera Guerra Mundial, que se extiende entre 1914 y 1918, generando malestar, muerte y miseria. El enfrentamiento se desencadena por el homicidio del archiduque austríaco Francisco Fernando, heredero del trono Austro-húngaro, en Sarajevo. El 28 de julio de 1914 Austria le declara la guerra a Serbia. Rusia envía sus tropas para defender a los eslavos y Alemania inicia la guerra contra los rusos. De esta forma se constituyen dos bandos: por un lado, el Imperio Alemán, el Imperio Austro Húngaro, el Imperio Otomano y el Reino de Bulgaria; por el otro, Rusia, Gran Bretaña y Francia. A este último grupo se une: Japón, Italia, Reino de Rumania, Estados Unidos, Panamá, Costa Rica, Brasil, Cuba, Guatemala, Haití, y Nicaragua. En 1919, se firma un Tratado de Paz, y se disponen las nuevas fronteras de Luxemburgo, Checoslovaquia, Bélgica, Francia, Dinamarca, Austria y Polonia. Esta Primera Guerra Mundial causa el final de cuatro imperios: el alemán, el austro-húngaro, el ruso, y el otomano. A raíz de este conflicto, se produce la muerte de alrededor de 10 millones de personas. Según Klingsöhr-Leroy (2009) los artistas dadaístas desprecian a la sociedad burguesa y al desencadenamiento de la Primera Guerra Mundial, en el que mueren millones de personas.

Mientras se desarrolla la Primera Guerra Mundial, según Rafols (1974, pp. 526-527): Tristan Tzara, Hans Arp, Marcel Janko, Hugo Ball, Richard Huelsenbeck, y Hans Richter, algunos de ellos son escritores, otros artistas, forman parte del inicio del movimiento dadaísta. En Nueva York Marcel Duchamp, Francis Picabia, John Marin, Max Weber y Man Ray introducen el arte nuevo en la Galería Armony Show. Francis Picabia edita en 1916 la revista *291*, y en el año 1917 se publica con el título de *391*. Posteriormente, Francis Picabia viaja a Zurich, y se une a los dadaístas. Richard Huelsenbeck en Berlín, en 1917, instaura un núcleo Dadá, al que se asocian Max Ernst y Kurt Schwitters.

Siguiendo con el autor (1974, p. 527): “el fundamento plástico del dadaísmo es la valoración artística del objeto insólito, no como *collage*, (...) sino en sí y por el solo hecho del desplazamiento de su lugar natural”. Marcel Duchamp, integrante del Dadá, artista de origen francés, se distingue por tomar un objeto de uso cotidiano, como un escurridor de botellas, o un urinario, y lo transforma en una obra de arte. Estas piezas pueden estar despobladas de elementos, o en conjunción con ellos. En general, este artista no suele realizar modificaciones en las partes que componen sus creaciones. Marcel Duchamp considera que seleccionando aparatos, colocándoles un nombre, se transforman en obras de arte, esto es lo que se conoce como *ready-made*. En 1917 realiza el *ready-made* denominado: *Fuente*, que consiste en un urinario de cerámica color blanco, pintado al óleo. En 1919 crea una obra de arte titulada: *La Gioconda con bigote y perilla*. La obra consiste en una fotografía tomada de la obra de arte original, intervenida mediante lápiz, en la que el artista dibuja barba sobre el rostro del personaje femenino.

Ready made: término inglés, que literalmente significa “ya hecho”. Neologismo ideado por Marcel Duchamp para indicar un objeto existente, utilizado por el artista en sentido artístico y concebido como obra de arte, aunque no hecho por él sino únicamente señalado o indicado. A esta operación el mismo Duchamp la

llama '*pointing*'. El objeto se saca así de su contexto cotidiano, perdiendo sus prerrogativas originarias y usuales para adquirir otras.

(Uzzani, 2009, p. 295)

El Dadá y el futurismo anteceden al surrealismo. El movimiento surrealista tiene sus orígenes en París, entre las disciplinas que se desarrollan a partir de su creación se encuentran: la poesía, prosa, pintura, fotografía, escultura y cine, entre otras. Se ubica en el período de tiempo comprendido entre 1918 y 1939. A lo largos de esos años, sucedieron una serie de hechos de gran importancia en los ámbitos sociales, científicos, políticos y filosóficos. En el movimiento se distinguen: André Breton, que es el que lo encabeza, Louis Aragon, Antonin Artaud, Jacques Baron, Joe Bousquet, Jacques-André Boiffard, Jean Carrive, Rene Crevel, Robert Desnos, Paul Éluard, y Max Ernst.

El dadaísmo, como el surrealismo, ridiculizó la confianza occidental en la razón y denunció las divisiones y categorizaciones que neutralizaban y hacían inocuas las complejidades de la vida moderna. Los dadaístas declararon que todo fluía de manera constante y creativa. Estaban más interesados en la actitud mental que en el movimiento artístico: en un intento por determinar un concepto de creatividad radicalmente nuevo, consideraron que la actividad misma era tan importante para ellos como cualquier cosa que ella pudiera producir.

(Bradley, 1997, p. 12)

Según Klingsöhr-Leroy (2009, p. 7) el surrealismo no se limita al arte y la poesía, abarca prosa, pintura, fotografía, escultura y cine, entre otras disciplinas. Los surrealistas intentan generar cambios en la sociedad de la que formaban parte, se inspiran en lo onírico para crear sus obras, si bien siempre existieron y existen actualmente artistas inspirados en sueños a la hora de pintar, fotografiar, etcétera, la diferencia con los

surrealistas es el contexto histórico en el que se desarrolla el movimiento, que comprende los años que suceden a las dos Guerras Mundiales.

El surrealismo se caracteriza por tener seguidores de distintos países, Alemania, Argentina, Bélgica, Brasil, Checoslovaquia, España, Estados Unidos, Japón, México, Suiza, Yugoslavia. Esta corriente artística influye a una gran cantidad de creadores de distintas generaciones. Bradley afirma: "Aunque los artistas y escritores surrealistas compartieron intereses comunes y exploraron los mismos temas y materias, el surrealismo nunca fue un estilo como tal, y el arte surrealista adoptó formas muy diferentes". (1997, p. 6).

Giorgio de Chirico, un pintor italiano que se muda a París en 1911, se caracteriza por realizar pinturas en las que se puede apreciar la influencia que obtuvo de la arquitectura y la escultura. Se inspira mediante la lectura de obras del filósofo Immanuel Kant, y por otra parte, le da importancia a la teoría del psicoanálisis escrita por Sigmund Freud. De esta manera, le otorga a cada elemento que forma parte de sus composiciones una carga simbólica. Una de las obras más importantes de Giorgio de Chirico es *La canción de amor*, realizada en 1914, en la que se puede apreciar una escultura de Apolo, un guante de látex, una pelota color verde, un tren en el fondo de la obra y edificios geométricos. Según Thomson (2009, p. 9) el tren incorporado en la obra hace referencia al trabajo de su padre, el guante de látex se emplea por la hipocondría que sufre el artista, la escultura de Apolo, hace referencia a la literatura, la medicina y el arte. Con respecto a los tonos empleados de esta obra, se presentan colores fuertes, verde para la pelota y un tinte azul en el cielo, que contrasta con su color complementario naranja, empleado en el guante. Se pueden apreciar en esta obra luces y sombras en los componentes del cuadro.

En 1919, André Breton de 23 años, Philippe Soupault y Louis Aragon de 22 años, fundan la revista *Littérature* que se transforma en la joven vanguardia de París. Mediante esta

publicación, diversos escritores comienzan a interesarse por el surrealismo y por el contenido de los artículos.

Bradley afirma: “El surrealismo buscó la comunicación con lo irracional y lo ilógico, desorientando y reorientando deliberadamente lo consciente por medio de lo inconsciente”. (1997, p. 9). Los surrealistas llaman *merveilleux*, es decir maravilloso, al umbral que da paso a un mundo nuevo, el de los pensamientos en estado inconsciente. Una de las formas que emplean los escritores para aproximarse a lo maravilloso es a través de la escritura automática.

Siguiendo con la autora (1997, p. 9): Se pensaba que lo maravilloso, ocurría de modo natural, en espacios aún no contaminados por la razón: en la infancia, en la locura, en el insomnio y en el estado alucinatorio producido por las drogas, en las llamadas sociedades “primitivas” cuyos miembros pasaban por estar más cerca de sus instintos que de la sofisticación aprendida de la “civilización” y, de modo crucial, en los sueños, cuyas circunstancias los pintores trataron de reproducir.

La doctrina freudiana influye sobre la concepción que tiene André Breton acerca de la imaginación, los sueños y la inconsciencia, y lo traslada al método para hacer arte, y escribir poesía. Según Freud (1966) cuando una persona sueña está dormida, por lo tanto puede decirse que los sueños son una manifestación de la vida psíquica durante el reposo. En ocasiones lo que produce que una persona se despierte puede ser el mismo sueño o cuando algo interrumpe el reposo. De esta manera, el fenómeno onírico se configura como un estado intermedio entre el reposo y la vigilia. Siguiendo con el autor, afirma: “(...) los sueños no serán otra cosa que la forma que el alma tiene de reaccionar durante el estado de reposo a las excitaciones que sobre ella actúan (...)” Esos sueños se presentan como imágenes visuales que pueden generar en la persona sentimientos, ideas e impresiones. Existen sueños que tienen sentido o que son coherentes, y hay otros que son extravagantes y absurdos. Muchas veces cuando una persona despierta de

un sueño puede experimentar dolor, llorar, tener angustia, estar feliz, asombrado, etcétera. La mayoría de los sueños se olvidan al despertar, y cuanto más tiempo pase, más probable será que se presenten olvidos de fragmentos del sueño. Sin embargo hay ciertos sueños, como los de los niños que pueden ser recordados durante muchos años. Algunos sueños se experimentan una sola vez, otros son recurrentes. Laplanche y Pontalis (1996, p. 193) definen el término inconsciente siguiendo el pensamiento freudiano, y afirman que está constituido por contenidos reprimidos, a los que no se puede tener acceso por la acción de la represión. Generalmente los deseos infantiles son los que se fijan en el inconsciente. Los contenidos de la inconsciencia están regidos por mecanismos denominados condensación y desplazamiento. Siguiendo con los autores, (1996, pp. 76-77) la condensación es una característica del pensamiento inconsciente, es un proceso mediante el cual se realiza el trabajo del sueño, y puede desencadenarse de distintas formas, un elemento se mantiene por el hecho de estar presente varias veces en diferentes pensamientos del sueño. El desplazamiento afirman los autores (1996, p. 98): “consiste en que el acento, el interés, la intensidad de una representación puede desprenderse de ésta para pasar a otras representaciones originalmente poco intensas, aunque ligadas a la primera por una cadena asociativa.”

André Breton junto con Philippe Soupault escriben diversos textos que publican en 1919, titulándolos: Los campos magnéticos. En estos escritos, se describe lo que se denomina *écriture automatique*, que se origina con la observación de estados de vigilia del sueño y de la aplicación de la cadena de asociaciones metales propias de los dementes, de esta forma el artista escribe sus pensamientos, sin tener control acerca de la lógica, lo moral y los gustos, realizando anotaciones de manera fluida.

Max Ernst aplica la técnica del *collage* en la creación de algunas obras personales. La técnica del collage consiste en pegar en un lienzo, papel o tabla, diferentes elementos, pueden ser recortes de diario, de revistas, objetos de madera, etcétera. Max Ernst citado

en: Thomson (2009, p. 15) define a los collages como: “la explotación de un encuentro fortuito entre dos realidades distantes en un plano desconocido”. Max Ernst toma distintas imágenes y elementos para componer sus obras, como fragmentos de fotografías, papeles, a los que le aplica cambios, utilizando óleos, etcétera. Por ejemplo: el collage denominado: *La pubertad cercana o Las Pléyades*, realizado por dicho artista en 1921. Esta obra de arte está acompañada por una descripción en la parte inferior en idioma francés, consiste en una figura femenina recortada de una fotografía, posicionada en el centro de la representación, que no tiene cabeza, está desnuda, es importante enfatizar que no hay un piso, ni un horizonte, sino que la figura femenina se encuentra pegada a un fondo color celeste. Se puede apreciar el contenido de distintas figuras redondeadas y geométricas, de distintas texturas, que forman parte de la obra.

Max Ernst emplea una técnica denominada *frottage* que consiste en apoyar un trozo de papel, u otro tipo de material, en algún elemento rugoso, que presente texturas, y mediante la realización de trazos y coloreando un fragmento determinado de la superficie con carbonilla o lápiz, obtiene una obra con un veteado determinado. Por ejemplo: la obra denominada *L'evadé, Histoire Naturelle* de 1925, realizada mediante esta técnica, con lápiz y papel, se percibe un animal híbrido, con un ojo grande, emplazado de forma centrada con respecto a la representación. Por otra parte, desarrolla el mismo método empleando un lienzo con pintura húmeda, sobre un elemento rugoso, y por último presionando la tela, se adquiere una textura, que lo inspira para terminar su obra. Nombra a este estilo: *grattage*.

Tiempo antes de la publicación del Primer Manifiesto Surrealista, en Octubre de 1924, se crea en París la Oficina de Investigaciones Surrealistas. Posteriormente, en Diciembre de ese mismo año se presenta la revista *La Révolution surréaliste*, que se convierte en un elemento importante para los surrealistas.

Man Ray en 1921 comienza a practicar la *rayografía* que consiste en colocar un determinado objeto o un conjunto de objetos sobre un papel sensible, de manera que se percibe la silueta del componente, y de esta forma crea obras de arte. Por ejemplo, en 1923 hace una *rayografía* en la que se puede apreciar una película fotográfica enrollada. En 1925 realiza otra *rayografía* en la que incorpora distintos elementos metálicos, desplegados en la obra. En el libro *Champs délicieux* se muestran algunas rayografías del artista y se incorporan textos de Tristán Tzara.

En 1922 se edita el libro *Les malheurs des immortels* que cuenta con pinturas de Max Ernst y textos escritos por Paul Eluard. En los años 30 se publica el libro: *Une semaine de bonté* realizado por Max Ernst y textos escritos por Paul Eluard. Estos dos trabajos combinan las creaciones de un literato y un pintor, que pertenecían en ese momento al movimiento surrealista, que en sus inicios comienza siendo exclusivamente literario, y posteriormente también artístico.

El *cadavre exquis*, es un juego, que aparece en 1926, en el que una persona realiza un dibujo o escribe una frase en un papel, y posteriormente lo dobla para entregárselo a otra persona, sin que ese individuo pueda leer o visualizar lo que hizo su antecesor. De esta forma se crean frases o dibujos de manera grupal.

A finales de la década del 20, los surrealistas colaboran con la revista comunista *Clarté*, de esta forma, algunos se manifiestan a favor del marxismo, y otros con preferencias por la izquierda política. De esta forma, esa orientación política novedosa, produce un malestar entre los integrantes del surrealismo.

Breton (1926) citado en Klingsöhr-Leroy (2009, p. 18) afirma: Entre nosotros no hay nadie que no vea con buenos ojos que el poder pase de las manos de la burguesía a las del proletariado. Pero mientras tanto es absolutamente necesario que nuestros experimentos, que afectan a la vida interior, sigan adelante, desde luego sin ningún tipo de control exterior, ni siquiera del lado marxista.

André Breton publica en 1929 el Segundo Manifiesto Surrealista, se expresa el interés por lo inconsciente, en el cual se describen los objetivos del movimiento surrealista. Ese mismo año, André Breton expulsa del movimiento surrealista a: Antonin Artaud, Robert Desnos, André Masson, Francis Picabia, Philippe Soupault y Tristán Tzara.

Salvador Dalí se une al movimiento surrealista en el año 1928. En 1931 publica según Klingsöhr-Leroy (2009, p. 20) una serie de dibujos en *Le Surréalisme au service de la Révolution*. Realiza una distinción entre objetos de origen automático, de origen afectivo y de origen onírico. Dalí citado por la autora nombrada anteriormente, afirma que: “Estos objetos (...) se basan en visiones e imágenes que pueden surgir al realizar actos inconscientes; actos de la realización cuyo carácter placentero es inexplicable (...), esos actos corresponden claramente a fantasías y deseos”. El 2 de Febrero de 1934, Salvador Dalí es expulsado del movimiento surrealista, por la presentación en el *Salon des Indépendants* de la pintura: *El enigma de Guillermo Tell*, en la que se percibía el rostro de Vladímir Ilich Lenin, jefe del partido bolchevique. Los artistas surrealistas presentes en el salón, intentaron romper el cuadro en cuestión, muchos de ellos estaban vinculados con el partido comunista francés.

La pintura denominada: *Persistencia de la memoria* de Salvador Dalí, del año 1931, presenta una serie de relojes de bolsillo, emplazados en diferentes lugares de la superficie pictórica, con aspecto flácido, están doblados, sobre distintos elementos. También, hay un rostro con rasgos distorsionados, un árbol, hormigas sobre un reloj y una superficie rígida, que se parece a la de la madera. Según Thomson (2009, pp. 57-61) en esta obra, el fondo que puede apreciarse corresponde a la costa de Cataluña. Siguiendo con la autora, la cara deformada que aparece, es una representación de Salvador Dalí, cuya morfología remite a una roca encontrada por el artista en una playa, de esta forma puede establecerse la variación que aplica el pintor mediante las asociaciones practicadas por el artista que permiten transformar un objeto inanimado en

un ser vivo. La autora nombrada anteriormente, describe que las hormigas corresponden a una metáfora de algo que está descomponiéndose, Borghesi (2009, p. 61) establece que las hormigas en ese cuadro representan los miedos que tenía el artista cuando era niño. Además afirma que los relojes doblados, parecen derretidos y evocan a la distorsión que se produce en el tiempo por la amenaza de la Guerra.

André Breton citado en Borghesi (2009, p. 62) define el principio del automatismo psíquico: “El dictado del pensamiento con la ausencia de todo control ejercitado por la razón, más allá de cualquier preocupación estética y moral”. Salvador Dalí define aquel *automatismo psíquico* como *método paranoico-crítico*. La paranoia es una enfermedad mental que se caracteriza por ideas y concepciones sistematizadas delirantes, con síntomas como la susceptibilidad y el egocentrismo. Siguiendo con la autora, para Salvador Dalí hay un método que posibilita ordenar esos delirios. Debido a esto, sus obras de arte, nacen de su inconsciente y las puede representar en las telas u otro tipo de material mediante la racionalización del delirio. Esta técnica la aplica en numerosas obras como por ejemplo en la pintura: *El enigma del deseo, mi madre, mi madre, mi madre*, realizada en 1929 por Salvador Dalí, que está compuesta por una roca, con una serie de inscripciones con la palabra de origen francés *ma mère*, que significa mi madre, también se puede apreciar la representación del rostro deformado del artista colmado de hormigas y la figura de un torso desnudo. Hay un pequeño grupo de seres, en el lateral izquierdo de la obra, en el que según la autora nombrada con anterioridad, hay una mujer que abraza al padre de Salvador Dalí, llamado Salvador Dalí Cusí, un león, una cabeza de mujer, una langosta, y una mano que sostiene un cuchillo.

Según Klingsöhr-Leroy (2009) en 1929, René Magritte publica en *La Révolution surréaliste* una serie de cuadros que están acompañados por una palabra o frase. Por ejemplo coloca la frase: *Hay objetos que pasan sin nombre*, añadido al dibujo de una

barca. Ese mismo año, se funda la revista *Le Surréalisme au service de la Révolution*, que ocupa el lugar de *La Révolution surréaliste*.

Óscar Domínguez crea una nueva técnica para componer obras, llamada *decalcomanía*. Este método consiste en una máquina en la que se coloca una capa de color, sobre una superficie, luego se aprieta contra ésta una hoja de papel, y se quita la hoja, de esta manera, se obtiene una obra, que posteriormente puede ser modificada o no.

El movimiento surrealista tiene su fin con el estallido de la Segunda Guerra Mundial, que fuerza a algunos integrantes del movimiento a exiliarse. André Breton, Wilfredo Lam, Max Ernst, Wilfredo Lam y André Masson emigran a Estados Unidos de América. Hacia 1942, Nueva York y los alrededores se transforman en las Ciudades en las que se realizan actividades surrealistas.

En 1924, con la publicación del Primer Manifiesto Surrealista, como se explica en este capítulo, Breton citado en Klingsöhr-Leroy (2009, p. 24) establece al automatismo psíquico puro como: “dictado mental sin control de la razón, más allá de cualquier consideración estética o ética”. Los procedimientos que llevan a cabo los surrealistas a la hora de crear sus obras, implican inevitablemente el uso de la razón, que es la facultad que permite que una persona pueda pensar o discernir. Las técnicas que usan los surrealistas, la escritura automática, el *frottage*, el *grattage*, el collage pueden aplacar o disminuir el control que ejerce la razón en la creación de la obra de arte, sin embargo, todo artista en el momento de crear una pieza utiliza su raciocinio. Salvador Dalí es una de las figuras más importantes del movimiento surrealista, a pesar de haber permanecido durante poco tiempo en el movimiento, por la expulsión que realiza André Breton en el año 1934.

En este capítulo se explica el comienzo del Dadá, el surgimiento del movimiento surrealista y su desarrollo. Se reflexiona acerca de las obras y procedimientos que emplean los artistas del movimiento surrealista para llevar a cabo su arte. También se

explican las razones del fin de la agrupación surrealista. En el próximo capítulo se explicarán las características más importantes de los videoclips de Flavia Sigismondi, y se compararán con otros videastas que desarrollan este tipo de videoclips, y con el cine surrealista de Buñuel.

5. Surrealismo en videoclips

El videoclip según Machado (2000, p. 120) es: “un formato concentrado, de corta duración, de costos relativamente modestos si lo comparamos con los de un film o un programa de televisión, y con un amplio potencial de distribución.” El videoclip logra captar la atención de los espectadores, a través de la imagen, los sonidos diegéticos y no diegéticos, la música, y la relación que se entabla entre estos elementos. En la mayoría de los videoclips, la sucesión de acciones no suele tener un orden cronológico. Por otra parte, en muchos casos no suele presentarse una relación temática entre las diferentes tomas que componen las secuencias.

Si se compara a los videoclips actuales con el Cine Clásico de Hollywood, se aprecian las siguientes diferencias: en primer lugar, la mayoría de los videoclips, no sólo los de la directora, sino en general, suelen fragmentar las acciones y recurrir a elipsis, esto hace que en una sucesión de imágenes, que quizás no mantienen una relación unas con otras, muchas veces el espectador se sienta desorientado con respecto a lo que acontece en el clip. Esto no sucede en el Cine Clásico de Hollywood, en el que las películas se realizan de manera tal que el público tiende a comprender con mayor facilidad lo que pasa, porque: se mantiene una cierta coherencia en todos los elementos del filme, mediante el montaje invisible, narrativo y continuo, el término invisible se refiere a que el corte es inapreciable, además al haber conexión entre las acciones, el espacio y el tiempo, el espectador cuenta con la información necesaria para entender lo que sucede. El Cine Clásico de Hollywood tiene una estrategia ilusionista, debido a que el objetivo del director de este tipo de películas es que el espectador crea que lo que sucede en la película es real, en el caso del videoclip esto en general no pasa, porque los directores no pretenden cumplir ese objetivo. Con respecto a la actuación, en el caso del Cine Clásico de Hollywood, los intérpretes no miran a la cámara debido a que si lo hacen, se pone en evidencia que se trata de una ficción, en el caso del videoclip, los actores y los músicos

mirarán o no a la cámara según lo que plantee el director del clip. Con respecto al orden en que se presentan las acciones, el Cine Clásico de Hollywood es causal y cronológico, en el caso del videoclip, puede llegar a ser causal y cronológico, pero por lo general no cumple con ninguna de esas dos opciones. En referencia al emplazamiento de la cámara, los puntos de vista utilizados en el Cine Clásico de Hollywood suelen asemejarse a la visión humana, con una altura y angulación normal, en el caso de los videoclips, la cámara puede estar ubicada en cualquier lugar, se puede presentar un plano picado, contrapicado, supina, etcétera, no siempre con una altura normal.

A lo largo de estos subcapítulos se describen las características estéticas de los videoclips dirigidos por Floria Sigismondi de una serie de conjuntos musicales. Con respecto a la composición visual, puede decirse que presentan una gran variedad y cantidad de elementos, en la utilería, los decorados, la ambientación, el vestuario, maquillaje, los rodados, etcétera. Suelen emplearse en general locaciones interiores, algunos clips están realizados en estudios de grabación, otros por el contrario, incorporan escenas filmadas en exteriores, como por ejemplo *Broken boy soldier*, de *The Racounters*.

Las técnicas aplicadas en los videoclips son diversas, se pueden apreciar clips realizados con *stop motion*, es decir animados cuadro a cuadro, otros no presentan animaciones de este tipo, también en algunos casos se añaden animaciones en algunos fragmentos del video musical. Aparecen personajes inanimados, como muñecos de porcelana, pájaros e insectos, que realizan acciones a través de distintas técnicas de animación. Es importante mencionar que los personajes reales, suelen estar caracterizados con vestimenta, maquillaje y accesorios para ser percibidos como si no fueran humanos. Por lo general se aplican cortes secos entre un cuadro y el siguiente.

Con respecto a la cámara, la altura del aparato suele ser normal, las angulaciones también. Se utilizan planos cortos en general para mostrar detalles en las expresiones de

los actores, o en elementos importantes en el clip, por ejemplo en el tema *Vaka* de *Sigur Rós*, se aplica un primer plano del rostro de una niña, en el final del clip.

Algunos elementos nombrados anteriormente presentes en los videoclips de Floria Sigismondi se asemejan a determinados componentes presentes en obras de personas que integraron el movimiento surrealista. El surrealismo nace en 1924, con la publicación del Primer Manifiesto Surrealista escrito por André Breton. Este movimiento está integrado por poetas, artistas y escritores. Está integrado por: Louis Aragon, Paul Éluard, Max Ernst, Jacques Baron, Robert Desnos, Antonin Artaud, Rene Crevel, Jacques-André Boiffard, Joe Bousquet, Jean Carrive, y por su líder André Breton.

Los surrealistas se caracterizan por representar imágenes que provienen de sueños, en diversos contextos, es decir, imágenes de elementos conocidos o no conocidos incorporados en distintos escenarios, que pueden ser reales o no. Muchos de ellos son seguidores de las teorías de Sigmund Freud, que la aplican en el momento de crear sus obras.

(...) la función del arte es expresar lo que se esconde en el inconsciente a través de procesos de "automatismo psíquico puro". El artista deja, pues, vagar los pensamientos, anula los frenos inhibitorios y recoge ideas, palabras e imágenes que relaciona en asociaciones libres y casuales. (Uzzani, 2009, p. 39)

Según Nadeau (2008, p. 43-44) los fundadores del surrealismo consideran al movimiento surrealista como un medio que permite tener un conocimiento más amplio acerca del sueño, la locura y los estados de alucinación. En 1899, Sigmund Freud publica su libro *La interpretación de los sueños*, para André Breton es una herramienta que permite comprender el funcionamiento del pensamiento de individuos.

El humor, la inspiración desenfrenada, la crueldad y la angustia conllevan metamorfosis desconcertantes de individuos polimorfos y recurrentes en los

fascinantes textos poéticos de Éluard o Aragon, en las piéces teatrales de Artaud, en el cine poético de Buñuel y Cocteau, en las obras de Max Ernst, René Magritte, Salvador Dalí, Paul Delvaux, Yves Tanguy, Joan Miró, Jean (Hans) Arp, Henry Moore y Man Ray.

(Uzzani, 2009, p. 4)

Los integrantes del movimiento surrealista llevan a cabo diversas técnicas para la creación de obras, como el dibujo automático, que según Bradley (1997, p. 21) consiste en realizar un esbozo en estado de abstracción mental, representando en un papel u otro medio, las imágenes o palabras que surgen de la mente. André Masson lleva a cabo esta práctica, en la cual parte de los trazos realizados y luego retoca las formas hechas por él mismo, hasta obtener el resultado final deseado. Los dibujos del artista se publican en *La révolution surréaliste*, generalmente al lado de poemas. Otra forma de crear obras, es dejando que actúe el azar o mediante la colaboración de diversos artistas en la confección de la imagen.

André Masson realiza cuadros mediante la técnica de pintura con arena. Se lleva a cabo este proceso, dejando que algún tipo de pegamento gotee sobre un material, o colocando ese producto de manera azarosa sobre una superficie determinada, como una hoja de papel o lienzo. Luego, dejando caer arena en distintos sectores de la superficie con adhesivo, se pueden obtener de esa manera, diversas figuras. Con la pieza terminada mediante este método, André Masson podía inspirarse para posteriormente modificarla o crear otra obra.

Max Ernst emplea una técnica denominada *frottage* en la que se apoya un trozo de papel, u otro tipo de material, en algún elemento que tenga texturas, y realiza trazos o colorea una porción determinada de la superficie, que le permite obtener una pieza con un vetado determinado. Por ejemplo: la obra denominada *L'évadé, Histoire Naturelle* de 1925, realizada mediante esta técnica, con lápiz y papel. Por otra parte, desarrolla el

mismo método empleando un lienzo con pintura húmeda, sobre un elemento rugoso, y por último presionando la tela, se obtiene de esta forma una textura, que lo inspira para terminar su creación. Nombra a este estilo: *grattage*.

Las obras de artistas surrealistas se caracterizan por presentar colores fuertes y formas fantásticas. En la mayoría de los videos de Floria Sigismondi, predominan también los colores fuertes, destacándose el tono rojo, negro, blanco y gris. Es frecuente la presencia de humanos, y seres extraordinarios que se enfrentan a diversas situaciones, en algunos casos éstos se encuentran solos, y en otros interactúan con otros pares.

En el óleo sobre lienzo titulado: *Ubu imperator* realizado por Max Ernst, de 1923, se puede apreciar un sujeto fantástico, que tiene forma de peón, es decir de juguete de madera con forma cónica cuya extremidad inferior contiene una púa de hierro que permite girarlo, además contiene brazos, torso y cabeza, de textura rugosa. Por otra parte, carece de las extremidades inferiores. Las manos están pintadas con un estilo realista, el cuerpo del personaje tiene forma de peón. La sombra correspondiente al ser está representada en la obra. Comparando este óleo con el videoclip de *Marilyn Manson*, titulado *Tourniquet*, de 1996, dirigido por Floria Sigismondi, aparece un personaje caracterizado como maniquí, que no presenta piernas, solo cuenta con un torso, cabeza y brazos, cuya textura se asemeja a la de la madera en estado de putrefacción.

Por otra parte, en diversos videos descritos a lo largo de este Ensayo, se aprecia la presencia repetida de animales, tanto reales como irreales, siendo el pájaro el más empleado. En el videoclip de *Martina Topley Bird, Anything*, del año 2003, la protagonista está caracterizada como un insecto, y al finalizar el clip, se muestra a un pájaro real volando. En *El regreso* de René Magritte, un óleo sobre tela, de 1940, nombrado anteriormente, se percibe la figura de un pájaro con sus alas abiertas, sobre un nido con tres huevos.

No sólo se muestran personas y seres vivos, sino que también, aparecen en ciertas ocasiones criaturas extrañas. En el caso de las locaciones, se utilizan con frecuencia los interiores, en los que se aplican tratamientos a los decorados, recargándolos de detalles que permiten acrecentar la verosimilitud aún cuando éstos son empleados para situaciones que son inverosímiles.

El videoclip *9 crimes* del conjunto musical *Damien Rice*, dirigido por Jamie Thraves, se muestra la cabeza de la cantante que acompaña al intérprete principal, en un piso de calle, rodeado de basura. Mientras está sobre una calle, mueve sus labios, cantando el tema. En la siguiente toma se muestra al cantante de la agrupación musical, Damien Rice, que encuentra una moneda en el piso, la recoge, y al hacerlo encuentra la cabeza de la mujer. La cabeza comienza a levitar, atada con un hilo que rodea su cuello, como si se tratara de un globo. El cantante intenta tomar con sus manos el hilo que está atado a esa parte del cuerpo de la mujer. Finalmente logra hacerlo, y camina por una calle. En la toma siguiente se muestra a unos niños, ubicados detrás de un auto, que tiran piedras con una gomera hacia el sector en el que se encuentra el cantante y la cabeza. Una de las rocas impacta sobre esa parte del cuerpo de la mujer, y cae al suelo. Los niños se alejan corriendo. Luego el cantante se acerca hacia la cabeza tendida en el piso, y encuentra sólo fragmentos, que tienen textura de porcelana. En algunas obras de artistas surrealistas se incorporan partes del cuerpo humano, como por ejemplo: el óleo sobre lienzo titulado *El futuro de las estatuas*, del año 1932, realizado por René Magritte, consiste en una cabeza con los ojos cerrados, que está pintada como si fuera un cielo con nubes. También se puede visualizar en otra obra del mismo artista, realizada en 1935 llamada *Georgette*, una cabeza y parte del cuello de una mujer, que está duplicada sobre un azulejo, al lado de una ventana, en la que también se incorpora un alimento, una rama con hojas, un guante, una llave, un sobre y una vela encendida. Además en *Retrato de Jacqueline Lamba y André Bretón*, una tinta sobre lienzo de André Masson, desarrollada en 1940, se muestra a dos cabezas que ocupan prácticamente todo el espacio del

cuadro, y también se pueden apreciar algunos detalles con líneas circulares que las rodean.

La película *Un perro andaluz* (conocida como *Un chien andalou*. Buñuel, 1929) según Carmona (1991, p. 222) es “una cadena metafórica de imágenes que reproducen el fluir del sueño”. Es una película en la que las distintas tomas que componen el filme, no mantienen una sucesión de causas y efectos, sino que parecen inconexas. Buñuel citado en Borghesi (2009, p. 50) afirma: “Esta película nació del encuentro entre dos sueños”. Salvador Dalí escribe el guión y participa en el rodaje de la película. El film a partir de la técnica de las libres asociaciones mentales. Para Freud los sueños son realizaciones de deseos inconscientes, en el caso de este film, se plantea el encuentro entre una mujer y un hombre, el rechazo y el odio.

El film comienza con una serie de carteles que indican el tiempo y la época en la que transcurrirán las escenas, en éste caso con la inscripción Érase una vez. A lo largo del desarrollo del filme, aparecen otros carteles que dicen: Ocho años después, Hacia las tres de la madrugada, Dieciséis años antes y En Primavera. El film se inicia con un personaje, interpretado por Luis Buñuel, que tiene una navaja en su mano, la afila, mira desde su balcón a la Luna. En la toma siguiente, se hace presente en esa escena una mujer, el hombre coloca la navaja sobre su ojo y realiza un corte. Luego, se muestra al satélite natural y a una nube moverse de la misma manera en que el hombre realizó el movimiento con su mano para cortarle el ojo a la señora.

A lo largo de la película se producen una serie de acciones violentas, por ejemplo cuando una mujer es atropellada por un auto mientras sostiene con sus manos una caja que contiene una mano. Otra escena, se da cuando un hombre intenta abusar de una mujer, ella trata de defenderse, se queda en un rincón de la habitación y el hombre intenta acercarse a ella tirando de unas cuerdas, de las que se sostienen dos hombres con dos pianos, y animales en estado de putrefacción. La mujer intenta escapar de ese hombre

que avanza hacia ella sosteniendo esas cuerdas. Ella finalmente logra abrir una puerta, y al cerrarla presiona la mano del señor contra el picaporte. De la mano del individuo comienzan a salir hormigas. En algunas obras de Salvador Dalí se pueden visualizar hormigas en sus composiciones, nombradas anteriormente como por ejemplo en: *El enigma de Guillermo Tell* de 1933, *Persistencia de la memoria* realizada en 1931 y *Alucinación parcial. Seis apariciones de Lenin sobre un piano* del año 1931. Otra de las situaciones violentas se produce cuando un hombre dispara contra otro. La película finaliza con la mujer a la que le cortan el ojo, escapando con un hombre, al que besa. Los dos realizan un recorrido por una playa, abrazados.

Éste es el capítulo final del Proyecto de Graduación, en el que se explican las características más importantes de los videoclips analizados a lo largo del Ensayo, también se hace una comparación entre los videoclips actuales y el Cine Clásico de Hollywood. Se comenta un videoclip realizado por el director Jamie Thraves, que aplica una serie de elementos que se pueden apreciar en algunas obras de artistas integrantes del movimiento surrealista. Por último se mencionan las características de la película *Un perro andaluz* (conocida como *Un chien andalou*. Buñuel, 1929) cuyo guionista es Salvador Dalí.

Conclusiones

A lo largo de este proceso de trabajo, se mencionan ciertas similitudes en determinados videoclips de la directora Floria Sigismondi y algunas obras de arte pertenecientes a integrantes del movimiento surrealista. Hay pinturas, esculturas, dibujos, fotografías, etcétera, de artistas surrealistas en las que determinados elementos y características, como las tonalidades empleadas, los simbolismos, los dispositivos, el tratamiento de la imagen, presentan similitudes con la estética de ciertos videoclips de Floria Sigismondi.

El surrealismo a pesar de ser un movimiento de arte que tiene sus inicios en los años 20, sigue manteniendo su vigencia en distintos artistas, como la directora nombrada en este Proyecto de Graduación. Floria Sigismondi trabaja en distintas disciplinas como el cine, la escultura, la fotografía, y aplica diversas técnicas inspirándose en diversas corrientes artísticas, como podría llegar a ser el surrealismo. Los surrealistas aplican distintas técnicas para la creación de sus obras como la *escritura automática*, el *grattage*, *frottage*, *rayografía*, etcétera. Breton citado en Klingsöhr-Leroy (2009, p. 24) establece al automatismo psíquico puro como: “dictado mental sin control de la razón, más allá de cualquier consideración estética o ética”. Los procedimientos que llevan a cabo los surrealistas para realizar sus obras de arte, nombrados anteriormente, hacen necesario el uso de la razón, independientemente de la técnica aplicada, la razón es la facultad que tiene una persona para pensar en algo. Los artistas surrealistas, son aquellos que desarrollan obras de arte, aplicando sus conocimientos, sus cualidades, sus experiencias, los recuerdos de sus sueños, etcétera, y sin lugar a dudas por la razón. Siguiendo con el análisis de la frase, también es importante enfatizar que según Real Academia Española (2001) estética es: “f. Conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan a un determinado autor o movimiento artístico. La estética del modernismo.” Es decir que todo artista posee su propia estética, por lo tanto no puede afirmarse que un artista no tenga control de la estética. Quizás lo puede disminuir siguiendo con la definición de

Breton citado en Klingsöhr-Leroy (2009, p. 24) es la: “consideración estética o ética”, pero de ninguna forma puede ser anulada.

En referencia a las tonalidades empleadas, en general Floria Sigismondi utiliza colores fuertes, con un amplio contraste en la imagen. Con este tratamiento visual, se logra captar la atención del espectador, en determinados sectores de la pantalla de acuerdo al tono empleado y la ubicación de los dispositivos en el área.

A lo largo de este Proyecto de Graduación, se mencionan numerosos elementos presentes en obras de arte de integrantes del movimiento surrealista del año 20, que presentan similitudes con algunos videoclips dirigidos por Floria Sigismondi. Un ejemplo mencionado con anterioridad, puede ser la manzana que aparece en el clip *Blue orchid*, del conjunto musical *The White Stripes* y la misma fruta que se aprecia en dos pinturas de René Magritte, *La gran Guerra*, de 1964 y *La habitación de escucha* realizada en 1958.

Referencias bibliográficas

Aufderheide, P. (1986) citado en: Landi (1992). *Devórame otra vez. Qué hizo la televisión con la gente. Qué hace la gente con la Televisión*. Buenos Aires: Planeta.

Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.

Bedoya, R. y León Frías, I. (2003). *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Fondo de Desarrollo Editorial.

Belloir, D. (1981). *Vidéo, art, explorations*. París: Editions de L' Étoile. Citado en:

Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

Billorou, O. (2002). *Introducción a la Publicidad*. Buenos Aires: El Ateneo.

Borghesi, S. (2009). *Dalí*. Salamanca: Electa.

Bradley, F. (1997). *Surrealismo. Movimientos en el arte moderno*. Londres: Encuentro.

Bravo, A. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Breton, A. Citado en: Nadeau, M. (2008). *Historia del Surrealismo*. La Plata: Terramar Ediciones.

Breton, A. Citado en: Thomson, L. (2009). *Los surrealistas*. Madrid: Lisma.

Breton, A. (1926). Citado en Klingsöhr-Leroy, C. (2009). *Surrealismo*. Barcelona: Taschen.

Casetti F. y Di Chio F. (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Cardozo, R. (2006). *Nuevo Diccionario de los sueños*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Lea ediciones.

Carmona, R. (1991). *Como se comenta un texto filmico*. Madrid: Cátedra.

Darley, A. (2003). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Diccionario Enciclopédico Ilustrado Clarín (1997). Buenos Aires: Arte Gráfico Editorial.

Diccionario Enciclopédico Salvat. (1962). Barcelona: Salvat Editores, S.A.

Feldman, S. (1996). *La realización cinematográfica. Análisis y práctica*. Barcelona: Gedisa.

Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (2003). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Freud, S. (1966). *Introducción al psicoanálisis*. Londres: Alianza.

Jacobs, L. (1939). *The rise of the American Film*. Nueva York: Harcourt, Brace and Company. Citado en: Reisz, K. (1980). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus.

Klingsöhr-Leroy, C. (2009). *Surrealismo*. Barcelona: Taschen.

Korenfeld, E. (2007). *Tus sueños te hablan. Descubre lo que tu inconsciente intenta decirte*. Madrid: Edaf.

Landi, O. (1992). *Devórame otra vez. Qué hizo la televisión con la gente. Qué hace la gente con la Televisión*. Buenos Aires: Planeta.

Machado, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Libros Del Rojas.

Méliès, G. Citado en: Feldman, S. (1996). *La realización cinematográfica. Análisis y práctica*. Barcelona: Gedisa.

Mitry, J. (1990). *La semiología en tela de juicio. Cine y lenguaje*. Madrid: Akal.

Miyara, F. (2006). *Acústica y sistemas de sonido*. Rosario: UNR Editora.

Moles, A. (1981a). *L'image. Communication fonctionnelle*. París: Casterman. Citado en:

Bravo, A. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Moles, A. (1981b). *L'image. Communication fonctionnelle*. París: Casterman. Citado en:

Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

Nadeau, M. (2008). *Historia del Surrealismo*. La plata: Terramar Ediciones.

Olhagaray, N. (2002). *Del video-arte al net-art*. Santiago de Chile: Lom.

Onna, J. (1997). *Luz. Iluminación con flash en el retrato de estudio*. Barcelona: Artual Ediciones.

Rafols, J. (1974). *Historia Universal del Arte*. Barcelona: Ramón Sopena.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*. (22ª. Ed.)

Disponible en: <http://www.rae.es/rae.html>.

Roederer, J. (1997). *Acústica y psicoacústica de la música*. Buenos Aires: Ricordi Americana.

Thomson, L. (2009). *Los surrealistas*. Madrid: Lisma.

Uzzani, G. (2009). *Surrealismo. Visual Encyclopedia of Art*. Florencia: Scala.

Waring, P. (2004). *Diccionario de los sueños*. México Distrito Federal: Selector.

Weiber, P. (1987). Citado en: Landi, O. (1992). *Devórame otra vez. Qué hizo la televisión con la gente. Qué hace la gente con la Televisión*. Buenos Aires: Planeta.

Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

Bibliografía

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.

Bedoya, R. y León Frías, I. (2003). *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Universidad de Lima.

Borghesi, S. (2009). *Dalí*. Salamanca: Electa.

Bradley, F. (1997). *Surrealismo. Movimientos en el arte moderno*. Londres: Encuentro.

Bravo, A. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Casetti F. y Di Chio F. (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Cardozo, R. (2006). *Nuevo Diccionario de los sueños*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Lea ediciones.

Carmona, R. (1991). *Como se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.

Darley, A. (2003). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Díaz, R., Ferrari, P. y Gentile, M. (2008). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Diccionario Enciclopédico Ilustrado Clarín (1997). Buenos Aires: Arte Gráfico Editorial.

Diccionario Enciclopédico Salvat. (1962). Barcelona: Salvat Editores, S.A.

Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística*. Barcelona: Océano.

Feldman, S. (1995). *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona: Gedisa.

Feldman, S. (1996). *La realización cinematográfica. Análisis y práctica*. Barcelona: Gedisa.

Feldman, S. (2002). *La fascinación del movimiento*. Barcelona: Gedisa.

Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Freud, S. (1966). *Introducción al psicoanálisis*. Londres: Alianza.

Itten, J. (1992). *Arte del color*. México: Noriega Limusa.

Klingsöhr-Leroy, C. (2009). *Surrealismo*. Barcelona: Taschen.

Korenfeld, E. (2007). *Tus sueños te hablan. Descubre lo que tu inconsciente intenta decirte*. Madrid: Edaf.

Landi, O. (1992). *Devórame otra vez. Qué hizo la televisión con la gente. Qué hace la gente con la Televisión*. Buenos Aires: Planeta.

Machado, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Libros Del Rojas.

Mitry, J. (1990). *La semiología en tela de juicio. Cine y lenguaje*. Madrid: Akal.

Miyara, F. (2006). *Acústica y sistemas de sonido*. Rosario: UNR Editora.

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine, el arte de la apariencia*. Madrid: Sociedad General de Autores.

Nadeau, M. (2008). *Historia del Surrealismo*. La plata: Terramar Ediciones.

Olhagaray, N. (2002). *Del video-arte al net-art*. Santiago de Chile: Lom.

Onna, J. (1997). *Luz. Iluminación con flash en el retrato de estudio*. Barcelona: Artual Ediciones.

Rafols, J. (1974). *Historia Universal del Arte*. Barcelona: Ramón Sopena.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*. (22ª. Ed.)

Disponible en: <http://www.rae.es/rae.html>.

Reisz, K. (1980). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus.

Rodríguez Bravo, A. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona:

Paidós Ibérica.

Roederer, J. (1997). *Acústica y psicoacústica de la música*. Buenos Aires: Ricordi

Americana.

Sánchez Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico*. Teoría y análisis. Barcelona:

Paidós.

Schmucler, H. (1997). *Memoria de la comunicación*. Buenos Aires: Biblos.

Sigismondi, F. (2005). *Immune*. Berlín: Die Gestalten Verlag.

Sigismondi, F. (2011). *Floria Sigismondi*. Recuperado el: 11/1/2011. Disponible en:

<http://www.floriasigismondi.com/main.html>

Thomson, L. (2009). *Los surrealistas*. Madrid: Lisma.

Uzzani, G. (2009). *Surrealismo*. *Visual Encyclopedia of Art*. Florencia: Scala.

Waring, P. (2004). *Diccionario de los sueños*. México Distrito Federal: Selector.

Wong, W. (1988). *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gili.

Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

Filmografía

Asalto y robo al tren (The Great Train Robbery). Estados Unidos de América. (1903).

Director: Edwin Stanton Porter. Productora: Edison Manufacturing Company.

Duración original: 11'.

Buenos muchachos (Goodfellas). Estados Unidos de América. (1990). Director: Martin

Scorsese. Intérpretes: Robert De Niro, Ray Liotta y Joe Pesci. Productora: Warner

Brothers Pictures. Duración original: 146'.

Ciudadano Kane (Citizen Kane). Estados Unidos de América. (1941). Director: Orson

Welles. Intérpretes: Joseph Cotton, Dorothy Comingore, Agnes Moorehead, Ruth Warrick, Ray Collins, Erskine Sanford, Everett Sloane, William Alland, Paul Stewart, George Coulouris, Fortunio Bonanova, Gus Schilling, Philip Van Zandt, Georgia Backus, Harry Shannon. Productoras: Mercury Productions y RKO Radio Pictures. Duración original: 119'.

El desayuno del bebé (Le Repas de bébé). Francia. (1895). Director: Louis Jean Lumière.

Intérpretes: Auguste Marie Louis Nicholas Lumière, Marguerite Lumière y Andrée Lumière. Productora: Lumière. Duración original: 1'.

El estornudo de Fred Ott (Fred Ott's Sneeze). Estados Unidos de América. (1894).

Director: William Kennedy Laurie Dickson. Intérprete: Fred Ott. Productora: Edison Manufacturing Company. Duración original: 6”.

El hombre de la cabeza de goma (L'homme à la tête en caoutchouc). Francia. (1901).

Director: Georges Méliès. Productora: Star Film. Duración original: 3’.

El regador regado (L'arroseur arrosé). Francia. (1895). Directores: Auguste Marie Louis

Nicholas Lumière y Louis Jean Lumière. Intérpretes: François Clerc y Benoît Duval. Productora: Lumière. Duración original: 1’.

El Rey del maquillaje (Le Roi du maquillage). Francia. (1904). Director: Georges Méliès.

Intérpretes: Georges Méliès. Productora: Georges Méliès. Duración original: 3’.

Intolerancia (Intolerance). Estados Unidos de América. (1916). Director: David Wark

Griffith. Intérpretes: Mae Marsh, Robert Harron, Sam De Grasse, Vera Lewis, Mary Alden, Eleanor Washington, Pearl Elmore, Lucille Browne, Julia Mackley, Miriam Cooper, Walter Long, Tom Wilson, Ralph Lewis y Lloyd Ingraham. Productoras: Triangle Film Corporation y Wark Producing. Duración original: 163’.

La conquista del Polo (À la conquête du pôle). Francia. (1912). Director: Georges Méliès.

Intérpretes: Georges Méliès y Fernande Albany. Productoras: Georges Méliès y Star Film. Duración original: 33’.

La desaparición de una dama (L'Escamotage d'une dame chez Robert Houdin). Francia.

(1896). Director: Georges Méliès. Intérpretes: Jeanne d'Alcy y Georges Méliès.

Productora: Théâtre Robert-Houdin. Duración original: 1'.

La llegada de un tren (Arrivée d'un train en gare á La Ciotat). Francia. (1896). Directores:

Auguste Marie Louis Nicholas Lumière y Louis Jean Lumière. Productora:

Lumière. Duración original: 1'.

La ventana indiscreta (Rear Window). Estados Unidos de América. (1954). Director:

Alfred Hitchcock. Intérpretes: James Stewart, Grace Kelly, Wendell Corey, Thelma Ritter, Raymond Burr, Judith Evelyn, Ross Bagdasarian, Georgine Darcy, Sara Berner, Frank Cady, Jesslyn Fax, Rand Harper, Irene Winston, Havis Davenport y otros. Productoras: Paramount Pictures y Patron Incorporation. Duración original: 112'.

Nacimiento de una Nación (The Birth of a Nation). Estados Unidos de América. (1914).

Director: David Wark Griffith. Intérpretes: Lillian Gish, Mae Marsh, Henry Walthall, Miriam Cooper, Mary Alden, Ralph Lewis, George Siegmann, Walter Long, Robert Harron, Wallace Reid, Joseph Henabery, Elmer Clifton, Josephine Crowell, SpottiswoodeAitkenm y George Beranger. Productoras: David Wark Griffith Corporation y Epoch Producing Corporation. Duración original: 190'.

Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon (La sortie des usines Lumière à

Lyon). Francia. (1895). Director: Louis Jean Lumière. Productora: Lumière.
Duración original: 1'.

Sexto sentido (The Sixth Sense). Estados Unidos de América. (1999). Director: Manoj

Nelliyattu Shyamalan. Intérpretes: Bruce Willis, Haley Joel Osment, Toni Collette, Olivia Williams, Trevor Morgan, Donnie Wahlberg, Peter Anthony Tambakis, Jeffrey Zubernis, Bruce Norris, Glenn Fitzgerald, Greg Wood, Mischa Barton, Angelica Torn, Lisa Summerour, Firdous Bamji y otros. Productoras: Barry Mendel Productions, Hollywood Pictures, The Kennedy Marshall Company y Spyglass Entertainment. Duración original: 107'.

Un perro andaluz (Un chien andalou). Francia. (1929). Director: Luis Buñuel. Intérpretes:

Pierre Batcheff y Simone Mareuil. Duración: 16'.

Viaje a través de lo imposible (Le voyage à travers l'impossible). Francia. (1904). Director:

Georges Méliès. Intérprete: Georges Méliès. Productoras: Georges Méliès y Star Film. Duración original: 24'.