

# ENTRE EL CINE Y EL VIDEO. MANIFESTACIONES EXPERIMENTALES EN EL USO DEL MEDIO

E. D. G. Juárez Santini Dalia Esmeralda (1), M. A. V. I. Saldaña Hernández Juan Carlos (2)

1 [Licenciatura en Diseño Gráfico, Universidad de Guanajuato] | Dirección de correo electrónico: [tini\_coon@live.com]

2 [Departamento de Diseño, DAAD, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato] | [jcsaldana40@gmail.com]

## Resumen

El presente trabajo de investigación recopila información de manera seleccionada sobre el Cine Experimental, así como los precedentes históricos que llevaron a su desarrollo como disciplina, paralela al cine convencional, y su actual uso en plataformas mediáticas. Dichos precedentes funcionan también como fundamentos estéticos y técnicos para la producción contemporánea de videoarte.

## Abstract

This research work gathers selected information about Experimental Film, as well as its historical precedents that allowed it to develop as a discipline, parallel at Conventional Film. All these precedents are working as aesthetic and technical foundations in the contemporary production of Videoart.

### Palabras Clave

Diseño; Video; Arte; Experimentación; Cine; Digital; Mediático; Audiovisual.

## INTRODUCCIÓN

A través de la historia el hombre ha buscado (y encontrado) la manera de dejar un registro de sus actividades más importantes buscando satisfacer entre otras cosas, una de sus necesidades imprescindibles: el reconocimiento y la permanencia ante el olvido frente al paso del tiempo. Ello desde sus inicios, lo ha animado a incursionar en todas las áreas del conocimiento. Así que, desde un instancia aún en cierto grado “primitiva”, el arte como una actividad inherente al ser humano se habría usado como herramienta, cuyo fin contemplativo queda desplazado para convertirse en un ardid narrativo, que llega con el interés por la representación y la preservación del tiempo. A la par de los descubrimientos y avances tecnológicos se desarrollaron medios y técnicas que permitirán llevar un registro de ciertos acontecimientos tales las pinturas rupestres, la imprenta, la fotografía y el cine.

Los individuos de todas las épocas han buscado respuestas tanto a cosas y a fenómenos que acontecen a su alrededor. En la antigüedad el funcionamiento del universo se explicó bajo el pensamiento mágico, la observación, el análisis y la comprobación nos llevó a la conformación de un pensamiento científico que permitió que éste se llevara a cabo no solo para examinar o para verificar mediante una práctica constante sino que también para *experimentar*. Por tanto, se puede afirmar que la experimentación no es exclusiva de la ciencia, pues es extensible a otras áreas, la ciencia ayuda a ampliar las oportunidades creativas del ser humano [1].

Galetto (2012) [2] propone el siguiente modelo de experimentación científica: escuchar, observar, descubrir, comparar, clasificar, reflexionar, formular hipótesis, registrar datos, interpretar, identificar estrategias de resolución, deducir, prever resultados, verificar eficacia, registrar notas, evaluar puntos fuertes y / o débiles, comprender errores, producir modelos y exponer y comunicar utilizando el lenguaje que sea más eficaz para el intercambio comunicativo según el contexto específico.

En la práctica el diseño pretende crear mensajes o productos funcionales, por lo que resulta indispensable seguir un proceso metodológico creativo. Los pasos en la metodología de *Rodolfo*

*Fuentes* son: 1. Identificación de la necesidad; 2. Definición del problema; 3. Definir y reconocer los subproblemas; 4. Recopilación de datos (se agrupa la información investigada y la obtenida en la entrevista previa con el cliente); 5. Análisis de datos (discernir entre lo que es posible y lo que no, análisis de mercados, etc.); 6. Creatividad (marchas asociativas y bocetaje); 7. Elaboración de modelos (prototipos y diseños burdos); 8. Solución (producto final); 9. Experimentación y testeo (como ejercicio con el mercado meta para determinar su funcionalidad) y 10. Análisis de resultados y 11. Comunicación del mensaje.

Podemos apreciar una aproximación de ambas disciplinas a través de los procesos metodológicos que les competen.

Un píxel es la unidad mínima e indivisible de una imagen. Una pantalla LCD cuenta con dos placas de vidrio, una es iluminada por lámparas CCFL (Cold-Cathode Fluorescent Lamps) en la parte trasera. La celda cuenta con tres sustancias que reciben corriente (determina en la saturación de color) y se colorean (rojo, verde o azul) por medio de polarización.

Sobre el tema que a nosotros nos concierne, encontramos que en el *pre-cinema* el afán era reproducir el movimiento de manera natural, es este un (largo) periodo que alberga múltiples intentos experimentales que anteceden a la invención del cinematógrafo de los hermanos *Lumière* (Francia 1995). Algunos no fueron más que el perfeccionamiento de los anteriores y la mayoría han sido considerados como meras curiosidades pasajeras e inútiles juguetes filosóficos (Oubiña, 2009).

Tal como se expone en el documental: *Everything is a Remix*, en un proceso de aprendizaje se comienza imitando algunos fundamentos ya existentes, pero la forma en que se desarrolla una nueva solución *creativa* o la determinación sobre cómo aplicamos o no una herramienta o técnica, puede ser la distinción entre un resultado *innovador* con otro que no lo es. No en pocas ocasiones y durante un proceso creativo se toman referencias de “algo” que ya fue realizado con anterioridad, el hecho de estar todos expuestos a las mismas fuentes de información posibilita la generación de las mismas ideas de forma paralela y en distintos lugares, a este fenómeno se denomina: *descubrimientos múltiples* [3].

## La importancia del contexto en la creación artística

Para los creadores de contenido (usuarios que generan su propio producto audiovisual) [6], el análisis del contexto es fundamental. El artista puede retomar elementos o símbolos de su contexto particular para aplicarlos en sus obras con el objeto de comunicar un mensaje (o no) de la manera más conveniente. Además de determinar el uso y la interpretación de signos y símbolos de y en cada individuo, y tal como la historia nos lo ha demostrado, también influye en la ideología que ayuda a la construcción de modelos de pensamiento que, apoyados en la o las tecnologías existentes, pueden derivar en la creación de estadios comunes o corrientes artísticas.

Los Futuristas se manifestaron a favor de la guerra como salvación futurista (*Marinetti, 1909*). Desde entonces los artistas se han interesado por los medios de representación que divergen de lo establecido, a los que llamamos de *contracultura*. En el *Dadá* (1916, enmarcado en la Primera Guerra Mundial), la búsqueda de la desconceptualización del objeto de uso común para llevarlo a lo artístico se oponía a la burguesía tradicionalista [4]; *Marcell Duchamp* es considerado el principal y más importante exponente del *Dadá*. La creación contemporánea retoma de esta ideología los deseos de expresión libre contrapuestos a los códigos académicos ya establecidos, así la búsqueda de un nuevo lenguaje cinematográfico divergente añade el carácter experimental al cine de vanguardia en la medida en que se incursiona en nuevos modos de producción deslindados de la Industria.

Con la aparición de la televisión como nuevo medio, la imagen de vídeo (experimental) no involucra una estructura narrativa clásica (planteamiento, desarrollo y resolución), no se obsesiona por la perfección fotográfica, su estética dista de lo convencional (como referencia a lo verosímil), es pues a su manera el equivalente a: "*un cine marginal*". Su método es indagatorio, no busca la reproducción de la realidad y por tanto, no está hecho para gustar. En este periodo podemos mencionar a dos videoartistas: *Wolf Wostel* y *Nam June Paik*, ambos precursores en el uso del video y la señal electrónica como medio experimental. En Alemania en el año de 1963 *Nam*

*June Paik*, considerado el padre del videoarte, es atraído por el lenguaje televisivo y realiza la exposición *Music, Electronic Television*, en la cual distorsionaba la señal de la imagen en los monitores con ayuda de imanes. A partir de aquí comienza a incursionar en mayor medida en la mezcla de elementos virtuales.

En los años 60's la yuxtaposición del cine clásico con las vanguardias de contracultura supondrían un resurgimiento de la estética radical, aunado a la experimentación con soportes domésticos, la lucha política, y la cinematografía abstracta y teórica.

Cualquier obra que se produce puede servir como referencia o precedente a trabajos que se realicen en épocas posteriores. Tal es el caso de *Videoman* de *Fernando Llanos*, trabajo en el que con un dispositivo anexo a su cuerpo, realizaba proyecciones de distintas imágenes por las calles, algunas también con carácter de protesta social. En un México de 2014, con los polémicos hechos ocurridos en Ayotzinapa, el diseñador gráfico *Dr. Alderete*, como parte del proyecto *Ayotzinapa 26*, sale a las calles y se apropia de ellas, con ayuda de un equipo realiza proyecciones clandestinas en diversas superficies de edificios en la Ciudad de México. La estética de las imágenes no tiene el objeto de agradar, pues es un proyecto de protesta, con manifiestación en un contexto político-social.

Con los avances en los dispositivos portátiles (en mayor medida la democratización de los *smartphones*) la producción de video se ha incrementado, dado a que las cámaras que estos dispositivos integran simplifican la tarea del usuario en la producción de videos. Durante una entrevista al director *Cyrus Frisch* sobre su producción independiente: *Why didn't anybody tell me it would become this bad in Afghanistan* (película grabada con un móvil), comentaría que las cámaras que se integraban en los primeros celulares, con sus pocas características, creaban una estética particular en los vídeos, por ejemplo, los pocos píxeles obligarían a la cámara a descubrir la imagen de la que se trataba, el ruido la poca estabilidad de imagen, los colores y el lente frontal que permite filmar planos abiertos, constituyen sus elementos estéticos particulares [5].

## Reciclaje

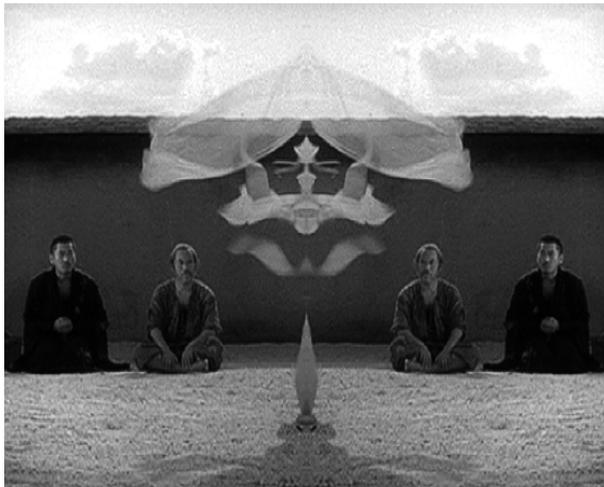


IMAGEN 1: Papillon d'amour (2003). Nikolas Provost. Reciclaje.

Hoy en día se vive en el contexto de una democratización de la información que ha favorecido la saturación global del lenguaje audiovisual, causado por la prolongada exposición a elementos virtuales y la sobresaturación (para bien y para mal) del lenguaje audiovisual, puesto que no toda la información que recibimos es de contenido relevante, ya que esta democratización de los medios provoca una especie de necesidad de producción y exposición a múltiples contenidos audiovisuales de manera inmediata a través de diferentes plataformas, tales como redes sociales, blogs, publicidad (en sitios web y televisión), etc. Esto ha generado que el público ya no sea solamente contemplativo, sino que este ya ha accedido por su cuenta a programas para producir su propio contenido, haciendo del reciclaje (reciclaje: recuperar elementos de otros autores u obras para retomarlos en un trabajo nuevo, siendo a veces una referencia visual, parodia o apropiación) una característica común. Tal es el caso de los memes, que son conjunciones entre elementos multimedia (texto, imagen, video, etc.), cuyo mensaje puede ser mayormente de carácter humorístico, difundido y replicado en Internet [6].

Si bien, el videoarte funciona también como un antecedente a los programas de edición de video, pues resultados generados mecánicamente por los autores, son más tarde retomados a manera de efectos en programas de edición, particularmente en aquellas como After Effects, Adobe Premiere,

Sony Vegas, entre otros. En la *Papillon d'amour* (2003) Nikolas Provost realiza un metraje reciclado con fragmentos de la película *Rashomon* del director japonés *Akira Kurosawa*, a los que aplica reflejos al grado de distorsionar la imagen. Lo anterior recuerda al efecto visual producido al usar el filtro "espejo" en el programa *Photo Boot* para Mac. La producción de vídeos en blanco y negro, la adición de ruido, posterizados, recortes, negativos, y hasta la integración de música con el video son otros de los recursos, me atrevo a decir *reciclados*, que se agregaron a programas en medios digitales para la edición de videos.

Ya desde 1909 en Italia, los hermanos *Arnaldo Ginna* y *Bruno Corra* empiezan a experimentar con música y colores, creando una característica aparentemente sinestésica, es decir, una interacción entre imagen y sonido.

Una plataforma que alberga parte del contenido que diverge con lo académicamente establecido es el internet. Los usuarios consumidores de la vertiente underground, aunque posiblemente de manera inconsciente, pueden encontrar en los vídeos musicales un soporte para el video experimental. Algunos no son completamente experimentales, pero albergan recursos estéticos o características del video arte. Personalmente he realizado una búsqueda en la web de obra audiovisual contemporánea, con los siguientes dos propósitos de selección: 1. La integración de recursos de video experimental y 2. El gusto personal (estética del videoclip musical).

Con dicho proceso seleccioné el video clip musical *The Epilogue* de la banda estadounidense *Crosses*, que evidencia la yuxtaposición de los recursos del videoarte con el lenguaje del video digital actual, generando una obra a manera de collage, que interpreto casi como un video en tributo al videoarte, dado a que se combinan elementos como sobreposición de planos de imágenes, distorsión o reflejos de la imagen misma, posterizados y fragmentación. Algunas escenas del trabajo aluden a una aparente influencia de obras como *Meshes in the afternoon* de *Maya Deren*, *24 Hours Psycho* de *Douglas Gordon* y *Papillon d'amour* de *Nicolas Provost*.

La búsqueda de la innovación y la originalidad nos ha llevado a incursionar ya no sólo en la imagen y/o video digital, sino a buscar otros medios para crear distintas experiencias, a través de nuevos

medios y métodos a la par de plataformas que nos ofrecen los avances tecnológicos.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Cámaras: Polaroid Land 600; Kodak Star 835 AF; iPod Touch 5G; Canon EOS Rebel T3i. Filtro rojo; Tripié Canon.

iMac. Software digital: Adobe After Effects CS6; Adobe Lightroom CC 2016.

Metodología Rodolfo Fuentes.

1. Identificación de la necesidad. Realizar un video experimental que recopile elementos visuales propios de la estética del videoarte.
2. Definición del problema. Hacer una propuesta que no sea igual a lo que ya está hecho.
3. Definir y reconocer los subproblemas. Realizar vídeo con duración máxima de 35 seg.
4. Recopilación de datos / 5. Análisis de datos. Investigación documental del videoarte.
6. Creatividad. Analizar posibles resultados, mensajes e ideas.
7. Elaboración de modelos. Pruebas de vídeos en los que se muestran los efectos que se realizarán en los softwares y muestras renderizadas.
8. Solución. Producción, postproducción y renderización de video final.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN



IMAGEN 1: *Ruido*. Propuesta de vídeo experimental.

Con los fundamentos teóricos de la investigación, realicé un video experimental, titulado *Ruido*

(disponible en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/175125078>), cuya premisa es integrar elementos estéticos particulares del videoarte, lográndolo con intervenciones físicas (filtro rojo en lente de cámara) y efectos digitales, que muestran la interacción entre los procesos de producción y postproducción.

El pensar en técnicas no convencionales para producir vídeos me llevaron a explorar métodos nuevos de cómo podría hacer interactuar cámaras análogas con digitales, así que usé los formatos de los visores de estas como enmarcados, esto mostraría la evolución las cámaras, dichas fotografías fueron tomadas con un iPod Touch. Para complementar la yuxtaposición entre lo análogo y lo digital, se empleó la técnica de animación *stopmotion*.

Se emplearon también recursos estéticos convencionales del lenguaje fotográfico (tales regla de tercios, low key, enmarcados, entre otros) para obviar una antítesis con los efectos de distorsión de la imagen.

Las transiciones del video (llamadas *Glitch*, errores de software), fueron en su mayoría añadidas intencionalmente, excepto por una, que al renderizar el video se sumó y mejoró la apariencia de este. Esta fue una característica inesperada resultado de la experimentación con los softwares digitales.

## CONCLUSIONES

El carácter indagatorio del video experimental asigna una estética divergente a la convencional y más tarde esta se emplea en su producción de obras contemporáneas.

Hoy en día la *producción* y *proyección* del video experimental adquieren paralelamente un lugar importante. El video-arte obtiene un carácter audiovisual-*interactivo*, que relacionado con el *Dadá*, hace al espectador partícipe de la experiencia, misma que recae en la proyección de la obra como objeto espacial y sinestésico.

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco plenamente al maestro Juan Carlos Saldaña Hernández por su colaboración y asesoramiento durante el proceso de elaboración de esta investigación, así como a la Universidad

de Guanajuato por contribuir al desarrollo integral de la comunidad estudiantil.

## REFERENCIAS

- [1] Saldaña, J.; Villagómez, C. (2013). Arte en la era digital. Estudios críticos y nuevos lindes. México: Universidad de Guanajuato.
- [2] Saldaña, J. (2015). Reflexiones lacónicas de lo experimental. Revista Interiorgráfico. Recuperado el 16/VI/2016 de <http://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-quinta-edicion-octubre-2015/reflexiones-laconicas-sobre-lo-experimental>
- [3] Ferguson, K. (2016). Everything is a Remix. Everything is a Remix. Recuperado el 30/VI/2016 de <http://everythingisaremix.info/>
- [4] Rossetti, L. (2011). Videoarte herencia histórica, del Cine Experimental al Arte total. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- [5] Entrevista a Cyrus Frisch. (2007). Blogs & Docs. Respuerado el 06/VII/2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=xfr0v6QSlpk>
- [6] Reyes, M. (2014). Comunicación Visual y Concisa. Periódico La Jornada. Recuperado el 06/VII/2016 de <http://www.jornada.unam.mx/2014/07/08/cultura/a07n1cul>
- [7] Barnet, G. (1930). The Modern Spirit in Films. Experimental Cinema. 11-14
- [8] Bonet, E. (1993). Desmontaje, Film, Video/Apropiación, Reciclaje. IVAM
- [9] Comer, S. (2009). Film and Video Art. Millblank, London: Tate Publishing.
- [10] Fuentes, R. (2005). La práctica del diseño gráfico, una metodología creativa. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- [11] La Ferla, J. (2009). Cine (y) Digital (1era edición.), Buenos Aires Argentina: Manantial.
- [12] Provost, N. (n. d.). Papillon d'amour. Recuperado el 15/VII/2016 de <http://www.nicolasprovost.com/films/428/>
- [13] Sánchez, V. (2004). Cine y Vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras. Barcelona, España: Paidós.
- [14] The Epilogue. (2014). Crosses. Recuperado el 20/VI/2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=16ptWIZ36F4>