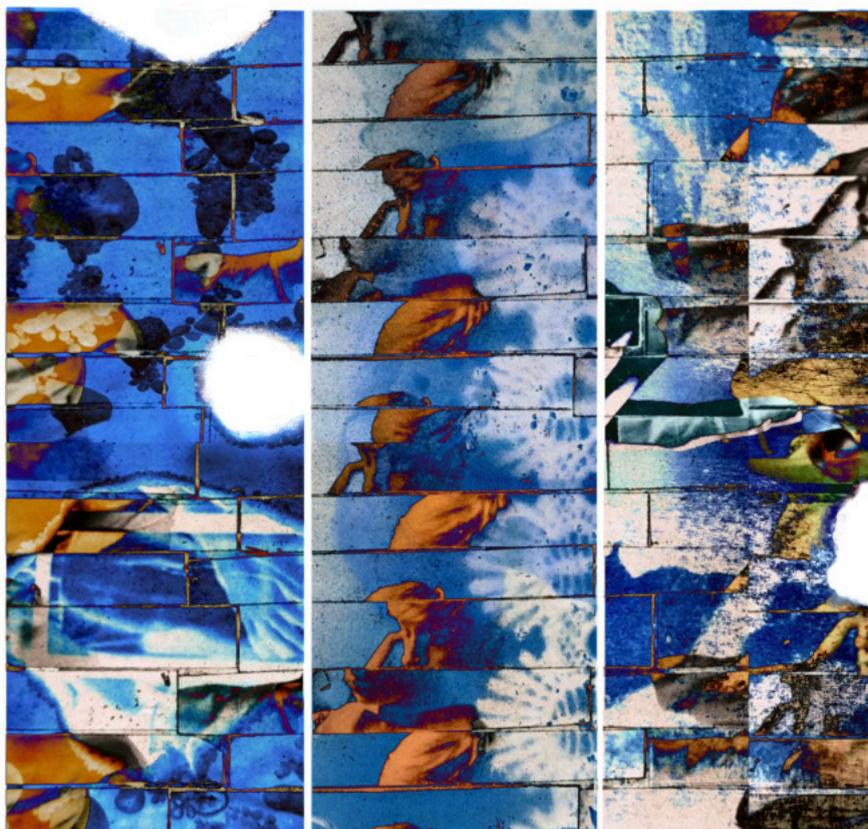




UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual.

Título:

LA APROPIACIÓN COMO HERRAMIENTA ARTÍSTICA: EXPLORANDO LA APROPIACIÓN CINEMATOGRAFICA A TRAVÉS DEL VIDEOARTE.

Autor/a: Daniela Pinto Mora.

Tutor/a: Mar Garrido.

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Videoarte.

Audiovisual.

Departamento de dibujo Convocatoria: Junio

Año: 2024

TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual.

Título:

LA APROPIACIÓN COMO HERRAMIENTA ARTÍSTICA: EXPLORANDO LA APROPIACIÓN CINEMATOGRAFICA A TRAVÉS DEL VIDEOARTE.

Autor/a: Daniela Pinto Mora.

Tutor/a: Mar Garrido.

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Videarte.

Audiovisual.

Departamento de dibujo Convocatoria: Junio

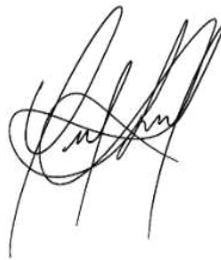
Año: 2024

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conlleva automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Daniela Patrica Pinto Mora que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: La apropiación como herramienta artística: explorando la apropiación cinematográfica a través del videoarte, declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 12 de Junio de 2014.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daniela Pinto Mora', with a stylized, cursive script.

El autor: Daniela Patricia Pinto Mora.

Índice

1. Resumen.	pág. 5.
2. Introducción.	pág. 6.
3. Hipótesis del trabajo.	pág. 7.
4. Objetivos de investigación.	pág. 8.
5. Metodología.	pág. 9.
6. Marco teórico.	
Capítulo I: La apropiación como herramienta artística.	
6.1.1 Antecedentes y actualidad.	pág. 10.
6.1.2 Etapa de la tecnología digital.	pág. 18.
6.1.3 El videoarte.	pág. 21.
Capítulo II: El espectador en el cine y su relación con la apropiación.	
6.2.1 El espectador, el cine y la apropiación.	pág. 30.
Capítulo III: Las obras instalativas, el espectador y el espacio.	
6.3.1 La instalación audiovisual.	pág. 37.
6.3.2 El espectador y su interacción con las obras audiovisuales instalativas.	pág. 49.
Capítulo IV: Las diferentes técnicas sobre el material apropiado.	
6.4.1 El <i>objet trouvé</i> y el <i>readymade</i> en el terreno audiovisual.	pág. 55.
6.4.2 Intervención sobre la imagen.	pág. 56.
6.4.3 Intervención digital.	pág. 61.
6.4.4 Montaje o collage audiovisual.	pág. 63.
6.4.5 El uso del sonido.	pág. 68.
7. Conclusión del marco teórico.	pág. 73.

8. Antecedentes artísticos.	pág. 75.
9. Referentes.	pág. 77.
10. Desarrollo de la propuesta creativa e instalación.	pág. 80.
10.1 Intervención sobre la imagen.	pág. 82.
10.2 La relación entre la narrativa-imagen.	pág. 89.
10.3 Audios apropiados.	pág. 94.
10.4 Instalación de la propuesta creativa.	pág. 96.
11. Trailer.	pág. 103.
12. Resultados de la propuesta creativa e instalación.	pág. 104.
13. Conclusión de la propuesta creativa.	pág. 114.
14. Anexos.	pág. 116.
15. Bibliografía.	pág. 121.
16. Webgrafía.	pág. 123.

Resumen.

La apropiación como herramienta artística: explorando la apropiación cinematográfica a través del videoarte constituye un análisis del uso de la apropiación como herramienta artística y del papel del espectador en el medio cinematográfico. Este estudio investiga el potencial del cine como generador de experiencias, así como la relación que puede establecerse entre el espacio, el cine y el espectador mediante la utilización de fragmentos cinematográficos apropiados y descontextualizados.

Palabras clave: Apropiación-cine, espectador-cine, instalaciones audiovisuales, elementos cinematográficos.

Abstract.

Appropriation as an Artistic Tool: Exploring Cinematographic Appropriation through Video Art is an analysis of the use of appropriation as an artistic tool and the role of the viewer in the cinematographic medium. This study examines how cinema is a potential generator of experiences, the relationship that can be generated between space, cinema and the spectator through the use of appropriate and decontextualized cinematographic fragments.

Keywords: Appropriation and cinema, the spectator in cinema, the spectator-cinema relationship, audiovisual installations, cinematographic elements.

2. Introducción.

La línea de trabajo a desarrollar se fundamenta en el análisis de la apropiación como herramienta artística. Se basa en un estudio de la apropiación, su uso en el medio artístico llevando a cabo un análisis desde sus inicios hasta la actualidad en el cine. Se fundamenta en un trabajo teórico-práctico.

Se llevará a cabo un análisis de la apropiación como herramienta artística y su impacto en el espectador. Se aborda también la interacción entre el espectador, la obra y el espacio mediante el empleo de fragmentos cinematográficos apropiados, intervenidos y descontextualizados. Se analiza cómo nuestra experiencia se construye a través de las modalidades presentes en la producción cinematográfica, dando lugar a una obra compuesta por fragmentos encadenados para crear una narrativa específica.

Esta obra artística propone, a través de la apropiación y la relación que se puede generar entre el espectador y la obra, crear una experiencia descontextualizada y centrada en la interacción entre el espectador, el entorno y la obra.

3. Hipótesis del trabajo

La hipótesis de este trabajo de investigación se fundamenta los diferentes tipos de perspectivas respecto a la apropiación como herramienta artística y su uso en el medio cinematográfico. Se basa en una serie de cuestionamientos en torno al espacio, la obra y quien la contempla: ¿qué papel juega el espectador en la observación de una obra audiovisual?, ¿es la apropiación una herramienta artística que potencia el significado de la obra?, ¿los colores, la pantalla y el montaje juegan un papel importante?, ¿la forma en que se dispone una obra audiovisual potencia la experiencia y completa la narrativa visual de la obra de arte?

Partiendo de la apropiación como eje central, se postula que la apropiación de fragmentos cinematográficos, entendidos como construcciones de experiencias del espectador. Se sostiene la idea de que los elementos visuales y narrativos presentes en el cine tienen un impacto crucial en este proceso. Siendo la apropiación como herramienta artista uno de los elementos fundamentales que potencia la experimentación con los medios ya procesados por la sociedad.

Teniendo en cuenta todas estas cuestiones se propone examinar cómo la interacción entre el cine y la apropiación, mediante el uso de fragmentos cinematográficos descontextualizados e intervenidos. Se enfoca en cómo los aspectos visuales y narrativos influyen en este fenómeno, explorando los mecanismos y formas de representación que buscan generar una narrativa compartida entre la obra cinematográfica, el espectador y el espacio expositivo. En este sentido, se plantea una reflexión sobre cómo la interacción entre el proceso creativo puede redefinir las nociones de originalidad y creación, priorizando la cuestión de "¿qué se puede hacer con esto?" por sobre "¿qué es lo nuevo que se puede hacer?".

4. Objetivos de investigación.

Objetivos generales:

- Explorar y comprender la apropiación como herramienta artística.
- Generar una reflexión sobre los discursos que se pueden plantear a través de la apropiación de una obra de arte cinematográfica.
- Analizar el papel del espectador en el cine y su relación con la apropiación.
- Comprender los diferentes elementos que potencian la experiencia en el espectador, para demostrar cómo la realidad personal se mezcla con la ficticia.

Objetivos específicos:

- Generar una obra audiovisual compuesta por fragmentos cinematográficos, descontextualizados.
- Crear una obra instalativa expuesta en un espacio que potencie la experiencia inmersiva en el espectador y complete la narrativa de la obra audiovisual.

5. Metodología

El procedimiento para llevar a cabo este trabajo de investigación se fundamenta en la revisión bibliográfica. Recopilando información ya existente sobre la apropiación como herramienta artística, su relación con el cine y el papel del espectador en el cine. Así como la relevancia de las obras instalativas en la experiencia del espectador, destacando cómo estas instalaciones transforman la relación tradicional entre la obra de arte y quien la contempla.

La metodología general de este trabajo se centra en la recopilación de información en libros, artículos, artículos académicos y tesis doctorales, destacando principalmente autores como: Guy Debord con *Sociedad del espectáculo*, Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, Bourriaud con *Postproducción* y Rancière en *El espectador emancipado*. La selección de estos autores se basa en su relevancia debido a sus aportaciones en temas relacionados a la definición de la apropiación, la apropiación y su relación con las obras audiovisuales, la relación entre la apropiación y el espectador y el cine como apropiación. Por otro lado, se realizó un recorrido de artistas audiovisuales que utilizan la apropiación como herramienta artística para experimentar una obra audiovisual. Cabe destacar a Len Lye, Peter Tscherkassky, Pipilotti Rist, Douglas Gordon, entre otros. Los cuales son grandes ejemplos de la manipulación de una obra audiovisual para generar un discurso concreto. Todos estos artistas experimentan con los materiales, la narrativa, la instalación, las técnicas y formatos, para crear y exhibir una obra audiovisual.

La segunda parte de este proyecto implica la selección de fragmentos cinematográficos. La selección se basará principalmente en la búsqueda de escenas que destaquen por su expresividad sonora y estética.. Estos fragmentos serán intervenidos de diferentes maneras, extrayéndose de su contexto original para generar una nueva narrativa, generando una obra nueva.

La última parte implica la creación de una pieza audiovisual, compuesta por fragmentos cinematográficos apropiados y descontextualizados. Esta obra será instalada y exhibida en un espacio determinado, explicada en el capítulo del desarrollo de la propuesta. También se desarrolló un trailer resumen de 1:59 minutos que engloba todos los planteamientos desarrollados en la propuesta creativa.

6.1.1 Antecedentes y actualidad.

Podemos entender el término de apropiación como la multiplicación o repetición de una obra introduciéndose en un contexto diferente, alterando y cuestionando su significado. Esta práctica busca descomponer y a la vez construir a través de piezas un discurso concreto. Elba López Fernández (2020) en *La autoría y la apropiación en la creación del siglo XXI*, explica este término:

Desde este punto de vista es posible entender la apropiación como una evolución lógica que encierra una gran diversidad: desde un componente inherente al proceso creador hasta una estética de la desviación que cuestiona el origen a través de la copia, la hibridación o la mutación. ética de la desviación que cuestiona el origen a través de la copia, la hibridación o la mutación. Originalmente el apropiacionismo comenzó reivindicando la alegoría como fenómeno posmoderno, porque ello le permitía distanciarse de las visiones idealistas de la modernidad para las cuales la alegoría era una aberración; de ahí el uso de imágenes muy conocidas (López, 2020, p. 2).

Se podría considerar que la experimentación con el medio cinematográfico surge casi en paralelo con los inicios del mismo, por lo que es difícil establecer una línea cronológica del surgimiento del cine de apropiación. Se establece en diferentes etapas de la historia, principalmente con las vanguardias. Considerando como antecedentes al cine de apropiación los trabajos de cineastas como a Dziga Vertov, con *El hombre de la cámara* de 1929, Vertov incorpora imágenes de la vida cotidiana, pero las presenta de una manera fragmentada yuxtapuesta con otras imágenes para crear un retrato abstracto y poético de la vida moderna. Puede considerarse una forma temprana de apropiación, ya que Vertov toma imágenes del mundo real y las manipula para expresar su visión artística y social.

Sergei Eisenstein, (1949) en *Film Form: Essays in Film Theory* argumentaba que al igual que un collage en las artes visuales, donde se combinan diferentes elementos para crear una nueva obra de arte, el cine también puede combinar imágenes de diversas fuentes para

crear un significado más profundo y complejo. Creía que la verdadera fuerza del cine residía en su capacidad para crear asociaciones y contrastes a través del montaje

Sin embargo, el cine de apropiación se consolida con el cine experimental. Este movimiento se aparta de las convenciones del cine comercial y narrativo. Se caracteriza por su enfoque innovador en términos de técnica, forma, contenido y presentación. Los cineastas experimentales emplean métodos no convencionales de rodaje y edición, exploran nuevas formas de narración y se centran en la expresión personal y artística en lugar de buscar la linealidad del relato y la aceptación comercial. Una de estas técnicas, es la utilización de fragmentos de películas que combinan de manera no convencional, desafiando las reglas narrativas y visuales. Así, en el cine experimental, el uso de material preexistente se convirtió en una técnica común para explorar nuevos significados y críticas sociales, culturales y políticas.

El cine experimental va más allá de lo narrativo o la estructura tradicional. Es un recurso que permitió a los artistas experimentar con las imágenes y con el sonido, incluyendo materiales ya utilizados por las vanguardias, todo en una sola obra. Es de esta manera que van surgiendo una serie de tendencias que buscan experimentar con el cine, para generar diferentes expresiones estéticas, así como también, la representación de una reflexión social. A través de la modificación de elementos preexistentes, se busca cuestionar y subvertir el mensaje original.

La apropiación como herramienta artística puede realizarse tanto desde el uso sonoro como desde el visual; así como también en grados, desde un uso directo a la creación de una obra completamente nueva. La sociedad se ha basado en el reciclaje de diferentes lenguajes, relatos y estructuras que se reactualizan en el nuevo contexto, ya sea para las nuevas instituciones de poder o las ideologías. El uso de obras recicladas permite tener un nuevo significado, en donde, se permite realizar relatos alternativos al original, incluyendo las formas visuales y sonoras para su construcción. Eugeni Bonet (1993) en *La apropiación es robo* explica la importancia del reciclaje en sus obras:

(...) Así, pretendía solamente incluir obras basadas exclusiva o preponderantemente en imágenes ajenas: encontradas, apropiadas, pilladas, o legalmente adquiridas de archivos o productoras. Asimismo, recoger únicamente films y vídeos cuyas imágenes

fueran reconocibles por su origen mediático, industrial y cuadriculado. Y obras que, a su vez, tuvieran un carácter de crítica, deconstrucción o desmontaje de aquello que tales imágenes quisieron decir o dictar en su vida anterior, en su montaje original (Bonet, 1993, p. 10).

La apropiación, al utilizar material cinematográfico preexistente, implica la manipulación de imágenes que ya han sido reproducidas y despojadas de su aura original. Desafía la noción de la obra de arte como un objeto original. Esto implica la recontextualización de elementos visuales y narrativos, generando nuevas lecturas y reflexiones. Un ejemplo de esto, es el *found footage*, el cual surgió durante la década de 1950.

Entendido bajo el término de metraje encontrado, es como se ha denominado, en el ámbito del cine experimental y de vanguardia. Se tratan de películas que utilizan material de diferentes procedencias: reportajes, documentales, películas antiguas, largometrajes, anuncios, grabaciones domésticas, etc. cinematográfico preexistente, siendo un resultado apropiado o robado para generar nuevas películas.

Los artistas insertan su trabajo dentro de otros ya existentes, siendo así, como afirma Nicolás Bourriaud (2007) en *Postproducción*, una materia no *prima*. William C. Wees (1993) en *Recycled images: the art and politics of found footage films* fue uno de los investigadores más importantes del *found footage*, principalmente, dividió este estilo en diferentes categorías: sin intervención, asociación de planos y intervención al material:

La técnica sin intervención consiste en exponer la película sin ningún cambio en donde la nueva firma del artista y el nuevo contexto en la que se le ha expuesto genera un discurso diferente. Esta técnica toma ciertos aspectos de los *ready-made* de Duchamp. Gloria Vilches (2008) en *Usos, estilos y formatos contemporáneos del audiovisual de apropiación en España* explica esto:

El *found footage* sintoniza con la idea duchampiana de *readymade*: al exponer en el museo un objeto manufacturado, Duchamp revolucionó la concepción de proceso creativo, poniendo el acento sobre la mirada dirigida por el artista a un objeto, en detrimento de cualquier habilidad manual, y defendiendo que el acto de elegir e insertar un objeto preexistente en un nuevo escenario basta para fundar la operación

artística, igual de válida que el acto de pintar o esculpir. Además de con el readymade dadaísta, el cine de found footage entronca con otros movimientos históricos del arte, como el collage y el fotomontaje de las vanguardias de entreguerras o el Pop Art y su interés por los mass media y la cultura popular. Esta práctica conecta también con una noción posmoderna de pastiche y reciclaje, y a menudo se la trae a colación cuando se trata el llamado arte de apropiación, que atraviesa diferentes disciplinas artísticas (Vilches, 2008, p. 6).

Un ejemplo de esto es *Perfect Film* de Ken Jacobs de 1986, el cual encontró el material en la basura. Se trata de un reportaje de televisión en blanco y negro, donde se muestran las entrevistas realizadas a los asistentes del discurso de Malcolm X en Nueva York en 1965, en el cual fue asesinado públicamente. La autoría de Jacobs no reside en la creación del video, sino en sacarlas de vuelta a la luz. Se trata de un material que denuncia aquel acto racista quedó en el olvido.



Jacobs, K. (Director). (1986). *Perfect Film* [Video]. Electronic Arts Intermix, Nueva York. Estados Unidos. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.eai.org/titles/perfect-film>

Por otro lado, el *found footage* por asociación de planos hace uso de materiales con diferentes procedencias, ya sea de manera conceptual, metafórica o temática. Este tipo de *found footage* es el más conocido de todos, el cual plantea una obra nueva utilizando fragmentos de diversas fuentes, quebrando el discurso anteriormente generado. Todas las imágenes sirven, películas, documentales, dibujos animados, pornografía, películas mudas, telediarios, entre otros.

La intervención en el material original, ya sea mediante pintura, raspaduras o rayaduras, puede considerarse otra forma de apropiación. Un ejemplo representativo de esta técnica es *Alone Life Wastes Andy Hardy* de Martin Arnold, producida en 1998. En esta obra, Arnold toma imágenes de dos películas de Hollywood y manipula cada fotograma de manera individual. A través de esta intervención meticulosa, transforma el material original en una experiencia visual completamente nueva, desafiando las convenciones narrativas y explorando las posibilidades estéticas de la deconstrucción cinematográfica.



Arnold, M. (Director). (1998). *Alone Life Wastes Andy Hardy* [Video]. The film-makers' Coop, Nueva York. Estados Unidos. Recuperado el 4 de junio de 2024, de http://www.sensesofcinema.com/2004/cteq/alone_life_wastes_andy_hardy/

Otro ejemplo de deconstrucción es *Variations on a cellophane wrapper* de David Rimmer en 1970, la cual muestra una repetición en blanco y negro, en la que se muestra a una mujer trabajando en una fábrica. Debido a las intervenciones, las secuencias poco a poco se convirtieron en formas abstractas.



Rimmen, D. (Director). (1970). *Variations on a cellophane wrapper* [Documental]. 25Th International Experimental. Film Festival. Canadá. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.25fps.hr/en/film/variations-on-a-cellophane-wrapper>

A finales de los años sesenta, los artistas comenzaron a interactuar con otras disciplinas artísticas, fusionando diferentes formas de expresión. En este contexto, surgió uno de los movimientos más significativos en términos de apropiación: La Internacional Situacionista (1957-1972). Este movimiento empleaba la apropiación como una estrategia artística y política para desafiar y transformar la vida cotidiana. La técnica permitía a los artistas modificar el significado y la función original de las obras de arte y objetos, lo que generaba una crítica y una toma de conciencia en el espectador. Entre los participantes destacados se encontraba el filósofo francés Guy Debord.

Existen muchos términos que se le aplicaban a las diferentes formas de apropiación y montaje, deconstrucción, descontextualización o *détournement*. Este último es la copia alterada de diferentes tipos de fuentes para su utilización, implica tomar elementos preexistentes, como imágenes, textos o situaciones, y modificarlos o desviar su significado original para generar un nuevo mensaje o discurso crítico. Es la copia alterada de diferentes tipos de fuentes para su utilización, inscrita para generar un discurso concreto, principalmente a modo de crítica. Debord (1995) en *Sociedad del espectáculo* lo explica de la siguiente manera:

El *détournement* es lo contrario de la citación, de la autoridad teórica siempre falsificada por el solo hecho que ella ha llegado a ser una citación; fragmento arrancado de su contexto, de su movimiento, y finalmente de su época como referencia global, y de la opción precisa que ella constituía al interior de esta referencia, exactamente reconocida o errónea. El *détournement* es el lenguaje fluido de la anti-ideología. Aparece en la comunicación que sabe que no puede pretender poseer ninguna garantía en sí misma ni definitivamente. Es, en el grado más alto, el lenguaje que ninguna referencia antigua ni suprahistórica puede confirmar. Es, por el contrario, su propia coherencia, en sí misma y con los hechos practicables, lo que puede confirmar el antiguo centro de la verdad que éste devuelve. El *détournement* no ha fundado su causa en nada exterior a su propia verdad como crítica presente (Debord, 1995, p. 124).

El principio del desvío desde una perspectiva cinematográfica, explica Antonio Weinrichter (2009) en *Metraje encontrado la apropiación en el cine documental y experimental*, tanto la práctica del cine experimental, el *détournement* y el *found footage* tienen cierto proceso de recopilar, seleccionar y recuperar lo histórico. Ya que, a través de la modificación de elementos preexistentes, se busca cuestionar y subvertir el mensaje original. Esta práctica ha tenido un gran impacto en cómo se entienden las obras de arte, rompiendo con el componente aurático que describe Walter Benjamin (2003) en *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*.

Con el posmodernismo se desafiaron las ideas y los valores de la modernidad. Los posmodernos consideran que no existe verdad objetiva, los artistas utilizan elementos que ya han sido procesados por las masas. Sería en tal caso, como denomina Nicolas Bourriaud (2007) en *Postproducción*, el arte de la postproducción. Según el autor, se define como el arte que está compuesto por muchos procesos, ya sea el montaje, inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, collages, etc. Un conjunto de técnicas íntimamente ligadas al reciclaje de materiales.

El artista recolecta productos a modo de Djs cultural, convirtiendo la obra de arte en una especie de ensamblaje artístico. Se cuestionaba la existencia de una verdad objetiva, los artistas adoptaron enfoques que se relacionan con la apropiación. Se rechazaron las obras basadas en objetos tradicionales y se aceptaron representaciones artísticas efímeras o la

creación de obras compuestas por elementos previamente conocidos. Los franceses tienen un término para describir el arte posmoderno: *bricolaje* siendo los artistas que realizan este arte los llamados *bricoleur*; se trata de artistas que construyen una obra de diversas cosas, combinando diferentes elementos en un estilo *pastiche*.

Las obras de arte, tras la pérdida de su aura, dentro de la práctica apropiacionista crítica representan la ruptura de los procesos institucionalizados, con la pérdida de autonomía que refiere Benjamin en la época de la reproducibilidad técnica. Se trata de la conexión entre la muerte de la originalidad y por consiguiente la muerte del autor. Los artistas comienzan a celebrar lo híbrido, rechazando la tradicionalidad y originalidad.

¿Por qué el arte tendría que ser el resultado de un arduo trabajo y la destreza de lo que se entiende por el “artista genio”? ¿qué impacto tiene la muerte del aura y del autor en la forma en que se consume del arte? Bourriaud, (2007) en *Postproducción*, “compro, luego existo”, el mercado y el sistema se volvió el referente de los artistas, todas sus obras son parte y por el sistema capitalista, explica:

Al escuchar música, al leer un libro, producimos nuevas materias aprovechando cada vez más medios técnicos para organizar esa producción: zappeadores, grabadores, computadoras, bajadas en MP3, herramientas de selección, de recomposición, de recorte, (...). Los artistas «postproductores» son los obreros calificados de esa reapropiación cultural (Bourriaud, 2007, p. 23).

En el mundo del arte contemporáneo, la apropiación y la recontextualización de materiales culturales preexistentes son técnicas comunes utilizadas por muchos artistas para crear obras que cuestionan la noción tradicional de autoría y originalidad. Utilizan la apropiación no solo a modo de crítica sino como una herramienta que permite generar un lenguaje y discurso concreto que de otra manera no tendría el mismo impacto, cuestionando los parámetros establecidos en torno a la autoría.

La sociedad se ha basado en el reciclaje de diferentes lenguajes, relatos y estructuras que se reactualizan en el nuevo contexto, ya sea para las nuevas instituciones de poder o las ideologías. El uso de obras recicladas permite tener un nuevo significado, en donde, se permite realizar relatos alternativos al original, incluyendo las formas visuales y sonoras para

su construcción. En la actualidad, en el mundo del arte se apropia de aquellos elementos útiles que con anterioridad se observaban como objetos intocables, sin embargo, con su exponencial uso, ya no se trata de una técnica innovadora y experimental.

6.1.2 Etapa de la tecnología digital.

Los dispositivos digitales y la expansión de las nuevas tecnologías han permitido a la sociedad de consumo tener acceso a todos los medios y plataformas. Permitiendo a los usuarios la autoproducción de imágenes. Esto genera tensión de autoría sobre las obras, debido a la expansión. Sagrario Martín Rodríguez (2014) en *La apropiación audiovisual y la autoproducción. Entre una práctica artística y una táctica cultural*, explica esto:

Si pensamos en la apropiación audiovisual como una construcción de un discurso audiovisual a través del ensamblaje o intervención sobre la obra de otros, y que además esta práctica pueda tener validez artística, es lógico pensar que se planteen cuestiones convencionales como la autoría (...). En este sentido se produce una dislocación del discurso, una fragmentación, que hace que quede olvidada una forma unívoca de ver el mundo y los discursos que sustentan esta idea (Rodríguez, 2014, p. 378).

Con la expansión de la era digital, el acceso, reproducción y distribución de materiales comienzan a tener difusas barreras, esto plantea los problemas del copyright concede al propietario un derecho exclusivo y monopolista sobre una obra a causa del fácil acceso a los dispositivos digitales y a su masiva reproducción. Gloria Vilches (2008) en *Usos, estilos y formatos contemporáneos del audiovisual de apropiación en España* explica esto:

Si anteriormente la creación de una obra de este tipo requería la compra de stock filmico, una moviola, una empalmadora y un equipo de edición de sonido, hoy en día es suficiente disponer de acceso a Internet, desde donde pueden descargarse tanto los materiales como los programas requeridos para realizar una pieza de apropiación. Pero si encontrar, copiar y manipular este material resulta hoy más rápido, fácil y barato que nunca, las leyes que regulan su uso nunca habían sido tan estrictas, lo cual afecta y mucho a quienes realizan piezas de apropiación (Vilches, 2008, p. 3).

Los artistas utilizan la apropiación para explorar la cultura de la era digital. Se trata de una etapa en donde se une la tecnología digital con el formato cinematográfico. Se genera la realidad virtual, la simulación tridimensional, etc. Este tipo de formatos y su facilidad de generar imágenes de calidad y montaje, permite una mayor libertad de composición de escenas y secuencias. En donde se generan híbridos con grandes efectos visuales.

Ejemplos de estos podrían ser: *Los Angeles Plays Itself* de Thom Andersen del 2003, el cual es un documental de cine ensayo, el director utiliza la apropiación para explorar la representación de Los Ángeles en el cine.



Andersen, T. (Director). (2003). *Los Angeles Plays Itself* [Documental]. Senses of Cinema. Estados Unidos. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.sensesofcinema.com/2018/cteq/los-angeles-plays-itself/>

Así como también Peter Tscherkassky en *Outer Space* de 1999, Tscherkassky utiliza imágenes de la película *The Entity* de 1982 para generar una obra visual intensa. Uno de los elementos más interesantes, además de la composición visual, es la estructura sonora. Descompone a través del montaje una obra nueva obra audiovisual. Centrándose en la textura y materialidad de las imágenes.



Tscherkassky, P. (Director). (1999). *Outer Space* [Video]. Sixpack Film. Austria. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://sixpackfilm.com/en/catalogue/1051/>

Existen muchos artistas que juegan con elementos apropiados para crear nuevas narrativas como: Cory Arcangel con *Super Mario Clouds*, manipula el juego de video *Super Mario Bros* para eliminar todos los elementos excepto las nubes, creando una experiencia contemplativa. Por otro lado, Gillian Wearing con su obra *10-16* en 1992 tomó material de archivo de televisión y películas para recrear escenas donde adultos interpretan conversaciones grabadas cuando eran niños, explorando la naturaleza de la memoria y la identidad. Y por último, cabe destacar a Peggy Ahwesh, es conocida por sus obras experimentales que utilizan imágenes encontradas y material cinematográfico preexistente, recontextualizando para explorar temas como el género, la sexualidad y la política.

Ahora cualquiera puede ser productor de audiovisual, para realizar cortometrajes, videoclips y canciones. Publicadas en plataformas como Vimeo, Youtube o Soundcloud. Por lo que los límites son infinitos en cuanto a elaborar una obra audiovisual compuesta por fragmentos descontextualizados, formando una red de conexiones entre obras, influencias y obras consideradas originales. El aura del que habla Benjamin se disipó con el avance de la sociedad de consumo y las nuevas tecnologías, ahora la pregunta es: ¿qué más se puede hacer con lo ya hecho?

Sin embargo, una desventaja del avance de las nuevas tecnologías es la manera en que se consumen las reproducciones audiovisuales en la actualidad, pueden llevar a una disminución en la apreciación y reflexión de los contenidos. Con la expansión de la era digital, el acceso y distribución de materiales comienza a tener fronteras difusas. El modelo de consumo basado en la inmediatez y la disponibilidad constante ha generado una saturación de contenido, donde la calidad puede verse comprometida en favor de la cantidad. Con la existencia de muchas plataformas que permiten consumir obras audiovisuales, películas, documentales y cortometrajes, cualquiera puede acceder con facilidad a las creaciones de los artistas.

Esto genera un gran problema, se tratan de obras que dejaron de reproducirse en espacios acondicionados y especializados para su consumo; pasando su reproducción durante la vida cotidiana de una persona. Teniendo fácil acceso, y con la posibilidad de acelerar, retroceder y adelantar partes de la obra artística. Ya no requiere un esfuerzo, debido a que está al alcance de los espectadores, rompiendo con el “valor” de la obra de arte cinematográfica. Y esto es debido a que las personas se encuentran expuestas constantemente a imágenes, videos y películas,

6.1.3 El videoarte.

El término “videoarte” tuvo su aparición durante los años sesenta y principios de los setenta hasta la actualidad. También denominado “vídeo de creación” o “imagen en movimiento”. Con el desarrollo de la cultura digital, ha evolucionado desde entonces como una forma de expresión artística que combina el uso del video y el cine con elementos visuales y conceptuales.

Tanto el cine experimental como el videoarte van evolucionando. Los inicios del videoarte surgen durante la década de los setenta, se producen una serie de apropiaciones con similitudes al *détournement*, desafiando los cánones sociales. Ana María Herrero Cervera (2016) habla en su tesis doctoral *Videoarte y apropiación: una herramienta crítica de denuncia sobre la violencia de género en las imágenes*, explica el uso de este formato:

A partir de la segunda mitad de los años 60 y hasta mediados de los 70, las distintas vanguardias internacionales recurren al vídeo utilizándolo para su conveniencia, es

decir, según las potencialidades o las virtualidades que ofrece ese medio, según los intereses con los que juega cada uno de los artistas y cada una de las tendencias. El cruce interdisciplinario de las artes (literatura, música, teatro, danza) y el intercambio internacional de artistas, movimientos e ideas, produjo un clima cultural de alto nivel en el que las nuevas tecnologías serían empleadas de forma experimental junto con una capacidad artística y expresiva (Cervera, 2016, p. 51).

Gracias a los movimientos que se fueron desarrollando desde las vanguardias hasta los años sesenta, lo que importa es la acción, el concepto de obra que lo que se entiende por obra de arte. Durante esta etapa surgen muchas manifestaciones: performances, instalaciones, acciones Fluxus, etc. Todas nutridas de las vanguardias y la experimentación con los medios, José Ángel Gomis González (2016-2017) en *Videoarte y Apropiacionismo. Una investigación del Error y el Glitch-Art*, explica la influencia que dejó cada vanguardia para el videoarte: el arte Pop utiliza la exaltación de la sociedad de consumo y los medios de comunicación.

Utilizando diferentes lenguajes como la pintura, el cómic y la publicidad, para resaltar la acumulación de información y repetición; por otro lado, del arte minimalista se sirve de las estructuras repetitivas; el *Land Art* utiliza el video para documentar los trabajos y su desarrollo, es una parte complementaria de la obra; con el cine experimental, muchos artistas del videoarte juegan tanto con el soporte filmico como con el electrónico. La primera generación de videastas hasta mediados de los años ochenta procede de prácticas artísticas dentro de las artes plásticas y de la música, lejos del cine narrativo. Las personas han estado familiarizadas con este formato gracias al cine y la televisión, según Sylvia Martin (1960) en *Videoarte*:

(...) el vídeo se diferencia en un punto esencial de sus dos familiares más cercanos, el cine y la televisión: la traducción directa del material audiovisual a un código analógico y digital donde la grabación y el almacenamiento de datos transcurren sincronizados. El vídeo es como una lata de conservas que mantiene el material grabado en un perfecto estado de disponibilidad y alterabilidad. (Martin, 1960, p. 3).

Muchos artistas que trabajan con el videoarte utilizan la apropiación para desarrollar sus obras, trabajan con imágenes que pertenecen a diferentes fuentes. El video permite manipular las imágenes que están dispuestas a los consumidores y generar un discurso propio.

Ana María Herrero Cervera (2016) habla en su tesis doctoral *Videoarte y apropiación: una herramienta crítica de denuncia sobre la violencia de género en las imágenes*, sobre este medio artístico:

El soporte videográfico ofrece una mirada que lo convertirá en un medio accesible para todo el público, donde cualquiera puede ser emisor siempre y cuando disponga de las herramientas necesarias. Destaca un tipo de mirada en primera persona que implica una proximidad e intimidad con la imagen en movimiento. Esa visión en primera persona caracteriza el dispositivo como un instrumento directo en el que la imagen aparece instantáneamente, siendo capaz de hacer visible en tiempo real lo que la cámara está captando (Cervera, 2016, p. 38).

Es un medio que posibilita una reflexión más profunda y evidente sobre los medios que utiliza como base. Aquello que se apropia se examina minuciosamente y se transforma en una narrativa que, fuera de su contexto original, podría pasar desapercibida. Permite la transformación, montaje, congelado de imagen para destacar una acción, acción por repeticiones, recopilar fuentes con mismas narrativas de diferentes medios, acelerar, agregar efectos, etc. Este soporte digital ofrece instantaneidad, facilitando el proceso creativo del artista, permite generar un mapa visual de la obra más directo, ampliando el grado de experimentación. José Ángel Gomis González (2017) en *Videoarte y Apropiacionismo. Una investigación del Error y el Glitch-Art*, explica esto:

El videoarte surgió como una propuesta de acción y reclama una implicación no contemplativa por parte del espectador. Este tipo de expresión artística entró a formar parte de la dinámica del arte contemporáneo mucho antes de que el mercado artístico se fijase en él. El videoarte nace en el momento en el que surge la televisión, y aunque el término no existiera como tal desde el principio, en los años sesenta se estaba gestando ya la idea de un nuevo medio artístico, en especial a través de la ideología contracultural de unas corrientes artísticas que supieron aprovechar el factor mediático para arremeter contra las estructuras convencionales del arte y la política. Artistas provenientes del cine experimental, la fotografía, las artes plásticas, la música o el teatro aportaron al videoarte un valor añadido. El arte conceptual y el pop art lo dotaron de sentido teórico y, finalmente, en la década de los ochenta, el videoarte

consiguió expresarse con toda libertad como medio diferenciado dentro del mundo artístico. (González, 2017, p. 12).

Existen diferentes formas de apropiación, ya nombradas con anterioridad. Ana María Herrero Cervera (2016) en su tesis doctoral *Videoarte y apropiación: una herramienta crítica de denuncia sobre la violencia de género en las imágenes*, los divide en tres apartados: el *found footage*, el collage audiovisual, el *scratch* y el *glitch*. En el *found footage*, se puede considerar a Bruce Conner como pionero de esta práctica. *A Movie* de 1958, muestra mediante imágenes bélicas enlazadas con imágenes de mujeres la destrucción humana con fragmentos apropiados pertenecientes a la cultura del siglo XX.

En collage audiovisual, por otro lado, los artistas suelen trabajar con imágenes televisivas, fílmicas o de internet. Convirtiéndolos en una pieza instrumental e ideal para demostrar los discursos con los que se desenvuelve la sociedad de masas, un ejemplo de esto es Martha Rosler con su obra *Semiotics of the Kitchen* de 1975. Es una parodia de los programas de cocina televisivos. En el video, se apropia de los gestos y acciones asociados con el rol de la mujer en la cocina y los exagera para hacer una crítica social y política. Los artistas hacen uso del video como medio artístico, para explorar una amplia gama de temas y conceptos.



Rosler, M. (Artista). (1975). *Semiotics of the Kitchen* [Video]. Arts InterMix (EAI), Nueva York. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <http://www.eai.org>

Por otro lado, la artista Dara Birnbaum es una de las primeras videoartistas que usa la apropiación como herramienta artística, en su obra *Technology Transformation: Wonder Woman* de 1978 se apropia de imágenes pertenecientes a la mass-media, con el objetivo de evidenciar la construcción de la identidad femenina en la televisión. En la actualidad, otros videoartistas españoles han realizado piezas que bien podrían enmarcarse en esta línea de crítica televisiva, como María Cañas con su obra *Land of 1000 TVs* del 2005. Cañas emplea imágenes de archivo de la década de los cincuenta, siendo un video collage de las imágenes televisivas de la época.

Cabe destacar que el trabajo de María Cañas en *Europa se hunde. Como una ola. Chanquete ha muerto* del 2012. En esta obra Cañas recopila y muestra a modo de parodia aspectos de la situación internacional. Mezcla imágenes tanto del funeral de Kim Jong-il, dictador en Corea del Norte, fragmentos de la serie española *Verano Azul, Los vigilantes de la playa*, hace uso de la canción *Como una ola* de Rocío Jurado, imágenes de un Tsunami, entre otras cosas. Haciendo referencia a la situación de la Unión Europea. Ana María Herrero Cervera (2016) en *Videoarte y apropiación: una herramienta crítica de denuncia sobre la violencia de género en las imágenes*, explica el trabajo de Cañas:

María Cañas presenta la situación actual a modo de zapping televisivo; recopila y muestra sucesos históricos y políticos que han influido en la historia de la televisión y los une a algunas de las series internacionales y nacionales que han marcado a varias generaciones. Se apropia de ellas y, a través del montaje, relaciona situaciones políticas y sucesos de índole social, donde la realidad y la ficción se confunden. En esta pieza se destaca la metáfora del psicoanálisis que emplea la artista al interrogar las imágenes establecidas, se da un toque de atención a la memoria apelando a diversos conflictos que María Cañas nos recuerda con humor e ironía. (Cervera, 2016, p.159).



Cañas, M. (Artista). (2012). *Europa se hunde. Como una ola. Chanquete ha muerto* [Video]. Youtube. Sevilla, España. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=g72L7dCZXCA>

Por otro lado, el *scratch* consiste en la manipulación directa del celuloide. Implica el rayado o pintado directo sobre la película fotográfica, generando efectos visuales y sonoros. Los artistas trabajan directamente con la cinta filmica. También se suelen realizar deconstrucciones y manipulaciones formales de manera que las imágenes retroceden, avanzan, se ralentizan, se aceleran, etc. Un ejemplo de esto es el trabajo de Len Lye. El artista manipula directamente el negativo, rayándolo, pintándolo; modificando también la banda sonora.

En *Rainbow Dance* de 1936, Lye utilizó técnicas de rayado y pintura directa combinadas con imágenes filmadas. En el libro *Animating Film Theory* (2014) de Andrew R. Johnston, explica cómo los colores juegan entre sí y las siluetas que se mueven por la pantalla bailan al ritmo de la música. La película presenta colores brillantes y formas abstractas que interactúan con un bailarín filmado en blanco y negro. En la página web *The Len Lye Foundation* del 2024, explican el proceso de desarrollo:

Esta película de acción real toma las tres tiras de película del sistema Gasparcolor y las utiliza de una forma muy original. Lye filmó al conocido bailarín Rupert Doone en blanco y negro, luego agregó colores a medida que se revelaba e imprimía el metraje. También añadió una variedad de patrones pintados y estarcidos. *Rainbow Dance* está lleno de efectos llamativos, como figuras que dejan tras de sí un rastro de siluetas de colores a medida que se mueven (como el cuadro de Duchamp “Desnudo bajando una escalera”). Cansado del naturalismo, Lye mezcló acción en vivo con símbolos de dibujos animados y combinó imágenes positivas y negativas. La película fue patrocinada por GPO Film Unit con la condición de que Lye incluyera un anuncio de GPO Savings Bank (Lye Foundation, 2024).



Lye, L. (Artista). (1936). *Rainbow Dance* [Video]. Film Unit. Reino Unido.
Recuperado el 4 de junio de 2024, de
<https://www.eventfinda.co.nz/2021/len-lye-rainbow-dance/new-plymouth>

A lo largo de la historia, se ha evitado el error, se trabaja minuciosamente para que la obra no presente ningún *glitch*. Sin embargo, muchos artistas exploran este formato, incluso encontrar el error y explotarlo, siendo una herramienta principal de su trabajo, gracias a la evolución del cine experimental. Un glitch se refiere a un error que afecta negativamente al correcto funcionamiento de un programa. Wolf Vostell fue el primero que mostró interés por

este formato, en su obra *Sun in your Head* de 1963. Mezclando el material cinematográfico y eléctrico.

Una de las figuras esenciales de la investigación audiovisual es el español José Val del Omar, el cual experimentó con el montaje, la iluminación, la técnica y la imagen. José Ángel Gomis González (2016-2017) en *Videoarte y Apropiacionismo. Una investigación del Error y el Glitch-Art*, explica que el apropiacionismo pasó prácticamente desapercibido en el país durante muchísimos años.

No fue hasta que a partir de los años noventa que se comenzó a utilizar, realizando exhibiciones en distintas partes de España. Una de las más importantes fue *Desmontajes* en el año 1993, comisariada por Eugeni Bonet, exhibida en el IVAM de Valencia y en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid. En la actualidad, otros videoartistas españoles han realizado piezas que bien podrían enmarcarse en esta línea de crítica televisiva, como María Cañas, Félix Fernández o Raúl Bajo Ibáñez.

Ya desde los inicios del videoarte los artistas comenzaron a explorar nuevas formas de presentar sus obras audiovisuales más allá de las proyecciones en salas de cine. Hay que resaltar que, con la llegada de la cámara digital, el montaje y visualización de imágenes en movimiento.

Según Antonio Caballero Gálvez (2014) en *Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea*, la entrada del videoarte en el denominado “cubo blanco”, desde sus inicios hasta la actualidad el videoarte ha pasado de seguir los patrones de la proyección cinematográfica: “caja negra”. Siendo la videoinstalación una de las aportaciones más importantes del video en relación al arte audiovisual. María Cañas explica en una entrevista del 2020 la influencia de la apropiación en la era digital:

(...) En la era digital, hemos perdido la soberanía de las imágenes que fluyen mutantes por el ciberespacio y nuestras vidas. Apostemos por un archivo vivo en internet, no fuera del mundo sino en él, como herramienta de desarrollo cultural en constante crecimiento, que no pueda ser utilizado por las distintas policías como sistema de control, y por la necesidad de educar e investigar en el hackeo y reciclaje de nuestro

paisaje audiovisual para sentirnos más libres y creativos. El apropiacionismo favorece la liberación de las imágenes, la idea de cultura como construcción colectiva y el arte de las multitudes conectadas en la sociedad del siglo XXI. Estas prácticas enriquecen nuestra producción cultural. Todo trabajo creativo es derivado, nada es original y cuando una ley es injusta lo correcto es desobedecer (Cañas, 2020).

En conclusión, el uso de la apropiación en el arte audiovisual permite una reflexión crítica sobre las imágenes y los discursos preexistentes en la sociedad. Va más allá de una simple apropiación, ya que implica una recontextualización de elementos cinematográficos que desafían los planteamientos establecidos.

A través de esta técnica, los artistas cuestionan el poder de los relatos predominantes y nos invitan a examinar de manera crítica los mecanismos que influyen en nuestra percepción y comprensión del mundo. Estas obras de arte proporcionan una narrativa alternativa que promueve la revisión y la reinterpretación de estos discursos, fomentando así una mirada más reflexiva y consciente sobre la sociedad en la que vivimos.

6.2.1 El espectador en el cine.

Desde el nacimiento del cine se ha dialogado con la figura del espectador en este medio. El cine, a diferencia de otras formas artísticas, intervienen muchos elementos para su contemplación, no es un medio único. Uno de los papeles más importantes es el del espectador, debido a su componente de receptor o destinatario. Para que esta interacción ocurra, el espectador elabora una traducción de las historias que son contadas, por lo que cada interpretación de un mismo elemento es completamente diferente.

Desde los inicios se ha entendido al espectador como colectivo, no como individuos únicos, Mirella Milagros (2011) en *Funciones de la imagen digital en la educación: una propuesta metodológica para la escritura y lectura de la imagen en pantallas instruccionales* afirma que “la pantalla ha evolucionado en el tiempo y con ello también el observador que la visualiza adaptándose a cada nuevo régimen visual” (Milagros, 2011, p. 84).

Al receptor se le suele atribuir una actitud pasiva, sin embargo Rancière Jacques (2008) explica en el *El espectador emancipado*, que el término “espectador” condiciona al sujeto de la capacidad de conocimiento y, por tanto, de la posibilidad de actuar. Esto haría que el espectador se vinculara de manera directa con una actitud pasiva frente a las imágenes. Por tanto, el autor considera más oportuno que se le designe con el término “espectador emancipado”. Otorgándole un papel activo en la interacción con el film, ya que es aquel que recolecta y observa la información que considera más relevante en aquello que se le muestra. Gracias a aquellos mecanismos, las formas de representar juegan un papel importante.

Los espectadores son los que elaboran una traducción de las historias que son contadas, por ende, cada interpretación de un mismo elemento es completamente diferente. Generan una narrativa diferente a lo largo en que se desarrolla la película, predicen lo que consideran que ocurrirá en el futuro y se decepcionan si no es lo que ellos esperaban. José de Jesús Flores Figueroa (2018) en *Definición, funciones y papel del espectador frente a la obra creativa* plantea que existen diferentes lugares en los que se puede posicionar el espectador y

su interacción con la obra: buscar, crear expectativas, contemplar, juzgar, cuestionar, creer, criticar, aceptar y rechazar.

Existen muchos planteamientos respecto al papel del espectador en el cine: ¿cuál es el papel del espectador? y ¿qué potencia su experiencia con el medio cinematográfico? Estos planteamientos son difíciles de responder, ya que depende de la obra, el espacio donde consume esta misma obra y el espectador, lo que que influye en la experiencia de los sujetos. La interacción entre el espectador y el cine tiene una complejidad en cuanto a clasificar como percibe el espectador una obra una obra cinematográfica. Ya que no es un arte que se base únicamente en lo estético, ya que debido su modo de ser consumida, integra al espectador tanto corporalmente como mental, ya que el tiempo dentro de una sala cinematográfica se detiene y transcurre cierto tiempo en donde solo son la obra y el espectador. Ciertamente todas las artes están en un espacio y tiempo para ser percibidas, sin embargo, en el cine ese tiempo se prolongan. Además, cabe destacar que lo único que el espectador puede llevarse es el recuerdo de la experiencia, ya que el cine no es una obra material que se pueda poseer físicamente.

Depende de la perspectiva en la que se coloca la escena que permite potenciar la experiencia en el espectador, ya que es la situación, un punto de vista o un plano, en la que el espectador se coloca o no. Jacques Aumont, Marc Vernet y Michel Marie (1985) en *Estética Del Cine: Espacio Filmico, montaje, narracion, lenguaje* explican que “al cine le importa menos que el actor represente ante el público un personaje, lo que importa es que se represente a sí mismo en el mecanismo”. Por tanto, la imagen creada de una escena en concreto, tiene que surgir y desplegarse de tal manera que despierte los sentidos del espectador”.

Eliminar la cualidad pasiva que se tiene sobre el espectador permite el desarrollo individual de los sujetos, ya que son receptores. Depende de la perspectiva en la que se coloca la escena que permite que el sujeto se posicione en ella, ya que es la situación, un punto de vista o un plano, en la que el espectador se coloca o no. Benjamin (2003) en *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica* afirma que “al cine le importa menos que el actor represente ante el público un personaje, lo que importa es que se represente a sí mismo en el mecanismo” (Benjamin, 2003, p. 69). Por tanto, la imagen creada de una escena en concreto, tiene que surgir y desplegarse de tal manera que despierte los sentidos del espectador.

Se podría decir que los espectadores se apropian de lo que observan, sienten y comprenden, creando su propia realidad. En este sentido, la experiencia del espectador, a través de sus interpretaciones y expectativas individuales, se apropian de las imágenes en movimiento. Las personas son capaces de apropiarse de todos los elementos que circulan en los medios de que consumen. El espectador no se sumerge en la obra sino que, por el contrario, es la obra la que se sumerge en el espectador, ya que es este, el que permite a aquello que observa, entrar o no. Es de esta manera en la que la obra cumple una función, ya no es un objeto con vida propia, sumergida en el aura del que habla Benjamin. Sin el espectador y todos sus procesos de interpretación y, principalmente, la relación sujeto-objeto no se podría desenvolver, se podría decir que las imágenes se presentan ante los jueces los cuales son los espectadores, los cuales se apropiaron de estos planteamientos y los transformarán.

La relación sujeto-film se desarrolla con la acumulación de diferentes emociones, los deseos, angustias y actos realizados por un personaje. Ya que este, forma parte de la película, se convierte de esta manera, en la cámara, Aumont, Vernet y Marie (1985) en *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* explica que “el espectador, sentado en un sillón, inmovilizado, ve desfilar sobre la pantalla una serie de imágenes (...) imágenes en dos dimensiones que ofrecen a su mirada un simulacro de su percepción del universo real”. También se encuentra enfrentado a parte de sus recuerdos, se busca a sí mismo en personajes que no conoce. Por otro lado, es interesante como Georges Didi-Huberman (2008) *Cuando las imágenes toman posición* explica que:

El montaje corla las cosas habitualmente reunidas y conecta las cosas habitualmente separadas. Crea por lo tanto una sacudida y un movimiento: 'La sacudida. Estamos fuera, de nosotros. La mirada vacila y, con ella, lo que miraba fijamente. Las cosas exteriores ya no son familiares, se desplazan, Algo ahí se ha vuelto demasiado ligero, va y viene'. Al tener lugar la explosión, entonces nos rodea un mundo de polvo -jirones, fragmentos, residuos (Didi-Huberman, 2008, p. 159).

Como sucede como muchos directores que reciclan material y lo reinterpretan a su manera. Son los espectadores quienes deciden que lo que se muestra es real, una realidad alternativa en donde se les está permitiendo observar a través de esa ventana, un ejemplo de

esto son las películas de terror, los sujetos saben que lo que se reproduce es mentira e irreal, sin embargo deciden creer en lo que se le muestra solo por la experiencia. Rancière (2008) explica esto en el *El espectador emancipado*:

¿Qué es lo que permite declarar inactivo al espectador-sentado en su asiento, sino la radical oposición previamente planteada entre lo activo y lo pasivo? (...) Comienza cuando se comprende que mirar es también una acción que confirma o que transforma esta distribución de las posiciones. El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta. Liga aquello que ve a muchas otras cosas que ha visto en otros. El espectador emancipará escenarios, en otros tipos de lugares. Compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante. Participa en la performance haciéndola a su manera, abstrayéndose por ejemplo a la energía vital que se supone que ésta ha de transmitir, para hacer de ella una pura imagen y asociar esa pura imagen a una historia que ha leído o soñado, vivido o inventado. Así, son a la vez espectadores distantes e intérpretes activos del espectáculo que se les propone (Rancière, 2008, p.19).

La relación entre ambos elementos, el del espectador-film depende tanto del espacio filmico como del espectador. Todos esos elementos que se despliegan en torno a ambos son los que completan la experiencia cinematográfica. Desde el punto de vista del cine, depende tanto de la imagen, el sonido y el punto de vista. La estética es un elemento fundamental, las imágenes pueden hablar por sí solas sin contar con narrador, así como también el sonido.

Mise-en-scène se refiere a la acción de "poner en escena" una acción, es decir, la manera en que se organizan y se presentan los elementos visuales y narrativos en una obra. Este término incluye aquellos aspectos del cine coinciden con el teatro: decorados, puesta en escena, vestuario, el comportamiento de los personajes, la iluminación, encuadre de cámara, etc. En resumen, se utiliza para describir cómo se disponen los elementos y la organización de los mismos que aparecerán en la pantalla. Se considera que *mise-en-scène* es una de las herramientas más importantes que tiene el director para crear la atmósfera adecuada para transmitir emociones al espectador. Bordwell y Thompson (2011) en *El arte cinematográfico: una introducción* ejemplifica que:

De todas las técnicas cinematográficas, la puesta en escena es con la que estamos más familiarizados. Después de ver una película, es posible que no recordemos el montaje o los movimientos de cámara, los fundidos o los sonidos en off. Sin embargo, recordamos el vestuario de *Lo que el viento se llevó* o la adusta y fría iluminación del Xanadú de Charles Foster Kane. Retenemos vividos recuerdos de las lluviosas y lóbregas calles de *El sueño eterno* o la acogedora casa familiar de Cita en San Luis. (...) En resumen, muchos de nuestros recuerdos cinematográficos más claramente conservados acaban por centrarse en la puesta en escena (Bordwell & Thompson, 2011, p. 151).

Por otra parte, el espectador depende del cómo, dónde y con qué consume una película, los conocimientos previos que tiene. Son muchos factores que intervienen en la experiencia de una persona en el espacio cinematográfico. Es el espectador el que le da su propio sentido a las cosas ya que su función es la de ser expectante del mundo, entenderlo y darle sentido. El film despliega una serie de elementos, visuales y sonoros, mostrándose ante el espectador; mientras que la función principal del espectador es lo que hace después de observar una película.

Actualmente tanto el cine como el espectador están en constante mutación, debido a las nuevas tecnologías. El cine no se desarrolla únicamente en las salas cinematográficas, se puede consumir por muchos medios digitales. El espectador contemporáneo es un sujeto multimedia, ya que puede acceder a diferentes plataformas. Debido a esta sobreexposición de imágenes, Lía Gómez (2011) en *A cada uno su cine* explica que:

No solo miramos películas, sino que las descargamos, las prestamos, las difundimos, las exhibimos, las utilizamos para fines académicos, buscamos información, escuchamos al director, etc. Ya no solo accedemos al film por sí mismo, sino que lo completamos con una serie de acciones e informaciones que nos concierne una nueva forma de ser espectador (Gómez, 2011, p.12).

El cine ha experimentado una evolución a lo largo de la historia, con las nuevas tecnologías y diferentes formas de experimentar con el medio. Sin embargo, el espectador también ha evolucionado con las diferentes formas de expresión. Cuando los medios de comunicación se convirtieron en una realidad mediada en la vida de las personas, se entendió

que su proceso de vida era lineal: emisor/mensaje/receptor principalmente por su nivel de intercambio, como explica Stuart Hall (1980) en *Codificar y Decodificar*.

Sin embargo, se sabe que este proceso ha cambiado a lo largo del tiempo, con la expansión de los medios de masas y las distintas fuentes. Hay que tener en cuenta que cuando las primeras exposiciones cinematográficas, se interesó por la relación espectador-sala-pantalla. Las imágenes son la conexión del espectador con una realidad alterna en la que él participa a través de los procesos de interpretación y percepción, el espectador está viviendo la obra que proviene de un sistema. Para que el espectador se relacione con lo observado, las imágenes tienen que presentarse de cierta manera. Bourriaud (2007) en *Postproducción* explica respecto al arte que:

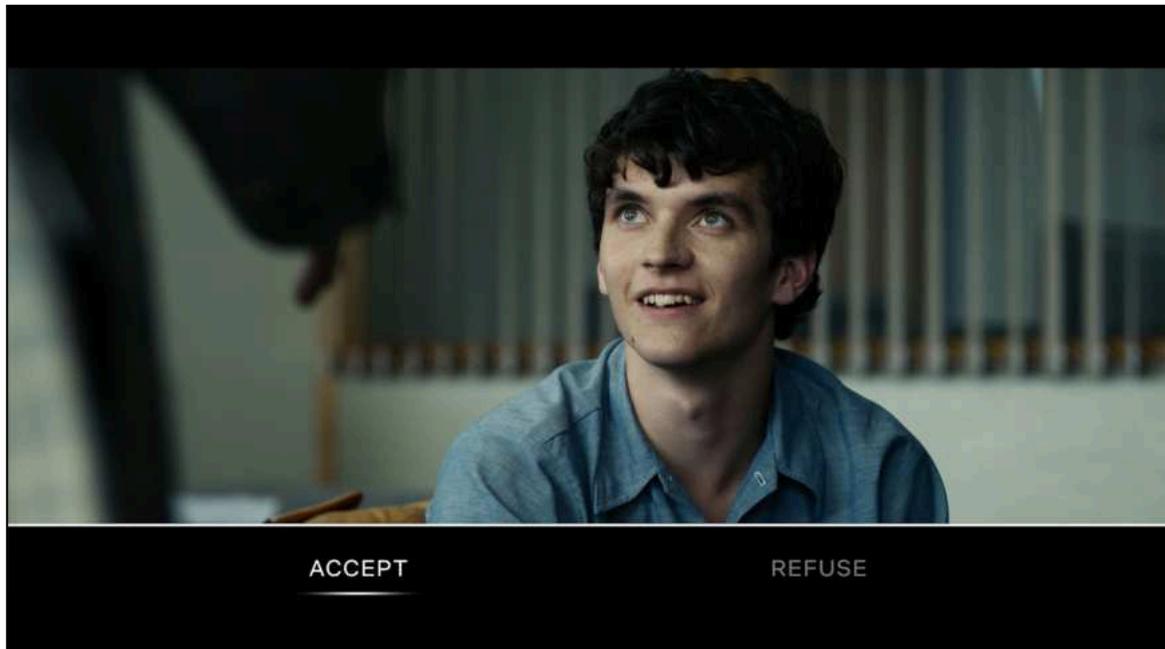
En otros términos, la «participación del espectador» consiste en rubricar el contrato estético que el artista se reserva el derecho de firmar. Para Pierre Lévy, el entorno tecnocultural emergente suscita el desarrollo de nuevas clases de arte que ignoran la separación entre la emisión y la recepción, la composición y la interpretación (Bourriaud, 2007, p.115).

Con la digitalización existe un abanico de posibilidades creativas en la narración cinematográfica, permitiendo a los cineastas experimentar con las diferentes formas de contar historias y diferentes maneras de consumirlo. En la actualidad existen diferentes formatos que permiten al espectador formar parte de la reproducción cinematográfica.

La relación espectador-film se ha entablado desde los inicios del cine hasta la actualidad, así como también, los elementos que construye este mismo para entablar una influencia sobre el espectador, desde su estética hasta el discurso que desarrolla el mismo. Para que una obra artista tenga sentido, es necesaria la participación activa del espectador; cuando la participación tanto de la obra como el receptor es activa.

Un ejemplo de esto es *Black Mirror: Bandersnatch* del 2018 de David Slade. Este episodio interactivo de *Black Mirror* permite a los espectadores tomar decisiones que afectan el curso de la historia. Es un ejemplo destacado de cómo la tecnología de streaming puede facilitar experiencias cinematográficas interactivas, ofreciendo múltiples caminos narrativos y

finales. La reproducción masiva y la pérdida de la autoría tradicional plantean preguntas sobre la naturaleza de la obra de arte y su relación con el espectador en la era moderna.



Slade, D.(Director). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Serie]. Netflix. Reino Unido. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a25705594/black-mirror-bandersnatch-netflix-significado/>

A pesar de los cambios en el medio cinematográfico, la relación espectador, cine y apropiación están vinculadas. Como en cualquier obra artística, el espectador es fundamental para el desarrollo de la misma, es el punto culminante de la obra. Cada espectador tiene una manera diferente de interpretar las imágenes que observa.

Esta subjetividad implica que cada persona descifra una obra de manera única, extrayendo significados y experiencias que pueden diferir significativamente con la intención del autor. Esta interpretación personal es una forma de apropiación, donde la película se convierte en algo íntimamente propio del espectador. De esta manera, el papel del espectador no es pasivo, sino que completa el ciclo: autor, obra y espectador.

6.3.1 La instalación audiovisual.

La instalación audiovisual se puede definir como la proyección de vídeos únicos o simultáneos distribuidos en un espacio determinado. En donde el espectador se integra y participa con la obra. El objeto artístico deja de estar atrapado en un marco bidimensional y pasa a formar parte de un discurso espacial, donde el espacio completa el discurso de la obra. La instalación de un medio audiovisual permite a la obra expandir su horizonte y plantearse más allá que una pantalla. En un artículo de Pawel Anaszkiwicz (2022) *La videoinstalación como red de tiempos divergentes, convergentes y paralelos* se explica este formato:

La videoinstalación, como un medio artístico en el que se manifiestan las relaciones entre distintas series temporales, surge a finales del siglo pasado a la par de los estudios científicos que exhiben los sistemas complejos, con sus propiedades espacio-temporales no lineales como los modelos que mejor se apegan a la realidad de nuestro entorno. Estamos inmersos en distintos flujos temporales que convergen, corren de manera paralela, se bifurcan y divergen como en las corrientes de agua con sus vaivenes, aceleraciones y remolinos. Estas complejas líneas del tiempo son un elemento constante en las obras de arte temporal, en música, ballet, cine y literatura. Sin embargo, las evidencias visuales y sonoras de su transcurrir accidentado en nuestra cotidianidad se muestran con más contundencia en las múltiples video proyecciones simultáneas de las videoinstalaciones (Anaszkiwicz, 2022, p. 9).

Paul Sharits utiliza el término *cine de exposición* para referirse a una forma de cine concebida para ser mostrada en un espacio expositivo, como una galería de arte y no en una sala de cine. El *cine de exposición* se caracteriza por su enfoque en la experiencia visual y espacial, sin seguir la narrativa lineal convencional. Según este autor el cine de exposición está destinado a una disposición espacial del cine.

Durante los años sesenta y setenta, se produjo un cambio de cómo se entendía una obra artística. Siendo el videoarte uno de los medios que más se adaptan a estas nuevas manifestaciones: performance, instalaciones, acciones fluxus, entre otros. Silvia Martí (2007)

en *Apropiaciones del lenguaje filmico en el arte contemporáneo* explica que durante estos años que los artistas hacen uso de la narración audiovisual más amplio desde proyección de diapositivas, instalaciones de vídeo en monitores, proyecciones de cine sobre diferentes superficies, utilización de varias pantallas a la vez, realización de eventos paralelos (danza, lecturas, performances), entre otros. La apropiación de técnicas, manifestaciones o procedimientos hicieron posible dar lugar a nuevas modalidades de narración.

Aunque es durante los años noventa cuando se produce un uso masivo de las obras instalativas con el lenguaje del cine. Ya no solo se incorpora *cine de exposición* según Paul Sharrits, sino que también incorporan directamente a cineastas, los cuales transforman su trabajo al espacio expositivo del museo. Nicholas Bourriaud (1998) en *Estetica relacional* afirma que el arte de la década de los noventa rompió la barrera entre el espectador y la obra de arte e insertó el arte en la vida, de una manera más decidida. Por otro lado Claire Bishop (2005) en *Arte de la instalación: una historia crítica* afirma que:

La instalación de arte... difiere de los medios tradicionales (escultura, pintura, fotografía, vídeo) en que se dirige al espectador directamente como una presencia literal en el espacio. (...) La instalación artística presupone un espectador totalmente incorporado en el que los sentidos del tacto, olor y sonido son tan presentes como su sentido de la visión (Bishop 2005. p. 6).

Los artistas de esta etapa experimentaban con lo performativo, lo visual, el video doméstico, entre otros. Algunos ejemplos serían: Gillian Wearing, Sam Taylor-Wood, Rineke Dijkstra, Jon Mikel Euba, Sergio Prego, Stan Douglas, Douglas Gordon, Eija-Liisa Ahtila o Tracey Moffat. Existían artistas que también jugaban entre la ficción y lo documental como: Shoja Azir Y Chantal Akerman. Silvia Martí (2007) en *Apropiaciones del lenguaje filmico en el arte contemporáneo* explica que:

Se ha producido una visibilización de las temáticas de lo íntimo y de lo cotidiano (lo morboso o fuerte emocionalmente también) que desde nuestro punto de vista responde a una recolonización de los ámbitos de la cotidianidad y de la subjetividad desde el capital (consumo) de los espacios que iban perdiéndose tras algunos de los cambios sociales y políticos logrados. Así, el potencial transformador de lo íntimo y cotidiano es recolonizado a través de una resexualización o erotización (masculinizada) y de una

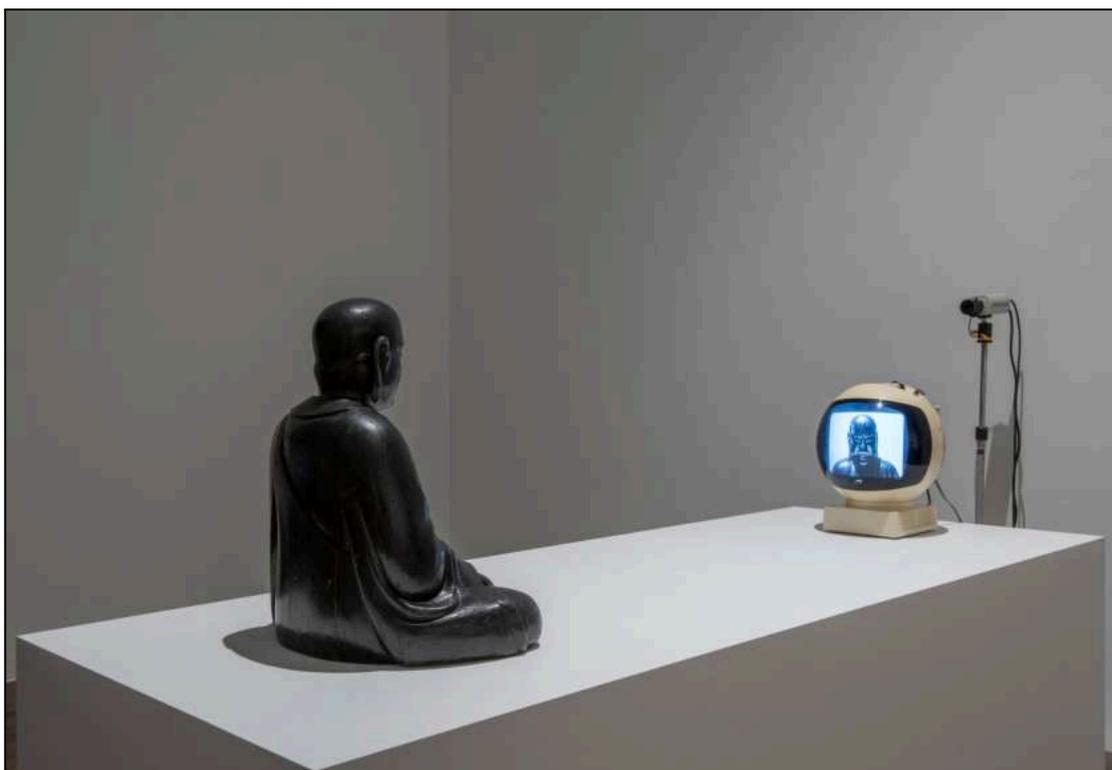
mercantilización. Este fenómeno se ha dado en todos los medios de comunicación (televisión, prensa, cine, arte) observándose agudizado desde la década anterior (años 90). Estas son algunas de las estrategias de parte del arte de los años 90 y de ahí que los comisarios “descubran arte” en algunas películas de algunos cineastas que se ajustan a ello (Martí, 2007, p. 5).

En una videoinstalación, se combinan elementos visuales, auditivos y espaciales, generando una obra que involucra al espectador de manera visual, espacial y auditiva. Los artistas configuran el espacio, jugando con los sonidos y la narrativa. Este medio permitió a los artistas en las instalaciones de videoarte cuestionar la autoría, el significado “original” de una obra de arte. Toni Simó Mulet y Jesús Segura Cabañero (2011) en *Arte de instalación: interacción y audiencia performativa* explican este formato de exposición:

"Instalar" es un proceso cambiante que se adapta a cada espacio en particular, y por lo tanto, una misma instalación puede tener varias formas y contenidos dependiendo de las condiciones y situaciones específicas del espacio expositivo. La "instalación" es el arte que configura el sitio específico y, la imposibilidad ideológica de la neutralidad de cualquier sitio contribuye a la expansión y la aplicación de instalación, donde formas escultóricas ocupan y reconfiguran el espacio no sólo institucional sino también el espacio objetual (Mulet & Cabañero, 2011, p. 2)

Marcel Broodthaers y Nam June Paik son dos referentes iniciales en el campo de video instalación. Broodthaers con obras como *Un Jardin d'Hiver II* de 1974, combina plantas, mobiliario y elementos cinematográficos para explorar la relación entre el espacio expositivo y la naturaleza artificial. Por otro lado, *La Salle Blanche* de 1975 donde el artista utiliza películas, objetos y texto para crear un espacio reflexivo sobre el arte y su contexto institucional.

Nam June Paik con *Global Groove* de 1973 presenta una colisión de imágenes y sonidos de todo el mundo, celebrando la diversidad cultural y la globalización a través de la tecnología de video. Con la instalación *TV Buddha* de 1974, se muestra una estatua de Buda mirando su propia imagen en un monitor de televisión, creando un bucle reflexivo y comentando sobre la relación entre la tecnología y la contemplación espiritual.



June Paik, N. (Artista). (1974) *TV Buddha* [Video escultura]. Gallery Bonino, New York. Estados Unidos. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/images/2/>

La exposición de video instalaciones se puede exhibir en diferentes formatos y espacios expositivos desde museos, galerías de arte, centros de arte, centros de residencias artísticas, espacios virtuales, lugares abandonados, centros de arte contemporáneo, espacios públicos, entre otros. Pawel Anaszkiwicz (2023) en *La videoinstalación como cristal liquido* explica como muchos artistas utilizan el espacio expositivo para completar la narrativa de sus obras:

Las teorías de la escultura y de la instalación se vinculan a menudo con los ritos de su percepción espacial. Así, por ejemplo, Rosalind Krauss en su libro *Pasajes en la escultura moderna* (1977) considera que la escultura contemporánea está obsesionada con la idea de la temporalidad del recorrido y encuentra entre artistas como Bruce Nauman, Robert Morris, Richard Serra o Robert Smithson, motivaciones y objetivos comunes: todos ellos inducen al espectador a transitar por los espacios de sus obras. (Anaszkiwicz, 2023, p. 15).

Las instalaciones de videos en salas de arte, museos o cualquier otro espacio existen varias formas de exponer según lo que el artista busque representar:

1) El circuito cerrado de televisión: Se utilizan uno o más monitores que suelen incluir a los espectadores que visitan la sala, haciendo un recorrido entre imágenes en movimiento que se suelen repetir. Lo que conlleva una reflexión sobre el propio concepto de representación.

Un ejemplo de este formato es *Closed-Circuit* de 1976 de Nam June Paik. En esta obra, Paik utilizó cámaras de circuito cerrado para capturar imágenes de los espectadores que visitaban la sala. Estas imágenes se mostraban en uno o más monitores dentro del espacio de la instalación, creando un bucle continuo entre lo observado y representado. Por otro lado, Vicente Ortiz Sausor con *Hunt Symphony* de 1998 divide la historia en tres actos: la reunión de los cazadores (la preparación), la caza (la persecución) y la muerte de la víctima. En esta videoinstalación uno de los personajes es víctima del colectivo humano en una “sinfonía de la caza”. Sausor compila imágenes de diferentes películas como *La jauría humana* (1966) de Arthur Penn, *Razas de noche* (1990) de Clive Barker, *A la caza del Hombre* (1993) de R. J. Kizer, entre otras. La videoinstalación plantea seis imágenes filmicas en televisores/pantallas ordenadas de diferentes maneras. Frente de cada televisor se encuentran unos atriles que son las que sostienen las partituras de los músicos.



Ortiz Sausor, V. (Artista). (1998). *Hunt Symphony* [Instalación Audiovisual]. Universitat Politècnica de València. España. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.scribd.com/document/343101011/HERRERO-Videoarte-y-Apropiacion-Una-herramienta-critica-de-denuncia-sobre-la-violencia-de-generacion>

2) Proyección en pared o pantalla: Se proyecta un video en una pared o pantalla dentro de un espacio específico, las dimensiones y formatos de la proyección varían según la intención del artista. Un ejemplo de esto es Pipilotti Rist con su obra *Lobe of the Lung* del 2011. Rist proyecta un vídeo de alta definición en una pared ocupando una gran parte de la galería.

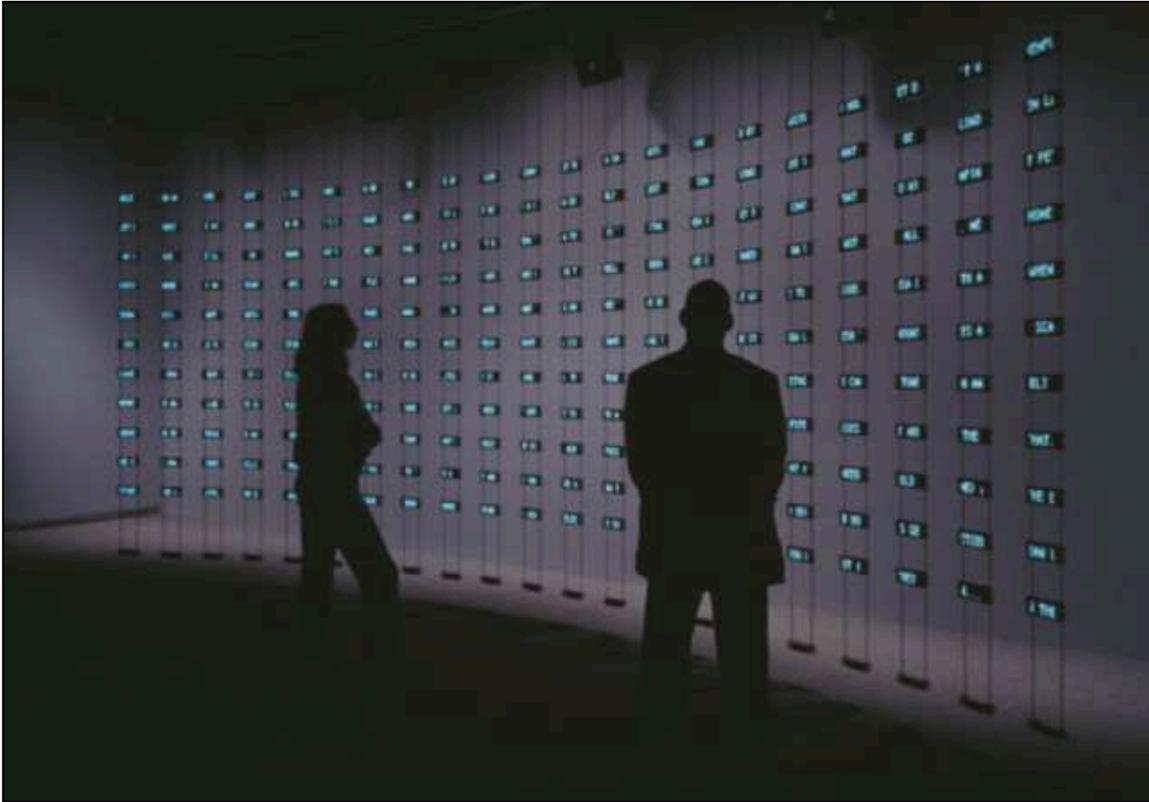
Los cuadros de la naturaleza multicolor en movimiento con sonidos nos envuelven en un espacio sensorial acústico. El ritmo de las imágenes funciona en conjunto con la música de fondo. Rist, que es también compositora, en sus instalaciones crea mundos acústicos y visuales.



Rist, P. (Artista). (2011). *Lobe of the Lung* [Video Instalación]. Hayward Gallery, Southbank Centre. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.e-flux.com/announcements/34859/pipilotti-rist-s-eyeball-massage/>

3) Instalación de múltiples canales: Se utilizan múltiples proyecciones o pantallas para mostrar varios vídeos simultáneamente, creando una experiencia envolvente o narrativa compleja. Se propone al visitante realizar varios recorridos a través de un espacio visual.

Un ejemplo de esto es la obra *Listening Post* del 2001 de Mark Hansen y Ben Rubin. En esta instalación algunas computadoras analizan muchos sitios de Internet: foros de intercambio de información o sitios de diálogo. Los fragmentos de textos grabados en los sitios, son transmitidos en 243 pantallas.



Hansen, M. y Rubien, B. (Artistas). (2001). *Listening Post* [Video Instalación]. Collection of the San Jose Museum of Art, Londres. Reino Unido. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://sjmusart.org/exhibition/listening-post>

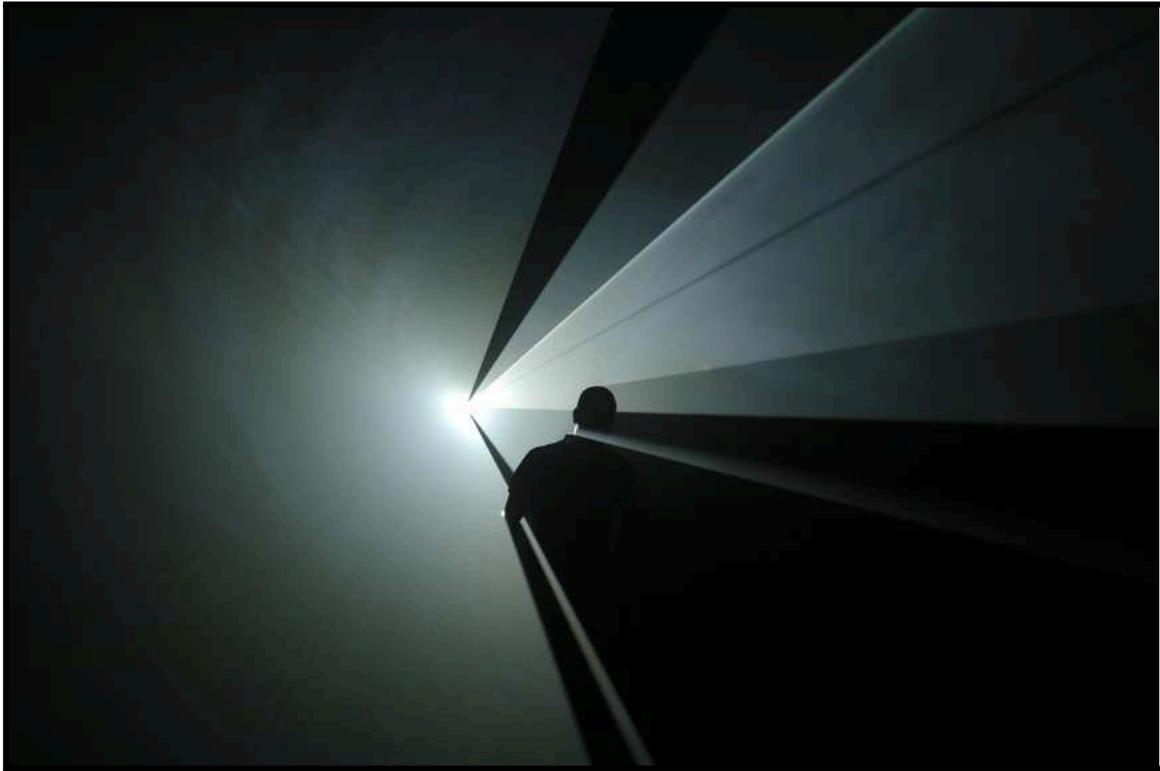
4) Instalación de video en bucle: Consiste en un video que se reproduce continuamente en un ciclo, a menudo con efectos de bucle que crean una sensación de repetición infinita.

Un ejemplo de esto es *Room for St. John of the Cross* de Bill Viola de 1983. Esta obra es una meditación sobre la figura mística de San Juan de la Cruz, un poeta y místico español del siglo XVI, conocido por sus escritos sobre la experiencia espiritual y el alma.



Viola, B. (Videoartista) (1983). *Room for St. John of the Cross* [Video Instalación]. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles. Estados Unidos. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.moca.org/collection/work/room-for-st-john-of-the-cross>

5) Instalación de video interactiva: En este tipo de instalación, los espectadores pueden interactuar con el video o intervenir en su contenido. Un ejemplo de esto es *You and I, Horizontal* de Anthony McCall del 2006. Esta instalación utiliza proyecciones de luz que forman figuras geométricas en una sala llena de humo. Los visitantes pueden caminar a través de las figuras, interactuando con las formas y viendo cómo cambian a medida que se mueven.



McCall, A. (Artista). (2005). *You and I, Horizontal* [Video Instalación. Institut d'Art Contemporain, Villeurbanne. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.sfmoma.org/artwork/2006.114/>

6) Instalación de video escultórica: Combina elementos de video con elementos tridimensionales, como esculturas o instalaciones físicas, para crear una experiencia multidimensional. En estas instalaciones, el monitor forma parte de un conjunto con elementos sonoros, lumínicos, pictóricos o escultóricos.

Un ejemplo de esto es *The Weather Project* del 2003 de Olafur Eliasson. En esta instalación, se creó un sol artificial en el techo de la Tate Modern de Londres, junto con una pantalla de niebla y un espejo en el techo, para crear una experiencia atmosférica que exploraba la relación entre la naturaleza y la tecnología.



Eliasson, O. (Artista). (2003). *The Weather Project* [Instalación]. Tate Modern London, Reino Unido. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>

7) Instalaciones audiovisuales en espacios públicos: Se refiere a obras de arte creadas específicamente en espacios públicos, se pueden realizar parques, plazas, calles u otros lugares accesibles al público en general. El arte público a menudo busca interactuar con su entorno y puede involucrar a la comunidad local en su creación o interpretación. Un ejemplo de esto es el *Lighting the Sails* de Sydney Opera House que se realiza anualmente

desde el 2009. La puesta en escena audiovisual de la Ópera de Sídney del 2012 es un homenaje a la arquitectura y al arquitecto Jørn Utzon. La capa de video proyectada en ese mismo sentido pretende establecer una expresión arquitectónica inmediata.



Sidney, V. (2012). *Lighting the Sails* [Video Instalación]. Sydney Opera. Sydney, Australia. House. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.urbanscreen.com/lightning-the-sails/>



Sidney, V. (2016). *Lighting the Sails* (Video Instalación). Sydney Opera. Sydney, Australia. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/vivid-sydney-2016-behind-the-scenes-of-the-lighting-of-the-opera-house-sails-20160521-gp0fbc.html>

8) Video instalaciones en entornos no convencionales: Se tratan de instalaciones que buscan romper con el “cubo blanco” de los museos. Presentando proyecciones en lugares poco convencionales experimentando tanto con el espacio histórico donde se instala la obra como con la proyección de la misma. Usualmente pueden ser espacios que sacan de contexto a las obras audiovisuales y permiten al espectador apreciar a la obra fuera del contexto tradicional contemporáneo.

Un ejemplo de esto es *The Visitors* del 2012 de Ragnar Kjartansson. Esta instalación de video se presentó en la sala de una mansión histórica en la isla de Rokeby en Nueva York. La obra consiste en nueve pantallas que muestran a músicos interpretando una canción juntos, cada uno en una habitación diferente de la mansión. Los visitantes pueden pasear entre las habitaciones y experimentar la música desde diferentes perspectivas.



Kjartansson, R. (Artista). (2012). *The Visitors* [Video Instalación]. Guggenheim Bilbao. España. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.guggenheim-bilbao.eus/exposiciones/ragnar-kjartansson-the-visitors-2>

Por otro lado con *Stadt des Lichts* del 2018 de Ryoji Ikeda, se presenta en una antigua central eléctrica en Berlín, transforma el espacio industrial, utilizando proyecciones de luz y sonido, Ikeda crea un entorno inmersivo que desafía la percepción del espectador sobre el espacio y el tiempo.

Existen otras formas en las que se plantean las instalaciones audiovisuales, con la evolución de las nuevas tecnologías, explorando nuevas formas de involucrar al espectador en la experiencia artística. La instalación audiovisual se ha consolidado como una forma de arte dinámica y multifacética que continúa explorando nuevas fronteras y posibilidades creativas.

6.3.2 El espectador y su interacción con las obras audiovisuales instalativas.

Con el desarrollo de las nuevas corrientes de arte digital se ha podido evolucionar tecnológicamente con la imagen, la luz y el sonido. Gracias a estos desarrollos, los artistas pudieron experimentar con las diferentes formas y estructuras digitales que involucran tanto al espacio como al espectador. El arte se ve inmerso en estos procesos de cambio y experimentación, debido a que este se somete a los cambios sociales, Jose Luis Bea (2002) en *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* explica estos cambios:

Así, que las nuevas prácticas culturales tiendan a articular sus escenarios de recepción (y consumo) en modulaciones colectivas (e incluso simultáneas), no es sólo el efecto de los intereses específicos de una industria emergente (la del espectáculo y el entretenimiento) sino también el resultado de un decaimiento creciente del sujeto-individuo para el que en su orientación singularizada fueron concebidas. O, dicho de otra manera, el decaimiento creciente de ese sujeto singularizado –propia de la concepción cristiano-burguesa de la cultura, diseñada a la medida de un proyecto del mundo que era también un proyecto específico de subjetividad–, que en su movimiento característico –por las páginas de un libro sostenido entre las manos, o frente a la singularidad de la obra maestra percibida en la soledad del encontronazo museístico–, ellas generaban (Bea, 2002, p. 31).

Con la pérdida del valor aurático se produce un trabajo colectivo en donde el espectador es fundamental en la obra. Ya que su interacción con esta misma define si está bien ejecutada. Es este elemento, anteriormente considerado pasivo y receptor, el que se convierte en un pilar fundamental. Esto da posibilidad a que no exista una obra única con una narrativa nueva. María del Mar Molano (2009) en *El espectador “L’enfant terrible” de las propuestas audiovisuales (el observador como centro de la representación)* explica que:

Con el nacimiento de la televisión y la imagen electrónica, el entorno para la participación del espectador varía. Se transforma el habitáculo de recepción y con él, se desvanece el espectáculo perceptivo. La imagen emerge a espaldas de un receptáculo que no genera las condiciones necesarias para que el espectador participe de un proceso proyectivo. Esta nueva tecnología vino a fortalecer la escasa participación, la uniformidad y la masificación. El espectador, activo participante de un proceso creativo, se transforma, en virtud de este desarrollo tecnológico, en “audiencia”, pasiva, masificada, cuantificada, medible... Es el relevo del espectador ideal al espectador “estadístico” (Molano, 2009, p. 7).

Las instalaciones audiovisuales no suelen tener un recorrido fijo a menos que así lo marque el autor. Esta libertad en el modo en que se puede observar una obra artística permite que estas mismas se aprecien de manera diferente, se pueden experimentar desde múltiples puntos de vista, en donde se une el espacio y su significado.

Los artistas de videoinstalaciones rechazan la estructura lineal con la que se entienden y consumen obras de artes. Buscan explorar las diferentes posibilidades y narrativas que el arte puede aportar. Donde el espectador, como afirma Pawel Anaszkiwicz (2016) en *Las videoinstalaciones, los tiempos no lineales y el flujo de la conciencia*, está preparado para las estructuras lineales, tanto como en el cine como en las lecturas literarias. En este tipo de instalaciones, no hay estructura, el espectador se pasea por el espacio, comprendiendo la exposición de manera diferente uno entre otros.

Un punto a destacar de este tipo de instalaciones es el potencial de interacción obra-espectador, donde la audiencia puede convertirse en parte de la obra de arte, en algunos casos, incluso cambiarla. Interactuando y estableciendo una relación entre el espacio, lugar y la audiencia específica. Rompiendo con la barrera obra artística y espectador, perdiendo el aura que se refería Benjamin. La instalación interactiva depende en gran medida de que la obra de arte pueda provocar la reflexión crítica.

Las obras instalativas construyen una conexión entre el espacio y el espectador, donde la dimensión espacial genera las experiencias. Existen diferentes tipos de obras audiovisuales que permiten la interacción entre el espectador y la obra. Guadalupe Aguilar (2010) en *La*

interacción, la interpretación y la implicación como estrategias participativas realiza esta clasificación:

1) Participación física: Se tratan de obras audiovisuales que están dispuestas en el espacio y el tiempo para ser percibidas en su materialidad por un espectador. Las obras requieren interacción física del espectador para su ejecución significativa. De esta manera el objeto artístico se une al espectador físicamente, en donde tanto el sujeto como la obra se unen para formar una obra completa.

Un ejemplo de esto es *Responsive Eye* del 2007 de Rafael Lozano-Hemmer. Esta instalación interactiva utiliza cámaras y software de reconocimiento de movimiento para detectar y proyectar patrones geométricos que responden a los movimientos de los espectadores. Los movimientos de los espectadores en el espacio expositivo alteran los patrones visuales proyectados, creando una experiencia visual que se adapta dinámicamente a la presencia y movimientos del público.



Lozano-Hemmer, R. (Artista). (2007). *Responsive Eye* [Video Instalación]. 52 Biennale di Venezia, Venecia, Italy. Recuperado el 4 de junio de 2024, de https://www.lozano-hemmer.com/surface_tension.php

Cabe destacar también la obra de Daniel Canogar *Atemporal* del 2009. Se trata de una instalación interactiva donde los visitantes se acuestan en una superficie de proyección que muestra imágenes en movimiento de sus cuerpos, creando una ilusión de fusión entre el cuerpo real y el cuerpo proyectado. La presencia y los movimientos del cuerpo del espectador son fundamentales para la obra, ya que las imágenes proyectadas responden a su interacción física con la superficie.

2) Participación a nivel social: Se tratan de obras participativas a partir de las estructuras sociales, por medio de la ampliación de las estructuras de participación comunitaria. Se trata de una propuesta participativa e implicativa. *The Battle of Orgreave* del 2001 de Jeremy Deller. Esta obra recrea la batalla de Orgreave, un conflicto violento entre la policía y los mineros en huelga en el Reino Unido en 1984. Deller trabajó con antiguos participantes y miembros de la comunidad local para realizar una recreación detallada, implicando a la comunidad en la reflexión sobre su historia y su impacto social.



Deller, J. (Artista). (2001). *The Battle of Orgreave* [Video e Instalación]. Tate, Liverpool.
Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.tate.org.uk/art/artworks/deller-the-battle-of-orgreave-archive-an-injury-to-one-is-an-injury-to-all-t12185>

Por otro lado cabe destacar *Dialogues in Public Spaces* del 2006 de Krzysztof Wodiczko. Se trata de una serie de proyecciones en espacios públicos que mostraban entrevistas con inmigrantes y personas sin hogar. Las proyecciones se realizaron en edificios emblemáticos, dando visibilidad a las voces marginadas y fomentando el diálogo social.

3) El público participa en la obra: Se trata de la participación activa en sus obras. En este tipo de obras, la obra pasa a segundo plano y el protagonista se vuelve el público. La acción del público forma parte de la estructura de la obra, la cual propone formas de acción específica que inducen al público a participar de forma activa. Un ejemplo de esto es *Mapping Fet a Mà* fue una propuesta se llevó a cabo en 2011 en el festival FADE de La Celler de Ter. Se trata de un espectáculo audiovisual que mezcla el taller, actividad de animación sociocultural y espectáculo audiovisual de gran formato. Se visitan escuelas, centros y hogares de personas mayores, en donde las personas pintan ellos mismos las plantillas del edificio. Más tarde, estas imágenes se animan, se coordinan con una banda sonora y se proyectan durante el espectáculo. Así, partiendo de dibujos, maquetas de cartón, objetos y animaciones stop motion. Los participantes generan manualmente los materiales y contenidos que después son editados y montados digitalmente en un espectáculo de mapping.



FADE. (2011). *Mapping Fet a Mà* [Instalación]. La Celler de Ter. Cataluña. España. Recuperado el 4 de junio de 2024, de <https://www.playmodes.com/home/mapping-fet-a-ma/>

Las obras audiovisuales instalativas ofrecen nuevas formas de interacción entre el espectador, la obra y el espacio. Permitiendo una experiencia artística más dinámica y participativa. La capacidad de involucrar al público de manera activa abre nuevas posibilidades creativas y promueve una reflexión crítica sobre el arte y la sociedad. Los espectadores generan vínculos a través de interacciones y conexiones, esto permite romper con la forma tradicional en la que se consume arte y obras audiovisuales, ya que se rompe la frontera entre el objeto y el espectador; permitiendo la interacción entre ambos.

6.4.1 El *objet trouvé* y el *readymade* en el terreno audiovisual.

El *objet trouvé* es un término francés que significa "objeto encontrado". Se refiere a objetos ordinarios que no fueron originalmente creados con una intención artística, una obra creada por la elección del artista, por su mirada sobre el objeto, y no por su habilidad manual. Consiste en la inserción de un objeto en un nuevo escenario, lo cual supone la negación de su función original y la alteración del sentido. Se asocia especialmente con el movimiento Dada y a Marcel Duchamp.

El *ready-made*, al permitir el uso de objetos cotidianos como obras de arte, desafía los planteamientos estéticos previos sobre lo que constituye una obra artística. De manera similar, la apropiación cuestiona la noción de genialidad asociada con la figura del artista creador, al permitir la reproducción de obras preexistentes.

El famoso *ready-made* de Duchamp, *LHOOQ*, invita a una mayor interacción entre el espectador y la obra, ya que el receptor no la percibe como algo intocable y distante, sino que se siente más cercano y libre para acercarse y explorarla. Con la aparición de la fotografía la repetición de imágenes sirvió para expandir el pensamiento, a la idea de generar un corpus de las cosas, extender el conocimiento, el autoconocimiento y establecer un vínculo con las cosas. Los elementos simbólicos que construyen ciertas comunidades, ya que estas se pueden transmitir y compartir infinitamente, en donde las personas se relacionan unas con otras. Tejeda (2008) en *Arte en fotogramas*. expone que "(...) las narraciones y las imágenes están siempre compuesto por miles de partes provenientes de muchas y otras narraciones e imágenes también por disciplinas diversas" (Tejeda, 2008, p. 183).

El *readymade* audiovisual presenta una particularidad, no se trata de un objeto ordinario, como sucede con las vanguardias. Se trata de una imagen industrial, donde el elemento representado ya es una representación. Ejemplos de esto son *Die Motorradspportgruppe der Berliner Polizei* del 2004 de Fernández Pons y Jasmina Llobet, *A Spanish delight* del 2007 de Eugeni Bonet y *Vidas con hongos* del 2007 de Ángel Rueda y Fernando Pujalte.

El video muestra imágenes que ya han sido procesadas por las masas, ya sean pertenecientes a la televisión, el cine, entre otros. Los artistas, utilizan las imágenes pertenecientes al sistema para hacer una crítica de estas mismas, creando consciencia sobre las narraciones de los medios. El fotomontaje, una técnica que implicaba trabajar con la fotografía. En el mundo del arte contemporáneo, la apropiación y la recontextualización de materiales culturales preexistentes son técnicas comunes utilizadas por muchos artistas para crear obras que cuestionan la noción tradicional de autoría y originalidad.

6.4.2 Intervención sobre la imagen.

Existen diferentes maneras en las que se puede intervenir sobre la imagen en este caso nos centraremos en la manipulación fisicoquímica:

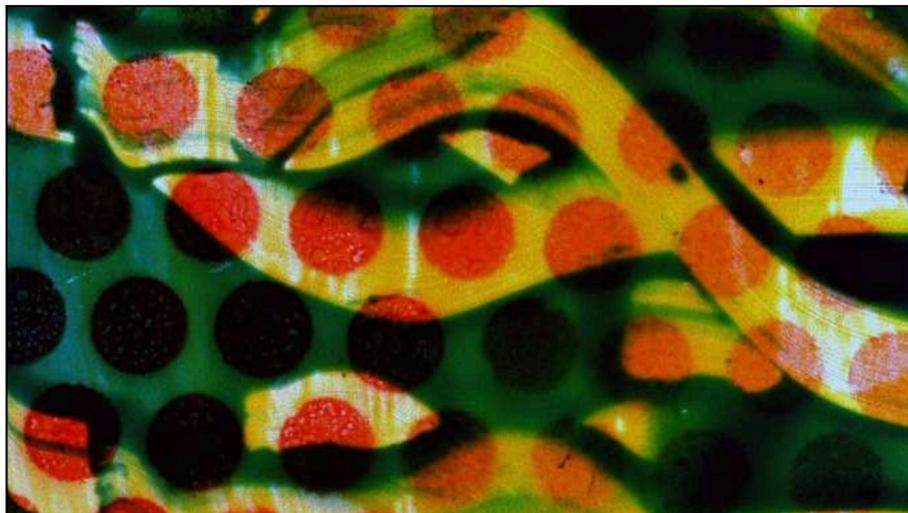
El celuloide es el nombre comercial de un material plástico de nitrato de celulosa, que se obtiene usando alcanfor y nitrocelulosa, con añadidos de tintes y otros agentes. Está compuesto principalmente de nitrocelulosa y alcanfor, y fue la base de la industria cinematográfica hasta la llegada del cine digital. La manipulación físico química del celuloide es una técnica utilizada por algunos cineastas y artistas para alterar la imagen cinematográfica de manera directa y tangible, creando efectos visuales únicos y expresivos. Este enfoque se remonta a los primeros días del cine y ha sido revitalizado por cineastas experimentales. Se tratan de intervenciones cuyo material de origen se ha visto sometido a todo tipo de manipulaciones. Estas películas son rayadas, rascadas, perforadas, pintadas, teñidas, enterradas o dejadas en remojo, tratadas con lejía u otros productos químicos:

- Raspado y rayado: Esta técnica implica rayar directamente la superficie del celuloide con cuchillas, agujas o cualquier objeto afilado. Esto elimina parte de la emulsión, creando patrones abstractos o incluso figuras reconocibles. Ejemplos de esto son Stan Brakhage con *Mothlight* de 1963. Se trata de una película experimental en donde el artista pinta a mano y manipula el celuloide. Otro ejemplo de esta técnica de perforado es Albert Alcoz con *Home Movie Holes* del 2008. El cual analiza una serie de imágenes procedentes de filmaciones realizadas en los años setenta y procede a realizar perforaciones sobre estas.



Brakhage, S. (Artista). (1963). *Mothlight* [Cortometraje]. Artforum. Estados Unidos. Recuperado el 5 de junio de 2024, de <https://www.artforum.com/features/j-hoberman-on-stan-brakhages-mothlight-200839/>

- Pintura y dibujo: Consiste en aplicar pintura o tinta sobre el celuloide permite añadir colores y formas que no estaban presentes en la filmación original. Generando un efecto artesanal y expresionista. Un ejemplo de esto es Len Lye con *A Colour Box* 1935, Lye utilizó técnicas como el rayado y pintura directa creando colores vibrantes y patrones abstractos.



Lye, L. (1935). *A Colour Box* [Cortometraje]. National Archive on behalf of The National Archives. Reino Unido. Recuperado el 5 de junio de 2024, de

<https://player.bfi.org.uk/free/film/watch-a-colour-box-1935-online>

- Tintes y químicos: Consiste en sumergir el celuloide en diversos tintes o soluciones químicas puede alterar los colores y crear efectos de descomposición y degradación. Efecto Visual: Cambia los colores originales, a menudo de manera impredecible, lo que puede resultar en imágenes psicodélicas o de ensueño. Un ejemplo es Bill Morrison con su obra *Decasia* de 2002. Morrison utilizó material de archivo en descomposición, destacando los efectos de degradación química para crear una obra que explora la belleza en la descomposición.



Morrison, B (Artista). (2002). *Decasia* [Documental]. Europäischer Musikmonat. Reino Unido. Recuperado el 5 de junio de 2024, de <https://es.laphil.com/musicdb/pieces/1518/decasia-w-film>

- Quemado y fundido: Se basa en exponer el celuloide a calor, haciendo que estas se fundan o quemen. Esto permite crear agujeros, distorsiones y efectos de derretimiento, lo que da una sensación de destrucción y transformación. Un ejemplo de esto es *Sodom* de Luther Price de 1994. El artista utiliza el quemado, fundido y otros métodos para crear una experiencia visual. Según la página Web Light Cono: “Es visceralmente gráfico e inquietante a través de su hipnótico espejismo de fragmento humano absorbido en la

mutilación. Basada en la historia bíblica. Recrea esta destrucción a través de un estilo de edición que se presta a una especie de descomposición orgánica de la imagen, creando un collage de imágenes en movimiento”.



Price, L. (Artista). (1994). *Sodom* [Documental]. Light Cone. Estados Unidos. Recuperado el 5 de junio de 2024, de <https://lightcone.org/en/film-1177-sodom>

- Aplicación de cintas y pegatinas: Consiste en colocar cintas adhesivas, pegatinas o materiales similares sobre la película y luego retirarlos puede dejar marcas y patrones, dejando un efecto que introduce texturas y formas adicionales que interactúan con la imagen original. Un ejemplo de esto es Carolee Schneemann con *Fuse* de 1967. Schneemann utilizó materiales diversos como cintas y pegatinas en la película para crear una textura y un enfoque táctil en sus exploraciones de la sexualidad y la intimidad.



Schneemann, C. (Artista). (1967). *Fuse* [Película]. Electronic Arts Intermix (EAI), Nueva York. Recuperado el 5 de junio de 2024, de <https://mundoperformance.net/2020/11/09/entrevista-con-carolee-schneemann/>

- Procesado manual: Consiste en utilizar técnicas como el revelado a mano, donde el artista controla la exposición y el desarrollo del film, o el uso de productos químicos en el cuarto oscuro para manipular la imagen. Esto permite una gran cantidad de control artístico sobre el resultado final, con posibilidades de obtener efectos únicos y personalizados. *Meshes of the Afternoon* de 1943 creada por Maya Deren y Alexander Hammides.

Se trata de una película corta experimental de 14 minutos. Deren y Hammid usaron técnicas de revelado manual para ajustar la exposición del film de manera precisa. Este control les permitió manipular la luminosidad y el contraste en diversas escenas.



Deren, M. Hammides, A. (Directoras). (1943). *Meshes of the Afternoon*. Maya Deren Experimental Films. Estados Unidos. Recuperado el 5 de junio de 2024, de <https://mubi.com/it/es/films/meshes-of-the-afternoon>

6.4.3 Intervención digital.

Es un procedimiento manual que ha sido utilizado desde hace décadas con el surgimiento del cine experimental. Ha sido una herramienta muy utilizada por los artistas visuales. Este proceso implica el uso de tecnología digital para alterar, manipular o mejorar las imágenes, creando efectos visuales únicos y a menudo abstractos. Ya sea borrando, eliminando, disimulando, retocando y ocultando imágenes a voluntad.

En *Alone* del 2008 de Gerard Freixes, el artista se apropia de fragmentos de la serie de los años cincuenta *El Llanero Solitario*, manipulando digitalmente dejando solo al protagonista y borrando a todos los demás personajes. Representando el individualismo clásico del héroe y toma su sobrenombre de manera literal. Por otro lado, algo similar realizó Martin Arnold con su obra *Deanimated* del 2002. Mediante la tecnología digital, Arnold va haciendo desaparecer a todos los personajes de la película *The Invisible Ghost* de 1941, siendo un juego también con el título de la película.



Arnold, M. (Director). (2002). *Deanimated* [Video]. Museumsquartier. Vienna. Austria.
Recuperado el 5 de junio de 2024, de <https://mubi.com/es/es/films/deanimated>

Andrés Senra inserta elementos en una imagen en movimiento, en *Bush y la lluvia dorada* del 2003. En este videoarte, Andrés Senra manipula digitalmente imágenes de George W. Bush, para crear una metáfora visual fuerte y crítica sobre su administración y las políticas que implementó.

La "lluvia dorada" hace referencia tanto a un acto sexual explícito como a una crítica de las políticas de explotación y dominación. Senra utiliza técnicas de edición y manipulación digital para superponer elementos gráficos y efectos visuales sobre el metraje original de Bush. Este método de intervención digital permite darle un nuevo significado, transformando el contexto original de las imágenes en un comentario político y social.



Senra, A. (Artista). (2003). *Bush y la lluvia dorada* [Video]. Youtube. Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://www.andressenra.com/bush-y-la-lluvia-dorada>

6.4.4 Montaje y collage audiovisual.

El montaje y el collage audiovisual son técnicas creativas utilizadas en el ámbito del cine y el arte audiovisual para combinar diferentes elementos visuales y sonoros con el fin de crear una nueva obra a partir de la ya existente. Aunque comparten similitudes, cada técnica tiene sus propias características distintivas:

1. Montaje: Consiste en un proceso de reorganizar y editar material cinematográfico preexistente para crear una nueva narrativa o expresión artística. Esta técnica implica la manipulación de secuencias, planos y escenas de una o varias películas para generar un nuevo significado o discurso. El montaje puede implicar cambios en el orden cronológico de las escenas, la eliminación o adición de contenido. La manipulación de la velocidad o dirección de la acción. Un ejemplo conocido es *La Jetée* del 1962 de Chris Marker, que utiliza una serie de fotografías fijas para contar su historia de ciencia ficción de manera impactante y evocativa. El montaje puede implicar la creación de una estructura

narrativa mediante la yuxtaposición de imágenes y sonidos de manera fluida y efectiva. Un ejemplo de esto son Sergei Eisenstein y Dziga Vertov en la década de 1920.



Marker, C. (Director). (1962). *La Jetée* [Video]. Argos Films. Francia.
Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://www.filmaffinity.com/es/film677007.html>

Cuando las imágenes apropiadas son de una única fuente la técnica más utilizada es montaje son la repetición, la aceleración, la ralentización o la inversión.

- Repetición: La repetición implica mostrar una misma imagen o secuencia varias veces en rápida sucesión. Esta técnica sirve para enfatizar un momento importante o crear un efecto de ritmo o intensidad.

- Aceleración: La aceleración implica aumentar la velocidad de una secuencia o acción en el montaje. Esto puede utilizarse para crear un sentido de urgencia, dinamismo o para resaltar un cambio en el tiempo o en el ritmo de la narración.

Un ejemplo es la obra *Fast Film* del 2003 de Virgil Widrich, un cortometraje que utiliza imágenes de películas clásicas aceleradas para crear una narrativa frenética y llena de acción.



Widrich, V. (Director). (2003). *Fast Film* [Cortometraje]. Widrichfilm. Austria. Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://www.widrichfilm.com/fastfilm/>

- Ralentización: La ralentización implica disminuir la velocidad de una secuencia o acción en el montaje. Esto puede ser utilizado para enfatizar detalles, crear suspense o transmitir una sensación de contemplación. Cabe destacar al artista Douglas Gordon con *24 Hour Psycho* de 1993, tomó la película *Psicosis* de Alfred Hitchcock y la ralentizó para que dure 24 horas en lugar de los 109 minutos originales. Esto genera una experiencia inmersiva y transforma la forma en que se percibe la obra original. Douglas Gordon citado por Bourriaud (2007) en *Postproducción*, explica que:

«Sigo siendo muy escéptico acerca de la noción de autor», dice Douglas Gordon, «y estoy contento de estar en un segundo plano en un proyecto como *24 Horas Psycho*. Hitchcock es la figura dominante. Asimismo, en *Feature film*, comparto la responsabilidad con el director de orquesta, James Conlon, al igual que con el músico Bernard Herrmann. (...) Al apropiarnos de extractos de films y de música, podríamos decir que creamos en efecto ready-mades temporales ya no a partir de objetos cotidianos, sino de objetos que forman parte de nuestra cultura.» (Bourriaud, 2007, p. 112).



Gordon, D. (Director). (1993). *24 Horas Psycho* [Documental]. Princeton University. Reino Unido. Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://www.filmaffinity.com/es/film803818.html>

- Inversión: La inversión implica reproducir una secuencia en reversa en el montaje. Esto puede utilizarse para crear un efecto surrealista, mostrar un flashback o simplemente para sorprender al espectador. Un ejemplo es la obra *Rewind* del 2004 de Björn Melhus, donde el artista se graba a sí mismo realizando acciones cotidianas y luego reproduce el video en sentido inverso, creando una sensación surrealista y cuestionando la linealidad del tiempo.

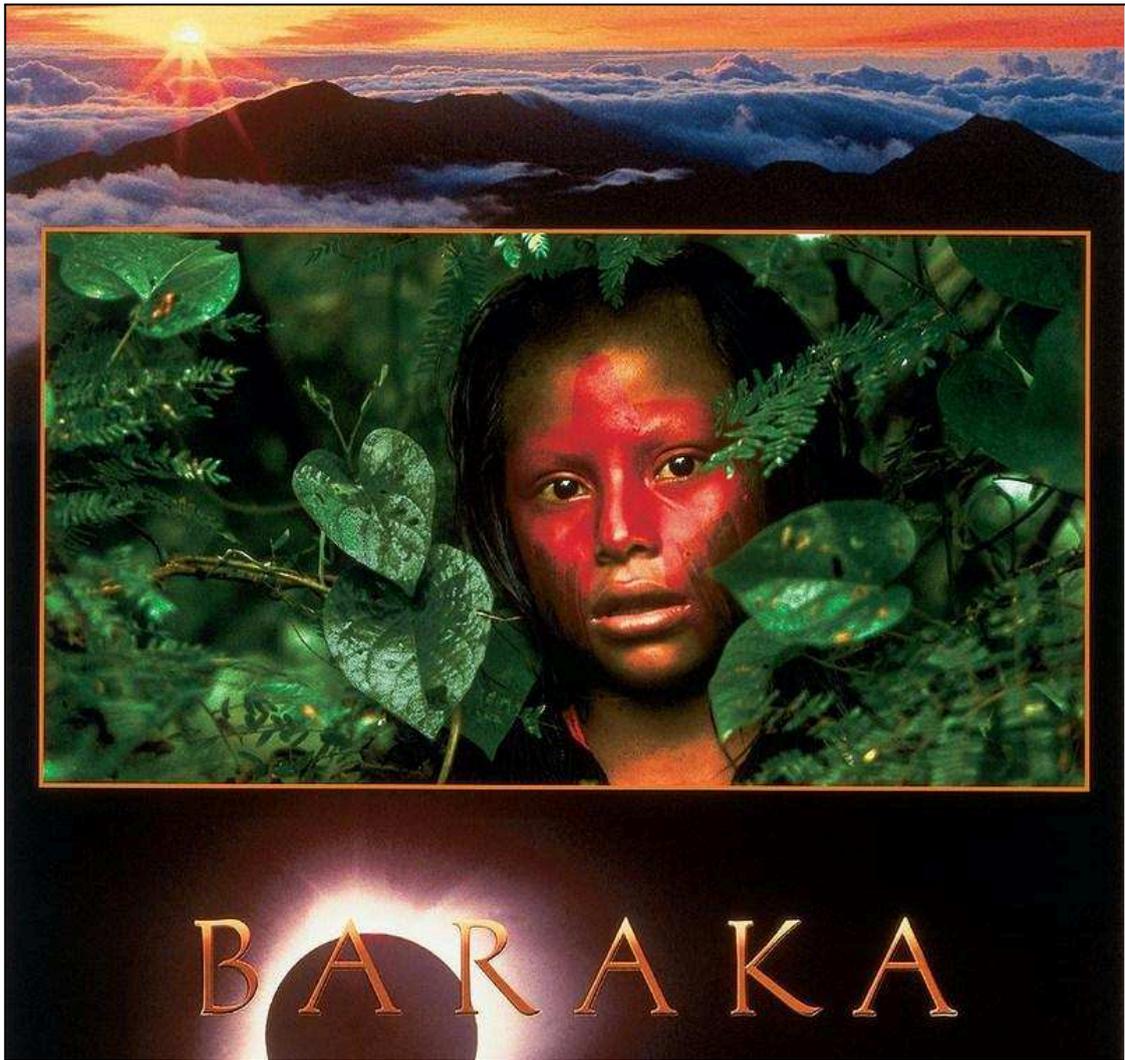
2. Collage Audiovisual: El collage audiovisual es una técnica artística que combina fragmentos de imágenes y sonidos de diversas fuentes para crear una nueva obra que pueda tener connotaciones narrativas, conceptuales o estéticas. Similar al collage en el arte visual, el collage audiovisual involucra la superposición, la yuxtaposición y la manipulación de elementos visuales y sonoros para crear una composición única. Esta técnica puede emplearse en una variedad de contextos, desde el cine experimental hasta las instalaciones de arte contemporáneo, y puede explorar temas como la fragmentación, la memoria y la cultura visual.

Ejemplos de collage audiovisual incluyen obras como *Koyaanisqatsi* de 1982 de Godfrey Reggio, que combina imágenes de la naturaleza, la tecnología y la vida urbana con una poderosa partitura musical para reflexionar sobre el estado del mundo moderno.



Reggio, G. (Director). (1982). *Koyaanisqatsi* [Documental]. Radio City Hall, Nueva York. Estados Unidos. Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://www.filmin.es/pelicula/koyaanisqatsi>

Otro ejemplo de collage audiovisual es *Baraka* de 1992, dirigida por Ron Fricke. Esta película es una obra maestra cinematográfica que utiliza imágenes de todo el mundo para explorar temas universales como la naturaleza, la religión, la tecnología y la humanidad. A través de una serie de impresionantes imágenes sin diálogo, ofrece una reflexión profunda sobre la condición humana y el estado del planeta. La película está compuesta por una amplia variedad de imágenes filmadas en más de veinte países diferentes, que van desde paisajes naturales asombrosos hasta escenas de vida urbana y rituales culturales. Estas imágenes se ensamblan de manera magistral para crear una experiencia visual y emocionalmente impactante que invita a la reflexión y la contemplación.



Fricke, R. (Director). (1992). *Baraka* [Documental]. Magidson Films. Estados Unidos.
Recuperado el 6 de junio de 2024, de
<https://www.filmaffinity.com/es/film296921.html>

6.4.5 El uso del sonido.

Un elemento fundamental en las instalaciones audiovisuales es el sonido, con sonido procedente de otra fuente y sin aparente relación con la imagen, el ruido de monitores sin señal, la existencia de música, las conversaciones de personas. Contribuyendo con el efecto de extrañamiento y a la desestabilización. La apropiación sonora en el ámbito audiovisual puede clasificarse de diversas maneras, dependiendo de cómo se integre en la obra y de qué manera se apropie de sonidos preexistentes, sin embargo se pueden destacar cinco tipos:

1. Función narrativa: El sonido puede tener una función narrativa dentro de una obra audiovisual, proporcionando información sobre la historia, los personajes o el entorno. Puede incluir diálogos, efectos de sonido ambientales y música, que ayudan a desarrollar la trama y a establecer el tono emocional de la obra. David Byrne con *Playing the Building* del 2008. Byrne convirtió un edificio entero en un instrumento musical al conectar dispositivos mecánicos a diferentes partes de la estructura, permitiendo a los visitantes "tocar" el edificio y experimentar con el sonido que producía.



Byrne, D. (Artista). (2008). *Playing the Building* [Instalación] Davidbyrne. Manhattan. Estados Unidos. Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://davidbyrne.com/explore/playing-the-building>

2. Función expresiva: El sonido también puede utilizarse de manera expresiva para transmitir emociones, estados de ánimo o temas subyacentes. Esto puede lograrse a través de la selección de ciertos tipos de música, el diseño de sonido atmosférico o la manipulación de los elementos sonoros para crear una atmósfera particular.

3. Apropiación sonora: En el contexto de la apropiación, el uso del sonido implica tomar grabaciones de sonido preexistentes y reutilizarlas en una nueva obra con un propósito diferente al original. Esto puede incluir muestras de música, efectos de sonido,

fragmentos de diálogos u otros elementos sonoros que se integran en la obra para agregar capas de significado o contexto. *My Sweet Lord* del 2001 del artista y músico estadounidense Doug Aitken. En esta instalación de audio, Aitken toma como base la canción *My Sweet Lord* del músico británico George Harrison y la descompone en sus elementos más básicos: las partes instrumentales, las voces, los coros, etc. Luego, manipula y reorganiza estos elementos para crear una nueva composición sonora que se aleja de la versión original, pero que aún retiene elementos reconocibles de la canción.

4. Manipulación sonora: La manipulación sonora implica modificar o alterar grabaciones de sonido preexistentes para crear efectos sonoros únicos o para expresar una idea específica. Esto puede incluir la aplicación de efectos de procesamiento de audio, la mezcla de diferentes pistas sonoras o la creación de composiciones sonoras originales a partir de materiales de audio existentes. Un ejemplo de esto es la artista Janet Cardiff en su obra de audio *Forty Part Motet* de 2001. Cardiff manipula una grabación del *Spem in alium* de Thomas Tallis, dividiendo las voces en cuarenta pistas separadas que se reproducen a través de cuarenta altavoces individuales dispuestos en un círculo, creando una experiencia inmersiva que invita al espectador a explorar la música desde múltiples perspectivas.



Cardiff, J. (Artista). (2001). *Forty Part Motet* [Instalación]. MoMa, Nueva York. Estados Unidos. Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://www.moma.org/collection/works/87291>

5. Creación de paisajes sonoros: Los paisajes son composiciones de sonido que representan un entorno específico, ya sea real o imaginario. En el ámbito audiovisual, los paisajes sonoros pueden utilizarse para crear una sensación de inmersión y ambientación, transportando al espectador a diferentes lugares o épocas a través del sonido. Un ejemplo de esto es el artista Bill Viola en su instalación de videoarte *The Greeting* de 1995. Viola combina imágenes de video con un diseño de sonido cuidadosamente elaborado para crear un paisaje sonoro que complementa y enriquece la experiencia visual, transportando al espectador a un estado meditativo y contemplativo.



Viola, B. (Videoartista). (1995). *The Greeting* [Video Instalación]. Guggenheim, Bilbao. España. Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/learn/schools/teachers-guides/the-greeting-1995>

La apropiación de diferentes elementos cotidianos y su recontextualización en el entorno audiovisual, permite a los artistas experimentar con las diversas técnicas empleadas sobre materiales apropiados en el ámbito audiovisual, tanto las intervenciones físicas como digitales sobre imágenes y sonidos. Por otro lado, la intervención digital se ha convertido en una herramienta fundamental en la manipulación de imágenes en la actualidad. Donde los artistas reconfiguran películas o obras audiovisuales existentes para generar nuevos significados y comentarios sociales.

El sonido puede cumplir numerosas funciones para ayudar a la construcción de una narración audiovisual. Este elemento potencia la experiencia en el espectador, ya sea para romper o atraer la atención del mismo. En este aspecto, el sonido resulta imprescindible a la hora de integrar los diferentes planos, elementos, escenas y mensajes potenciando la experiencia en el espectador, al ser un elemento que comunica lo que las imágenes ni palabras pueden expresar. El espectador participa en las videoinstalaciones explorando el sonido y las imágenes en movimiento. El sonido no solo aporta ambiente y calidad a la producción audiovisual, también sirve de guía para el espectador y enfatiza momentos que no se muestran en las imágenes.

7. Conclusión del marco teórico.

En conclusión, tras indagar la apropiación como herramienta artística, se puede plantear que la aparición permite a los artistas experimentar con todos aquellos elementos que pertenecen y han sido procesado por la sociedad. El uso de la apropiación en el ámbito artístico permite a los artistas experimentar con otros campos artísticos, elementos, plataformas y las nuevas tecnologías. Los artistas establecen diferentes planteamientos de cómo se conciben las imágenes, el tratamiento visuales, narrativos y auditivos. Es un medio que “revive” elementos que ya han sido procesados por las masas y concebidos con una narrativa configurada desde su creación; aquellas obras de arte que pueden seguir generando y ensamblando nuevos discursos de manera infinita, manipulandolas dependiendo del discurso que desee crear el artista.

El artista utiliza otras obras ya sea a favor o en contra de la misma, como crítica a la sociedad o para completar la narrativa de la misma, se trata de tomar una posición en concreto. De desmontar y luego volver a montar una obra, desentrañar sus partes y crear otra obra, esto permite a las obras apropiadas, examinar el discurso en las que están inscritas, sin estar limitadas al discurso que se les planteó originalmente, se trata de elementos que se pueden construir y deconstruir. Esto posibilita un examen más profundo de las obras apropiadas, más allá de los discursos en los que están enmarcadas y de las narrativas predominantes en la sociedad.

Por otro lado, el uso de un elemento que está introducido en un discurso político, social y cultural en concreto, puede generar nuevas experiencias. Gracias a la apropiación como medio artístico, se ha reivindicado la narrativa original. Es una forma de expresión artística que plantea la interrogante: ¿qué se puede crear con lo ya creado?

El uso del medio cinematográfico como elemento apropiado genera una reflexión entre los discursos que se pueden plantear a través de la apropiación de fragmentos cinematográficos descontextualizados; extraídos de su narrativa original y formar una obra con lo ya existente. Permite a los artistas cuestionar los planteamientos y discursos con lo ya establecido, generando un diálogo entre obras que no tienen relación tanto narrativa como

visual, pero crean una composición interesante. Ya que al utilizar películas de diferentes procedencias, se puede enriquecer más una obra audiovisual.

La relación entre el espacio, el espectador y la obra siempre han estado vinculadas. El espectador es fundamental para el desarrollo de la misma, es el punto culminante de la obra. Cada persona descifra una obra de manera única, extrayendo significados y experiencias que pueden diferir significativamente con la intención del autor; es en este momento en donde del espectador surge el artista, el cual utiliza la apropiación como herramienta, ya que ha procesado la obra de otra manera que el autor no concibe y puede configurar un discurso que no se había planteado con anterioridad. Esta interpretación personal es una forma de apropiación, donde la obra se convierte en algo íntimamente propio del espectador. De esta manera, el papel del espectador no es pasivo, sino más bien activo. Son en efecto, los que *hacen y deshacen* la obra, donde ambos trabajan en conjunto y se apropian de diferentes elementos.

Gracias a los diferentes elementos sonoros, visuales e instalativos de un espacio determinado, se potencia la experiencia en el espectador y se genera un discurso propio. Esto es determinante para el diálogo que se quiere establecer entre la obra, el espacio y el espectador. La forma en que se dispone una obra audiovisual potencia la experiencia y completa la narrativa visual de la obra de arte. En anteriores capítulos se ha planteado las ventajas y la problemática de las nuevas tecnologías la lecturas de obras audiovisuales en diferentes plataformas difiere en el modo en que son concebidas, ya no se encuentran en un espacio concebido para ser consumidas. Es por ello que el espacio es un elemento fundamental para el desarrollo de una obra audiovisual, ya que permite al espectador sintetizarse con la obra.

En resumen, este estudio subraya la importancia de explorar las diferentes formas de expresión con elementos apropiados, así como también resalta la importancia de las obras instalativas y los diferentes discursos que se pueden entablar con el espacio, el espectador y la obra. Para futuras investigaciones, hay muchas cuestiones que resolver y plantear en cuanto a esta temática: ¿cómo podemos utilizar la apropiación de manera ética? ¿cómo fomentar el uso de la apropiación como herramienta artística y su uso en medios audiovisuales? Estas son preguntas que merecen una reflexión continua.

8. Antecedentes artísticos.

El desarrollo de esta propuesta creativa se fundamenta en la apropiación de fragmentos cinematográficos que representan, de manera sintetizada, los planteamientos explotados en el marco teórico. La intención principal de esta propuesta es ilustrar a través de un videoarte una gran variedad de películas, generando un mapa visual de 89 películas a través de la aplicación CapCut en el formato collage 4:3. Para su ejecución, debido a que la descarga de películas es complicado, lo realice grabando pantalla y realizando su posterior montaje en CapCut. Los videos grabados provienen de diferentes plataformas como: Youtube, OK... Esto mismo lo realice para la extracción del audio del video. El objetivo principal es examinar las relaciones que se generan entre las películas. Las cuales son utilizadas fuera de su contexto principal y utilizadas para generar una relación, ya sea de estética, temática y continuidad de narrativa. Evaluando, de esta manera, como las obras cinematográficas construyen discursos un concreto fuera de su contexto original. Se pretende seleccionar cuidadosamente fragmentos cinematográficos que permitan generar una narrativa en concreto, los más representativos o los que encajan para generar un diálogo entre ellas. Estos fragmentos se organizan de manera deliberada para crear una secuencia coherente y dinámica que refleje la evolución del cine, sin embargo, no se trata de una obra que represente la historia del cine a lo largo del tiempo, sino más bien es una selección variada de películas, de diferentes procedencias y etapas; en las que se puede generar una relación interesante.

La selección de los fragmentos cinematográficos y su distribución será crucial para establecer conexiones visuales entre las diferentes obras. Se buscará destacar las similitudes y contrastes entre películas de distintas épocas, géneros y estilos, creando así un diálogo visual entre ellas. Al explorar la relación entre las obras cinematográficas, esta propuesta también busca examinar cómo los discursos y temas tratados en el cine evolucionan y se reinterpretan a lo largo del tiempo. Se abordan temas como el amor, la violencia, la identidad, la soledad, entre otros, y analizar cómo son abordados de manera única por diferentes directores y dentro de diferentes contextos históricos y culturales. Todo esto a través de la utilización de la pantalla dividida en horizontal, ya sea entre dos películas, tres o cuatro distribuciones.



Pinto, D. (2023). *Sin título* [Video]. Youtube.

Recuperado el 11 de junio de 2024, de <https://youtu.be/74f5kTU3qEk>



Pinto, D. (2023). *Sin título* [Video]. Youtube.

Recuperado el 11 de junio de 2024, de <https://youtu.be/74f5kTU3qEk>

9. Referentes



Rodríguez, L. C. (Videoartista). (2019) *Ani_av1 (collage18)* [Video]. Proyector. Sede Sala Equis 2020. Madrid. España. Recuperado el 10 de junio de 2024, de <https://vimeo.com/360344190>

Se trata de un corto audiovisual que utiliza la apropiación de varias películas al mismo tiempo se cruzan generando una y mil nuevas historias. En donde el artista experimenta con el movimiento y el montaje, en palabras de Rodríguez (2019) en la página web *Proyector*:

Nunca verán ni verán una película. Las artes audiovisuales no necesitan la historia. Convertimos en no-narrativo lo que se hizo para ser narrativo. Con la técnica tomada de las Bellas Artes, y a modo de collage audiovisual, realizamos animaciones y hacks narrativos y ecológicos sobre películas de dominio público. Un collage de imágenes en movimiento, convenientemente tratadas, genera una nueva realidad animada. La narrativa, de dominio público y apta para el reciclaje, pasa a ser lo puramente visual en la pureza de las imágenes en movimiento. Varias películas a la vez se entrecruzan generando uno y mil nuevos relatos. Jamás acabarán de ver y no ver una película. Las artes audiovisuales no necesitan del relato. Convertimos en no narrativo lo que se hizo para ser narrativo. Con la técnica tomada de las Bellas Artes, ya modo de Collage audiovisual, hacemos animaciones y hacks narrativos y ecológicos sobre películas en

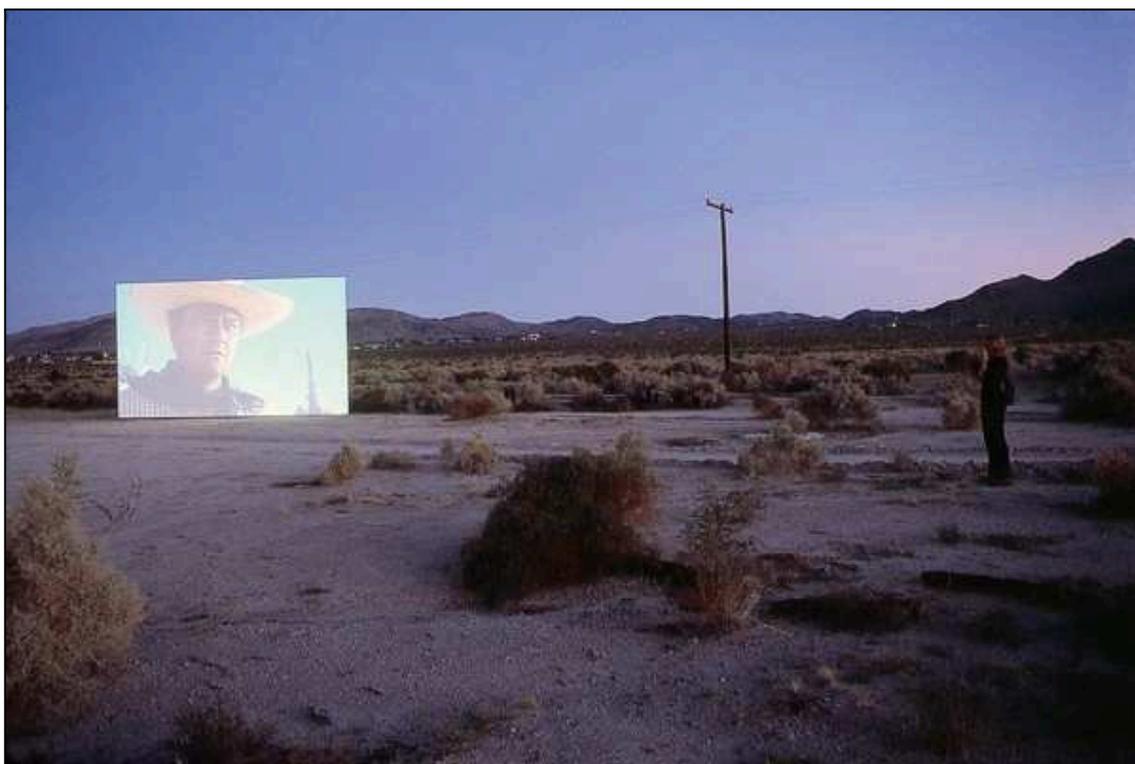
dominio público. Un collage de imágenes en movimiento, convenientemente tratados, generan una nueva realidad animada. Lo narrativo, en dominio público y apto para el reciclaje, se convierte ahora en lo puramente visual en la pureza de las imágenes en movimiento. (Rodríguez, 2019).



Tscherkassky, P. (Videoartista). (1999). *Outer Space* [Video]. Sixpack Film. Austria. .
Recuperado el 10 de junio de 2024, de <https://sixpackfilm.com/en/catalogue/1051/>

Outer Space utiliza material encontrado de la película de terror *The Entity* de 1982, dirigida por Sidney J. Furie. Tscherkassky manipula este metraje a través de técnicas de montaje analógico, como la sobreimpresión, el rasgado del celuloide y la repetición de fotogramas, creando una experiencia visual y auditiva fragmentada e inquietante.

Es una obra que destaca por su innovación técnica y su capacidad para transformar el material preexistente en una experiencia nueva y provocativa. La película no solo es un testimonio de la habilidad técnica de Tscherkassky, sino también una reflexión sobre la naturaleza del cine y su capacidad para reinventarse.



Gordon, D. (Director). (1995). *5 Year Drive-By* [Video]. Gagosian Gallery, New York. Estados Unidos.

Recuperado el 10 de junio de 2024, de <https://aup.e-flux.com/project/douglas-gordon/>

La obra *5 Year Drive-By* de Douglas Gordon de 1995 hace referencia a la duración de la trama de la película *The Searcher* de John Ford de 1956. La proyección avanza fotograma a fotograma, en donde un segundo de película dura aproximadamente seis horas. El formato de espejo de dos pantallas es familiar por varios trabajos anteriores de Douglas. Se trata de una obra realizada en homenaje al cine amor.

Según Douglas Gordon en la *5 Year Drive-By; proposal for a public artwork* para la Biennale de Lyon de 1995, Gordon afirma que: “Mi plan actual es intentar encontrar un sitio apropiado, en algún lugar de la costa oeste de Estados Unidos; Tomando el paisaje de la película, de regreso al paisaje de la película, en términos reales” (Gordon, Biennale, p. 2). Lo interesante de esta obra es el uso del espacio como continuación narrativa de la obra de arte.

10. Desarrollo de la propuesta creativa e instalación.

En el mundo del arte contemporáneo, la apropiación y la recontextualización de materiales culturales preexistentes son técnicas comunes, utilizadas por muchos artistas para crear obras que cuestionan la noción tradicional de autoría y originalidad. Se basa en la selección de imágenes que puedan estimular la percepción del espectador, donde una película explora diferentes planteamiento y elementos que destacan y dan juego a diferentes manipulaciones tanto digitales como manuales. No se trata de una selección aleatoria, se buscan imágenes que sean expresivas tanto visualmente como en su composición.

El desarrollo de esta propuesta creativa se fundamenta en la apropiación de fragmentos cinematográficos que representan, de manera sintetizada, los planteamientos explorados en el marco teórico. Las películas están conformadas por una serie de imágenes montadas y puestas en secuencias; estas imágenes están introducidas en los sistemas de representación y han pasado por un filtro tanto de selección como de composición y montaje. Hay que tener en cuenta que en la actualidad el ser humano está expuesto a un flujo constante de imágenes, esto plantea la pregunta: ¿qué no se ha visto? ¿que puede sorprender o integrar al espectador? Es por eso que se basa en un juego de lo *conocido* y lo *desconocido*, muchos reconocerán las imágenes mientras que otros no.

Como afirma Elizabeth Muñoz (2010) en su tesis de grado *El found footage y el reciclaje de la imagen* expone que: “el cine de apropiación, actúa bajo la confianza de un espectador activo que, para entender las imágenes visualizadas, debe “ensamblar” los elementos expuestos” (p. 81). Se basa fundamentalmente en *construir* y *deconstruir* imágenes que son expresivas por sí solas y contienen información con el cual se pueda entablar diferentes relaciones tanto consigo mismas como con otros elementos apropiados. En la página revista online Gagosian (2018) *Extended through Douglas Gordon* afirma que:

Si quieres encontrar la verdad en algo, desarmalo pieza por pieza y luego vuelve a armarlo con el detalle de un científico forense. Ésta es una forma clásica de deconstruir una narrativa. (...) Me gusta la idea de que puedes tomar un método casi científico y terminar perdido en un laberinto de significados múltiples y contradictorios, y que tienes que reconocer tu propio olvido. (Gordon, Gagosian).

El papel del artista que utiliza la apropiación como herramienta artística es de recolector e intercambio de los distintos medios, por el cuál los productos pasan por muchos procesos antes de ser lanzados. Antes de ser creador, el artista es espectador, el cual recibe toda la información dada por los medios artísticos. Recolecta imágenes y objetos, considera las obras como elementos que pueden utilizarse o no para su obra.

Las imágenes y sonidos pertenecen a las obras cinematográficas y ninguna no debe permanecer inerte ni mucho menos intocable. El consumo masivo de imágenes por parte de las personas en la actualidad produce una guerra de información; los artistas desempolvan una y otra vez todas aquellas obras olvidadas y las traen contra vez a la sociedad. La idea del artista genio se convierte en una marca, se tratan de obras con narrativas abiertas para que el siguiente pueda apropiarse. Los artistas utilizan la apropiación para explorar, y la tecnología facilita esta acción, esto permite una mayor libertad de composición de escenas y secuencias. Esto lo explica Georges Didi-Huberman (2008) *Cuando las imágenes toman posición* explica que:

El montaje coloca las cosas habitualmente reunidas y conecta las cosas habitualmente separadas. Crea por lo tanto una sacudida y un movimiento. Estamos fuera, de nosotros. La mirada vacila y, con ella, lo que miraba fijamente. Las cosas exteriores ya no son familiares, se desplazan, Algo ahí se ha vuelto demasiado ligero, va y viene. (p. 159).

El arte consiste en producir relaciones con el mundo, materializando sus vínculos en el mundo que habita, vínculos con el espacio y el tiempo. La apropiación de imágenes ha ido evolucionando a lo largo de la historia, ya sea para reivindicar o narrar una contrahistoria a la narrativa original. Permite realizar una crítica a la sociedad de consumo, al poder de las instituciones pero también como homenaje a obras de otros artistas. Por ende, la selección concreta de ciertos fragmentos cinematográficos se basa en la búsqueda de imágenes que permitan tanto su intervención como generar diferentes composiciones y experimentar con el material apropiado.

Se tratan de fragmentos con imágenes visuales potentes por sí solas, lo cual permite generar nuevos lenguajes y narrativas visuales. Estos fragmentos serán montados en una obra

audiovisual y exhibidos en un espacio concreto que permita continuar con la narrativa de la obra artística. Se buscará destacar las relaciones visuales y generar un contraste narrativo entre películas de distintas épocas, géneros y estilos; creando así un diálogo visual entre ellas. Para su ejecución, debido a que la descarga de películas es complicada, se realizó grabando pantalla y realizando su posterior montaje en la aplicación DaVinci.

Los videos grabados provienen de diferentes plataformas como: Youtube, OK, entre otros. Este procedimiento se realiza también para la extracción del audio del video. Esta propuesta artística se dividió en tres apartados ejecutados en una única obra audiovisual. Cada apartado busca explorar diferentes planteamientos: Intervención sobre la imagen, la relación entre la narrativa-imagen y la intervención digital. Por otro lado, también se explora el uso del sonido.

10.1 Intervención sobre la imagen.

Para el desarrollo de este apartado se seleccionaron ocho películas las cuales pertenecen a la primera parte del videoarte. Se tratan de imágenes impresas a color y en blanco y negro, para su posterior intervención de manera manual. Esto permitirá experimentar con los diferentes formatos y modos de expresión con los fotogramas de las películas: *Mommy*, *El Conde*, *Big Bang Love*, *Juvenile A*, *Lily Chou-Chou*, *Madre juana de los ángeles*, *Confessions*, *La metamorfosis de los pájaros* y *Mishima: A Life in Four Chapters*. La apropiación de estas imágenes condiciona el significado que trae consigo la imagen, manipulándola y despojándose de los conceptos establecidos originales; dejando de considerarse un fragmento de una película y pasa a convertirse en un objeto que puede tener múltiples usos visuales.

Esta primera parte de la obra se comenzó realizando capturas manualmente de los fragmentos seleccionados en las películas. Una vez obtenidas las imágenes, se dispusieron en formato pdf para su impresión en papel satinado, simulando el papel fotográfico. La intención principal de este apartado es experimentar con las formas, formatos, técnicas y composiciones que se pueden implementar sobre este formato. Ya sea a través de incisiones, rayado, químicos, pintura y recortes. No se busca dar relevancia a la secuencia de la imagen, ya que al ser fotogramas realizados a través de capturas manuales, parte de la secuencia se pierde. Sin embargo, lo interesante en este apartado es experimentar y explorar con el material apropiado

físico. Una vez obtenidas las imágenes, se recortaron 337 imágenes en las cuales se seleccionó diferentes intervenciones en cada una:

- *Mommy* de Xavier Dolan de 2014.

30 fotogramas que fueron recortados en horizontal e intercalados entre sí para generar profundidad, priorizando el movimiento y la composición. Esta obra propone un juego compositivo que explora la desintegración y el reensamblaje de la figura humana. A través de una serie de imágenes secuenciales, la forma humana se va descomponiendo y fragmentando hasta perder su identidad completa.



Dolan, X. (Director). (2014). *Mommy* [Película]. Roadside Attractions. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 10 de junio de 2024, de <https://www.imdb.com/title/tt3612616/>

- *El Conde* de Larrin del 2023.

49 fotogramas en donde se desprende parte de la figura femenina, generando así un juego de movimiento y relieve. Se busca resaltar lo que representa la escena, la protagonista vuela desprendiéndose del suelo. Con tinta china negra se pintó el fondo, de esta manera se resalta la figura. Una vez finalizado, se tomaron fotos de cada fotograma para su posterior montaje. Para su montaje la imagen se dispuso en blanco y negro, subiendo el brillo y el contrast



Larraín, P. (Director). (2023). *El Conde* [Película]. Netflix. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 10 de junio de 2024 de <https://www.netflix.com/es/title/81590652>

- *Big Bang Love, Juvenile A* de Takashi Miike del 2006.

48 fotogramas con papel vegetal quemado, permitiendo ver solo parte de la escena. Una vez finalizado, se tomaron fotos de cada fotograma para su posterior montaje, en donde se colocó un filtro amarillo para dar la sensación de quemado y continuar con la estética original de la película *Big Bang Love, Juvenile A*. Luego en edición se subió la saturación de la imagen para generar el efecto de quemado.



Miike, T. (Director). (2006). *Big Bang Love, Juvenile A* [Película]. Gaga. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de <https://www.imdb.com/name/nm1175788/>

- *Lily Chou-Chou* de Iwa del 2001.

46 fotogramas intervenidos con un alfiler y un punzón, permitiendo pasar la luz fotografía. Se trata de un juego entre la luz y la imagen, en donde en cada fotograma está iluminada dependiendo de la cantidad de incisiones realizadas. Estas imágenes se van perdiendo a medida que los protagonistas desaparecen, quedando solo las luces de las bicicletas. Una vez finalizada la intervención, se tomaron fotos en la oscuridad con una lámpara debajo de cada imagen, para su posterior montaje. En el montaje se le bajo la saturación para que no rompiera con la historia de color general.



Saito, I. (Director). (2001). *Lily Chou-Chou* [Película]. Shochiku. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de <https://www.imdb.com/title/tt0297721/>

- *Madre juana de los ángeles* de Jerzy Kawalerowicz de 1961.

51 fotogramas intervenidos con tinta china y lejía. Se trata de la marca de tintas Quink, la cual reacciona a la lejía. Esta tinta contiene hipoclorito de sodio capaz de oxidar a las sustancias que contienen las tintas. Dejando las fotografías con un efecto azul/morado y marrón. La implicación de las tintas van aumentando a medida que pasan los fotogramas, siendo la última completamente ilegible. Una vez finalizada la intervención, se tomaron fotos

para su posterior montaje. En la edición de la imagen se buscó resaltar el púrpura y marrón de la tinta china, jugando con el brillo, la saturación y el contraste.

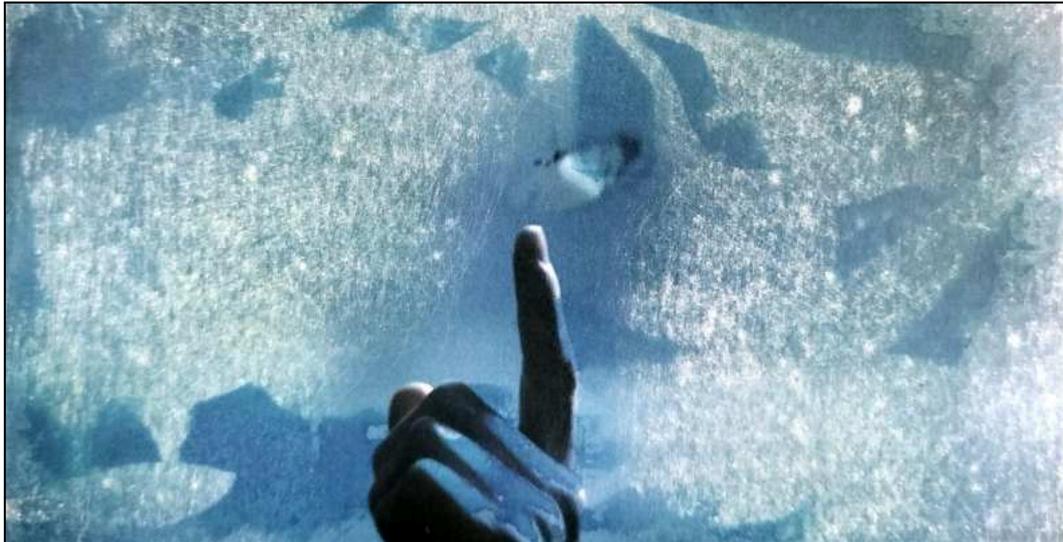


Kawalerowicz, J (Director). (1961). *Madre juana de los ángeles* [Película]. Film Polski Film Agency. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de <https://www.imdb.com/title/tt1590089/>

- *Confessions* de Nakashima del 2010.

48 fotogramas lijados manualmente con diferentes grosores, esto permite aclarar y agregar textura al fondo sin intervenir en la figura principal. Una vez finalizado el proceso, se aplicó cianotipia en los fotogramas y se expuso al sol con diferentes tipos de flores 30 minutos al sol.

Algunas imágenes se ven sobreexpuestas y otras no tanto debido a la intensidad del sol. Una vez finalizada la intervención, se tomaron fotos para su posterior montaje. En la edición de la imagen se buscó resaltar los colores, jugando con el brillo, la saturación y el contraste.

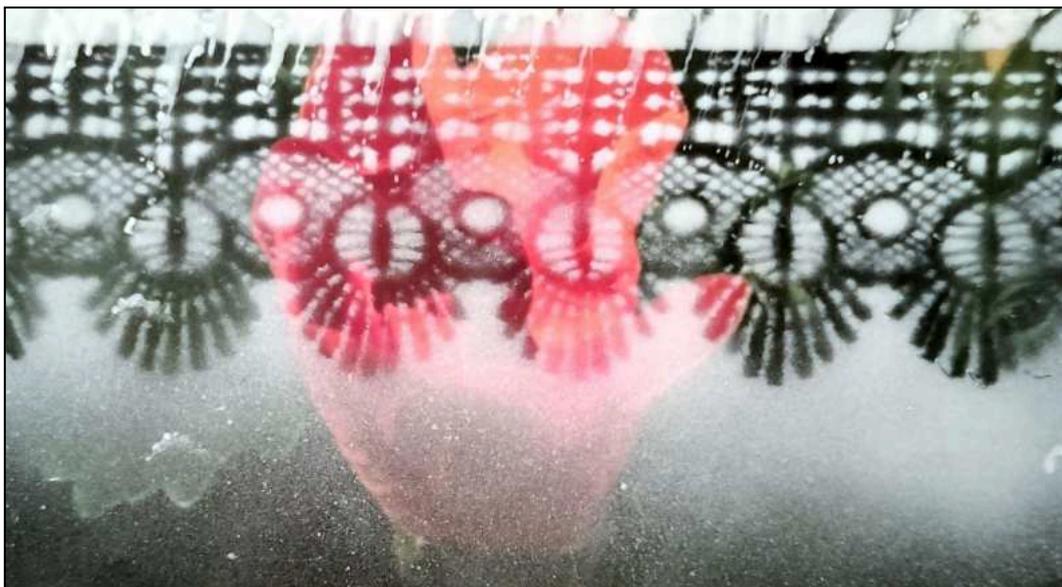


Nakashima, T. (Director). (2010). *Confessions* [Película]. DesperaDo. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de <https://www.imdb.com/title/tt1590089/>

- *La metamorfosis de los pájaros* de Vasconcelos del 2020.

49 fotogramas intervenidos con pintura en aerosol blanca. Utilizando encaje como plantilla, se realizaron diversas intervenciones sobre los fotogramas para simular un entorno doméstico, creando un efecto visual similar al de manteles de encaje.

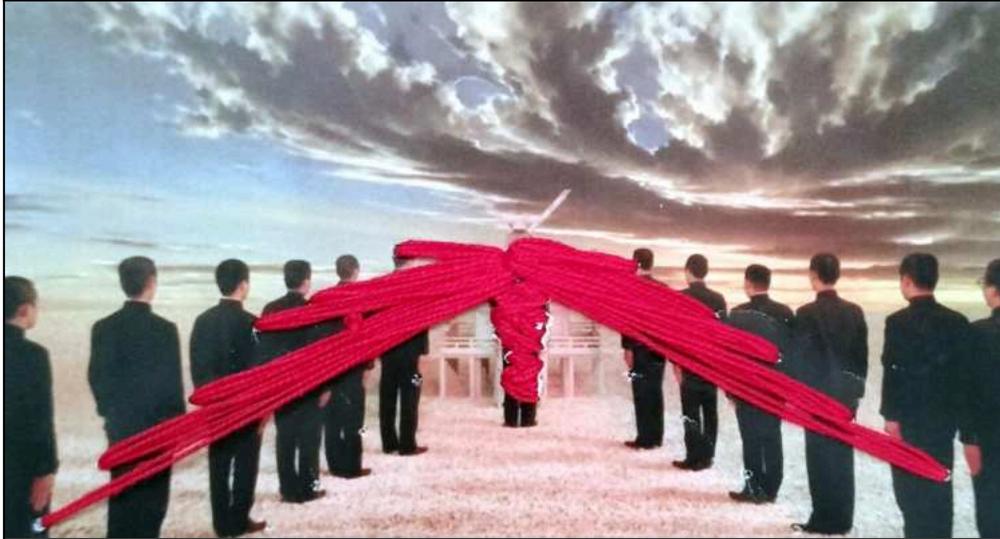
La elección de este elemento decorativo se relaciona con la simbología de la película, ya que esta trata temas de la vida y la muerte, la fuerte conexión con la familia y las generaciones. Los elementos naturales se entrelazan con la narrativa humana, simbolizando la conexión entre la vida y la muerte, el ciclo de la naturaleza y la renovación. En el montaje de los fotogramas se cambió el color de los fotogramas a sepia, de esta manera se resalta el efecto antiguo.



Vasconcelos, C. (Director). (2020). *La metamorfosis de los pájaros* [Película]. Primeira Idade. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt11625100/?ref=nm_sr_srg_1_tt_6_nm_0_q_la%2520metamorfosis%2520de%2520los%20pajaros

- *Mishima: A Life in Four Chapters* de Paul Schrader de 1985

16 fotogramas intervenidos cociendo progresivamente cada uno de los protagonistas con el personaje principal, representando metafóricamente lo que está ocurriendo en la escena. La postura de los personajes refleja un momento de honor y sacrificio, conceptos centrales en la filosofía samurái y en la vida de Mishima. Esto resuena con su ideología sobre la necesidad de una muerte honorable y significativa. En el montaje de los fotogramas se editaron los colores, el contraste, el brillo y la saturación.



Schrader, P. (Director). (1985). *Mishima: A Life in Four Chapters* [Película]. Coproducción Estados Unidos-Japón. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0089603/?ref_=nv_sr_srgs_0_tt_5_nm_3_q_MISHIJMA

10.2 La relación entre la narrativa-imagen.

Para el desarrollo de este apartado se buscó entablar una relación entre la imagen y la narrativa. Son imágenes que no han sido intervenidas más allá de los ajustes de color, saturación y brillo. Se buscó un espacio único para las palabras, donde no serán opacadas por las imágenes, estas pasan a segundo plano entre las pausas del audio extraído de la película de Theo Angelopoulos de *Una eternidad y un día* de 1998. La selección de este fragmento se basa en una conversación del protagonista y su madre que está a punto de morir. Es interesante ya que el protagonista habla del sentido de la vida, sin obtener ninguna respuesta. La falta de música en el audio original y la voz del mismo fueron claves para su selección.

A medida que el protagonista deja espacios entre su discurso, se rellenan con imágenes de la película *Stalker* de Andrei Tarkovski. La selección de imágenes que sean en tonos sepia se basa en el interés de imágenes poéticas, que no tengan mucha información, permitiendo al espectador prestar atención a las palabras. Comenzando con una puerta abierta, invitando al espectador a entrar en esta parte de la propuesta creativa. Y por último, debido a las similitudes en cuanto a temáticas: el sentido de la vida, la muerte y el amor.



Tarkovski, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0079944/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_STALKER
Intervención digital:

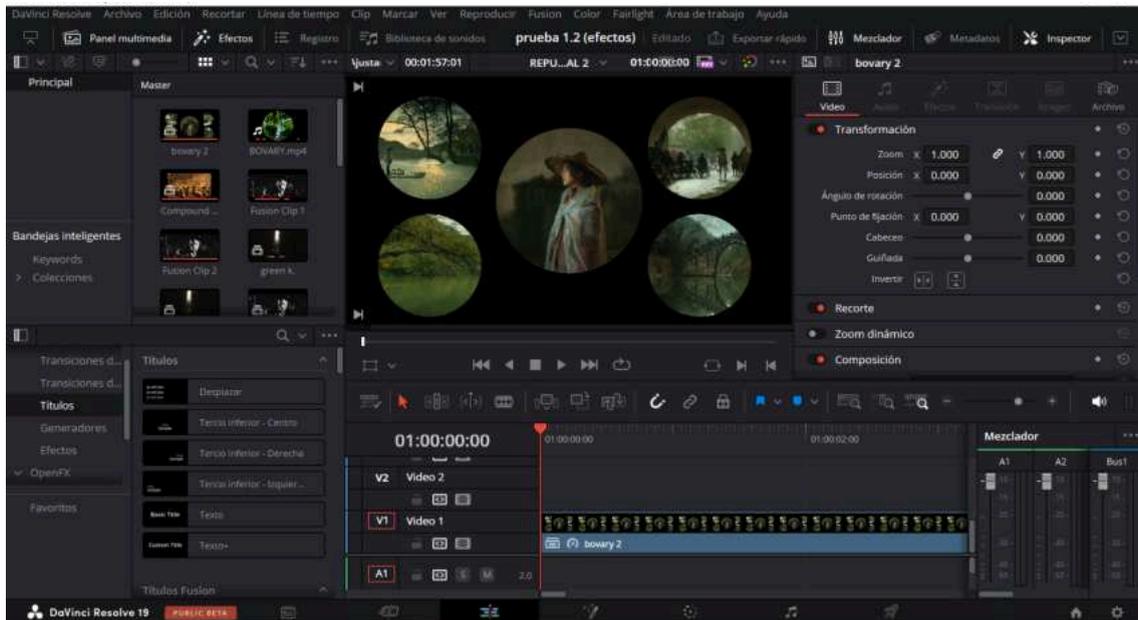
La intervención digital se realizó seleccionando cuatro películas: *Yo No Soy Madame Bovary*, *Post Tenebras Lux*, *Repulsion* y *El color de la granada*, las cuales fueron intervenidas digitalmente a través de la superposición y generando composición de pantalla. En este apartado, se busca jugar con la superposición, yuxtaposición, el juego con diferentes elementos y entablar varias pantallas:

- *Yo No Soy Madame Bovary* de Xiaogang del 2016.

Xiaogang en esta película presenta una película que juega con las formas geométricas, a medida que se va desarrollando la pantalla se va intercambiando entre el círculo, rectángulo y el cuadrado. Este elemento es muy interesante y da juego a plantear varias pantallas en diferentes momentos de la película en uno. Estas pantallas van desapareciendo lentamente, quedando una única imagen central, similar a la original de la película.

Este apartado se basa principalmente en darle importancia al tiempo, el tiempo detenido en una escena. Para su ejecución se dispusieron en cámara lenta en todas escenas, de esta manera se genera un diálogo unas con otras. Los fragmentos seleccionados se

fundamentan en una complementación de la figura central de Bovary, la cual se encuentra apreciando el paisaje que le rodea.

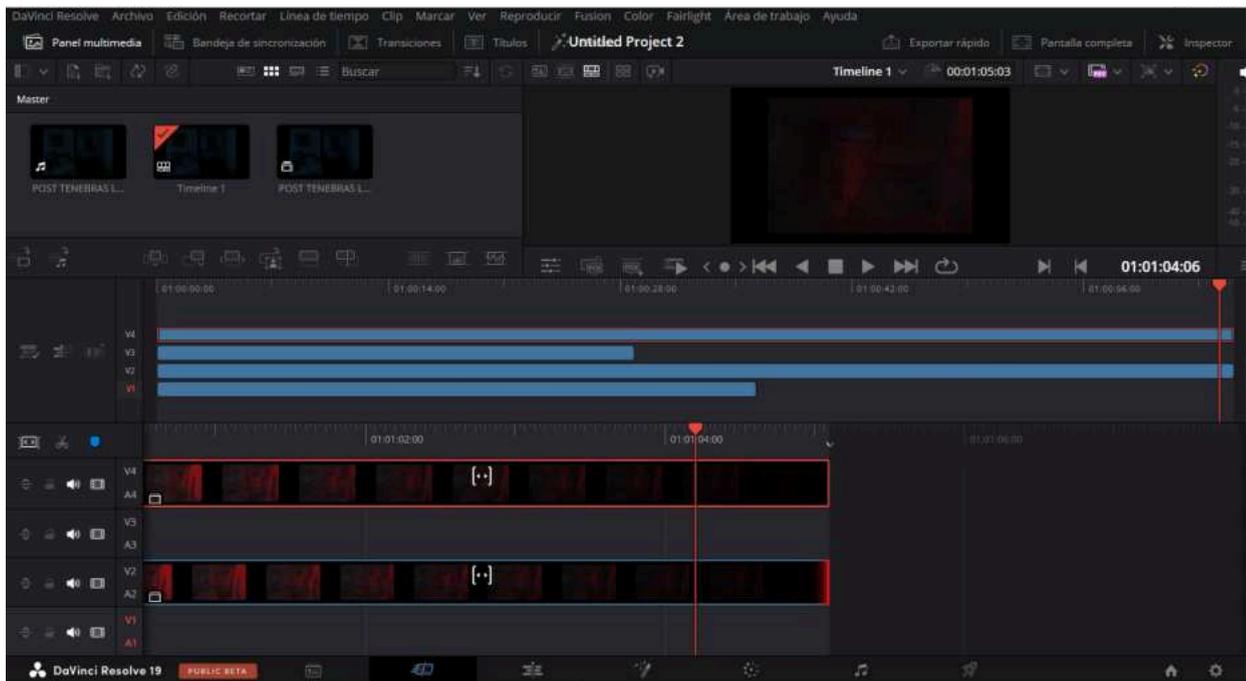


Xiaogang, F. (2019). *Yo No Soy Madame Bovary* [Video]. Sparkle Roll Media. Captura de pantalla por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt5918090/?ref=mv_sr_srsrg_7_tt_8_nm_0_q_bovary

- *Post Tenebras Lux* de Reygadas del 2014.

Es un antiguo lema del clásico de la Reforma Protestante, el cual significa: “Después de las tinieblas, espero la luz”. Se trata de una película que genera un contraste oscuro entre la naturaleza y el ser humano. Tiene que ver con el miedo, la insatisfacción, y esos sentimientos no son propios más que de la especie humana. Está relacionada con la pérdida de la inocencia y el paso de la adultez.

La escena seleccionada es una de las más icónicas de la película: la aparición del diablo entrando a casa. Para este fragmento, se superpuso cinco veces la misma escena jugando con la transparencia, permitiendo que se puedan ver lo que ocurre entre ellas, simulando las capas de una cebolla. Cada una de las escenas van apareciendo con unos segundos de retratos. Para evitar la superposición entre escenas, fueron giradas e invertidas, permitiendo que se desarrollen en toda la pantalla y no exista un único foco central. Esto permite visualizar la misma escena una y otra vez.



Reygadas, C. (2019). *Post Tenebras Lux* [Video]. Coproducción México-Francia-Países Bajos (Holanda)-Alemania. Captura de pantalla por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de

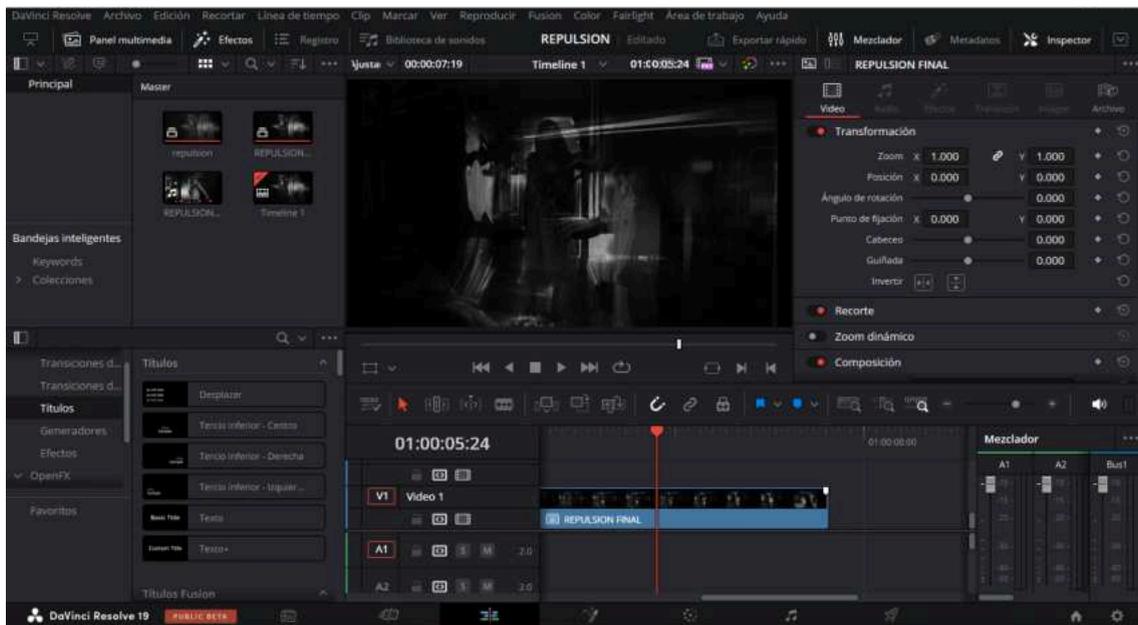
https://www.imdb.com/title/tt1754367/?ref=mv_sr_srsrg_0_tt_5_nm_0_q_Post%2520Tenebras%2520Lux

- *Repulsion* de Polanski, de 1967.

Este fragmento de la obra se basa en una inspiración de la obra ya mencionada *Outer Space*, ya que se utiliza una película de terror para su desarrollo. Se selecciono la película *Repulsion* de Polanski de 1967. Este género de películas permite enfocar y jugar con las expresiones de los protagonistas.

Se van superponiendo diferentes escenas de la película que dan juego a diferentes elementos, en principio comenzó con una lámpara cayendo y la pantalla en blanco, después comienza el terror de la protagonista y la escena de las manos en el pasillo.

Creando una experiencia visual inquietante. También, se jugó con la transparencia de fragmentos, destacando el rostro, la luz y el alto contraste que fueron agregados en el montaje.



Polanski, R. (1967). *Repulsion* [Video]. Columbia Pictures. Captura de pantalla por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0059646/?ref=mv_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_q_repul

- *El color de la granada* de Paradzhánov de 1969.

El último fragmento de la propuesta creativa continúa el formato circular en la pantalla, se trata de uno de los elementos más básicos y utilizados a lo largo de la historia del cine. No solo continúa con la narrativa entablada con *Yo No Soy Madame Bovary*, sino que también centra la atención en las figuras principales. Similar a las películas experimentales en donde se utilizaba este elemento, como *Anemic Cinema* de Duchamp de 1926.

Para su ejecución se utilizó la figura geométrica circular de DaVinci, la cual permite seleccionar el fragmento que será visible y el resto se elimina. Una vez terminado, se establece el filtro de sepia y con efecto de brillo. Generando así la sensación de sueño. La escena utilizada es una de las finales de la película.



Paradzhánov, R. (1969). *El color de la granada* [Video]. Armenfilm Studios. Captura de pantalla por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://pro.imdb.com/title/tt11625100/?rf=cons_tt_btf_cc&ref=cons_tt_btf_cc

10.3 Audios Apropriados.

La propuesta creativa comienza y termina con la banda sonora de Andrei Tarkovski para *Stalker* de 1979 compuesta por Eduard Artemyev. Es un artista de la extinta Unión Soviética, pionero en el campo de la música electrónica. La unión de elementos musicales singulares y sintetizados, permiten agregar una sensación de extrañeza y desconocimiento. En el libro *Soviet film music: an historical survey* de Tatiana Egorova (1997), explica la elección de una música rica, con diversos elementos musicales que Artemyev buscaba representar. Con sonidos industriales que se transformarán en elementos sobrenaturales y mágicos:

Como material básico, cuyo timbre era cercano al del tambor, el compositor modeló un espacio musical-acústico específico en el que colocó una combinación contrapuntal de la interpretación de la flauta de *Pulcherrima Rosa* y una improvisación sobre el tar, un instrumento asiático multinacional. Pero para evitar una impresión demasiado directa e ilustrativa de los instrumentos europeos y orientales, inventó una serie de modulaciones y transformaciones diferentes en el sintetizador del antiguo timbre de la flauta travesera y del antiguo tar. Le permitió alcanzar un estado de armonía interior,

un equilibrio psicológico a través de su combinación. El procedimiento del compositor fue el siguiente: por ejemplo, primero se grabó el alquitrán a la velocidad adecuada, que luego se redujo; esto permitió escuchar "la vida" de cada cuerda y suavizar y hacer más europea la dureza y sequedad del sonido peculiar del alquitrán. (Egorova, 1997, p. 251).

Esto potencia el desarrollo de la obra audiovisual al utilizar elementos poco conocidos, agregando una atmósfera de misterio. Dejando de lado la música tan establecida en las sociedades europeas y orientales. Esto permite enriquecer la obra con elementos diferentes que aporten sonoramente a la obra sin llegar a apelar a lo emocional de la música clásica. La selección de las dos canciones del soundtrack de *Stalker* fueron: 9.- *Meditation / Stalker* y 7.- *They go Long / Stalker*.

Por otro lado, en la parte intermedia de la propuesta se planteó colocar una voice-over, también conocido como voz superpuesta o sobrevoz. La cual se utiliza cuando el narrador no se encuentra físicamente en la escena. No se sabe su procedencia. Esto se acompañó con una pantalla negra y subtítulos, centrando la atención del espectador en lo que cuenta el protagonista de la película *Una eternidad y un día* de Theo Angelopoulos de 1998. Se trata de Alexandre, un poeta que está a punto de morir, acompañando al protagonista en sus últimos días en este planeta. El protagonista, se enfrenta con su pasado, y hace un recorrido a través de sus recuerdos. Donde la eternidad y un día, es lo que dura el mañana.

La selección de la escena final se basa en la falta de música de fondo, lo que narra el protagonista en la escena y la voz del mismo. Se trata de una escena donde el protagonista le plantea una serie de preguntas a su madre en un hospital que está a punto de morir tanto ella como él. Se plantea preguntas existenciales, cuestiones que no le daba importancia hasta ese momento. Lo interesante es la falta de respuesta quedando en la nada.

Esto permite jugar con la voz y las imágenes, ya que esta se encuentra aislada y carga consigo bastante significado. Por lo que la elección de las imágenes se basó en una continuación del uso de los audio anteriores, sin embargo ahora son las imágenes y no el sonido de *Stalker* de Andrei Tarkovski. Es un juego narrativo donde el sonido y la imagen están conectadas a lo largo de la propuesta artística. Siendo un intercambio cuando el sonido de *Stalker* está presente y la falta de éste cuando la imagen está presente.

10. 4 Instalación de la propuesta creativa.

El desarrollo de la instalación de la propuesta, se ejecutó teniendo en mente la iglesia de *El valle de los leprosos* en Abades, Tenerife Sur. Se tratan en total más de treinta y cinco edificaciones, todas sin terminar, en el que destaca un hermoso templo coronado con una enorme cruz de piedra.

En 1941, el arquitecto Enrique Marrero Regalado proyecta la construcción de una población para los leprosos. Posteriormente fue convertido en zona militar para el entrenamiento de tropas. Tras algunas décadas, fue desmilitarizada y vendida a un promotor italiano que proyectaba construir una zona residencial hotelera y zonas para la práctica de golf. Este proyecto fue abortado a causa de la salida de la moratoria turística en las islas. La proyección se buscaba reproducir en la iglesia abandonada, ya que es el eje central de la construcciones.

Este lugar era el sitio ideal para montar una instalación audiovisual, debido a lo alejado que se encuentra de la sociedad, su historia, el contacto con la naturaleza, la parte inacabada y destruida de la misma. Dentro de la iglesia se encontraban muchas habitaciones, en donde la pieza audiovisual se podía proyectar en diferentes zonas de la iglesia y en el centro de la misma.

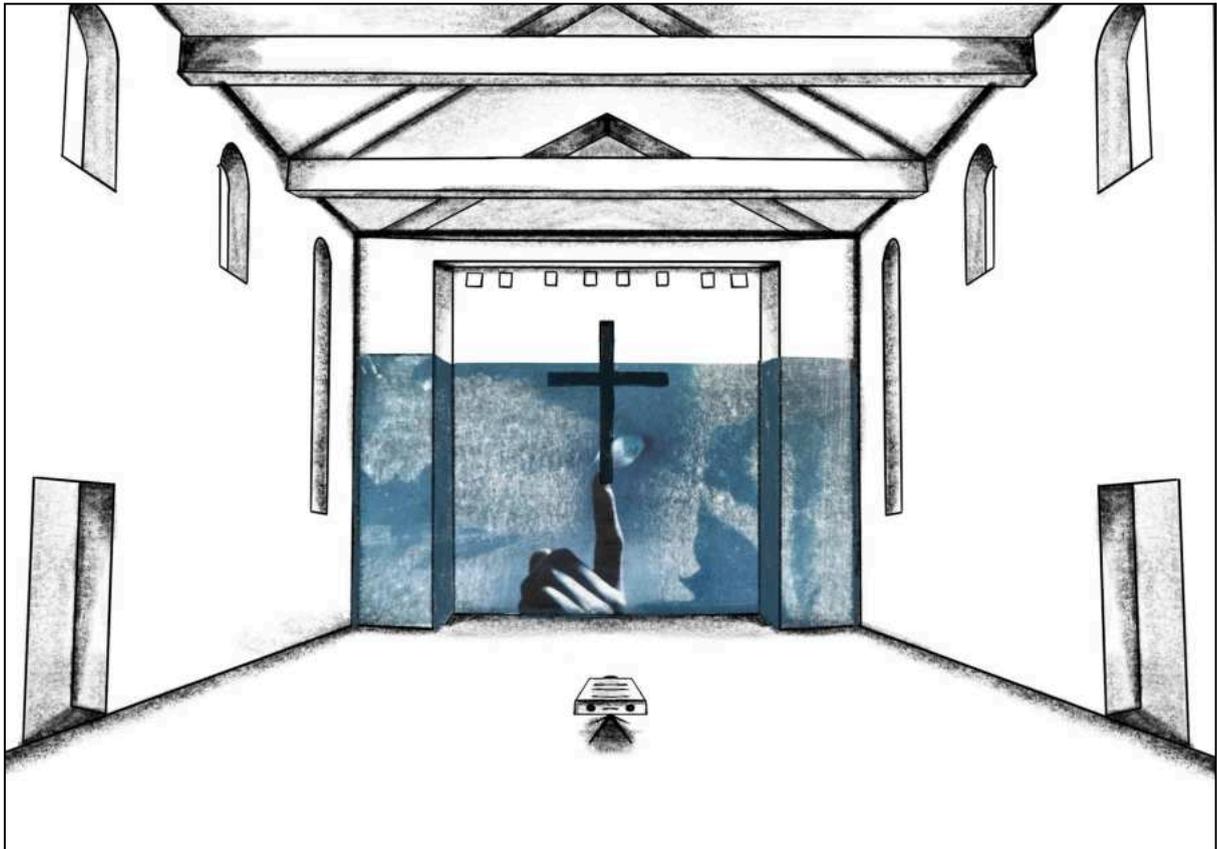


TenerifeSuprise.(2024). *Sanatorio de Abades* [Arquitectura]. Tenerife Sur. Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://tenerifesurprise.es/que-hacer-y-ver-en-tenerife/abades/#google_vignette



PlanetaTenerife. (2024). *Sanatorio de Abades* [Arquitectura]. Tenerife Sur. Recuperado el 11 de junio de 2024, de <https://planetatenerife.com/sanatorio-de-abades-historia-leproseria/>

Lamentablemente esta idea tuvo que ser descartada debido a la imposibilidad de conseguir un proyector portátil, ya que al ser un sitio abandonado y sin terminar de construir, no cuenta con conexión de electricidad. Por lo que esta idea se tuvo que descartar y sustituir por una instalación que se adapte a los materiales. Sin embargo se realizó un boceto de cómo se vería expuesta la obra.



Pinto, D. (2024). *Boceto de instalación en Sanatorio de Abades* [Dibujo Digital]. Procreate. Tenerife Sur.

La instalación artística se desarrolló en dos espacios, cada uno con un propósito y una atmósfera diferenciados.

1) El primero buscaba una conexión con la naturaleza, donde el entorno y la obra audiovisual se integraban en un diálogo. La obra en sí misma pasaba a un segundo plano, cediendo protagonismo al espacio que la albergaba. De esta manera, se rechazaba el concepto tradicional del "cubo blanco" y se integraba la creación artística en un lugar no destinado originalmente a la exhibición.

El patio de una casa, con sus árboles frondosos, se convirtió en el escenario para esta experiencia. La obra se ubicó entre los árboles, como un escondite que invitaba al público a adentrarse en su mundo. Esta ubicación estratégica generaba un contraste entre la tecnología empleada en la obra y la naturaleza circundante, creando una experiencia sensorial.

Para su desarrollo y que la pantalla no se moviera, se enganchó esta misma en la cerca, al final del patio. Colocando el proyector de la marca MpbKING modelo PJ168 en el suelo se intentó centrar la imagen lo mejor posible, debido al espacio limitado. Se realizaron imágenes progresivamente mientras oscurecía, para que se apreciara las diferentes etapas de la obra y su entorno, ya que al oscurecer mucho, solo se aprecia la silueta de las hojas de los árboles.



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Prueba 1* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Prueba 1* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.

2) La segunda instalación se realizó en la azotea de un edificio. Aquí se buscó experimentar tanto con la imagen, el fondo y el proyector. Obteniendo una lectura diferente a la anterior, ya que la obra destaca más que el espacio, siendo esta la protagonista.



Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.

11. Trailer.

Por último, se realizó un trailer de la propuesta creativa, en este se encuentran todos los aspectos destacables de la obra a modo de resumen de la pieza original:

<https://youtu.be/z9MFcbTXx1E?si=O7dUqhUa-t0YKUxk>

11. Resultados de la propuesta creativa e instalación.

Enlace a la propuesta creativa: :

<https://drive.google.com/file/d/1j8wtYNRED-IyXtaXOZHUB7uyRbrldhg9/view?usp=sharing>

g



Nakashima, T. (Director). (2010). *Confessions* [Película]. DesperaDo. Adaptada por Pinto, D. (2024).



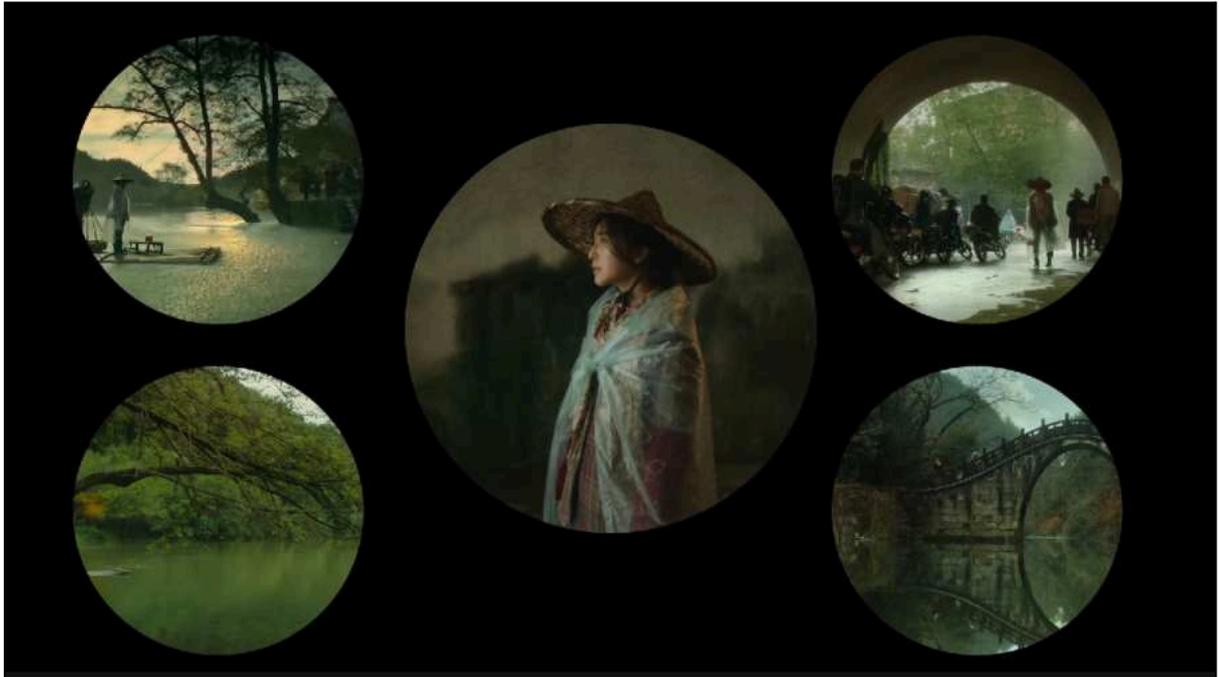
Kawalerowicz, J (Director). (1961). *Madre juana de los ángeles* [Película]. Film Polski Film Agency. Adaptada por Pinto, D. (2024).



Tarkovski, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm. Adaptada por Pinto, D. (2024).



Tarkovski, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm. Adaptada por Pinto, D. (2024).



Xiaogang , F. (2019). *Yo No Soy Madame Bovary* [Video]. Sparkle Roll Media. Adaptada por Pinto, D. (2024).



. Paradzhanov, R. (1969). *El color de la granada* [Video]. Armenfilm Studios. Adaptada por Pinto, D. (2024).

Enlace a Drive a todas las fotos:

https://drive.google.com/drive/folders/1IRapPYFbyTBJUo2h2AzqMbjq5_iItOEI?usp=sharin

09



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Instalación* [Fotografía]. Taucho. Tenerife.

Segunda proyección en una azotea:

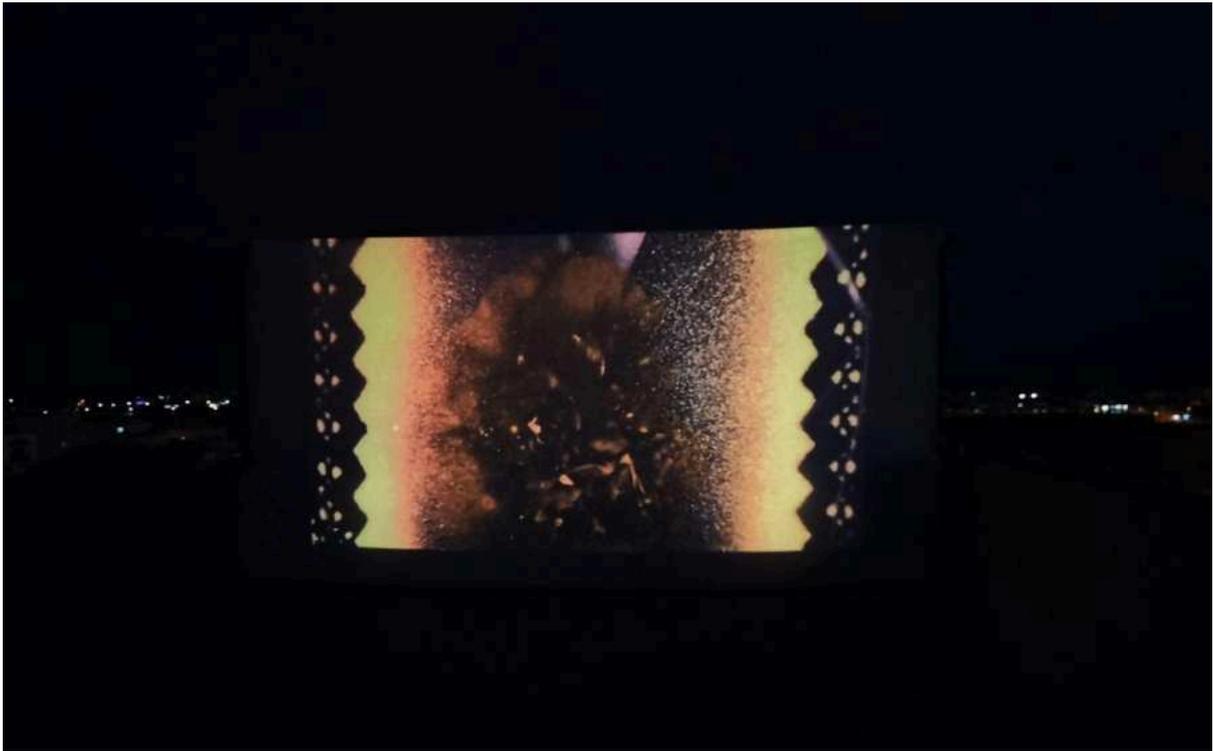
<https://drive.google.com/drive/folders/1-FDALFRtx8HNwWT0LtUH6yPkqieFI9FR?usp=sharing>



Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.



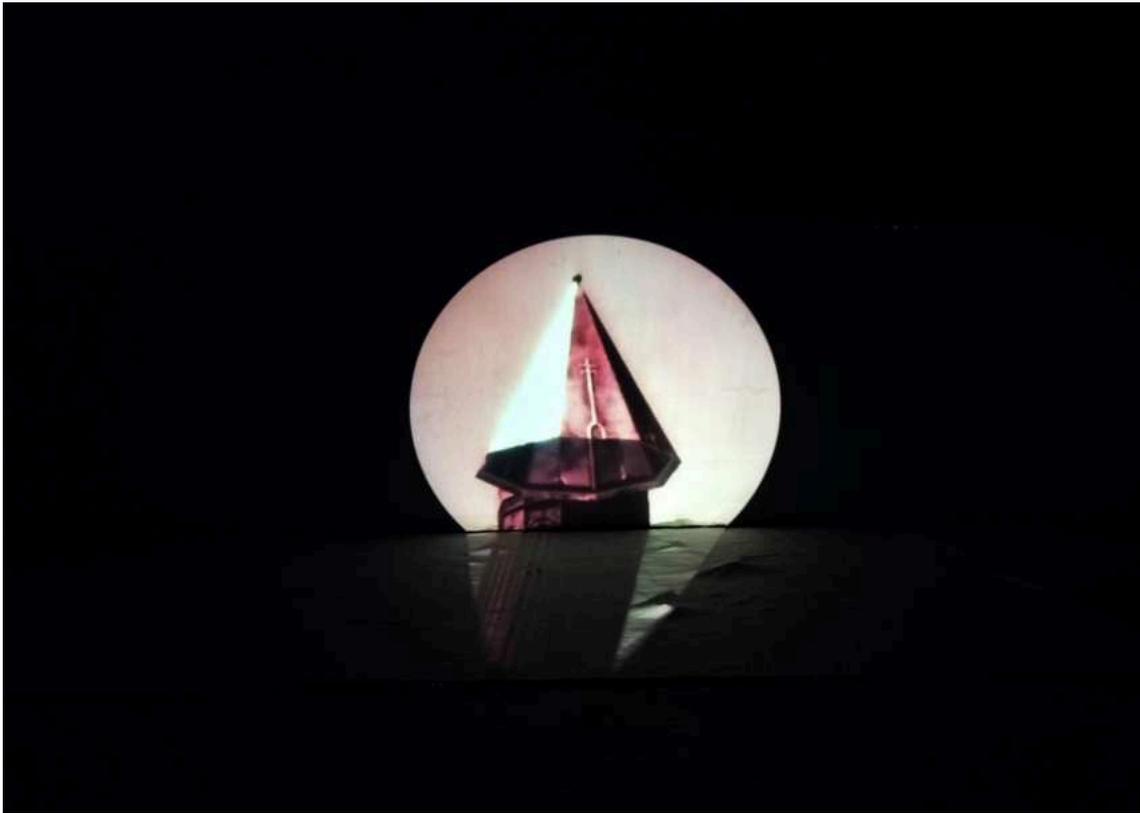
Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.



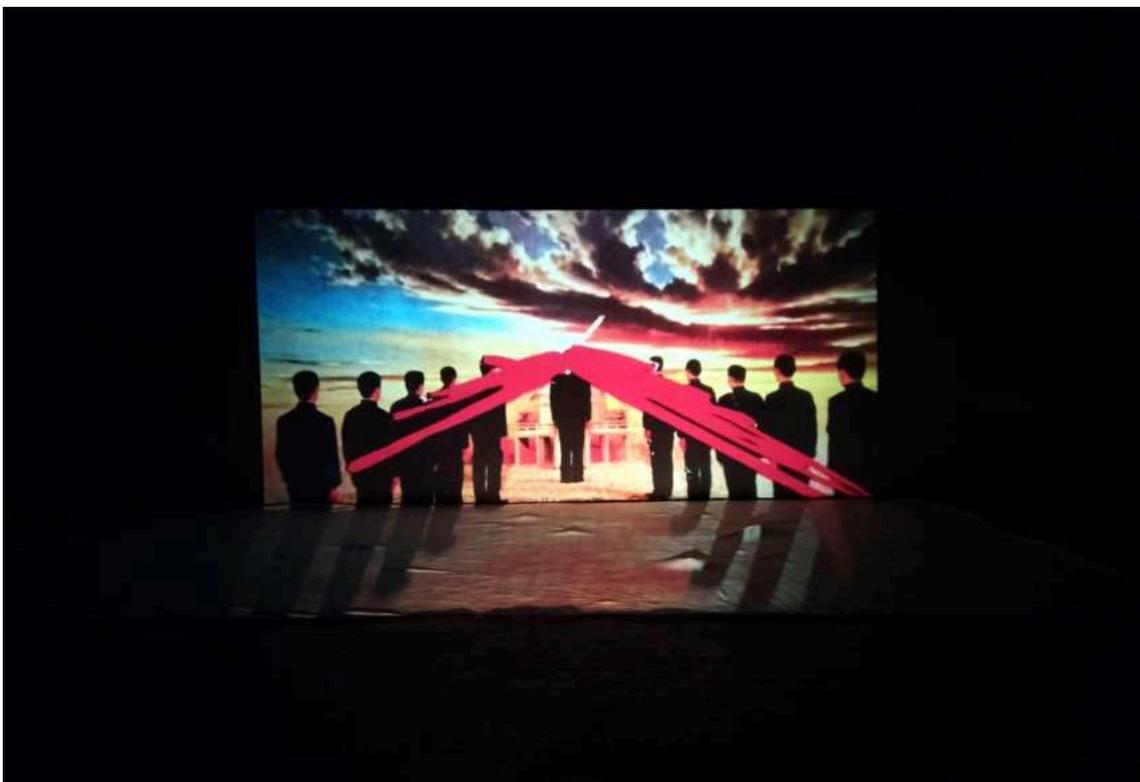
Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.



Pinto, D. (2024). *Segunda Instalación* [Fotografía]. Las Rosas. Tenerife.

12. Conclusión de la propuesta creativa.

La apropiación en el arte se erige como una herramienta que propicia una interacción entre la experimentación artística, la crítica a la sociedad de consumo y la reflexión sobre la esencia del arte en sí mismo. A través de la recontextualización y resignificación de elementos preexistentes, se teje un nuevo discurso, cargado de matices y posibilidades. Esta selección de elementos preexistentes, se convierte en un punto de partida para la reflexión, cuestionando la vida, nuestro recorrido y el rol que cada individuo desempeña dentro de este complejo entramado social. La apropiación, se revela como una técnica que va más allá de las connotaciones negativas que a veces se le asocian, transformándose en un vehículo para la reflexión crítica y la construcción de nuevos significados.

El cine es un medio de comunicación que hace uso de todas las artes en uno, es un lenguaje que permite utilizar muchos elementos en uno: la combinación de imágenes en movimiento, sonidos, manipulación digital y manual de los fotogramas, narrativas entre diferentes campos artísticos. Siendo el cine es capaz de transmitir ideas y emociones. Es por ello que se buscaba seleccionar imágenes interesantes, que generen a la obra audiovisual expresividad. No es una selección aleatoria, se buscaban aquellas que permitan experimentar, transmitir belleza o intriga. Lo que se muestra es un punto de vista, es una realidad que se recrea, selecciona y fragmenta para crear un nuevo significado. Se podría decir que esta obra es un homenaje al cine, a su belleza e ilimitado de recursos artísticos que permiten crear experiencias en el espectador. La apreciación del cine va más allá de su contexto original es fundamental para comprender su verdadero valor y significado. Su objetivo es ilustrar, a través de recorridos cinematográficos, la expresión artística del mismo y cómo se pueden utilizar para continuar construyendo y reconstruyendo una obra cinematográfica. Los elementos que se seleccionan tienen su propio lenguaje de interpretación y son seleccionados para ser examinados y expuestos.

Esta propuesta se trata de una declaración de intenciones, ya que se hace uso de una amplia cantidad de películas, siendo de esta un mapa visual de lo que puede llegar a significar la identidad, cine y la apropiación. Representa una declaración de intenciones para futuros proyectos relacionados con el ámbito cinematográfico. Su objetivo es ilustrar, a través de

recorridos cinematográficos, la historia, el lenguaje, la expresión y la interconexión entre películas. Mediante un formato audiovisual que apela a las emociones, se pretende retomar y transmitir las emociones que estas mismas películas producen. Se espera generar una experiencia enriquecedora, que inspire nuevas perspectivas sobre el cine y su influencia en nuestra cultura.

Este proyecto permitió una investigación más profunda sobre el significado de la apropiación como herramienta artística, los diferentes tipos de apropiación. Así como también su presentación en una obra audiovisual, como se puede utilizar en muchos ámbitos. Esta propuesta se presenta como una oportunidad para explorar y apreciar el poder experimental del cine y la apropiación en una obra audiovisual. Como medios de comunicación, expresión artística. A través de la combinación de elementos visuales, narrativos y auditivos, se espera despertar la apreciación de la cinematografía en su conjunto.

Como puntos negativos a considerar para futuros proyectos relacionados a este ámbito, se pretende generar varias obras audiovisuales para su instalación. Ya que un punto crucial que se desarrolla en los capítulos del marco teórico es la ruptura tradicional de cómo se consume una obra audiovisual. Por lo que se plantea buscar diferentes medios que permitan la interacción entre la obra y al espectador en la obra, en donde ambos se relacionen e interactúen. Dejando de lado una única pantalla, para convertirse en el espacio en sí. Para el futuro desarrollo de la obra, se buscarán mejores medios para su exposición, como la disposición de pantallas múltiples, los cuales generan una narrativa entre ellos. Así como también un espacio más adecuado, en donde la obra destaque.

13. Anexos.

Videos que fueron editados y no incluidos en la propuesta final, hay un enlace a Drive con carpetas de los videos en su totalidad. Estas imágenes no fueron incluidas ya que las definitivas tenían más potencia visual y narrativa:

<https://drive.google.com/drive/folders/1IzatqWmo3hxLga0KjnxMEAlJEMVJvPs?usp=sharing>



Tsukamoto, S. (Director). (2010). *Snake of June* [Película]. Kaijyu Theater. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0330904/?ref=mv_sr_srsrg_0_tt_7_nm_1_q_A%2520Snake%2520of%2520June



Bergman, I. (Directora). (1966). *Persona* [Película]. Svensk Filmindustri (SF). Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0060827/?ref=fn_al_tt_1



Shindô, K. (Director). (1964). *Onibaba* [Película]. Kindai Eiga Kyokai, Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0058430/?ref=mv_sr_srsrg_0_tt_7_nm_1_q_onibaba



Schrader, P. (Director). (1985). *Mishima: A Life in Four Chapters* [Película]. Coproducción Estados Unidos-Japón. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0089603/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_5_nm_3_q_MISHIJMA



Lowery, D. (Director). (2021). *Green Knight* [Película]. Coproducción Estados Unidos-Canadá-Irlanda. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt9243804/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_GREEN%2520KNIGHT



Von Trier, L. (Director). (2006). *Antichrist* [Película]. Coproducción Dinamarca-Alemania-Francia-Polonia-Suecia-Italia. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0870984/?ref=mv_sr_srsrg_0_tt_5_nm_3_q_antich



Tarkovski, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm. Adaptada por Pinto, D. (2024). Recuperado el 11 de junio de 2024, de https://www.imdb.com/title/tt0079944/?ref=mv_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_q_STALKER

En el apartado: la relación entre la narrativa-imagen, se utilizó en principio varias películas de Andrei Tarkovski: *Solaris*, *Stalker*, *Nostalgia* y *Sacrificio*; en blanco y negro con efecto brillante. Debido a que las imágenes tienen gran peso visual y la rapidez con la que aparecen y desaparecen. No da tiempo de asimilarlas. Así como también, considero que destacan más que la propia voz narrativa, la cual es el eje central de este apartado. Siendo así descartada y utilizando una única película de Tarkovski: *Stalker*. La cual contiene imágenes interesantes visual y narrativamente sin opacar la voz.

14. Bibliografía

- Aguilar, G. (2010). *La interacción, la interpretación y la implicación como estrategias participativas*. Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Anaszkievicz, A. (2023). *La videoinstalación como cristal líquido*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomedievales*. CASA.
- Bonet, E. (1993). *Desmontaje: film, vídeo/apropiación, reciclaje*. VAM-Centre Julio González.
- Bourriaud, N. (1998). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editorial.
- Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora.
- Casetti, F. (1989). *El film y su espectador*. Cátedra, Madrid. España.
- Cervera, A, M. H. (2016). *Videoarte y apropiación: una herramienta crítica de denuncia sobre la violencia de género en las imágenes*. Universidad politécnica de Valencia.
- Didi-Huberman, G. (2008). *Cuando las imágenes toman posición*. Editorial Machado Libros. Madrid.
- Egorova, T. (1997). *Soviet film music: an historical survey*. Contemporary music Studies. Vol. 13.
- Gómez, L. (2011). *A cada uno su cine. El lugar del espectador entre presencia y representación*. IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- González, G. A. J. (2016-2017). *Videoarte y Apropiacionismo. Una investigación del Error y el Glitch-Art*. Universitat Politèctina de València.
- Johnston, A. R. (2014). *Animating Film Theory*. Duke University Press. Project MUSE.
- Kuspit, D. (2006). *ARTE DIGITAL Y VIDEOARTE. Transgrediendo los límites de la representación*. Círculo de Bellas Artes, Universidad de Valencia.
- Martí, S. (2007). *Apropiaciones del lenguaje filmico en el arte contemporáneo*. Actas del I Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico.
- Martin, S. (1960). *Videoarte*. Taschen Benedikt.

- Mirella, M. (2011). *Funciones de la imagen digital en la educación: una propuesta metodológica para la escritura y lectura de la imagen en pantallas instruccionales*. Universidad de Barcelona.
- Molano, M. M. (2009). *El espectador “L’enfant terrible” de las propuestas audiovisuales (el observador como centro de la representación)*. Departamento de Comunicación Audiovisual.
- Mulet, T., & Cabañero, J. (2011). *Arte de instalación: interacción y audiencia performativa*. Universidad de Murcia.
- Prada, M. J. (2001). *LA APROPIACIÓN POSMODERNA: Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos.
- Rancière, J. (2008). *El espectador emancipado*. La fábrica de ediciones.
- Rodríguez, M. S. (2014). *La apropiación audiovisual y la autoproducción. Entre una práctica artística y una táctica cultural. Entre una práctica artística y una táctica cultural*, *Icono* 14, 12.
- Tejeda, C. (2008). *Arte en fotogramas*. Ensayos Arte Cátedra.
- Wees, W. C. (1993). *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*. *Anthology Film Archives Series*, no. 3.

15. Webgrafía.

- Figueroa, J. J, F. (2018). *Definición, funciones y papel del espectador frente a la obra creativa*. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222018000200129
- Gagosian. (2018). *Extended through Douglas Gordon*. West 21st Street, New York. Estados Unidos. Recuperado de <https://gagosian.com/exhibitions/2017/douglas-gordon/>
- Gálvez, C. S, A. (2014). *Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea*. *Icono* 14, 12, 86-112. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4794833>
- Len Lye (2024). *The Len Lye Foundation del 2024*. Recuperado de <https://www.lenlyefoundation.com/>
- Stephens, C. (2023). *Exploded View Paul Sharits*. *Cinemascope*. Recuperado de <https://cinema-scope.com/columns/exploded-view-paul-sharits/>
- Valdéz, G. V. (2018). *Acerca de la sensibilidad del espectador de cine según Julián Marías*. Universidad Autónoma de Querétaro, México. Recuperado de: <https://revistas.uma.es/index.php/fotocinema/article/view/5121/4838>

CURRICULUM

Daniela Patricia Pinto Mora.

Grado en Bellas Artes en la Universidad de La Laguna.

Calle Venus, Ed. Lopez. Ático.

38631 Las Rosas, Tenerife.

dannipinto@gmail.com

- Exposiciones en del instituto IES Ichasagua para Arona. 2018
- Exposición en la revista de estudiantes de diseño online Nini Art. 2022
- Prácticas como profesora de dibujo en el Taller olorAMAR. 2023

