



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTILÁN

**La influencia del Arte Contemporáneo en la
creación de Videos Musicales:
Análisis Documental**

TESIS:

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

Luis Angel Bernal Peláez

Asesor:

M.A.C. Maria de las Mercedes Sierra Kehoe



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLAN
UNIDAD DE LA ADMINISTRACION ESCOLAR
DEPARTAMENTO DE EXAMENES PROFESIONALES**

ASUNTO: VOTOS APROBATORIOS

U. N. A. M.
FACULTAD DE ESTUDIOS
SUPERIORES CUAUTITLAN



DEPARTAMENTO DE

ATN: L. A. ARACELI HERRERA HERNANDEZ
Jefe del Departamento de Exámenes
Profesionales de la FES Cuautitlán

DRA. SUEMI RODRIGUEZ ROMO
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLAN
PRESENTE

Con base en el art. 28 del Reglamento General de Exámenes, nos permitimos comunicar a usted que revisamos la Tesis :

Influencia del Arte Contemporáneo en la creación
de videos musicales: Análisis Documental

que presenta el pasante: Luis Angel Bernal Paláez
con número de cuenta: 403039072 para obtener el título de :
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro VOTO APROBATORIO.

ATENTAMENTE

"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU"

Cuautitlán Izcalli, Méx. a 16 de Abril de 2008

PRESIDENTE MAC. Maria de las Mercedes Sierra Kehoe

VOCAL MAV. Marco Antonio Sandoval Valle

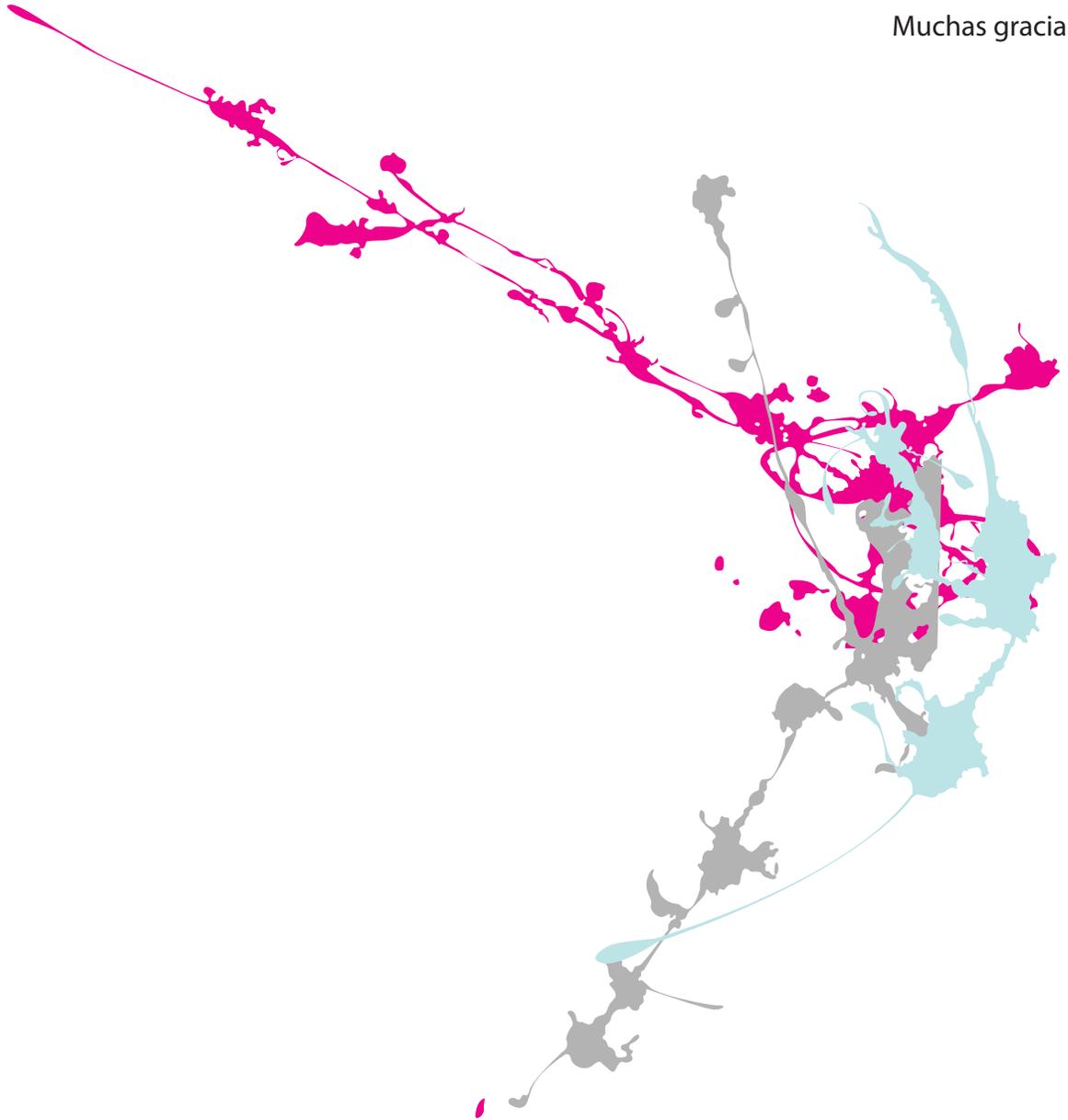
SECRETARIO LDG. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez

PRIMER SUPLENTE LH. Javier Illescas Pérez

SEGUNDO SUPLENTE LDG. Luis David Miranda Tapia

A mi familia en toda la extension de la palabra, a las personas
que han permanecido siempre cerca de mi,
a mis profesores, que me han ayudado a mi formacion...

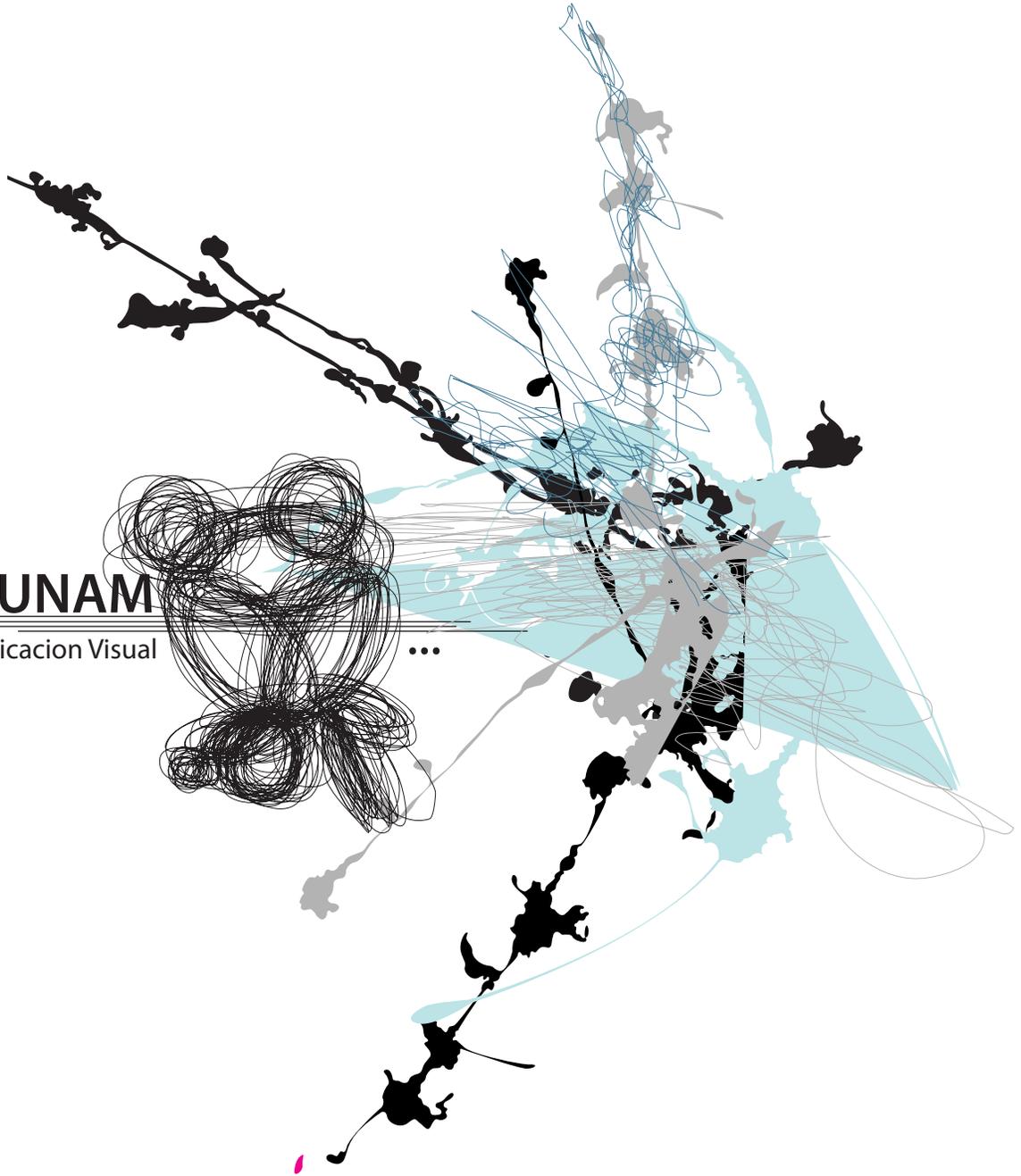
Muchas gracias



UNAM

Diseño y Comunicación Visual

...



Introducción

El diseño ha servido desde tiempo atrás como un promotor de lo que la cultura puede alcanzar con fines productivos y estéticos, el arte, por su parte, desencadena todo el psique del hombre, permitiéndonos mostrar lo que sentimos, y expresando de las más diversas maneras nuestro sentir cotidiano. El arte y el diseño están diferenciados únicamente por los fines a los que van destinados, sin embargo comparten una gran cantidad de esquemas, procesos e iconos que permiten al diseño el carácter "artístico", y viceversa.

Los videos musicales y la comunicación en masa son uno de los muchos resultados que, junto con la globalización, el siglo XX aportó a la sociedad. Para bien o para mal, ambos aspectos, comunicación y globalización, han cubierto el globo terráqueo procurando establecer una esfera social uniforme. Así pues, el diseño y la comunicación visual, es la materia encargada de que esta tarea global se realice, ya sea con fines de lucro o promoción, pero al fin, que se realice. Si a esto enumeramos un tercer punto, el círculo queda hermetizado en gran parte. La música ha servido desde siempre como un medio de comunicación social, es a través del ritmo de las melodías, que desde tiempos antiguos, los pueblos compartían sus ideales y costumbres. Luego entonces, el diseño, la comunicación, el arte y la música, dirigidos hacia esta esfera global de los medios de comunicación de masas, nos ofrecen como resultado una cultura con parámetros de estética muy similares entre sí, pero, ¿que tanto de cada elemento antes citado es lo que hace que el mundo adquiera los íconos musicales que el mercado ofrece?, y mas aun, ¿realmente en este quehacer productivo, el auditorio es bombardeado, dentro de los clips musicales, por íconos artísticos contemporáneos?

Considero que tanto la música escuchada, como la música vista tienen mucho que ver en las conductas de los que integramos la sociedad actual juvenil, más de un joven esta determinado en gran parte por la imitación y la retórica de sus géneros musicales afines, y más de un grupo social es formado a diario para compartir los gustos por la música.





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Aquí encontramos un punto importante para la expansión de una ideología, y si esta es bien atendida por los mass media, los resultados pueden ser comparables al efecto “coca – cola” en el mundo. Un clip bien distribuido no generará cambios radicales en un sector social, pero si ayudará a promover la culturización que el grupo musical proponga; y es justo dentro de esta culturización, que el comunicador puede añadir los aspectos artísticos que el grupo requiera, porque, el arte como tal genera estatus, promueve importancia dentro de las clases sociales, y determina conductas distinguidas entre las demás.

Los caracteres artísticos dentro de los videos musicales deberían estar meticulosamente ordenados y dirigidos hacia el publico, sin embargo, en cada comunicador visual hay parámetros de diseño estoicamente establecidos, y no olvidemos que el diseño es particularmente un producto del arte, y más aun, del arte contemporáneo, que tantos cambios ha traído al mundo. El diseñador, comunicador o productor del clip sostiene la obligación de realizar un producto innovador, una imagen que se distinga de entre las demás, y a esto lo llamamos, el proceso creativo. Los métodos de Diseño, siempre encuentran una incógnita entre cuando y como se llega a ese proceso creativo, que diferenciará, en este caso, al clip musical, de entre los demás. Sin embargo, ese mismo proceso creativo mantendrá en sus adentros, planteamientos artísticos de más de un siglo de antigüedad, si no fuese así, entonces ¿Por qué los diseñadores y comunicadores visuales, estudiamos durante mas de tres años la historia del arte?

Arte, diseño, comunicación, mass media, música, relato cinematográfico; enfocado a los videos musicales del género rock. Los orígenes y los resultados que han determinado las conductas tanto de los comunicadores, como de público.



El presente proyecto de investigación se divide en tres secciones que comprenden el análisis entero del tema a tratar. Los principales aspectos que comprende el análisis de la: influencia del arte contemporáneo en la creación de videos musicales, se determinan mediante un estudio de las principales corrientes artísticas que se gestaron en el siglo XX, así como una definición breve y clara del diseño y la comunicación visual; posteriormente se estudia a la música como un medio de comunicación social y de masas; los antecedentes de los videos musicales en el mundo y las partes que los conforman, así como las características generales en cuanto a la producción cinematográfica del video clip y el relato cinematográfico. Por último se realiza un análisis minucioso de algunos video clips elegidos al azar, mismos que comprenden el periodo de septiembre a octubre de 2006, tiempo próximo a la realización de la entrega de premios MTV Latinoamérica. De esta selección se hace un profundo análisis en cuanto a la composición del clip musical, diferenciando las tomas y escenas que lo conforman, así como las características de las mismas en general y en conjunto; y finalmente se lleva a cabo un análisis de fotogramas y secuencias en relación a las distintas corrientes artísticas que más se aproximen en cuanto a relación formal o subjetiva al clip.

Así pues, en el capítulo primero se tratan las diferentes y más representativas corrientes artísticas, comenzando por una definición formal del arte contemporáneo y dividiendo al arte contemporáneo en tres apartados; el primero contendrá los movimientos plásticos que comprendidos desde principios de los noventas, hasta los años cuarentas, época en que termina la Segunda Guerra Mundial. El segundo apartado comprende desde el cese de la Segunda Guerra Mundial hasta comienzos de los años ochentas, época en que comienza la revolución tecnológica; y finalmente, el tercer apartado del arte contemporáneo comprende desde los años ochentas a nuestros días. Esta división es necesaria debido a los importantes cambios sociales que se generaron en el mundo, la situación social es parte imprescindible en el quehacer artístico, y como tal, debe ser tomada en cuenta para su estudio. Es importante mencionar que el estudio de las corrientes artísticas aquí presentado será únicamente delimitado por una breve descripción de la corriente artística, su situación en el tiempo y espacio, y una serie de características que la identifican y distinguen.





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Una vez definidas las corrientes artísticas contemporáneas, se estudia brevemente la descripción del diseño y la comunicación visual, así como los orígenes del diseño y su relación con el arte contemporáneo.

El capítulo segundo contiene como primer término un estudio de la música como medio de comunicación en México, esto con el fin de crear un contexto en el cual sea posible aplicar los conceptos que posteriormente se trataran en la investigación. Se estudia también a la música como un fenómeno de masas, y los orígenes de este impacto cultural. Los comienzos de las relaciones entre el tema musical y el cine, y sus primeros propósitos. Se menciona el origen y la definición del video clip y las características generales que lo contiene, pasando por la etapa creativa y de producción. Se hace un estudio del relato cinematográfico, con el fin de asimilar de una manera más clara y concisa los elementos que conforman el clip musical.

El capítulo tercero, en el cual se expone el método de investigación (Método Analítico y Sintético de Emilie Raymond), se compara y se adapta el tema de investigación: la influencia del arte contemporáneo en la creación de videos musicales, a los parámetros que sugiere el autor para la resolución del problema. Partiendo de la relación del diseño y arte enfocado a los videos musicales, se analiza cada uno de los videos minuciosamente, comenzando por una calificación detenida, considerando el cuadro visual como el principal sujeto a analizar en la comparación del video clip con la vanguardia artística. Posteriormente, se redactan las características generales del video clip, y las corrientes artísticas que a primera vista se reflejan en el clip. Una vez terminada esta redacción, se toman ejemplos de fotogramas que referan a una secuencia o escena en general, y se comparan con alguna de las corrientes artísticas redactadas anteriormente. La relación y el análisis de las comparaciones determinaran si hay una intención directa o indirecta de promover mediante el clip los parámetros estéticos del arte plástico contemporáneo. Una vez terminados de analizar, se realizan las conclusiones generales de la investigación.



Capítulo 1



Сабітніо |
Capitulo 1





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

El Arte ha sido desde la época rupestre la principal forma de comunicación sensorial, intuitiva y expresiva entre humanos, es pues la herramienta de la cual se valen los que muestran ante el mundo su manifiesto de la vida, su modus vivendi, su sensación, su situación moral y estética ante los ojos del extraño espectador. Nunca esperan nada, pero esperan... o encuentran – como tuvo a bien mencionar Picasso – encontrar el significado de la nada que es la obra de arte. Así pues se ha desenvuelto el arte a través de los tiempos, en una lucha interna, fría, y materializada en la percepción sensitiva.

De un tiempo a la fecha, el artista encontró en la rebelión una forma nueva de expresión, en la comunicación de masas se descubrió el lienzo perfecto del artista... después de los advenimientos bélicos, de la reciente explosión demográfica, de la creciente ambientación tecnológica del planeta tierra; después de estos y tantos sucesos, el artista encontró el instrumento perfecto de comunicación. Y es comunicación, y no información, porque en toda obra esta el referéndum que permite el siempre afaible dialogo interno entre el artista y el sujeto expectante; dejemos la información para los diarios, y comuniquémonos en las obras de arte.

El arte de vanguardia se levantó de manera estrepitosa con las líneas, y lo que Kandinsky mencionara como la interacción del punto sobre el plano, siendo esta la moral que seguían, el desenfreno, el salón de los independientes, las clases al aire libre, la experimentación de formas, en fin, un revuelco de emociones, sensaciones y quizás objetivismos que podría ser la novela épica del siglo que revoluciona al arte.

Si bien es cierto que los nuevos movimientos artísticos son espontáneos, y como tal, se extinguen, de igual forma prevalecen y encadenan esta única rebelión llamada Arte Contemporáneo. En este compendio se informara una serie de variantes que van desde los fundamentos objetivistas del suprematismo a la espontaneidad de un rayonismo, la pureza del arte minimal y la fiera que expresa el fauvismo.

1.1 Definición de arte contemporáneo

El Arte Contemporáneo tiene una significación muy clara etimológica y literalmente puesto que esta determinado por fechas históricas que van desde finales del siglo XIX ha los inicios del siglo XX; pero es más aun la significación social y de impacto la que nos lleva a determinar cuando es que comienza esta nueva ola de emociones plasmadas por los artistas de la nueva generación. Hay momentos en la historia del arte que han dado pauta a definir o restringir épocas y corrientes artísticas, y el arte contemporáneo no es la excepción.

Louis Leroy, Critico de Le Charivari se mofó de un nuevo grupo de pintores, a los que denominó: los impresionistas – “Impresión. Sol naciente”; Una “impresión”, desde luego! Debe haber alguna impresión ahí. ¡Y que libertad de audacia en la ejecución! El papel pintado mas grosero tiene una composición mas cuidadosa que ese mar de pintura!¹ – Es por esta frase que aquel grupo accede a los curules de arte reconocido, y, como lo han hecho anteriormente las pasadas vanguardias artísticas, ellos, los impresionistas dan pie a lo que hemos llamado Arte Contemporáneo.

¹ *Arte del siglo XX P.p. 10*

1.1.2 Definición de Arte

Para llegar a comprender el arte como tal, es necesario definirlo como lo que es y como lo que transmite, desde distintos puntos, sean el etimológico o dialéctico, el que le otorgan los artistas y el que se define desde el punto social; se tiene el origen latín y griego dentro de los orígenes del significado del Arte: Arte. (Del lat. ars, artís, y este calco del gr. τέχνη). amb. Virtud, disposición y habilidad para hacer algo. || 2. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.. || ¹

Así mismo, el Arte se toma desde la perspectiva del artista y se traslada hasta la utopía de la creación, donde los creadores del objeto estético sean los mismos que transporten la significación de este objeto hasta los niveles artísticos definidos y manipulados por los mismos creadores. Y es, desde el punto de vista de Gombrich, definido que el Arte no existe, y permanece solo el carácter artístico como principal cualidad del individuo creador.



Cuando se define el Arte, es necesario encontrar los orígenes en los que se fundamenta su significado ya que, como todas las disciplinas de la humanidad, el arte tiene un inicio, que, en este caso, comienza en la prehistoria, con el sentimiento simbólico de sapiens, que no sabía lo que era arte, pero simbolizaba caracteres, formas; representaba texturas, colores y movimientos, mismos que hasta nuestros días, se mantienen como principales componentes de la obra artística visual

“de acuerdo con las investigaciones paleontológicas y arqueológicas, el arte, en su expresión gráfica nació durante la época llamada cuaternaria. Esa época se divide en dos fases y es la segunda cuando el hombre empieza a grabar y a pintar animales con una seguridad de mano verdaderamente extraordinaria, sobre las paredes o en los techos de las cavernas en las que busca abrigo contra el frío que era riguroso entonces durante nueve meses al año.”²

Así pues, se define al Arte como resultado de la creación de una o mas personas, con la intención de comunicar, ya sean sentimientos, emociones o estados de animo; en realidad no tiene un fin mas inmediato que la creación y la libertad de expresion. En esta labor, Arte contiene una serie de caracteres estéticos que lo determinan desde el inicio hasta la puesta en escena.

No existe, realmente, el Arte. Tan sólo hay artistas. Estos eran en otros tiempos hombres que cogían tierra coloreada y dibujaban toscamente las formas de un bisonte sobre las paredes de una cueva; hoy, compran sus colores y trazan carteles para las estaciones del metro. Entre unos y otros, han hecho muchas cosas los artistas. No hay ningún mal en llamar arte a todas estas actividades, mientras tengamos en cuenta que tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos, y mientras advirtamos que el Arte, escrita la palabra con A mayúscula, no existe, pues el Arte con A mayúscula tiene por esencia que ser un fantasma y un ídolo. Podéis abrumar a un artista diciéndole que lo que acaba de realizar acaso sea muy bueno a su manera, sólo que no es Arte. Y podéis llenar de confusión a alguien que atesore cuadros, asegurándole que lo que le gustó en ellos no fue precisamente Arte, sino algo distinto.

Gombrich, Ernst Hans. La historia del arte p.p. 493 Madrid. Editorial Debate, 1997.

1.1.3 Definición de contemporáneo

En lo contemporáneo se encuentra desde el teléfono, la minifalda, el Internet y la vacuna contra la polio; todos estos son ejemplos de instrumentos que han nacido en lo que contemplan los cien años del siglo XX. El arte, los avances matemáticos y biológicos, así como la enorme serie de descubrimientos de que ha sido testigo el siglo XX comprenden la edad contemporánea del hombre “que suele entenderse como el tiempo transcurrido desde finales del siglo XVII o principios del XX.”³ (“Contemporáneo, a. (Del lat. contemporanēus). adj. Existente en el mismo tiempo que otra persona o cosa. U. t. c. s. || 2. Perteneciente o relativo al tiempo o época en que se vive.

¹ Diccionario de la Real Academia Española P.p 148

² Sociología del arte P.p. 14

³ Diccionario de la Lengua Española P.p. 195

1.2 VANGUARDIAS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO

Entendamos a al arte contemporáneo como el inicio de una época en la cual los artistas comenzaron a dejar de lado la representación de los elementos visuales que conformaban su entorno diario sin realizar deformación alguna y sin permitirse omitir detalles de los elementos que contendrían el lienzo. Los comienzos de esta nueva época están determinados enormemente por aspectos sociales y tecnológicos, ya que, por una parte la situación mundial, y específicamente de Europa, comenzaba a resentir los efectos de la Primer Guerra Mundial; y por otro lado, los avances en la fotografía obligaban a los artistas a luchar en contra de aquel reproductor casi instantáneo de la realidad visualmente apreciable. *"El futuro pertenecía a los decididos a empezar de nuevo y a desembarazarse de las preocupaciones acerca del estilo o los adornos, fueran viejos o nuevos"* ¹

Las vanguardias contemporáneas tienen dos elementos en común que las caracteriza, y son por primera instancia: la representación subjetiva de los elementos y la negación a la representación tal cual de la realidad apreciable visualmente.

1.2.1 PRIMERAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS (DESDE COMIENZOS DE SIGLO HASTA LOS PRIMEROS AÑOS CUARENTA)

Es importante mencionar que en este compendio de las vanguardias artísticas, o de lo que anteriormente definimos como arte contemporáneo, no se encuentra el impresionismo, ya que, aunque junto con el romanticismo de Turner en Inglaterra, son los primeros movimientos que presentan tendencias determinantes para el surgimiento de las vanguardias del nuevo siglo, no se encuentran dentro de los parámetros temporales ni artísticos que requiere esta investigación, pues es justo después de ellos cuando se observa un cambio radical en la expresión artística.

En las primeras cuatro décadas del arte contemporáneo podemos observar como los cambios sociales influyen de una manera determinante en el quehacer artístico, y son esos mismos cambios los que determinaran la tendencia artística aun después de la primera mitad de siglo. Encontramos la fluencia del espíritu como factor importante de la expresión artística, dejando un poco de lado lo que es el objeto a representar, pero no con esto se obliga a que se le reste importancia, Henri Matisse plantea este supuesto diciendo

"Nunca abandone el objeto. El objeto no es interesante por si mismo. Es el entorno lo que crea el objeto. Así que he trabajado durante toda mi vida delante de los mismo objetos, que seguían dándome la fuerza de la realidad dirigiendo mi espíritu hacia todo lo que estos objetos habían representado para mi y conmigo. Un vaso de agua con una flor es diferente a un vaso de agua y un limón. El objeto es un actor: un buen actor puede tener un papel en diez obras diferentes; un objeto puede tener un papel diferente en diez cuadros diferentes" ²



¹ Ernst Hans. *La historia del arte*, P.p. 461

² *Arte del siglo XX, Expresión y forma* P.p. 39

Y tiempo después comienzan a hacerse partícipes los factores tecnológicos o de avance, como lo declara en su postulado de la maquina y el tiempo, tomando a este ultimo y representándolo en el lienzo, provocando la sensación de movimiento y buscado la sensación de las formas y el entorno en el lienzo –

“todo es convencional en el arte. Nada es absoluto en la pintura. Lo que era verdad para los pintores de ayer, hoy, sin embargo, es una falsedad. Declaremos, por ejemplo, que un retrato no debe ser como el modelo, y que lleva en si mismo los paisajes que fija en su tela. Para pintar una figura humana no debes pintarla; debes reproducir el conjunto de la atmósfera que lo rodea”¹

Aunado a la cuestión tecnológica, subjetiva y ahora matemática, el constructivismo, unos años mas tarde propone nuevos estándares de belleza que resalta de manera simultanea en el Diseño, la Arquitectura y la Pintura, postulando al cuadrado como la forma mas consciente y pura de la creación humana: *“El cuadro no es una forma subconsciente, es la creación de la razón intuitiva. Es el rostro del nuevo arte. El cuadrado es una criatura viviente y regia. Es el primer paso hacia la creación pura en el arte. Antes de el había deformidades ingenuas y copias de la naturaleza”²*

Los cambios en las primeras cuatro décadas del siglo XX se van dando con la integración de los principios de cada corriente artística, o con la negación de aquellos mismo preceptos que los antecesores defendieron arduamente. Es una lucha de postulados y del frenesí que atesora cada artista en su época, y es eso lo que hace a este siglo el más variado en cuanto a sus aconteceres plásticos se refiere.



1.2.1.1 Abstracción: Lírica y Reductiva

Con el término general de “abstracción” se designa un tipo de manifestación del arte plástico que no representa nada concreto o reconocible de la realidad material, que tiene razón de ser en función de sí mismo, que nace de la necesidad de expresión libre del artista, y que se sustenta en su propio lenguaje, “la época estaba preparada para un arte de signos y símbolos en un mundo que aparentemente cada día se volvía mas complejo”¹ arte del Siglo XX P.p. 101. A Kandinsky se le puede considerar el principal creador de la abstracción, ya que con sus formas y formulas dio a la pintura un sentido distinto, desde que encontro que un cuadro girado noventa grados no era mas que color y forma, no era mas la representación del objeto, o de la emoción, o de los sentimientos del creador, sino puramente una abstracción de la forma que lo contenía. Así pues, y junto con los avances tecnológicos, las formulas matemáticas; conviene a crear lo que será el principal género pictóricos después de los impresionistas.

A través de ese proceso de depuración espiritual sosegado, Kandinski llegó a la abstracción. Este proceso se manifiesta en múltiples obras en las que ensaya sus planteamientos estéticos y en las que se aprecian elementos que

No quiero pintar musica. No quiero pintar estados de la mente. No quiero pintar de forma colorista o no colorista. No quiero contestar, alterar o derrocar ni un solo punto de la armonia de las obras maestras del pasado. No quiero mostrar al futuro su verdadero camino. Aparte de mis obras teoricas, que hasta ahora, desde un punto de vista objetivo y científico, dejan mucho que desear, solo quiero pintar buenos cuadros, necesarios y vivos , que sean experimentados correctamente al menos por unos pocos espectadores”

Vasily Kandinsky, *De lo espiritual en el arte*

¹ Humberto Boccionu arte del siglo XX P.p86

² Kasimir Malevich, Arte del siglo XX P.p 164

conservan todavía relación con motivos concretos (montañas, casas, árboles, etc.). A partir de 1913 esos motivos desaparecen y la obra de Kandinsky es toda no figurativa.

Este tipo de manifestación plástica se consolidó como categoría estética a lo largo del siglo XX con distintas posiciones en su lenguaje (rayonismo, suprematismo, orfismo, neoplasticismo, concretismo, action painting, informalismo, abstracción postpictórica, op-art, neo-geo).

El comienzo de la abstracción se produce hacia 1912 con la obra de los artistas Kandinsky y Klee. Esos dos artistas formaban parte del grupo expresionista Der Blaue Reiter (El jinete azul) y al igual que los expresionistas de Die Brücke (El Puente), su afán estaba puesto en la renovación del arte, la búsqueda de lo esencial y el rechazo del impresionismo y del positivismo materialista imperantes en su época. Pero a diferencia del expresionismo de Die Brücke, las obras de Der Blaue Reiter eran más líricas (predominando en ellas las líneas curvas y los colores más suaves, en contraposición a las líneas quebradas y los colores más esaltados de Die Brücke). Además los artistas de Der Blaue Reiter, especialmente Kandinsky, tenían un deseo de recuperar el sentido espiritual del arte. Esto les llevó a orientar su obra hacia una depuración reflexiva y serena de lo material con el fin de alcanzar y representar la esencia de lo real.

Las características que definen a este modelo pictórico se basan principalmente en la valoración de lo subjetivo y lo simbólico que se dicta en el libro "De lo espiritual del arte" de Kandinsky, en donde *"destaca los efectos psicológicos de los colores puros, según los cuales, por ejemplo, un rojo brillante puede provocar el mismo efecto que el toque de clarín"*¹ dice, busca crear formas abstractas surgidas de impresiones provocadas por la observación de la naturaleza; de improvisaciones que responden a impulsos emotivos espontáneos con intervención del azar; y composiciones surgidas de emociones internas conscientemente calculadas con la ayuda de la razón.

Por su parte, Klee señala la búsqueda de "analogías del diseño universal en la más minúscula de las hojas"², en tanto que las formas abstractas extraídas de la realidad, tendrán una reducción subjetiva de la apariencia de las cosas, signos o formas del mundo real; esto en función de la fantasía y la sensibilidad espiritual.

Si bien ambos artistas tenían conceptos muy similares en cuanto a la abstracción de las formas en el lienzo, la culminación de sus obras refleja notables diferencias en la visualización de dicha realidad. Pese a esto, ambos mantenían ciertos puntos en común: el rechazo de toda representación objetiva de la realidad, así como la ausencia de perspectiva o cualquier convencionalismo de ilusión espacial; el empleo de manchas y trazos con caracteres aleatorios y la utilización del color libre, siendo que este último era para ambos el medio de la comunicación de su obra, donde un color significaba una forma (Kandinsky), y otro era la textura y la sensación del color (Klee).



¹ Ernst Hans. *La historia del arte*, P.p. 461

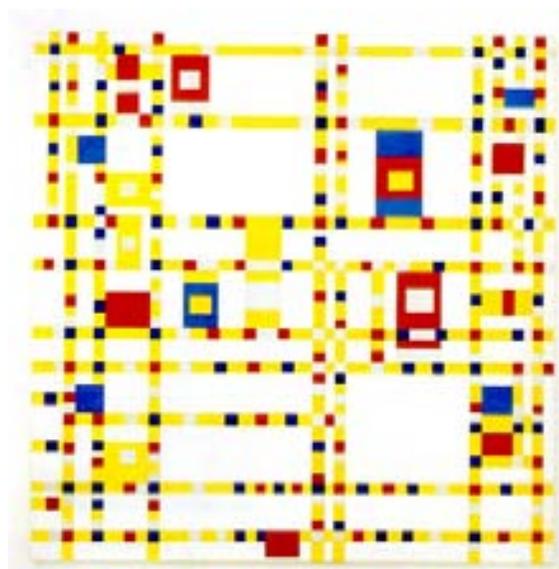
² Paul Klee, *Historia del Arte* P.p. 480

1.2.1.2 Arte Concreto: Pintura Constructivo-Abstracta

Es 1930 en Francia donde el Arte Concreto tiene su inicio de la mano de Theo Van Doesburg, quien, con la influencia directa de la abstracción lírica, el suprematismo y el neoplasticismo, crea el arte concreto; el cual *“define aquellas obras abstractas que siguen la tradición constructivista de los artistas que deseaban erradicar toda representatividad y subjetividad en el arte.”*¹

Esta búsqueda de objetividad reflejaba las teorías de Theo Van Doesburg, quien definió un arte de una claridad absoluta y técnica mecánica precisa que excluía toda forma orgánica. El término fue utilizado por primera vez en el “Manifiesto del arte concreto” publicado en el primer y único número de la revista “Art Concret” editada en París. Seis años más tarde, Max Bill designó con el término concreto un arte objetivo y abstracto, estrechamente vinculado con la teoría matemática.

Las características de este movimiento son muy similares a las de los pintores abstraccionistas, pues comienza con el rechazo de toda relación con lo natural, lo objetivo y lo simbólico, los elementos manejados por Kandisky como el círculo, los cuadrados y los triángulos que, en esta ocasión, crean composiciones geométricas, formando estructuras que asemejan construcciones arquitectónicas. Por otra parte, esta vanguardia mantenía la preocupación por la expresión plástica basada principalmente en la línea y la superficie, y en menor medida el color.



1.2.1.3 Cubismo Pintura Cubista

*“Nosotros no queremos fijar sobre la tela la impresión imaginaria de un efímero instante. Seguiremos el ejemplo de Cézanne y elaboraremos el cuadro con nuestros propios temas tan sólida y permanentemente como podamos”*²

El cubismo es un estilo pictórico que fue creado conjuntamente por Braque y Picasso en el periodo de 1907 a 1914 y que rápidamente fue adoptado y adaptado por muchos otros artistas. Surge así un amplio movimiento artístico que, si bien está originalmente centrado en París, será de ámbito internacional.

El cubismo es la más radical y revolucionaria forma de representación desde el Renacimiento, pues abandona el punto de vista único y fijo que dominó la pintura europea durante siglos por una multilpicidad de puntos de vista que, simultáneamente, representan los objetos y figuras en la misma pintura *“no pretendió abolir la representación, sino reformarla”*³ Esta nueva forma de representación no es, evidentemente, de imitación, sino de concepción, es decir que aborda la realidad, no bajo aspectos visuales como hace el impresionismo o el fauvismo, sino bajo aspectos intelectuales (de carácter intuitivo).

La denominación se debe al crítico Louis Vauxcelles quien bautizó de “cubistas” a los artistas de esta tendencia en el Gil Blas de 25 de Mayo de 1909. La presentación pública del cubismo, como movimiento pictórico, tuvo lugar en 1910 en el Salón de Otoño donde muchos artistas mostraron obras con este planteamiento estético.

El cubismo fue el punto de partida o un componente esencial de algunos otros movimientos como el constructivismo, el futurismo, el orfismo, el purismo, y el vorticismo; así mismo el cubismo fue un estímulo para muchos escultores, que adaptaron las ideas cubistas de distintas maneras, especialmente abriendo las formas con vacíos o configurándolas con distintos volúmenes sólidos;

¹ www.coleccioncisneros.org

² Ernst Hans. *La historia del arte*, 475

³ *Op*, cit 471

“El cubismo, origen del arte actual, encontró en Cézanne el ejemplo que le permitió edificar unas arquitecturas plásticas” Kahnweiler , Daniel-Henry, “Mallarmé et la peinture” Les Lettres ; la influencia del cubismo fue mucho menor en las artes menores y la arquitectura. En el diseño, el cubismo fue una de las fuentes del art deco; en arquitectura, las ideas cubistas sólo fueron adaptadas por algunos arquitectos checos que descompusieron las fachadas de sus edificios con formas prismáticas abstractas que claramente recuerdan la fragmentación del cubismo analítico.

CARACTERÍSTICAS

Características generales:

Búsqueda de un nuevo concepto de espacio plástico basado en la bidimensionalidad de la superficie pictórica y lo representado en ella.

Rechazo de la figuración imitativa de la naturaleza.

Concepción formal basada en la recreación intelectual e intuitiva de las cosas.

Fragmentación de las formas y del espacio en planos interrelacionados por el color y las líneas.

Representación simultánea de los objetos, los objetos no son representados desde un sólo punto de vista, sino desde varios puntos de vista, e incluso en diversos momentos del tiempo de manera que “el conjunto ofrezca una apariencia consecuente, comparable a la de las obras de arte primitivo como el mástil totémico americano”¹ Perspectivas del objeto diferentes y superpuestas con penetraciones de unas partes en otras.

Ausencia de profundidad espacial.

Líneas y planos refractados y representados en negativo-positivo.

Austeridad cromática.

Sombreado arbitrario.

Principalmente obras centradas en el bodegón y el retrato. Utilizando preferentemente instrumentos reconocidos previamente por el espectador. “Los temas preferidos por los cubistas son aquellos que les permiten trabajar libremente, ensayar sus teorías, por ello prefieren representar objetos”¹

En este movimiento es posible distinguir dos fases: el cubismo analítico, de los inicios a 1911 (representado por Picasso y Braque) y el cubismo sintético, de 1912 a 1914 (representado, sobre todo, por Léger y Gris).

Cubismo analítico (hasta 1911)

Progresiva esquematización de las formas y del espacio: en las primeras obras cubistas de Picasso y Braque, el reduccionismo atiende a la composición geométrica latente en los objetos (los objetos eran reducidos a sus formas básicas, descompuestos y reconstruidos según su verdadera estructura), en obras posteriores la esquematización es mayor quedando las formas reducidas a sólo unos pocos trazos básicos convertidos casi en signos (en algunas obras el tema del cuadro resulta difícil de descifrar sin la ayuda del título). Línea separando los planos y los objetos. Colores quebrados y terrosos, poco



¹ Ernst Hans. *La historia del arte*, 475

² Gallego García, Raquel, *Historia del arte*, 583

brillantes (marrones, beiges, grises, negros, etc). Incorporación de elementos gráficos (letras o números). Preferencia por las naturalezas muertas (frutas, fruteros, pipas, botellas, vasos, partituras musicales, guitarras).

Cubismo sintético (1912-1914)

Abandono de la descomposición prismática. Mayor definición de las formas. La configuración del objeto o figura no surge de la división analítica perceptiva de sus partes componentes, sino que se proyecta de acuerdo con la idea imaginativa del artista. Los objetos se insertan en la obra a partir de una estructura pictórica abstracta tectónica, combinando partes para llegar a un conjunto (síntesis). Mayor acercamiento a la realidad mediante la inclusión directa en el cuadro (Collage) de materiales y objetos cotidianos (trozos de periódico, papel de pared, etiquetas, maderas, rejillas, etc.) que hacen concreto lo representado. Formas y figuras distorsionadas, dislocadas, recortadas o seccionadas.

INFLUENCIAS

El planteamiento de simplificación y geometrización de las formas iniciado por Cézanne en el posimpresionismo. Del arte primitivo y de la escultura africana en particular, la distorsión expresiva de las formas libre de inhibición.

1.2.1.4 Dadaísmo Pintura Dadaísta

El movimiento dada nace en Zurich en 1916 y dura hasta 1922. La denominación "dada" (caballito) corresponde al primer término que apareció en un diccionario de alemán-francés abierto al azar y fue adoptado por un movimiento literario y artístico que pretendía cambiar la sociedad, la cultura y el arte a través del desconcierto, el inconformismo, el nihilismo, la ironía, la negación de la racionalidad y de todos los valores establecidos hasta entonces.

Sus fundadores fueron el pintor alsaciano Hans Arp y el poeta rumano Tristan Tzara. Este movimiento se extendió a Berlín, Colonia, París y Nueva York donde se constituyó el núcleo más progresista en torno a Duchamp. La actividad de este artista se caracterizó por la atribución de un nuevo valor a objetos descontextualizados, los llamados ready-mades, los cuales consisten en "objetos previamente hechos, a novedad radica en que es sacado del contexto para ser colocado en otro en el que habitualmente es bastante improbable encontrarlo"¹. A partir de 1920, muchos de los artistas plásticos de este movimiento evolucionaron hacia el surrealismo.

CARACTERÍSTICAS

Expresión irónico-satírica de los valores artísticos establecidos por la tradición y también por la vanguardia fauve y expresionista, actitud anti-arte.

Integración de técnicas distintas con empleo de fragmentos de materiales (collage y décollage) y objetos de desecho cotidiano.

Niega el Arte, despreciando lo retórico y academicista y cualquier canon impuesto.

Protesta contra todo convencionalismo volviendo a lo instintivo e irracional (lo absurdo, el sinsentido y el azar establecen la identidad entre el



¹ Gallego Garcia, Raquel, *Historia del arte*, 591

arte y la vida). Feísmo.

Liberación del subconsciente (se produce una transición al surrealismo y al arte semi-abstracto).

Expresión libre de la forma artística: todas las cosas de la realidad pueden ser objeto artístico.

Eliminación de la composición clásica.

Temática en la que predominan los mecanismos absurdos (“antimecanismos” que desarrollan una visión irónica de la máquina, de las cualidades a ella asimiladas y de la creciente importancia de lo mecánico en la sociedad moderna de la época).

Utilización de nuevas técnicas: el fotomontaje, variante nueva del collage introducida por R. Hausmann, realizado a base de imágenes multiplicadas y superpuestas, tomadas de periódicos, revistas y anuncios; y el “merz” o collage dadaísta (desarrollado por K. Schwitters) a base de materiales de desecho de todo tipo y estado.

INFLUENCIAS

Del cubismo, por la adopción del collage.

1.2.1.5 Expresionismo Pintura Expresionista

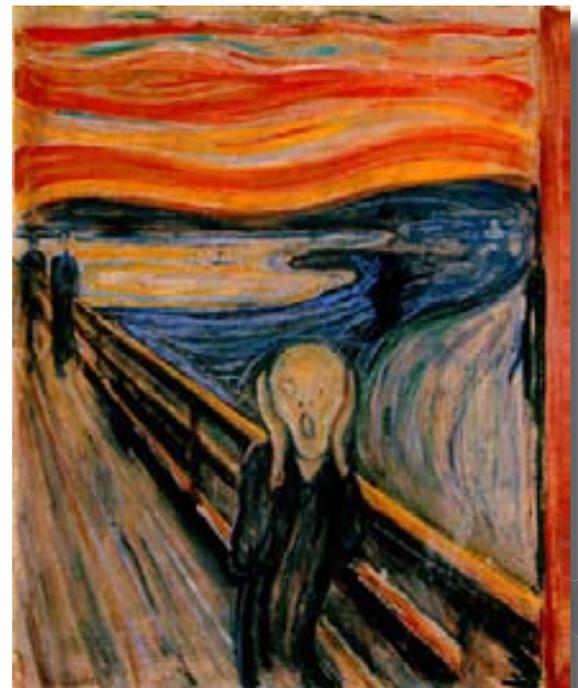
El expresionismo surge en Alemania, en la primera década del siglo XX, como oposición al positivismo materialista imperante en la época, en un intento de ofrecer una nueva visión de la sociedad basada en la filosofía nietzscheana y la renovación del arte basada en la búsqueda subjetiva de lo esencial, atendiendo exclusivamente al sentimiento vital sin someterse a ninguna regla. *“el termino expresionismo acaso no sea muy feliz, pues es sabido que todos nos expresamos a nosotros mismos mediante aquello que hacemos o dejamos de hacer, pero la palabra se convirtió en un epígrafe adecuado por su contraposición fácil de recordar con el impresionismo, y porque como marbete resulta perfectamente útil”*¹. Además de que este movimiento no sólo atañe a las artes plásticas sino también a la música, el cine y las demás artes.

En la evolución de la pintura expresionista alemana existen tres momentos distintos. El primero se desarrolla en Dresde a raíz de la constitución en 1905 del grupo Die Brücke (El Puente) y dura hasta 1913; el segundo se desarrolla en Munich de 1910 a 1914 y está protagonizado por el grupo Der Blaue Reiter (El jinete azul) del que surgirá la primera pintura abstracta; el tercero se desarrolla en el periodo de entre guerras (desde comienzos de los años veinte hasta 1933, año en el que subió al poder el nazismo) y está unido al concepto de “Neue Sachlichkeit” (nueva objetividad) con un planteamiento muy distinto del expresionismo inicial desarrollado por los grupos citados.

CARACTERÍSTICAS

La pintura es concebida como una manifestación directa, espontánea y libre de convenciones de la subjetividad del artista basada en una necesidad interior (de carácter instintivo y exaltada en Die Brücke y de carácter espiritual y sosegada en Der Blaue Reiter). *“la percepción de las cosas toma el color del modo como las vemos, aun mas, de las formas en que las recordamos”*²

Liberación del contenido naturalista de la forma mediante la libre inter-



Los expresionistas sintieron tan intensamente el sufrimiento humano; la pobreza, la violencia y la pasión, que se inclinaron a creer que la insistencia en la armonía y la belleza en el arte solo podían nacer de una renuncia a ser honrado. El arte de los maestros clásicos, de un Rafael o un Correggio, les parecía insincero e hipócrita. Ellos querían afrontar los hechos desnudos de nuestra existencia y enfrentar su compasión por los desheredados y los contrahechos”

Ernst Hans. *La historia del arte*, 469

¹ Ernst Hans. *La historia del arte*, P.p. 467

² *Op*, cit. 468

pretación de la realidad (las imágenes son creadas, no copiadas), para así expresar el mundo interior, subjetivo, del artista, *“el vehículo esencial para conseguirlo son los colores, entre los que muestran una acusada preferencia por el negro, clara expresión cromática de su visión un tanto atormentada de la vida”*¹

Utilización de diversos recursos en la interpretación subjetiva de la realidad: desproporción y distorsión de las formas según un impulso interior; esquematización o reducción de las formas a lo esencial atendiendo a un sentimiento vital de depuración de lo objetivo (por este camino Kandinsky llegará a la abstracción total).

Acentuación de la fuerza expresiva de las imágenes mediante el empleo de formas simples de carácter plano o con poco efecto de volumen.

Aglomeración de formas y figuras.

En general, predominio de trazos violentos, empastados y agresivos en Die Brücke y de líneas curvas y trazos más sosegados en Der Blaue Reiter.

Colores intensos y contrastados (aplicados abruptamente en Die Brücke y de forma más meditada en Der Blaue Reiter).

Ausencia de carácter decorativo.

Temática con especial atención a escenas de desnudos en el campo o bañándose, escenas urbanas agobiantes y representaciones armónicas de la naturaleza.

1.2.1.6 Fauvismo Pintura Fauve

Se desarrolla en Francia durante los años 1903 a 1907. La primera exposición tiene lugar en París en el Salón de Otoño de 1905 y alcanza su climax en 1906 en el “Salón des Indépendants”. La denominación deriva de la palabra “fauves” (fieras), término con el que el crítico Louis Vauxcelles denominó a un grupo de pintores, encabezado por Matisse, que practicaban un estilo vigoroso de pintura alejado de todo principio académico.

En este movimiento los artistas *“abandonaron las sutilezas de un arte ultrarrefinado y adoptaron un proceder directo y espontáneo de sus formas y esquemas de color... se aficionaron a los colores simples e intensos, y aventurarse a “bárbaras” armonías”*²

CARACTERÍSTICAS

Carácter lírico y expresivo potenciado mediante el color.

Intento de conjuntar o equilibrar el mundo real y el mundo interior.

Búsqueda de lo esencial y simple.

Predominio de dos corrientes temáticas: interpretación libre, intuitiva, vital y totalmente subjetiva de la naturaleza con reminiscencias naturalistas (los paisajes y escenas fluviales de Derain) y escenas líricas de gran carga imaginativa (Matisse).

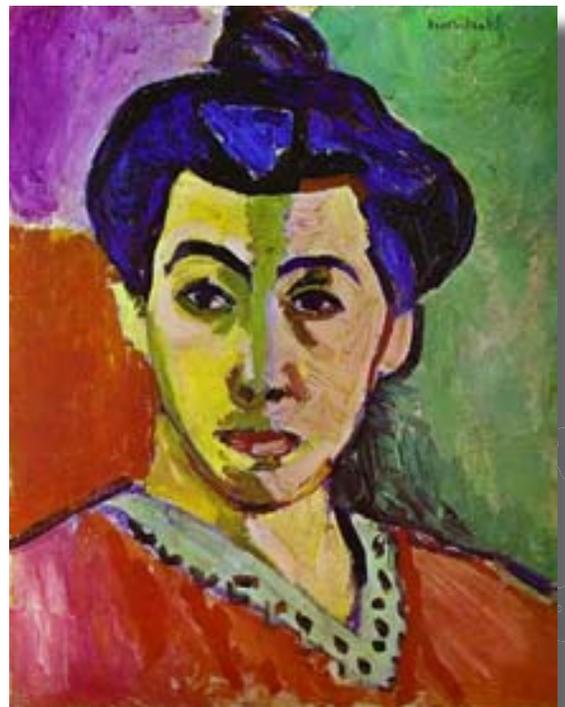
Énfasis cromático mediante colores puros, saturados, principalmente planos, realzados por la línea de los contornos y sin referencia al tema o a su figura (a veces colores muy distintos o contrarios a los reales).

Eliminación de la perspectiva espacial.

Supresión de la definición de las formas basada en el claroscuro.

Figuración con base en lo creativo y temperamental, con eliminación de lo superfluo.

Relaciones de colores arbitrarias establecidas de manera instintiva e intuitiva, con predominio de colores complementarios.



¹ Gallego García, Raquel, *Historia del arte*, 578

² Ernst Hans. *La historia del arte*, 468

Creación de espacios pictóricos de carácter ornamental basados en motivos decorativos tomados de papeles de pared o piezas de artesanía.

INFLUENCIAS

Del impresionismo, la teoría de los colores, la alegría cromática, las escenas de la vida cotidiana, paisajes, interiores, retratos y bodegones.

Del postimpresionismo, la plenitud del color, el sentido decorativo y la vivencia intensa de la naturaleza

Del expresionismo alemán, el color puro y vigoroso, la usencia de modelado, el trazo directo y enérgico, y la plasmación subjetiva del artista.

De culturas exóticas, la riqueza de color y las referencias formales (Matisse viaja por Marruecos, de donde nacen sus famosos cuadros de Odaliscas).

1.2.1.7 Futurismo Pintura Futurista

El futurismo es un movimiento literario y artístico que se desarrolla en Italia entre 1909 y 1916. Fue fundado en París por el poeta italiano Filippo Tomaso Marinetti, su primer manifiesto futurista apareció publicado en "Le Figaro" el 20 de Febrero de 1909: *"Cantaremos el amor al peligro, el habita de la energía, de la osadía (...). Declaramos que el esplendor del mundo se ha enriquecido de una nueva belleza: la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con la carrocería adornada de grandes tubos como sierpes de explosivo aliento (...) un coche rugiendo que parece correr como una ametralladora, es mas hermoso que La Victoria de Samotracia"*¹ Los seguidores de este movimiento se oponían al academicismo y a la moral tradicional. Su idea era la exaltación del mundo moderno: la velocidad, la energía, las máquinas industriales. En arte se preocupa particularmente por el estudio del movimiento y se puede relacionar con el cubismo (por la descomposición de planos y de volúmenes).



CARACTERÍSTICAS

Negación del pasado y del academicismo.

Desprecio de lo imitativo

Exaltación de la originalidad.

Intento de expresar las estructuras del movimiento: tiempo, velocidad, energía, fuerza. (en el fondo trata de plasmar el mundo moderno y nuevo de las ciudades y los automóviles, su bullicio y dinamismo).

Representación plástica del dinamismo y del movimiento basada en el "simultaneismo": multiplicación de las posiciones de un mismo cuerpo; plasmación de las líneas de fuerza; intensificación de la acción mediante la repetición y la yuxtaposición del anverso y del reverso de la figura.

Temática figurativa: máquinas, deportes, guerra, vehículos en movimiento.



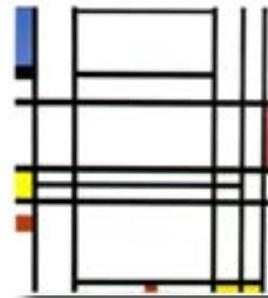
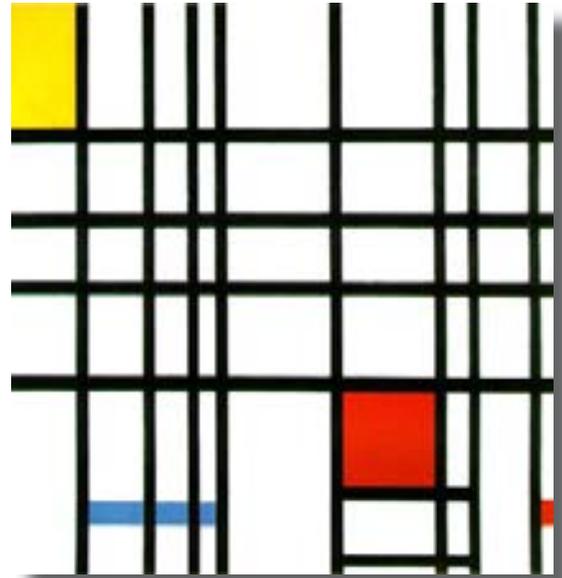
¹ Gallego García, Raquel, *Historia del arte*, P.p. 586.

1.2.1.8 Neoplasticismo Movimiento "De Stijl"

Surge en Holanda en 1917. El neoplasticismo o movimiento De Stijl (El Estilo) propugna una estética renovadora basada en la depuración formal. El planteamiento básico de este movimiento queda perfectamente claro en la frase programática de uno de sus creadores, Doesburg, que dijo: *"Desnudemos a la naturaleza de todas sus formas y sólo quedará el estilo."*¹

CARACTERÍSTICAS

- Búsqueda de la renovación estética y de la configuración de un nuevo orden armónico de valor universal.
- Depuración de las formas hasta llegar a sus componentes fundamentales: líneas, planos y cubos.
- Planteamiento totalmente racionalista.
- Estructuración a base de una armonía de líneas y masas coloreadas rectangulares de diversa proporción, siempre verticales, horizontales o formando ángulos rectos.
- Creación de ritmos asimétricos, pero con gran sentido del equilibrio.
- Colores planos, de carácter saturado (primarios: amarillo, azul, rojo) o tonal (blanco, negro y grises).
- Empleo de fondos claros.



1.2.1.9 Nueva Objetividad

Surge en Alemania hacia 1922. "Neue Sachlichkeit" (nueva objetividad) fue el nombre dado por el crítico G. F. Hartlaub para designar a un nuevo movimiento que recuperaba elementos del expresionismo alemán inicial pero con un marcado carácter crítico.

CARACTERÍSTICAS

- Rechazo del planteamiento sensorial y subjetivo del cubismo, del futurismo y del expresionismo, buscando la vuelta a los lenguajes objetivos del realismo.
- Figuración de carácter crítico-satírico tratada de manera agresiva y ácida mediante un dibujo caricaturesco de gran libertad expresiva.
- Representación ambivalente de la realidad: ausencia de emoción en la representación, casi superficial, pero al mismo tiempo tratada con una perspectiva socialmente comprometida.
- Gran nitidez visual con contornos bien marcados y trazos ágiles y vigorosos.



¹ Gallego García, Raquel, *Historia del arte*, 580

Temática de denuncia social, próxima a lo vulgar, que resalta los aspectos más sórdidos de la realidad: corrupción, víctimas de la guerra, deshumanización de la vida, escenas de gran ciudad con figuras perdidas entre edificios o inmersas en ambientes industriales, trasfondos de miseria, prostitución.

Equiparación plástica de personas y objetos que son representados de manera rígida, mecánica y grotesca.

Composiciones rígidamente estructuradas, generalmente de cualidad narrativa.



INFLUENCIAS

Del realismo de la antigua pintura alemana y de la gran libertad grafico-plástica del expresionismo

1.2.1.10 Pintura Metafísica

La pintura metafísica u onírica surge en Italia de la mano de Giorgio de Chirico hacia 1911 y se extiende por toda Europa occidental. Señala una reacción contra la pintura futurista, en cuanto persigue la calma y lo estático; "la nota más característica de las pinturas de este autor es la sensación de tranquilidad que se desprende de sus plazas vacías o casi vacías, integradas por simples arquerías que se repiten rítmicamente y que proyectan largas sombras (...) así como los maniquíes"¹. Sus recursos espaciales y ambientes oníricos fueron imitados posteriormente por un amplio sector de pintores dentro del surrealismo, tendencia a la que está ya anticipando, por cuanto emplea las asociaciones de ideas.



CARACTERÍSTICAS

Figuración clasicista pero sin academicismo.

Imágenes fantásticas de climas oníricos, principalmente de espacios urbanos y arquitectónicos renacentistas, chimeneas y plazas, medio inventados y solitarios combinados con elementos dispares.

Utilización de las sombras para establecer ritmos entre las figuras y objetos.

Representación de figuras despersonalizadas en actitudes estáticas y generalmente con forma de maniquí.

Utilización espectacular de la perspectiva cónica exagerando la sensación de profundidad, creación de grandes espacios y lejanías.

Obras de una gran intensidad dramática que expresan nostalgia y misterio.



INFLUENCIAS

La pintura serena y sosegada de Piero della Francesca (1410-1492) y de Giotto (1266-1337).

¹ Gallego García, Raquel, *Historia del arte*, 588

1.2.1.12 Suprematismo Pintura Suprematista

Surge en Rusia con la obra y teorías del pintor Kasimir Malevich. La primera manifestación de esta tendencia es la pintura de Malevich "Cuadrado negro sobre fondo blanco" de 1913. El término de "suprematismo" es usado por primera vez por Malevich en su manifiesto de 1915 (redactado en colaboración con el poeta Maiakovski) y en el ensayo de 1920 *"El suprematismo o el mundo de la no representación"*¹

Malevich abandonó la figuración para postular un arte basado en la supremacía absoluta de la sensibilidad plástica pura por encima de todo descriptivísimo naturalista y libre de todo fin social o materialista. El suprematismo, junto con la obra de Kandinsky y el neoplasticismo, está considerado como uno de los principales logros de la abstracción. *"Es muy posible que un cuadro que no contenga mas que dos rectángulos pueda causarle a su autor mas inquietudes que las que le produjo a un artista del pasado el pintar una Madonna"*²

Los movimientos del arte soviético no tienen como referente la forma o el tema, ellos buscan un fin más impreciso. *"...los artistas modernos quieren crear cosas. El acento se carga en la creación y sobre las cosas. Quiere sentir que ha hecho algo que no poseía existencia anteriormente"*³

CARACTERÍSTICAS

Abstracción geométrica basada en la "pura no-objetividad", es decir no extraída de la reducción expresiva del mundo objetivo o del yo interior del artista.

Supremacía de la sensibilidad plástica pura por encima de todo fin materialista, práctico, social, descriptivo o ilusionístico.

Sujeción a la bidimensionalidad propia de la tela que tiende a identificarse con el mundo.

Diversas estructuraciones compositivas:

Estructuraciones complejas, de carácter asimétrico, a base de líneas y formas trapezoidales en variación constante (distintos tamaños y colores), generalmente ordenadas en relación con diagonales, de manera que transmiten una gran sensación dinámica (esta estructuración es característica de la mayoría de pinturas realizadas entre 1914 y 1917)

Estructuraciones sencillas a base de formas geométricas puras y absolutas (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo y cruz) de manera independiente o conjugadas y ocupando gran parte de la superficie del cuadro.

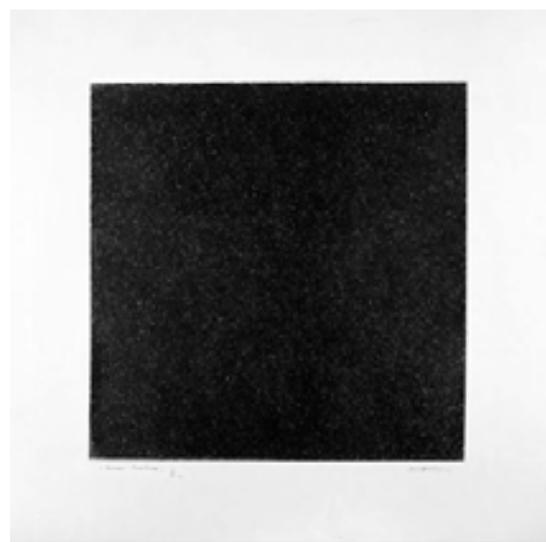
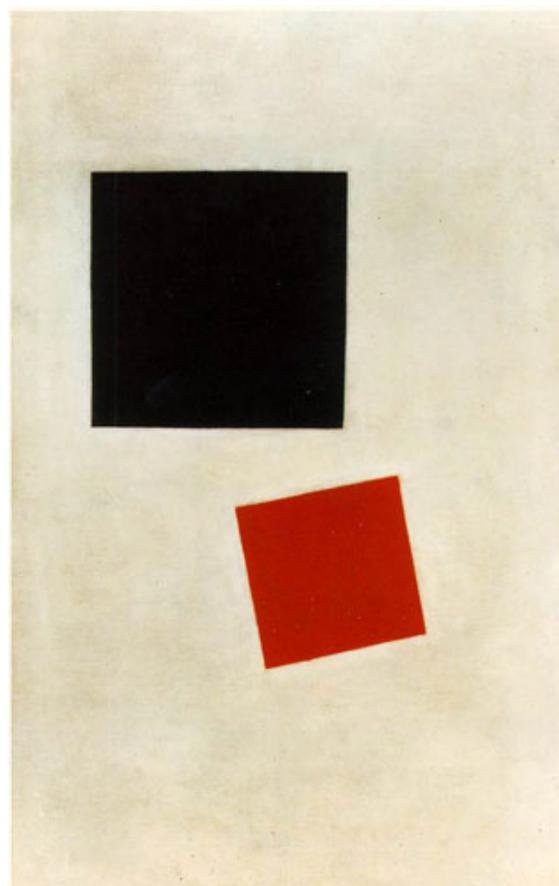
Empleo de colores planos contrastantes, en general primarios y también gamas intermedias, sin dejar de incluir nunca el blanco y el negro.

Predominio de fondos neutros, generalmente el blanco.

Ausencia total del color en obras de la última etapa (como en "Cuadrado blanco sobre fondo blanco"), para evitar influir en la percepción objetiva del espectador.

INFLUENCIAS

En cierto modo, puede decirse que el punto de partida del planteamiento formal de Malevich deriva del cubismo, por la percepción de lo no-objetivo.



¹ Gallego García, Raquel, *Historia del arte*, 594

² Ernst Hans. *La historia del arte*, 483

³ *Op. Cit.*, 484

1.2.1.13 Surrealismo Pintura Surrealista

El movimiento surrealista nace en Francia finalizada la primera guerra mundial.

Surge en el ámbito literario pero pronto lo abarca todo, pensamiento, artes plásticas, cine y teatro. El término fue inventado por Apollinaire en 1917 y se popularizó en la revista *Littérature*, fundada en 1919 por André Breton, L. Aragon y Ph. Soupault. En esta revista publicaban sus planteamientos vanguardistas Breton, Paul Eluard, Francis Picabia y Man Ray, entre otros muchos autores.

En 1924 se produce el primer manifiesto surrealista de Breton que da cuerpo al movimiento. Su ideal era sobrepasar la realidad y llegar a una renovación de todos los valores culturales, morales y científicos por medio del automatismo psíquico.

La producción surrealista se caracterizó por la exaltación de los procesos oníricos, el humor corrosivo y el erotismo, concebido todo ello como armas de lucha contra la tradición, la moral y la cultura burguesa, *“les impresionaron extraordinariamente los escritos de Freud, que habían revelado que, cuando se adormecen nuestros pensamientos, el niño y el salvaje que hay en nosotros despiertan. Fue esta idea la que hizo proclamar el surrealismo que el arte no puede producirse nunca por el pensamiento consciente”*¹

Los planteamientos del movimiento surrealista contra la tradición y vida burguesa tenían una raíz política y un sector del surrealismo empezó a considerar insuficientes las manifestaciones culturales y se afilió al Partido Comunista Francés. Surgieron así las primeras discrepancias en el seno del movimiento a propósito de la relación entre arte y política.

En el campo de las artes plásticas, los pintores surrealistas se manifiestan de dos maneras diferentes, los surrealistas figurativos, interesados por la vía onírica (Magritte, Delvaux y Dalí, entre otros) y que se sirven del realismo y de las técnicas y recursos pictóricos tradicionales; y los surrealistas abstractos, que practican el automatismo psíquico puro (Masson, Miró) e inventan universos grafico-plásticos propios.

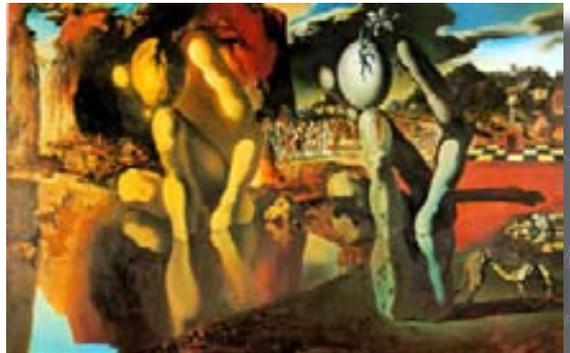
CARACTERÍSTICAS

Figuración con temática subjetiva de carácter onírico basada en las técnicas del inconsciente de Freud

Interpretación de la realidad desde el sueño, el inconsciente, la magia y la irracionalidad.

Conjunción de imágenes dispares (reales o irreales), tanto en el tiempo como en el espacio.

Los objetos y formas son despejados de su significación tradicional (principio de la “desorientación”), el observador queda desorientado, sin saber a qué atenerse.



¹ Ernst Hans. *La historia del arte*, P.p. 487

Creación de imágenes equívocas de manera que una misma cosa puede ser interpretada de varias maneras (principio de la “discordancia”), por ejemplo, una nube puede parecer la cabeza de un animal o bien otra cosa.

Da importancia a lo paradójico, lo absurdo, la caducidad, la destrucción y lo misterioso.

Toca todos los estilos: clásico, barroco, ingenuismo, futurismo, etc.

Utilización espectacular de la perspectiva cónica exagerando la sensación de profundidad (creación de grandes espacios y lejanías).

Creación en el cuadro de juegos perceptivos e ilusionísticos.

Ejecución pictórica minuciosa con gran cuidado del dibujo y la figura (Dalí).

Utilización del claroscuro y del color modelado.

1.2.1.14 Surrealismo Abstracto Pintura Surrealista Abstracta

Es una variante estilística de la pintura surrealista. La encontramos en Alemania, Francia, EE.UU., Holanda y España, surgiendo hacia 1920.

CARACTERÍSTICAS

Abandono de la figuración.

Expresión de vacío espacial.

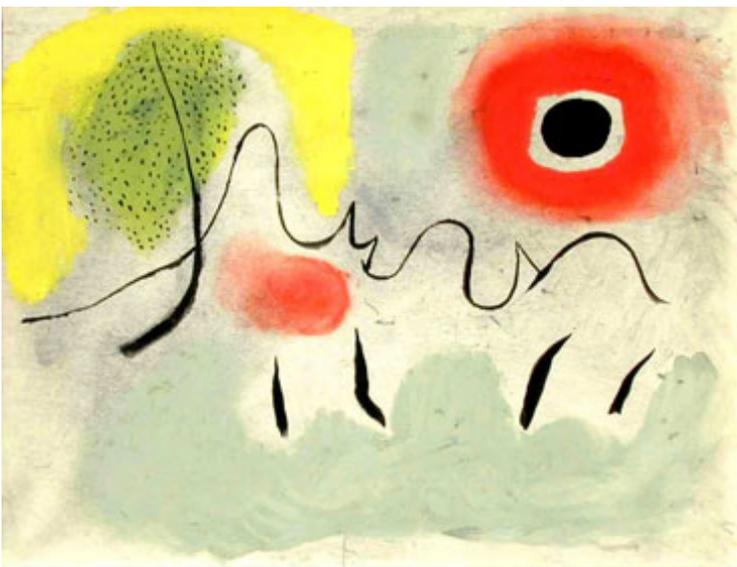
Representación de elementos orgánicos reducidos a formas mínimas y de apariciones prenacientes.

Representación de elementos confusos y ambiguos.

Utilización de signos y trazos realizados con gestos dejados fluir plasmando el recorrido indicado por el inconsciente (automatismo surrealista utilizado por Masson y que influirá en los pintores del expresionismo abstracto).

Se valora ante todo lo textual con un carácter informal.

Libertad cromática, desde colores matizados a colores primarios (Miró).



1.2.2 SEGUNDAS VANGUARDIAS ARTISTICAS (DESDE LOS AÑOS CUARENTA HASTA MEDIADOS DE LOS AÑOS SETENTA)

Esta etapa del arte contemporáneo es la más productiva y rica en cuanto a conceptos se refiere, como se ha visto anteriormente, los postulados de cada tendencia son cada vez más difíciles y distintos, aunque en todos ellos hay una mezcla de rebeldía y pasión por la negación de su predecesor. El arte después de la Segunda Guerra Mundial comienza a ser un tanto difícil en cuanto a su concepto y su concepción; se destina únicamente a una porción de la elite intelectual, por lo cual su comprensión y su aceptación por los demás rubros sociales no proclama mucha aceptación. De aquí que muchas tendencias como el minimalismo, y en especial, el expresionismo abstracto, no tengan una fácil entrada a los espacios públicos de la sociedad media. Este hecho se ve reivindicado únicamente con el pop art y el hiperrealismo, con los que se devuelve al público de las masas el gusto por el arte visual.

1.2.2.1 Abstracción Signico-Lírica o Machismo Pintura Tachista o Signico-Lírica

Tendencia fundamental de la "pintura informal" que se desarrolla en Europa occidental hacia 1944.

El término "tachismo" fue utilizado hacia 1950 por el crítico francés Michel Seuphor para designar la pintura gestual del francés Michaux (también se ha utilizado como sinónimo de expresionismo abstracto).

CARACTERÍSTICAS

- Pintura abstracta no geométrica ni constructivista.
- Carácter gestual-informal marcadamente expresivo.
- En cierta medida evoca la realidad, pero atenuada por la expresión de la línea y el color (carácter lírico).
- Utilización de signos abstractos o arabescos hallados libremente que recuerdan caligrafías o pinturas orientales (Hartung).
- Empleo de manchas o borrones (taches) creados espontáneamente (Mathieu).
- Libertad de esquemas.
- En general, color limitado, casi acromático.
- Realización impulsiva, totalmente espontánea.
- Ausencia de planificación reflexiva previa.

INFLUENCIAS

La armonía de formas rítmicas de Kandinsky (abstracción lírica) y la pintura gestual espontánea del automatismo surrealista.



1.2.2.2 Art Brut Arte Espontáneo

“Art springing from pure invention and in no way based as a cultural art constantly is, an chamaleon or parrot-like roceses”¹

Jean Dubuffet

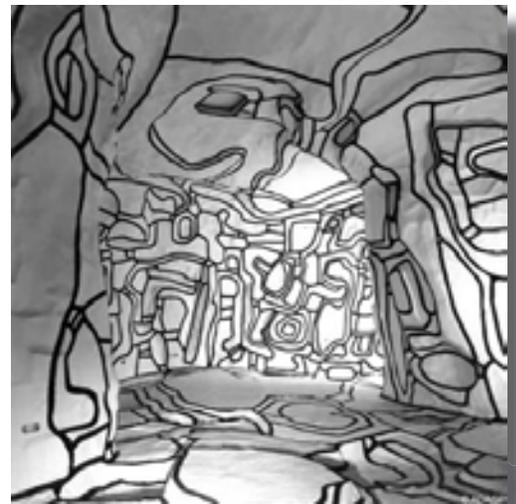
Surge en Francia a mediados de los años cuarenta de la mano de Jean Dubuffet. Está dentro del informalismo, pudiendo clasificarse como una fusión de estética neofigurativa y de pintura matérica. Dubuffet definió el “art brut” como: “Toda clase de producciones que presentan un carácter espontáneo y fuertemente imaginativo”. En junio de 1948, Dubuffet crea la “Compañía del art brut”, para fomentar y dar a conocer las obras de su colección iniciada en 1947, a raíz de la apertura de su “Hogar del art brut” en los bajos de la galería René Drouin en París. A partir de 1964 la compañía publicó los “Cuadernos del art brut” que presentó la obra original de artistas de esta tendencia. En 1971, Dbuffet legó a la ciudad de Lausanne su colección compuesta por más de cinco mil obras de doscientos autores diferentes.

CARACTERÍSTICAS

- Rechazo de lo bello.
- Carácter tosco, espontáneo, grotesco e irreflexivo, cercano a lo inconsciente.
- Creaciones que reflejan el mundo interior del artista.
- Rechazo de los planteamientos tradicionales del arte (coherencia, organización, homogeneidad, entre otras)
- Expresión de miseria y deformación.
- Gran libertad de trazo y cromática (al principio predominio de colores terrosos, después colores más claros y variados).
- Utilización de materiales muy diversos mezclados con la pintura (alquitrán, arena, cemento, hojas, alas de mariposa, trozos de madera, etc.).
- Creación de efectos matéricos muy expresivos.
- Temas únicos desarrollados durante largas temporadas (cabezas, figuras, vacas, paisajes urbanos).

INFLUENCIAS

- Inspiración en las creaciones plásticas de los niños, enfermos mentales y gente marginada.
- También influencia de Jean Fautrier, del dadaísmo y de Paul Klee.



¹ Dempsey, Amy, *Movimientos, estilos y escuelas*, 178

“Arte que brota de la invencion pura y de ninguna manera basado como un constante arte cultural, un camaleon o loro-como roceses”

1.2.2.3 Arte Conceptual Pintura Conceptual

El arte conceptual surge en EE.UU. hacia 1966. En el arte conceptual lo que importa es la reflexión sobre la obra (el concepto) y el proceso creativo más que el objeto artístico y sus aspectos materiales, *"the basic precept of Conceptual Art is that ideas or concepts constitute the real work"*¹

El término de conceptual se debe al artista S. LeWitt, quien lo utilizó en su artículo "Paragraphs on Conceptual Art", publicado en Artforum en el verano de 1967.

Para presentar la idea de su obra los artistas conceptuales se sirvieron de métodos diversos: fotografías, videos, grabaciones, documentos escritos, entre otros. La representación pictórica es escasa en esta vanguardia.

Los artistas conceptuales mantienen un trasfondo social en la mayor cantidad de sus obras, esto por la gran proliferación de manifestaciones en contra de la guerra, las revoluciones sociales, las guerras civiles en europa, así como los avances tecnológicos.

CARACTERÍSTICAS

Visión de la pintura como objeto de pensamiento.

Propósito puesto no en representar la realidad, sino en prescribir un conjunto de significados, conceptos o intenciones que sean reconocidos por el intelecto.

Búsqueda de la simplicidad.

Combinación de lenguajes: especialmente el lenguaje escrito mezclado con el lenguaje de la representación pictórica.

Iconografía consistente en preguntas, ecuaciones, declaraciones o instrucciones absurdas.

Explotación máxima del potencial pictórico como canal de información.

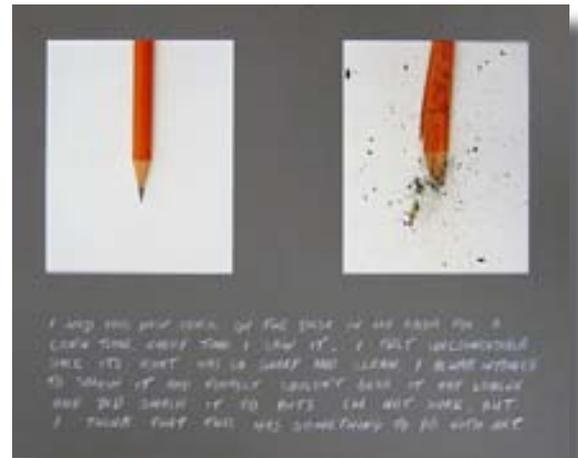
Mezcla de materiales y técnicas (collage, plantillas).

INFLUENCIAS

De Marcel Duchamp (1887-1968), cuyos ready-mades abrieron una nueva forma conceptual de arte.

De Ad Reinhardt (1913-1967) y su consideración de la obra de arte como un hecho tautológico, en el que la validez del arte depende sólo de él mismo.

De la filosofía analítica, según la cual el concepto es todo aquello sobre lo que puede formularse proposiciones (niveles del pensamiento que, al margen de cualquier dato captado perceptivamente, reduce todo conocimiento al lenguaje).



¹ Dempsey, Amy, *Movimientos, estilos y escuelas*, 240

"el precepto básico del Arte Conceptual enuncia que las ideas o el concepto constituyen el verdadero trabajo artistico"

1.2.2.4 Expresionismo Abstracto o Action Painting Abstracción Pictórica

El expresionismo abstracto surge en EE. UU. a principios de los años cuarenta y adquiere su máximo desarrollo a comienzos de los años cincuenta.

La formación de este movimiento no habría sido posible sin la aportación de los surrealistas. Al comienzo de la segunda guerra mundial, la casi totalidad del movimiento surrealista se exilio en Nueva York. Estos pintores tuvieron como sede de sus actividades artísticas la galería neoyorkina "Art of This Century". Esta galería fue abierta en 1942 por la coleccionista Peggy Guggenheim (que entonces estaba casada con Ernts) para que los artistas exiliados tuvieran un centro donde mostrar su obra. Esta presencia de artistas europeos de vanguardia ejerció una gran influencia entre los pintores norteamericanos, especialmente entre los jóvenes artistas neoyorquinos, muchos de los cuales expondrían con el tiempo en la galería de Peggy Guggenheim (Pollock llegó a ser la estrella de esta galería).

*"La teoría y práctica surrealistas liberó a esos artistas de los moralismos y dogmatismos artísticos imperantes en Norteamérica, y les hizo descubrir la estimulante libertad de la creación espontánea. Emerge así la vigorosa escuela de Nueva York, caracterizada por una pintura "subjetiva" de gran libertad expresiva, que si bien al principio contiene elementos figurativos (fase mítica), acabará por prescindir totalmente de ellos (fase gestual)."*¹

El término de "expresionismo abstracto" se debe al crítico de arte del "The New Yorker", Robert Coates. Pero debido a las distintas concepciones expresivo-plásticas que conforman este movimiento, en el año 1952 el crítico Harold Rosenberg utiliza el término de "action painting" (pintura de acción) para definir mejor el enfoque común de la mayoría estos artistas, la importancia dada al proceso o acto de pintar por encima del contenido. Otras denominaciones que también recibe este movimiento son las de "abstracción pictórica" (painterly-abstract) y la de "nueva pintura americana" (new american painting), ambas debidas al crítico Clement Greenberg.

*"Like the expressionist, they felt that the true subject of art was man's inner emotions, his turmoil, and to this end they exploited the fundamental aspects of the painting process - gesture, colour, form, texture - for their expressive and symbolic potential"*²

CARACTERÍSTICAS

- Ausencia de toda relación con lo objetivo.
- Rechazo de todo convencionalismo estético.



¹ Gallego García, Raquel, *Historia del arte*, 615

² Dempsey, Amy, *Movimientos, estilos y escuelas*, 156

"como los expresionistas, ellos pensaban que el punto de arte eran las emociones profundas del hombre, sus problemas, y al fin la explotación fundamental del arte por el proceso de pintar: el gesto, color, forma, textura. Todo para mostrar su expresivo y simbólico potencial"

Expresión libre y subjetiva del inconsciente.

Ejecución totalmente espontánea.

Valoración de lo accidental y explotación del azar como recurso operativo.

Intensidad de propósito: lo que importa es el proceso o acto de pintar más que el contenido.

Predominio del trazo gestual en expresiones de gran virulencia y dinamismo.

Empleo de manchas y líneas con ritmo.

FASES:

En este movimiento es posible diferenciar dos fases: la llamada fase "mítica" o de formación del movimiento (influenciada por el surrealismo), que abarca desde principios de los cuarenta hasta después de la segunda guerra mundial, y la fase gestual, a partir de 1947 (año en el que Pollock realiza sus primeras pinturas de goteo), en la que el movimiento queda plenamente configurado.

Fase mítica:

Imaginería extraída del subconsciente: de los mitos y símbolos que conforman los arquetipos universales de la experiencia humana y que se encuentran en el inconsciente individual. Estilo abstracto biomórfico: composiciones con formas que semejan estructuras de plantas y animales, formas protozoicas o amiboideas creadas espontáneamente; así como garabatos y símbolos primitivos o cósmicos: círculos, discos, etc. Contenido surreal, simbólico y sexual. Ausencia de profundidad y tridimensionalidad. Predominio de la armonía tonal.

Fase gestual:

Abandono del lenguaje figurativo . Utilización de nuevos métodos de ejecución: pintura de goteo (dripping). Expresión del estado psíquico del artista en el momento de realizar la pintura. Utilización de telas de grandes dimensiones. Gran libertad en el color, toda la superficie del lienzo cubierta uniformemente mediante una maraña de líneas y cordones de pintura chorreada o goteada que transmiten la sensación de extenderse indefinidamente más allá de los bordes del cuadro (Pollock).

Composiciones de campo de color (colour field): Grandes superficies planas combinadas de color sin elementos sígnicos ni gestuales, creando atmósferas y gran sensación de espacio.

Composiciones gestuales: Marañas ondulantes y rítmicas de trazos, empastes, manchas y chorreos sobre fondos dominantes.

Composiciones sígnicas: A base de grandes pinceladas o brochazos superpuestos monócromos sobre fondo blanco, que recuerdan caligrafías orientales.



1.2.2.5 Hiperrealismo Pintura Hiperrealista

"I want to deal with the image it (the camera) has recorded which is... two dimensional, and loaded with surface detail"¹

Chuck Close, 1970

Surge en EE.UU. hacia 1965 como reacción contra la ausencia de contenido de la abstracción del "action painting" y del arte conceptual. La primera exposición que dio a conocer esta tendencia fue "The Photographic Images", celebrada en el Museo Guggenheim de Nueva York en 1966. Adquiere un gran desarrollo durante la década de los setenta a raíz de su difusión en la Documenta 5 de Kassel, en 1972.

El hiperrealismo no es precisamente un movimiento o vanguardia, es más una particular forma de pintar que mantuvo cierto grupo de artistas.

CARACTERÍSTICAS

Aproximación nueva y radical al mundo real.

Carácter distanciado y frío.

Afirmación de la realidad mediante su plasmación tal como la vería una cámara fotográfica, de aquí que a esta tendencia también se la denomine fotorrealismo.

Empleo de la cámara y la fotografía para obtener información y como elemento (modelo) a partir del cual se construye el cuadro (el pintor hiperrealista no se enfrenta directamente con la realidad).

Utilización de perspectivas típicas de la fotografía con objetivos angulares.

Empleo de medios mecánicos (proyección o retícula) para transferir las imágenes fotográficas al lienzo.

Color realista.

Iconografía preferentemente relacionada con la sociedad de consumo: automóviles, escaparates, cromados, rótulos de comercios, gasolineras, etc.

Generalmente, plasmación ampliada (tamaño mayor que el natural) de detalles de objetos, personas y ambientes con gran detallismo (los cuadros de Chuck Close parecen fotografías ampliadas).



INFLUENCIAS

La iconografía del pop-art.

¹ Dempsey, Amy, *Movimientos, estilos y escuelas*, 251

"Quiero hacer frente a la imagen que ha registrado lo que es ... una superficie bidimensional, y cargada con detalle"

1.2.2.6 Minimalismo

Pintura Minimal o Minimalista

Surge en EE.UU. a mediados de los años sesenta y tiene su máximo desarrollo durante los setenta. El término "minimal" es utilizado por primera vez por el filósofo Richard Wolheim en 1965, para referirse a las pinturas de Ad Reinhardt y otros objetos de muy bajo contenido artístico como los ready-made de Duchamp. El término acabó por referirse casi exclusivamente a los objetos tridimensionales desarrollados por determinados escultores reduccionistas norteamericanos, cuyo progreso eclipsó a las manifestaciones pictóricas.

La pintura "minimal" también se conoce como pintura del silencio, pues se aparta del mundo material y del "ruido" de formas y objetos de la sociedad de consumo (especialmente las obras de artistas como Ryman, Martin y Marden por su vacío sustancial de intención metafísica).

*"Minimalist artists paid notable attention to the work of the Russian Constructivists and Suprematists, especially to those whose work tended towards single-mined abstraction. Suprematist Kasimir Malevich's Black Square was an important indicator of a new mode of art that was intentionally non-utilitarian and non-representational."*¹

CARACTERÍSTICAS

Ausencia de contenido formal o de estructuras relacionales.

Abstracción total: las obras operan sólo en términos de color, superficie y formato.

Máxima sencillez.

Cualidad casi inmaterial.

Superficies enfáticas monocromáticas, generalmente pintura blanca sobre fondo blanco (Ryman) o de otros colores (Olitski) apenas modificadas con líneas y puntos casi imperceptibles (Martin), por marcas cerca del borde (Olitski), o por pincelazos (Ryman).

Utilización directa de los materiales que son mínimamente manipulados.

Empleo de distintos materiales a fin de explotar la interacción de sus características físicas.

Creación de contrastes como brillante-mate, suave-áspero, opaco-transparente, y grueso-fino (Ryman).

Aplicación de la pintura empastada con efectos de jaspeado (Olitsky) o a base de gruesas pinceladas paralelas (Ryman), a fin de acentuar el carácter literal.

Generalmente, telas de gran formato sin marco.

En general, predominio de formatos y colores neutros.

INFLUENCIAS

Del constructivismo y sobre todo el planteamiento reductor de las últimas pinturas de campo de color de Ad Reinhardt. Este artista, durante los últimos seis años de su vida, realizó una serie de pinturas, todas del mismo formato (un metro cincuenta de superficie), que contenían una simple imagen en forma de cruz pintada en un tono muy oscuro apenas diferenciable del resto de la superficie del cuadro. Estas obras a primera vista parecían extensiones uniformes de pintura negra. Pero después de estar mirándolas durante un tiempo, el ojo se acomoda a las diferencias de tono y la imagen de la cruz se ve perfectamente.



¹ Dempsey, Amy, *Movimientos, estilos y escuelas*, 236

"los artistas Minimalistas mostraron notable atención a la labor de los constructivistas rusos y Suprematistas, especialmente a aquellos cuyo trabajo tiende hacia el singlew-minadas abstracción. El "cuadrado negro" del suprematista Kasimir Malevich es un importante indicador de una nueva forma de arte que fue intencionalmente no utilitarian y de no representación"

1.2.2.7 Op Art (Arte Óptico)

*"To experience the presence of a work of art is more important than to understand it"*¹

Victor Vasarely

Surge en EE.UU. hacia 1958. La primera exposición oficial tiene lugar en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1965 y se tituló "The Responsive Eye" (El ojo sensible). Ese mismo año, Vasarely, cuyos experimentos ópticos se remontan al año 1932, recibió el primer premio de la Bienal de São Paulo. En Europa, el op-art surgió a mediados de los años sesenta como un movimiento denominado nueva tendencia en el que se engloban varios grupos diferentes de artistas.

El op-art tubo una gran aceptación popular, aunque muchos críticos lo calificaron como poco inteligente. Muchos de los diseños de las obras "op" fueron explotados con fines comerciales por la industria de la moda, de los tejidos y de la publicidad. Esta saturación del diseño "op" contribuyó a la banalización y rápido envejecimiento de este estilo artístico.

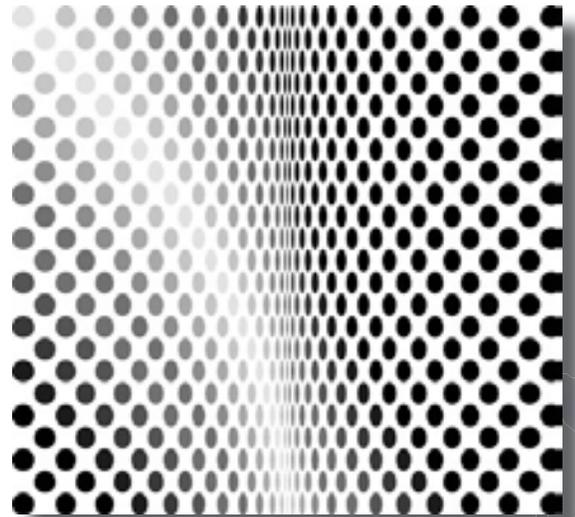
*"the Responsive Eye dressed in Op Art - inspired clothing - and the new style spread to fashion, interiors and graphics. As with Pop, this instant popularity did not endear it to the critics..."*²

CARACTERÍSTICAS

- Ausencia de figuración o de referencias subjetivas de carácter emocional.
- Creación de efectos visuales (vibración, parpadeo, movimiento aparente, muaré) mediante tramados, líneas sinuosas paralelas, contrastes bi o policromáticos, cambios de tamaño, inversiones de figura y fondo, seriaciones, repetición y multiplicación de estructuras, combinaciones de formas y figuras ambiguas .
- Diseños de formas geométrico-cromáticas simples, lineales o de masa en combinaciones complejas.
- Composiciones estructuradas mediante espacios geoméricamente ordenados de diferente tamaño o mediante módulos repetitivos y en variación.
- Participación del observador: en muchos casos el observador necesita moverse delante de la obra para apreciar toda la gama de efectos ópticos.
- Ejecución de trazos definidos delineados con precisión.
- Colores planos de contornos netos (hard edge).
- Empleo frecuente de pintura acrílica para conseguir colores impecablemente lisos y uniformes.

INFLUENCIAS

De los presupuestos científicos de la fisiología y psicología de la percepción, del suprematismo, del constructivismo, del movimiento De Stijl, y de la Bauhaus.



¹ Dempsey, Amy, *Movimientos, estilos y escuelas*, 230

"experimentar la presencia de una pieza artística es mas importante que entenderla"

² Op, cit. 230

"la muestra "the responsive eye" vestida de Op Art - inspirado ropa - y el nuevo estilo se extendió a la moda, interiores y gráficos. Al igual que ocurre con el Pop, este instante de popularidad no terminó a los críticos"

1.2.2.8 Pintura matérica

La pintura matérica es una tendencia del informalismo que se desarrolla en Europa hacia finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta. Surge en Francia de la mano de Fautrier y de Dubuffet.

Fautrier expuso por primera vez en 1945 en la galería Drouin de París donde llamó mucho la atención la textura de sus cuadros. Por otra parte, Dubuffet denominó su pintura espontánea como "art brut" (arte tosco, bruto) por parecer hecha por niños, locos o aficionados. Una variante de la pintura matérica es el espacialismo de Fontana.

CARACTERÍSTICAS

Gran preocupación por el aspecto físico y técnico.

Creación de efectos matéricos y de forma muy expresivos, mediante estratificación de colores mezclados con materias diversas como arena, serrín, yeso, vidrios rotos, etc..

Inserción en la pintura de arpilleras, maderas, harapos, chatarra, etc. (Burri, Millares).

Utilización de técnicas destructivas: perforaciones, cortes, acuchillados y desgarró del lienzo y de las arpilleras (Burri, Millares, Fontana).

Planteamiento cromático muy diverso: desde tonos suaves y evanescentes (ocres, rosas, verdes y azules pastel) de Fautrier, hasta colores planos y fondos monócromos de Fontana, pasando por los colores sangrientos y dramáticos de Burri y Millares.

La obra se organiza con oposiciones de materia y no materia.

Ausencia de perspectiva y de forma.

Creación de efectos espaciales mediante la discontinuidad material del lienzo (espacialismo).

1.2.2.9 Pop Art (Arte Popular)

Pintura Pop

Surge en EE.UU. e Inglaterra hacia 1955 y se convierte en el estilo característico de los años sesenta.

El término de "pop art" (abreviación de "popular art") fue utilizado por primera vez en 1954 por el crítico Lawrence Alloway para denominar al arte popular que estaba creando la publicidad, el diseño industrial, el cartelismo y las revistas ilustradas "*but the new interest in popular culture, and the attempt to make art out of it, was feature of the Independent Group in London from the early of 1950s*"¹. La vanguardia se inspira en este arte popular de la sociedad de consumo para crear obras figurativas con una temática absolutamente directa que las haga accesibles al público en general. Surge como reacción contra el expresionismo abstracto tan alejado de la realidad y de la comprensión del público.

Los inicios del pop, especialmente el pop norteamericano representado por Rauschenberg y Johns, también se conoce como "neodadaísmo", por estar muy influenciados por las obras de Duchamp y Schwitters. "*They were particularly fascinated by advertising and graphic and product design, and wanted to make art and architecture that had similar popular appeal*"². En Europa, una tendencia relacionada con el pop norteamericano recibe el nombre de "nouveau réalisme" (nuevo realismo).

CARACTERÍSTICAS



¹ Dempsey, Amy, *Movimientos, estilos y escuelas*, 217

"pero los nuevos intereses en la cultura popular, y los intentos de fabricar arte fuera de este, es característica del grupo independiente en Londres de principios de los años 1950"

² Op, cit 217

"Ellos estuvieron particularmente fascinados por las señalizaciones y el diseño gráfico y de producto, y buscaron crear arte y arquitectura que mantuviera una apelación popular similar"

Rechazo del expresionismo abstracto e intento de volver a poner el arte en contacto con el mundo y la realidad objetual.

Lenguaje figurativo y realista referido a las costumbres, ideas y apariencias del mundo contemporáneo.

Temática extraída del medio ambiente urbano de las grandes ciudades, de sus aspectos sociales y culturales: comics, revistas, periodicos sensacionalistas, fotografías, anuncios publicitarios, cine, radio, televisión, música, espectáculos populares, elementos de la sociedad de consumo y del bienestar (alimentos enlatados, neveras, coches, autopistas, gasolineras, etc.).

Ausencia de planteamiento crítico: los temas son concebidos como simples "motivos" que justifican el hecho de la pintura.

Tratamiento pictórico de forma no tradicional: aunque el lenguaje es figurativo y representa objetos reales, no se concentra exclusivamente en sus cualidades formales, sino que combina éstas con sus cualidades abstractas intrínsecas gracias al empleo de imágenes familiares y fácilmente reconocibles.

Representación de carácter inexpresivo, preferentemente frontal o repetitiva.

Preferencia por las referencias al "status" social, la fama, la violencia y los desastres (Warhol), la sexualidad y el erotismo (Wesselmann, Ramos), los signos de la tecnología industrial y la sociedad de consumo (Ruscha, Hamilton).

Iconografía estilizante, principalmente formas planas y volumen esquemático.

Colores puros, brillantes y fluorescentes, inspirados en los empleados en la industria y los objetos de consumo.

*"As Pop Art had been inspired by commercial design and popular culture, so it fed back into commercial design, advertising, product, fashion and interior design"*¹



INFLUENCIAS

Del dadaísmo (de los ready-made de Duchamp y de los collages de Schwitters) y de la subcultura popular y de masas, de la propaganda gráfica y de la sociedad de consumo.

1.2.2.10 Realismo Figurativo

¹ *Op, cit. 220*

"Así como el Pop Art se había inspirado en el diseño comercial y la cultura popular, por lo que alimenta de nuevo en el diseño comercial, publicidad, productos, moda y diseño de interiores"

Tendencia del realismo fotográfico o hiperrealismo que, a partir de éste, se desarrolla en oposición al mismo.

CARACTERÍSTICAS

Utilización de la fotografía como medio auxiliar o de inspiración del tema (fotografías realizadas por el propio artista o reproducciones fotográficas de revistas, libros, catálogos, etc.).

La realidad inmediata, las personas y los objetos en sí mismos se convierten en tema sin que sean extraídos totalmente de un modelo fotográfico.

La fotografía se emplea para un elemento puntual o un detalle que se integra en la composición formal y cromática de acuerdo a un criterio autónomo del cuadro.

Tendencia a la estilización de los objetos.

Perfiles angulosos y recortados.

Iluminación cristalina, sin atmósfera.

Colorido impersonal, ocasionalmente aplicado a pistola o aerógrafo en los fondos.



1.2.5 Posmodernidad (desde mediados de los años setenta hasta finales de siglo)

Las tendencias de final de siglo luchan contra todo lo expuesto anteriormente por sus contemporáneos, y revolucionar el arte debatiendo los postulados que se frecuentaron años atrás. Esta revolución de dará difícilmente, ya que por si solo, todo el siglo XX es una constante revolución de tendencias, ismos y postulados que terminan en no mas de 10 años. Todos ellos tienen ideas frescas y rebuscadas, ya sea de la naturaleza, de la sociedad, de los avances tecnológicos y científicos, y por sobre todo, de la confrontación social que se vuelve primacía en los países del primer mundo. Sin embargo, los autores, buscan una nueva autoridad para hacerse escuchar por sobre todos los demás, las clases sociales dejan de ser una barrera para la producción del nuevo arte, y cualquiera con sentimientos y emociones sustentadas en proyectos innovadores podrá hacerse acreedor al título de artista, claro esta, que no cualquiera tendrá la virtud de ser llamado artista por el demás resto de la sociedad.

Esta lucha de géneros y ápices no tuvo fin en el siglo XX y se sigue repitiendo en nuestros días, sin dejar de ser arte, sin dejar detrás el sustento de una sociedad con alientos a la sobre vivencia.

1.2.5.1 Figuración graffiti

Surge en EE.UU. hacia 1976. Este movimiento tiene su raíz en la cultura callejera de Nueva York, en su arte marginal que tiene expresión en las pintadas de los trenes del metro neoyorkino y en las paredes de los edificios de Manhattan. Gordon Matta-Clark fue quien primero se dio cuenta del potencial artístico de estas manifestaciones plásticas callejeras y realizó fotografías de las mismas que mostró en varias exposiciones. Pronto los círculos artísticos de Nueva York se fijan en estos artistas callejeros y promueven sus obras pictóricas en las galerías de arte.

De entre los artistas callejeros que se integraron a la actividad artística establecida destaca Basquiat. Este artista firmaba sus graffitis

en el metro de Nueva York con el nombre de "Samo". Basquiat realizó en 1982 su primera exposición en la galería "Fun" de la Lower Eastside de Manhattan.

No todos los artistas de este movimiento son auténticos artistas de graffitis como Basquiat, sino que han aprendido su profesión en una escuela de arte. Este es el caso de artistas como Scharf y Haring, entre otros.

El movimiento del graffiti tuvo su máximo esplendor a comienzos de los años ochenta, momento en el que se hacen las obras más agresivas. Pero en cuanto los artistas provenientes de las calles convierten su actividad en algo rutinario y otros con preparación artística se incorporan a la "moda" del graffiti, las obras resultan triviales, carentes de toda importancia.

Esta corriente, junto con el movimiento del "pattern & decoration" y la denominada bad painting, introduce planteamientos nuevos en la pintura figurativa expresiva norteamericana ("nueva imagen") y europea (neoexpresionismo y transvanguardia). En Europa, una tendencia que puede considerarse equivalente a la del graffiti es la llamada "figuración libre"

CARACTERÍSTICAS

Actitud ruda, agria, crítica y a veces humorística sobre el arte y/o la sociedad.

Reflexión y revisión de planteamientos plásticos anteriores.

Temática variada, generalmente irónica, a veces banal, pero con referencias casi constantes a la pintura moderna o de épocas anteriores, para conjugar una nueva visión del mundo y de la sociedad.

Carácter heterogéneo: mezcla de figuras, manchas, palabras y técnicas distintas en una misma obra.

Iconografía variada: figuras de personas, animales o antropomórficas, criptogramas, figuras geométricas (círculos, cruces, pirámides, etc.), imágenes de cómic, garabatos espontáneos, etc.

Estructuración compositiva frecuentemente compartimentada por zonas. Composiciones creando ritmos en las que se encadenan símbolos, inscripciones y elementos metafóricos (Basquiat).

Composiciones de motivos multicolores de carácter alegre del arte renacentista y surrealista combinados con objetos de los comics y los medios de comunicación (Scharf).

Utilización de soportes poco usuales y de desecho: planchas de metal, puertas viejas de automovil, piezas de tejido, fieltro, etc. (Basquiat, Schnabel).

INFLUENCIAS

De la pintura callejera (graffitis), de la tradición popular, de culturas primitivas, de pintores modernos (Matisse, Léger, Miró, Stella, etc.), del arte de épocas pasadas, del pop-art, del surrealismo (de postsurrealista pop ha sido calificado Scharf), de la iconografía del comic, del cine, de la televisión, de los anuncios publicitarios (Quinones) y de los dibujos animados.

1.2.5.2 Figuración Libre



Surge en Francia a finales de los años setenta. Coincide con el retorno generalizado a la figuración y con el resurgimiento de la “ejecución pictórica” que se produce en Europa y EE.UU. y que puede ser entendido como una reacción a la deshumanización del minimalismo y del arte conceptual. Esta búsqueda de la identidad perdida se manifiesta en corrientes tan heterogéneas como el neoexpresionismo alemán, la transvanguardia italiana, y la “nueva imagen” norteamericana. A este movimiento también se le considera una vertiente del neo-expresionismo.

La llamada figuración libre se dio a conocer en 1981 en una exposición celebrada en el apartamento privado del crítico de arte Bernard Lamarche-Vadel. Esta exposición mostró las obras de un grupo heterogéneo de jóvenes pintores franceses (Combas, Di Rosa, Alberola, Blais, Blanchard, Boisrond, Maurice y Viollet) que, con una ideología populista y anticultural, reivindicaban la total libertad y espontaneidad de la expresión.

CARACTERÍSTICAS

Figuración de carácter irónico y sarcástico que hace suyo el lenguaje de las tiras cómicas.

Exaltación y recuperación de lo marginal e instintivo.

Iconografía de gran complejidad con un estilo espontáneo, rápido y voluntariamente simple.

Mezcla de elementos provenientes de campos diversos: el mundo del comic, de los dibujos animados, del cine, etc.

Combinación heterogénea de materiales y técnicas: telas, superficies metálicas, pintura acrílica, óleo, esmaltes, etc.

Composiciones abigarradas y de gran formato.

Colores planos e intensos.

INFLUENCIAS

De la figuración narrativa de los años sesenta y de la cultura de masas: la publicidad, el mundo del comic, de los dibujos animados, del cine, etc.



1.2.5.3 Neoexpresionismo / “Los Nuevos Salvajes” Pintura Neoexpresionista

Surge en Alemania a mediados de los años setenta y alcanza su máximo desarrollo en los años ochenta. El término “Die Neue Wilden” (los nuevos salvajes) fue utilizado por el director del museo de Aquisgran, Wolfgang Becker, para referirse a un grupo de pintores (entre ellos los alemanes Baselitz, Penck, Kiefer y Lüpertz) que estaban haciendo una obra figurativa con semejanzas formales con la pintura expresionista alemana de principios de siglo.

Por lo que supone de vanguardista, los “nuevos salvajes” representan en el arte de los ochenta lo que en su momento representó Der Blaue Reiter o Die Brücke, aunque con grandes diferencias. La principal es que el neo expresionismo no es un movimiento colectivo homogéneo, sino una serie de personalidades con planteamientos estéticos propios que encuentran su inspiración en artistas del pasado, no sólo del expresionismo, sino también de otros estilos y movimientos, incluso contradictorios.

Este carácter heterogéneo no es exclusivo del neoexpresionismo alemán, sino de muchos de los planteamientos artísticos nacionales desarrollados en Europa. Entre ellos destaca la transvanguardia italiana y la figuración libre francesa.

El desarrollo del neoexpresionismo alemán está representado por dos generaciones con planteamientos algo diferentes. La primera generación está formada por artistas nacidos durante la segunda guerra mundial, entre los que se encuentran los considerados como padres del movimiento. La segunda generación, casi toda ella nacida en los años cincuenta, es más radical y está formada por la llamada "Heftige Malerei" y por el grupo de la "Mülheimer Freiheit" (Libertad de Mülheim) que practican una pintura basada en una estética de lo feo y de la destrucción

CARACTERÍSTICAS

*"Neo-expressionist work is characterized by technical and thematic features. The handling of materials tends to be tactile, sensuous or raw, and vibrantly expressive of emotions. Subjects frequently display a deep involvement with the past, either collective history or personal memory, explored through allegory and symbolism"*¹

Juxtaposición de elementos figurativos y abstractos: generalmente fondos a base de manchas o franjas de color sobre los que se disponen figuras contrastantes.

Figuración (generalmente no imitativa) a base de formas esquemáticas de carácter emocional y expresivo.

Representación de objetos de modo intuitivo y sin atender a su perspectiva dentro del conjunto de la obra.

Ejecución de trazos amplios.

*"..large part of German Neo-Expressionist work of the 1980's explicitly confronts the problematic period of Germany's post-World War II history, when, for much of the time, it was a divided nation."*²

Preferencia por el óleo, aunque es frecuente la combinación con otras técnicas (acrílicos, pinturas industriales, temple, acuarela, fresco).

Preferencia por la pintura empastada, que puede ser mezclada con otros materiales (paja, arena, yeso, etc.)

Temática amplia (mitologías individuales o de la cultura nacional, símbolos del poder, figuras heroicas, temas bélicos, dramáticos y satíricos, etc.) con predominio de la figura humana.



INFLUENCIAS

De movimientos figurativo-expresivos de principios de siglo (simbolismo nórdico, expresionismo, fauvismo, nueva objetividad), del arte del pasado, de la cultura clásica y moderna, y de la tradición y cultura popular.

¹ Dempsey, Amy, *Movimientos, estilos y escuelas*, 279

"EL trabajo de los Neo-expresionistas se caracteriza por la técnica y temáticas características. La manipulación de los materiales tiende a ser táctil, sensual o en bruto, y con vibrante expresión de emociones. Los sujetos con frecuencia muestran una profunda participación con el pasado, ya sea colectiva o historia personal de memoria, exploraron a través de la alegoría y el simbolismo"

² *Op*, cit. 279

"..gran parte del trabajo de los neo-expresionistas alemanes de la década de los 80's explícitamente confrontan la problemática del periodo de la post-guerra alemana (WW2), cuando, por un largo periodo, esta fue una nación dividida"

1.2.5.4 Pattern & Decoration Pintura de Patrones y Decorativa

Surge en EE.UU. de la mano de M. Schapiro y R. Zakanitch. Estos artistas pretendían reivindicar lo decorativo en el arte y mostrar su desacuerdo con el rigor y la frialdad del minimalismo. El nuevo movimiento se da a conocer en 1975 en una exposición realizada en la Holly Solomon Gallery de Nueva York. Posteriormente, recibe su confirmación con la muestra realizada en el Museo de la American Foundation of the Arts de Miami. La corriente se consolida en 1979 con las exposiciones celebradas en el Institute of Contemporary Art de Filadelfia y en el Palais de Beaux Arts de Bruselas.

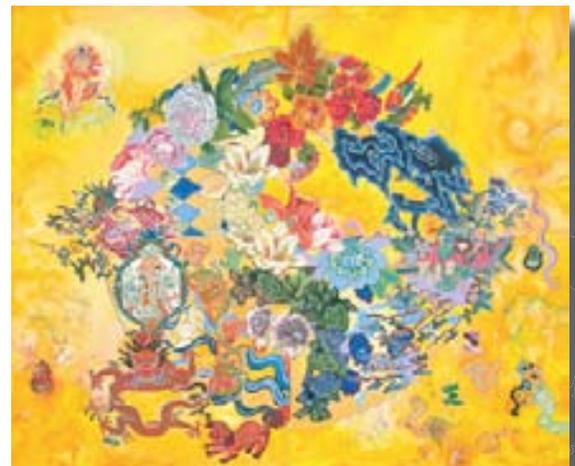
El movimiento del P & D, junto con la figuración gaffiti, introduce planteamientos nuevos en la corriente figurativo-expresiva norteamericana

CARACTERÍSTICAS

- Carácter ornamental.
- Ausencia de contenido o sujeción a una idea o planteamiento filosófico, conceptual o moral.
- Cientelismo o sujeción a los gustos de las élites.
- Estructuración basada en la repetición de un elemento o modelo (patrón, en parte ya confeccionado) al estilo de los papeles de pared y de los diseños textiles.
- Configuraciones heterogéneas: elementos figurativos que parecen flotar sobre fondos abstractos, elementos de carácter primitivo mezclados con elementos más modernos, etc.
- Subordinación del tema del cuadro al efecto visual.
- Concepción basada en la idea de "horror vacui": motivos y estructuras ornamentales ocupando la totalidad del espacio pictórico.
- Mezcla de técnicas y materiales: principalmente collage de telas estampadas y papeles pintados.
- Formas estilizadas y depuradas.
- Creación de efectos decorativos de tipo atmosférico.
- Integración de pintura y arquitectura (creación de ambientes o instalaciones).

INFLUENCIAS

De estéticas muy diversas, especialmente de culturas exóticas, del mundo oriental, islámico, indio, mexicano, africano, etc. También de culturas pasadas y del presente.



1.3 El Diseño y la Comunicación Visual

El diseño y la comunicación visual en México surge como carrera en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, y es ahí mismo donde se define al Diseño y la Comunicación Visual como *“la disciplina que estudia la aplicación de los procedimientos y el manejo de las técnicas para la producción y la investigación de los mensajes visuales.”*¹ Esta disciplina contempla los diversos caracteres que competen tanto al Diseño como a la Comunicación; en la que las teorías estéticas, de imagen y de diseño, permanece ligadas al proceso metodológico para la creación de *“soluciones de problemas de interacción humana que implican la transferencia de información, la vinculación directa a los procesos de intercambio de conocimiento mediante: estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos propios de los códigos del lenguaje visual”*²

Así pues, el Diseño y la Comunicación Visual es categóricamente un ápice donde las diferentes ramas de la información y comunicación audiovisual encuentran una liga inmediata con la estética que el diseño conlleva en su labor creativa.

1.3.1 Definición de Diseño

Del Renacimiento italiano, el disegno se denomina como *“la traza o delineación de un objeto o una figura”*³, el Dibujo; mientras que formalmente, se obtiene la definición real con la palabra designo que es más precisa. *“Corresponde claramente al industrialismo nacido en Inglaterra, a la cultura técnica, que es la nuestra nos guste o no.”*⁴

Así pues, el Diseño, como actividad creadora, corresponde a las necesidades de un grupo social y de un contexto que lo delimitan y lo clasifican. El diseño tiene como principal función la comunicación de un mensaje mediante los sentidos, en este caso, el sentido audiovisual, por medio del producto.

1.3.1.1 Orígenes del Diseño

El diseño como disciplina surge en los inicios de la Revolución Industrial cuando los artesanos moldeaban tipos para la producción en serie. Es ahí cuando la función del artesano cambió del significado, pues el artesano dejó de ocupar el importante puesto como mediador de la producción en serie de los medios impresos. El Diseño Gráfico ocupaba un lugar primigenio en el mercado de producción.

Antes de la producción en serie, el artesano —bien individual o colectivamente— controlaba todo el proceso de fabricación, desde la invención hasta la venta. Después de la Revolución Industrial, el diseñador pasó a ocupar, en el ciclo que va del fabricante al consumidor; un papel de creador distinto del de mero fabricante. Los nuevos procesos de manufactura y comercialización diferenciaron al inventor del productor y a éste del vendedor.

¹ http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic_diseno.htm.

² Op. Cit

³ Diccionario de la Real Academia Española

⁴ Joan Costa http://www.foroalfa.com/A.php/La_eterna_e_inutil_discusion/15

Wedgwood fue el primero en explotar la división del trabajo en la fabricación de bienes de consumo. Para diseñar sus productos empleó artistas como el escultor John Flaxman, el pintor George Stubbs e innumerables ceramistas italianos desconocidos, cada uno de los cuales intervenía en aspectos parciales, sin que ninguno de ellos se ocupase plenamente de todo el proceso de fabricación. *Pero, al ser el primero en introducir artistas en el proceso industrial, Wedgwood creó con ello una nueva figura: el diseñador.*¹

Lo tecnológico y lo masivo se configuraron como una de las características que en su momento le dieron definición y origen. Los diseños en general se dirigían hacia el embellecimiento de la vida diaria y de los objetos de uso cotidiano dentro del contexto de la industria, que con la reproducción en masa y los adelantos tecnológicos, comenzaron a generar cambios profundos en la concepción y sensibilidad artística, planteando nuevos cuestionamientos en torno al arte y el diseño, en principio como derivado de la industria y las artes.

Siempre que se diseña algo, o se hace, boceta y pinta, dibuja, garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. Y no hay que confundir los elementos visuales con los materiales de un medio, con la madera, el yeso, la pintura o la película plástica. Los elementos visuales, y del diseño constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento... Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis.²

1.3.2 Definición de comunicación visual

El Diseño comunica, y se ha dicho siempre que esa es una función primordial del Diseño: la buena comunicación del mensaje; luego entonces, se tiene a bien definir lo que se entiende como comunicación visual. Si uno recibe mensajes sensoriales todo el tiempo, también la comunicación visual será una serie de todos esos mensajes visuales, pues, todo lo que ven los ojos comunica, de ahí que la comunicación visual se entienda no como ente informativo, sino como una cualidad que contienen todos los elementos visuales que nos rodean.

Se entiende que la comunicación puede ser intencional o casual: "una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe, ya como mensaje científico o estético, o como otra cosa. En cambio una comunicación intencional debería ser recibida en el pleno significado querido en la intención del emiteente"³

A su vez, este proceso de comunicación intencional tiene, como todos los demás procesos, un soporte para la transmisión del mensaje, es decir, el medio que se utilizara para lograr que el receptor reciba de manera directa y adecuada el mensaje, dependerá que aquel conjunto de elementos que hacen visible dicho mensaje; estos elementos son la textura, la forma, la estructura, el modulo y el movimiento.

¹ Bayley, Stephen . *Guía Conran del Diseño*.

² Milko A. García Torres, *Elementos de la Comunicación Visual I*

³ Bruno Munari, *Diseño y Comunicación Visual*, P.p.79

Capítulo 2



Cabildo 5
Capítulo 2





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Capítulo 2 La música como medio de comunicación en México

La música ha tenido desde siglos atrás un impacto cultural sobresaliente en las clases sociales, como la arquitectura y la pintura; los músicos han servido como aliciente de motivación a los principales creadores artísticos de todos los tiempos. Así pues, la música ha mostrado a través del tiempo, ser un promotor cultural por defecto; y refiriéndose al siglo XX, es interesante notar como los estudios de música tienden a ser coartados por lo que es la producción en masa de lo que se puede citar como géneros musicales en serie, los cuales, a su vez, proveen de múltiples grupos musicales que bombardean a cada momento al público por medio de los diferentes mass media.

La música es un derivado de la cultura en que vivimos, y es también un promotor de la cultura, y como tal, participa en el proceso comunicativo. Es importante mencionar el término cultura en este capítulo, se puede entender como es que la música, y lo que refiere a los géneros musicales en México, se han influenciado por las composiciones auditivas que predominan en el resto del mundo, y es ahí donde situamos el medio de comunicación masiva como el promotor de esta culturización musical para las masas.

Los medios de comunicación, mas que promover cambios, lo que hacen es reforzar las opiniones ya existentes... se advierte que las personas que ejercen un liderazgo en la comunidad coinciden con los que se prestan a un mayor contacto con los medio, actuando como intermediarios en el proceso de circulación de los mensajes de aquellos, así pues, son los líderes de opinión quienes son capaces de conseguir la producción de cambios de actitud.

El medio de comunicación, sea la radio, la televisión o el Internet, tiene un impacto social muy grande sobre las masas, y crea intereses compartidos entre los grupos de recepción que aceptan a ese medio como transmisión de, en este caso, el género musical; y a su vez, serán los líderes de la comunidad quienes practiquen la segunda función comunicativa como transmisores de esta simpatía por determinado grupo o banda musical. Así, la música genera estereotipos, y en los medios audiovisuales propone estas modas, caracterizando a los intérpretes con determinados vestuarios y motivándolos a confiar su modelo de imagen en el auditorio espectador.

Los medios de comunicación basan su efectividad en el nivel de aceptación por la sociedad, la entrada de un producto comercial en las masas depende del impacto que sostenga dicho producto y la persistencia con que se mantiene en el mercado. Estos mismos se ayudan de la función estética. La estética del sonido se determina por dos factores fundamentales, la polifonía y el ritmo, entendidos como los principales elementos para generar una composición musical asequible al oído humano; en cuanto a la estructura del sonido es necesario mencionar la importancia de la armonía: "concebida como elemento importantísimo, pero no único, de expresividad, cuanto mas estrechamente vinculada con el ritmo, la melodía y la polifonía se presenta, mayor y mas fecundante es su proyección."² De esta manera entendemos que estos elementos preferentemente deben prevalecer en cualquier producción artística musical, sin embargo, en cuanto a música comercial se refiere, a pesar de que los tracks que invaden el mercado contienen una gran cantidad de ritmo, y un arreglo polifónico moderado, no podemos decir que sean estéticamente atractivos, puesto que la composición se basa en una pequeña variedad de instrumentos y algunos acordes en repetición. De acuerdo con el ensayo de Música y Sociedad de Adolfo Salazar, los géneros musicales que secundan la producción artística del siglo XIX carecen de la chispa y efectividad que prevalece en el gusto del escucha. Así mismo, la producción musical que encontramos en la actualidad sobrevalora los cánones estéticos, y de igual forma que el arte contemporáneo, adopta lo feo y los contravalores estéticos como estandarte en la composición musical.



¹ *Sociología de la Comunicación de Masas* p.p.15

² *Estética e Historia de la Música*, Joaquín Zamacois p.p.53

Siguiendo la clasificación de Raymond Polin, acerca de los contravalores estéticos, se tiene que, en cuanto a su composición, la música actual contiene en abundancia un carácter trivial puesto que se elabora (en su mayoría) con: "fáciles y comunes elementos de composición que mutilan todo aspecto novedoso o creativo de la obra, careciendo de valor estético"¹, deducido de la cantidad de acordes que componen un éxito en una estación de radio local, así mismo, lo amanerado está contenido en un sinnúmero de temas musicales, esto se deduce analizando la poca variedad de elementos que lo constituyen, cayendo en la constante repetición y generando "una copia o imitación en el desarrollo artístico que impide toda creación o uniformidad"², es inevitable la comparación entre los grupos musicales que existen en el mercado, y la generalización de los mismos como una pangea sonora.

Sin embargo, esto no determina que la fórmula utilizada por los productores de las casas discográficas tengan que cambiar los esquemas de estética musical en el mercado; no es novedad encontrar un disco de música clásica a un costo considerablemente bajo en una tienda de discos, comparado con un disco de un grupo de rock que mantenga sus éxitos en las listas de popularidad. Este hecho se justifica aceptando que la educación estética en México mantiene en su mayoría los contravalores estéticos como más sencillos de asimilar por el público adolescente.

La poca estética musical, aunado a los promotores de la música en México determinan el mensaje que el radio escucha asimilará, así mismo, promueven en los líderes de opinión esa reestructuración de los valores musicales, pretendiendo generar en el público adolescente una conducta liderada por contravalores estéticos; insistentemente utilizados durante la mayor parte del siglo XX por el arte contemporáneo; ergo, la comunicación musical de masas puede ser un reflejo del quehacer artístico contemporáneo.



SONY  BMG
MUSIC ENTERTAINMENT

2.1.1.2 La música como fenómeno social

El impacto que tiene la música en el entorno común de la población es comparable con algunas de las necesidades básicas del hombre como dormir o comer. Es difícil imaginar a una persona que en un día habitual no tenga contacto alguno con un tema musical, por diverso que este sea, pues los medios de comunicación masiva tienen en su haber, y como productor del proceso de mercado, el género musical como promotor de ideas, actitudes y emociones. El hombre, en su quehacer diario se expone a distintos medios de comunicación masiva, y estos a su vez utilizan el recurso musical directa o indirectamente en la transmisión del mensaje. Siendo como fondo musical de un spot publicitario, utilizando de manera retórica en la promoción de algún producto o usándolo directamente en un canal de transmisión de videos musicales, sin exceptuar a la radio, que maneja en sus distintas frecuencias tantos géneros musicales, como aficiones tenga el público receptor. En radio y televisión, el uso del gingle como refuerzo del slogan, permite una más pronta transmisión del mensaje al subconsciente del escucha. Las estaciones de radio y los canales de videos musicales mantienen a un grupo en el mercado por semanas, esto genera expectación en el público y a mediano plazo asimila el tema musical, independientemente de, si es de su gusto musical.

¹ *Estética General*, Dacal Alonso José Antonio p.p.197

² *Ob. Cit.* p.p.201

De esta forma, la música genera y refuerza en el oyente diversos estilos que lo identifican como partidario de un género musical. Así pues, podemos observar como un público asiduo a la música "country" vestirá jeans vaqueros, camisa a cuadros y sombrero, generalmente; y un público que prefiera el género punk se orientará hacia un estilo más agresivo, usando los mismos jeans, pero esta vez con un corte recto, camisas negras con leyendas anarquistas y accesorios en estoperoles, por poner un ejemplo. Esto quiere decir, que las personas que comparten gustos musicales, también comparten estilos, y generan estereotipos ideológicos y de vestimenta que los caracteriza.

De la misma forma la música genera, a través del tiempo, modelos que identifican una época por sus estilos, de la misma forma como el romanticismo inglés de Turner dejó un estilo pictórico que lo diferencia de los demás, o como el arquitecto y escultor Jean Lorenzo Bernini plasmó y diferenció los parámetros arquitectónicos de su época en su tiempo. Así pues, la música identificará y enfatizará, con el paso de los años, los diversos géneros que promoverán el quehacer artístico que definió una época.

El fenómeno social que ha causado la música contemporánea, y más aun, la industria del Rock en sus diversas facetas, crea polémica por las diversas opiniones que se entrecruzan, y que dejan ver la aceptación de algunos y el repudio de otros tantos por lo que ha definido globalmente al quehacer musical de nuestros días.

La música contemporánea y sus tipos tienen un origen común, todos los géneros musicales están definidos por el contexto del lugar donde fueron creados. Si bien es cierto que la mayoría de los estilos musicales tienen su raíz en los ritmos africanos y árabes, de ahí que prevalezca en ellos un ritmo incesante; independientemente de si su creación es digital o análoga. Los géneros musicales contemporáneos coinciden en una corta duración del tema musical, esto es ocasionado frecuentemente por lo amanerado del track, que no permite al receptor mantener durante un largo tiempo la atención en el mismo.

La música, concebida como función social, es inalienable a toda organización humana, a toda agrupación socializada. Pero en cada caso, sus maneras de producirse van íntimamente ligadas al concepto general en la época de lo suntuario. Lo suntuario en un momento determinado es milicia; en otro, religión; en otro, corte; luego es sociedad burguesa; en seguida se infiltra, en el siglo XIX de conceptos técnicos y culturales. En este instante nos encontramos. Lo que el siglo XX sea socialmente, eso será la música del siglo XX. Pero yo no sé qué cosa llegará a definir claramente, vulgarmente, al siglo XX de la misma manera que el minueto definió al siglo XVIII y el vals al XIX; la cornucopia y la silla de manos a aquél; el zig-zag de la chispa eléctrica y la bicicleta a este otro. De cualquier modo, si la música actual está destinada a morir y yo no me equivoco, alguna otra música, impensada en sus hechos auditivos y en su manera de actuar, se levantará en el siglo XX para sustituir a la difunta. Un momento se pudo pensar que los ritmos negros y la cacofonía del jazz norteamericano sustituirían a las orquestas europeas, llenas de efluvios impresionistas: pudo ser, porque esas músicas respondían al estado de conciencia social que se define en dos palabras: Gran Hotel. Pero todo eso pasó también. La pianola, se dijo, sustituirla al piano; el gramófono a la orquesta y al canto, la radio a todo ello. Pero la pianola, el gramófono y la radio están en un período tan transitorio, tan poco definido como forma, aunque su función social tenga un radio de acción muy extenso, y caen en seguida en tan bajo descrédito por su abuso, que no es posible imaginar rasgos concretos en los que todos esos ingredientes, tan típicos ya del siglo XX, lleguen a cuajar. Ahora bien, el arte, pictórico o musical, no llega a plasmarse en formas definidas, es decir, capaces de ser consideradas como clásicas, representativas de un criterio concluso, si el modo de vivir no se ha asentado a su vez en un estilo. Por decirlo así, no hay minueto si no hay cornucopia y no hay vals y romanza de salón si no hay quinqué de petróleo. Hoy existe una música «de maleta» que va bien con el automovilito, propicio al flirt, y hay gramolas y heterodinos que acompañan bien la danza después del té. Creer que esta clase de músicas pueda llegar a representar el siglo XX es como decir que las gentes de sus últimos años guardarán una visión de él encerrada por las líneas de una carrocería aerodinámica o la cruz de un avión. Sin embargo, no es disparate pensar que el nuevo estilo ha de venir por aquí o que, a lo menos, todo eso ha de dejar huella indeleble en el estilo nuevo.¹

En este artículo se toman ciertos aspectos que caracterizan al siglo XX como un período en decadencia y con poca apreciación por los valores artísticos musicales que caracterizaban a los siglos anteriores, y no es posible delimitar que, lo que identifica al siglo XX y los comienzos de XXI, no sea de igual valor artístico y cultural, puesto que, aunado a los cambios tecnológicos y los medios de comunicación masiva, los elementos que constituyen a la época contemporánea generan en las actuales generaciones elementos

¹ *Música y sociedad en el siglo XX: ensayo de crítica y de estética desde el punto de vista de su función social.* Adolfo Salazar. p.p.177

que los distinguen de las anteriores épocas, ya sea por su estilo, simplicidad o impacto global. Pero esta es solo una opinión entre tantas, que identifican o proponen al siglo XX como productor y divulgador de corrientes musicales dedicadas a la población común, un poco identificado con el postulado del art pop, en el cual, se pretende devolver a la sociedad "común" la participación en el proceso artístico, olvidar y eliminar las limitantes que tenía un individuo cualquiera en el proceso del quehacer artístico, ya sea como espectador o como productor del mismo.

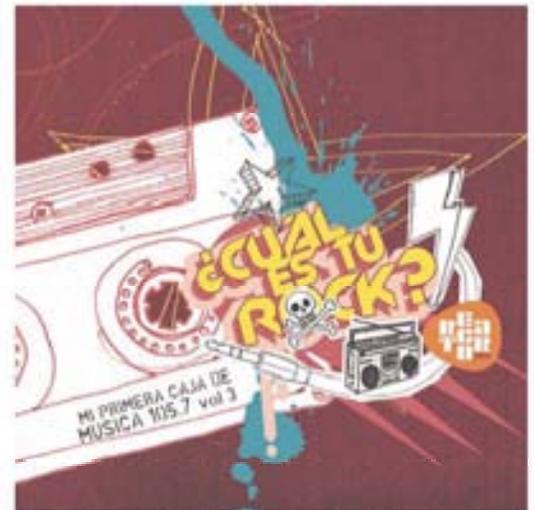
Partiendo del género Rock como principal representante de la generación juvenil de esta época, Simon Frith inicia la tarea con un artículo sobre La constitución de la música rock como industria transnacional. En el mismo, Frith propone que: *"la constitución de la música rock como una industria transnacional ha dado también lugar a la constitución de una industria musical transnacional según las leyes del rock"*¹. En este sentido, el autor británico sostiene que el rock ya no puede ser definido como un estilo musical en sí mismo, ni como una especie de ideología juvenil, sino que el rock es el término con el que han sido entendidos los procesos de producción musical transnacional contemporáneos. Si se determina al rock como el promotor de la cultura juvenil en México, es necesario analizar los efectos que este causa a su audiencia, y las causas que determinan el placer por este género musical. Si bien es cierto que hay otros géneros populares que generan gran impacto en México y el mundo, como la salsa y el tan popular reggaeton; el rock ha prevalecido desde décadas como estandarte de la actitud juvenil actual.

Lindsay Waters, se interesa en la manera en que las máquinas que caracterizan la producción artística del siglo XX (cámara en el cine; micrófonos y amplificadores en el rock, etc.) transforman la percepción humana en sí misma. Así, Waters plantea que: *"Las obras de arte de viejo estilo y las tecnologías de viejo estilo, tales como la imprenta, existen sin ningún problema fuera del cuerpo. Lo que caracteriza al pop art es la manera con la que difumina la frontera entre humano y máquina... la máquina está inmersa en el ciclo de la creatividad. Hombre y máquina forman un híbrido que es el circuito que produce obras de arte"*²

La música a finales de siglo ha tenido un impacto socio-cultural relevante, y esto gracias a los medios de comunicación masiva, ya que, aunque el auditorio es quien elige el género musical que desee escuchar, este mismo abanico de propuestas, siempre estará limitado por las productoras, y los sellos discográficos, y de igual forma, las bandas musicales que proliferen generando nuevas propuestas y nuevos géneros, siempre tendrán limitantes que corresponderán a las necesidades que genere el contexto social en el que se desarrollen; inmiscuyéndose de esta manera en el abanico de opciones que se le ofrecerán al público espectador directa o indirectamente.

2.1.3 Impacto cultural de la música comercial en México

La música comercial ejerce en el auditorio una enorme influencia que sobrepasa los parámetros estructurales de lo que anteriormente delimitaba a una cultura o región, ya que en la actualidad los grupos musicales, y formalmente de rock, obtienen mediante los medios un importante punto de esparcimiento de manera estrepitosa, ya que mientras en diversas estaciones radiofónicas se bombardea al auditorio con propuestas de grupos frescos, y en muchos reciclados de los anteriores grupos de rock – un ejemplo



Campaña publicitaria ¿Cual es tu rock? por parte de la estación de radio Reactor 105.7 de FM



www.diversica.com/campus_rock/culturarock.

¹ Frith Simon, *The sociology of Rock* p.p. 30

² Waters Lindsay, *Against Authoritarian Aesthetics: Towards a Poetics of Experience* p.p 85

puede observarse con el impacto que causó el grupo Ramones en Reino Unido en los años setenta, y que ahora se ve retomado por grupos como Panda, que si bien, no mantiene un estilo similar, pero mantiene mucho de la temática e imagen que este grupo usó –; en la televisión de paga, los mismos grupos ofrecen un video clip que ampliará la propuesta de dicho genero musical, o de algun "hit" en específico.

El Distrito Federal cuenta con 28 estaciones de radio en general, y refiriéndose exclusivamente a aquellas estaciones que transmiten música, encontramos que, dos principales grupos (Grupo Acir y Radiocentro) mantienen las estaciones con más índice de audiencia por el público adolescente. El Grupo Acir es transmisora de las estaciones Digital 99.3, Amor 95.3 y Mix 106.5; por su parte Radiocentro transmite Alfa 91.3, 97.7, La Z, y Universal Stereo. A su vez, Grupo IMER mantiene al aire la estación Reactor 105.7.



A excepción de Grupo IMER, las demás radiodifusoras mantienen una programación musical más enfocada a la música popular mexicana; MIX 106.5 prefiere una programación con temas de la década de los ochentas y noventas, sin embargo promueve únicamente lo que fueron los éxitos del rock de esos años. A pesar de pertenecer a empresas distintas, Digital 99.3 y Alfa 91.3 proveen al radio escucha de una programación enteramente similar, encasillan a los grupos en listas de popularidad que en ocasiones difieren de lo que el público acepta como lo adecuado para un determinado grupo; un ejemplo lo encontramos en el grupo de happy punk Allison, puesto que en un principio participó como un representante de la música indie, y tras su incursión en el mercado, después de ser patrocinado por la firma Sony de México, tuvo un impacto musical que lo llevo de ser un producto musical independiente a índices elevados en el mercado musical pop, es decir, independientemente de que Allison mantuviese un genero musical punk, el mercado se encargó de motivar al público a aceptarlo dentro de la música popular. Desde este planteamiento, José Martí propone el término "transculturación" en el impacto que genera la música en el auditorio, pues supone que: *"La idea de transculturación constituye una categoría bien establecida dentro de la investigación etnomusicológica. Transculturación no obstante puede adolecer fácilmente de las mismas perspectivas esencialistas y etnicistas bajo las cuales se entiende tan a menudo el concepto de cultura, especialmente cuando se lo equipara a sociedad."*¹

¹ José Martí, *Transculturación, globalización y músicas de hoy* p.p. 47

Esto por la transmisión e intercambio que ofrece la Internet en cuanto a la música se refiere, ya que mientras un estudiante universitario en México escucha la canción de "Espiral" de Porter, una Estudiante canadiense escucha a John Mayer, y mediante esto surge el intercambio de géneros que no por apartarse del género rock, ya sea alternativo o clásico, ambas tendrán caracteres independientes y generales que compartir. De igual manera, la televisión fluctúa entre la población juvenil bombardeando al espectador con numerosos temas musicales que de una forma u otra estimulan el gusto por las propuestas que se ofrecen; y mientras Humberto Eco plantea que la televisión por sí sola, junto con los otros medios de comunicación de masas, no contribuye a formar la manera de pensar de una generación, también advierte que el impacto de esta misma resulta mucho más decisivo en un país de solo dos canales puesto que partiendo de un tele auditorio juvenil de no más de 10 millones de personas que tienen acceso a esos dos canales, se advierte que mientras una porción sustancial observa, por ejemplo, el video Frágil de Allison, la otra porción estará observando el video de Carismático de los Babasonicos, y no por ello, están desligados del género rock. Así mismo la influencia que genera en cada una de esas personas estará provocando una culturización muy similar, pues, aunque un grupo sea mexicano, y el otro argentino, ambos comparten el género y sus similitudes.

*"En las sociedades industriales avanzadas la importancia de los jóvenes en el ámbito cultural es cuantitativa y cualitativamente más relevante que en cualquier otra estructura social existente en el presente o en el pasado"*¹. Y a memoria, con lo que se plantea en la página 36 del capítulo 1, la Segunda Guerra Mundial determina el origen de esta importancia, ya que con los avances tecnológicos y científicos en los procesos de producción crecían hacia una automatización creciente, por lo tanto, el lado artesanal en los procesos de comercialización quedó relegado a segundo término. Este problema ocasionó una desmedida producción de artefactos para el bienestar de la población de primer mundo.

Paralelamente, como consecuencia del mayor rendimiento en la fabricación, las jornadas laborales tendían a disminuir y, sobre todo, se producía un retardamiento, muy considerable, del momento en que los jóvenes comenzaban a trabajar. En definitiva, todo ello suponía el disfrute de más tiempo libre y propiciaba un incremento del consumo cultural.

Esto se puede aplicar paralelamente a la culturización de la sociedad juvenil mexicana que, influenciada directamente por las tendencias norteamericanas, adquiere la vestimenta y la actitud, y deforma el lenguaje, añadiendo vocablos ingleses al español actual. Los círculos de atención, donde se realiza este proceso de culturización promueven la influencia norteamericana como prospecto a seguir en el intento de despojarse de las raíces que conlleva la civilización mesoamericana que desde educación primaria se imparte. Si bien esta culturización no está generalizada a toda la sociedad juvenil con alcance a los medios de comunicación masiva; sí influye en la mayor parte de ese sector hostigado por los mass media, y cabe mencionar que esa culturización se ha dado más enérgicamente desde la última década; tiempo paralelo en que el Internet y la televisión de paga tuvieron un acceso más fluido al mercado mexicano, ya que si se identifica esta influencia con los tipos de grupos musicales que surgieron desde esa época hasta hoy, todos en su mayoría tienen rasgos distintivos del país vecino.

¹ *Los depredadores audiovisuales. Juventud urbana y cultura de masas, Madrid, Tecnos, 1985 p.p. 28*

2.2 La música en la industria cinematográfica

Desde el cine mudo, el acompañamiento musical pretende entonar y alentar al auditorio frente al campo visual, señalando y advirtiendo frenéticamente las intenciones de la representación visual, tal es el caso de películas como "el acorazado potempkin" en donde la música, composición original de Edmund Meisel, acompaña a los marineros en el puerto de Odesa revelando a través de las melodías las diferentes emociones que se mostraron en el largometraje. En el cine hablado, la música como banda sonora adquiere una nueva definición, puesto que en un principio no se pensaba en la necesidad incesante de utilizar una banda sonora en el rodaje de la película, porque las voces ya tenían la fuerza suficiente para expresar lo que el director pretendía; además de que los costes por la utilización de bandas sonoras en la década de los 50's era en exceso elevada y esto no atraía a los inversionistas del film cinematográfico.



Actualmente es difícil asistir a la transmisión de una película, y que esta no contenga un fondo musical en la mayor parte del rodaje, inclusive los soundtracks son parte fundamental del círculo de consumo que se tiene previsto en el lanzamiento de una película, puesto que, tanto el grupo o los grupos musicales como la película en si, se promocionan y generan su propio círculo de mercado.

2.2.1 El cine musical y la industria del rock

En 1950 la mayoría de las ciudades norteamericanas tenía al menos una emisora de televisión, mientras que NY y Los Ángeles tenían 7 cada una. En 1951 se publicó un informe según el cual la asistencia de espectadores al cine en las ciudades que disponían de televisión había descendido, por término medio, entre un 20 y un 40 por cien. Los propietarios de restaurantes y locales nocturnos, he incluso las bibliotecas públicas, se vieron afectados por el nuevo medio de entretenimiento a domicilio.¹

La demanda de música era considerable. En unos formatos que eran bien de veinticuatro o de cuarenta y ocho minutos de duración, la música incidental desempeñaba un papel vital a la hora de preparar al público para las frecuentes interrupciones comerciales, cada una de las cuales venía precedida por un momento crítico del episodio. Los melodramas que se presentaban en estas series televisivas tendían a ser un tanto simplistas. No había tiempo suficiente para retratos psicológicos detallados de ninguno de los personajes y la música solía emplearse principalmente para acompañar a las secuencias climax de acción. La excepción a esto era la música utilizada como sintonía del programa, que era una parte vital de la batalla de las cadenas por identificarse frente a sus rivales durante toda su programación de noche. Las secuencias de títulos debían ser reconocibles de inmediato, tenían que ser dinámicas y atractivas para la franja de público que las emisoras y sus entusiastas anunciantes buscaban. En términos de la Norteamérica de mediados de la década de 1950, esta franja habría estado integrada por un público compuesto por familias jóvenes con un padre en el trabajo, una madre en casa y dos o más niños jóvenes que se aprestaban a toda una vida de consumo. "Mancini hizo más que nadie por alterar el horizonte de la composición musical para el cine. En un clima posjazzístico, reinstauró la melodía y demostró que era posible generar emociones con algo más que simples arreglos para cuerda"²

Las primeras películas con fijación juvenil de los años 50 eran películas rock desprovistas de estrellas del rock, aunque las semillas de rebelión juvenil obtuvieron por fin una especie de banda sonora cuando "Rock Around the Clock" de Bill Haley incendió la cuidadosamente empaquetada Blackboard Jungle (semilla de maldad, 1955) la cultura juvenil internacional se había convertido ya en un tema que abarcaba a la rebelión adolescente, la diversión, la moda y la vida en las ciudades pequeñas.

La fuerza que salvo a la película juvenil fue la misma que probablemente salvará a la música pop de una implosión prematura: una inyección de talento desde fuera de EAU. Los beatles era genuinamente británicos (específicamente de Liverpool) y eran, como observo Nick Cohn: siempre perfectamente autosuficiente, independientes, como si el mundo estuviera limpiamente dividido en dos razas, los Beatles y todos los demás, y parecían no vivir de nadie más que de si mismos.³

¹ México : UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2005, "Música para cine" P.p.266

² Jhon Caps "The lyricsism of Mancini", Film Music Notebook, 1976

³ Nick Cohn, WopBopLooBopLopBamBoom, Londres, 1969, P.p. 126

Esta cualidad de autosuficiencia fue brillantemente explotando el inventivo retrato que Richard Lester hizo de los Beatles en "A hard days night" (¡Que noche la de aquel día!, 1964), que en términos de su sofisticado estilo y su ritmo rescribió el lenguaje de la cultura pop filmada. Era una película que en su tema su lenguaje visual y su música versaba irrefutablemente hacerse del pop y fundamentalmente del pop. La película de Lester es una especie de diario que abarca 36 horas en la vida de los Beatles, en la cumbre de su poderío como intérpretes e iconos multiusos. Actuando como escaparate de algunos de los mayores éxitos de la banda en un entorno surrealista.

Albert Hunt, en su aportación a un estudio de 1964 sobre los medios de comunicación de masas, observa: esta tendencia a reducir la experiencia a una fórmula que se ajuste a nuestros supuestos más comunes solo puede contribuir a fijar unos límites nítidamente definidos al gusto y la conciencia. Probablemente a todo aquello que represente un desafío para la imaginación será desincentivado. Es de este procesamiento de la experiencia de lo que debemos ser conscientes al enfrentarnos a los productos típicos de la industria cinematográfica... un medio que se ha mostrado capaz de ampliar la conciencia esta siendo utilizado para reflejar los supuestos más obvios compartidos por el mayor número posible de gente, supuestos que tienden, a su vez a quedar fijados por su propio reflejo constante.¹

La amplificación era buena parte del atractivo del rock y en su gradación y despliegue, condujo a su liberación gradual del pop. El altavoz, era todo menos neutral se entrometió muy radicalmente en el mundo de la música. Los instrumentos eléctricos añadían un extraño tipo de continuidad a la interpretación en grupo ya que todos los instrumentos podían ser oídos al mismo nivel en caso de ser necesario. Se posibilitaron nuevos tipos de "aura acústica", ya que todos los instrumentos tendían a amalgamarse unos con otros, reduciendo las contribuciones individuales de cada ejecutante. La propia realimentación producía un tipo de linealidad sonora que actuaba como contra punto de las estructuras premeditadas interpretadas por los músicos.

2.2.1.1 Los Beatles: incursión cinematográfica y discográfica

Los Beatles revitalizaron la escena musical con un optimismo que se emparentaba creativamente con los movimientos pop de la época. Parte sustancial del giro inflingido era un protagonismo sustancial de la imagen, que se evidenciaba en cuantas actuaciones en televisión y película realizaron e incluso dirigieron. Su primer y más celebre film fue "A hard days night" (¡Que noche la de aquel día!), en el que paradójicamente, encontramos algunas de las características fundamentales, que diferencia del clip de la mayoría de sus precedentes. Cada integrante interpreta un papel con escenas de su vida real. En varias secuencias vemos a los técnicos de televisión grabar la actuación. En otras se recogían las acciones del público y muy particularmente los gestos enloquecidos de las fans. El espectador tiene la impresión de asistir a un documental más que a un largometraje de ficción.

Lo espontáneo y lo impredecible predomina la puesta en escena de un film donde lo aleatorio tiene un especial protagonismo el montaje acelerado sigue el agitado ritmo de las canciones. Y con esta temática la película transmite eficazmente cuanto de rabiosamente innovador había en las composiciones de los Beatles.² Un aspecto fundamental por lo que se considera esta film precedente de los videos clips es la gran densidad de los efectos especiales y su evidenciación en el seno del relato. Explorando dichos efectos y comparándolos con los propios del clip, se pretende constatar las similitudes y diferencias de la puesta en escena de la música del rock en la década de los 60 y de los 80.



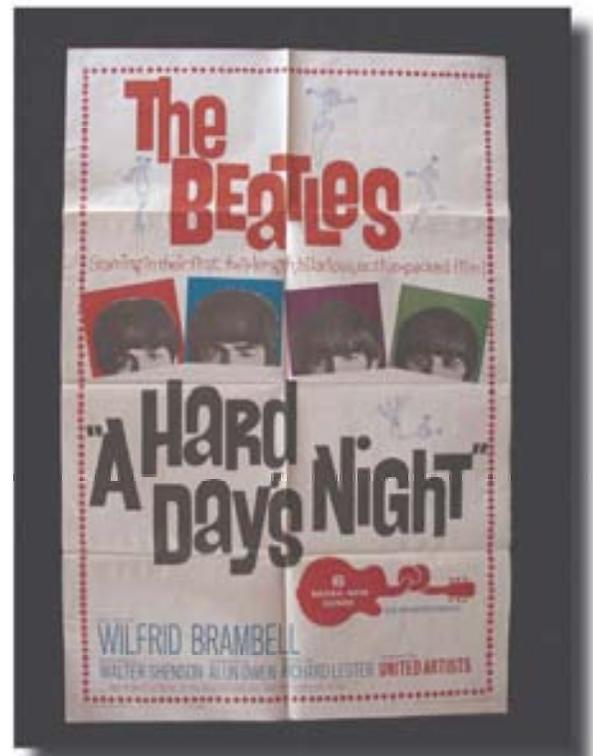
¹ Albert Hunter: "The film", en *Discrimination and popular cultura*, Denys Thompson, ed., Londres, 1964, p.113-114

² México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2005, "Música para cine" P.p.275

El éxito continuado de los Beatles residió, fundamentalmente en su permanente mutación. El grupo no explotó una fórmula si no que violentó incansablemente sus propias propuestas. A ello contribuía sin lugar a dudas, el antagonismo existente entre John y Paul. Todo su trabajo estaba sometido a una crítica interna, a una competitividad feroz que repercutía en cambios importantes en su música y en la puesta en escena de que ella se hacía.

En vista del éxito obtenido con su primera película, se rodaron posteriormente los filmes *Help*, 1965; en 1967 volvieron a Inglaterra para rodar unos cortometrajes para sus temas *Strawberry fields forever* y *Penny Lane*. En el primero se ajustaban estrictamente a la letra de la canción, en el segundo en cambio intentaron crear una atmósfera densa; en 1968 se produjo el *Submarino Amarillo*, película de dibujos animados llena del ambiente hippie y sicodélico de la época; en 1970 se rodaron *Let it be*, de tema documental que pretendía dar testimonio de la unión de los miembros del grupo justo en un momento en que las discrepancias internas se agravaban entre ellos.

El impacto y la influencia generada por la imagen icónica de los cuatro integrantes procedentes de Liverpool tuvo una importante difusión masiva en los círculos de la sociedad juvenil de su época. Los Beatles mostraban una imagen que fluctuaba entre el pop, el rock y el hippie, se recuerdan estilos que varían desde el corte romano y el traje de etiqueta francés, hasta las ropas deslavadas y el cabello largo y desaliñado. Sus temas musicales y su producción discográfica dejaron un importante legado en la población mundial de su época, que aun sigue infiriendo en los géneros actuales de la música. Su imagen y su preponderancia en los medios generaba los mas altos niveles de rating en cualquier emisora que se presentaran, e inclusive las frases de sus protagonistas llegaron a ser doctrina para muchos de sus seguidores. "All you need is love" frase usada para el cese de la guerra de Vietnam



2.2.2 Origen y definición del video clip

La importancia de la difusión e información sobre las tendencias musicales y la preferencia del público por las diferentes propuestas que se generaron en la década de los 70's obligaron a las compañías discográficas a video grabar las presentaciones de sus grupos en el mercado, así como las reacciones y aficiones del público en dichas presentaciones, esto permitía tener un concepto más amplio de lo que se podía vender, y de lo que estaba decayendo en el gusto de los espectadores. Estas grabaciones eran entregadas a los promotores de las compañías discográficas; y con este intercambio se generó una nueva propuesta que apuntaba hacia la difusión de estos videos musicales.

Los videos solían consistir en una selección de actuaciones filmadas, pero en ocasiones no era posible contar con la colaboración de un grupo determinado, o su forma de actuar no era considerada suficientemente atractiva visualmente. En tales casos se optaba por hacer una película sobre la canción o por añadir efectos especiales. *"La relevancia de tales audiovisuales radica en que su proliferación hizo pensar, precisamente en un momento en el que se estaban gestando los distintos canales de televisión por cable, la posibilidad de comercializar una especie de FM televisiva"*¹

Aunque el clip es empleado a menudo como preámbulo en los programas cinematográficos, esta pensado para ser emitido reiteradamente en las televisiones de todo el planeta. De hecho es, junto a los anuncios, uno de los principales tipos de publicidad televisiva. Music Televisión, mejor conocido por su acrónimo MTV es una de las cadenas de transmisión de videos musicales con mayor audiencia en el globo; inicia transmisiones el 1 de agosto de 1981, y a la fecha es uno de los principales promotores de la cultura musical en el planeta, esto por la gran influencia que tiene en la sociedad juvenil del momento, puesto que dada la enorme audiencia que mantiene actualmente (301 millones de suscriptores en 82 países), el impacto que mantiene es considerable para aquel que desee publicitar su música y su imagen.

*El cuidado minucioso en el vestir y la esmerada preparación de sus apariciones en publico distinguía llamativamente a los grupos de la oleada musical. Su obsesión narcisista y publicitaria los llevo a adoptar sistemáticamente una formula que permitiese una penetración importante en el medio televisivo. Fue en tal contexto en el que se produjo la primera expansión de los video-clips. En términos generales los video-clips marcaron un giro respecto a las formas predominantes de poner en escena la música rock. Por lo tanto sus precedentes más directos no se encuentran entre los largometrajes musicales de la época en que surgieron, sino en fenómenos audiovisuales menos generalizados, como los scopitones.*²

Numerosos estudios acerca de la importancia del video-clip como medio publicitario manifiestan la gran productividad de ventas que genera la aparición de este producto en la generación de ventas para la disquera, ya que es un aliciente más para que el público, en este caso la audiencia juvenil, prefiera la imagen y la música de un determinado grupo musical. Esto marca como la inversión en un video-clip puede generar ventas millonarias secundadas después de la publicación en un canal de videos musicales.

¹ Los video clips: Precedentes, orígenes y características / Raúl dura Grimalt, P.p. 62

² Op. Cit. P.p. 65

2.2.3 Fundamentos de un video musical: Etapa Creativa

Los videos musicales son un tipo de comunicación completamente diferente. Su propio exceso se resiste a casi cualquier tipo de narrativas. Los interludios musicales hacen poco o nada por hacer avanzar la narrativa, no incrementan la comprensión de los personajes ni ayudan a impulsar la misma narración. Y es esto precisamente lo que genera un nuevo tipo de relato, en donde la importancia no reside en la transmisión de una historia basada en los exponentes musicales, sino en los acordes que acompañan el tema musical, de igual manera, el interprete y el icono que genera la agrupación, estarán aunadas en la presentación del clip, esto con el fin de promover y generar la atención del espectador. Resultaría insólito que la estrategia publicitaria antecediese a la creación del producto publicitado, así pues, el lanzamiento del sencillo musical será siempre y preferentemente precedido por la aparición del video-clip. *"La canción no solo marca la duración del clip (por lo general 3 o 4 minutos) sino también su ritmo. Cada imagen y su articulación, es el conjunto de la banda icónica; debe adaptarse a los dictados del fragmento que le corresponde a la banda sonora y al ritmo general de la canción. Se podría afirmar que en los clips, las imágenes amplifican la música al tiempo que son transformadas por ella."*¹

Por la diversidad que acontece en el clip, es difícil llevar cuenta de un tipo específico de relato que mantenga unificados a todos los videos musicales que se han presentado a la fecha; siempre tendrán el mismo propósito, que es publicitar al grupo musical, pero los medios que estos utilizan varían tanto en espacio como en género; esto está seriamente determinado por los tiempos y los acordes del tema musical, y por la imagen que el grupo promueve; así que, se pretende hacer una diferenciación de los caracteres que en su mayoría contienen los video-clips.

La yuxtaposición: más que una integración icónica-sonora, supone una comparación del tiempo disponible y una suma de bandas independientes. Es la más sencilla y austera de las relaciones posibles. Normalmente se utiliza cuando no hay presupuesto suficiente para conseguir manipulaciones más elaboradas en las que se de un mayor control por parte del realizador.



La divagación: la imagen, en contacto con la música, se desgaja de objetos y narraciones; se integra en un ambiente poli sensorial en el que todo se modifica.

El espectador no presencia la historia, ni tampoco es invitado a introducirse en ella a través de la identificación con el protagonista. Se propicia una mirada abierta en donde nada está estrictamente fijo, será el espectador quien conecte las dos bandas del video-clip.



¹ Dura Grimalt Raül, *Los Video clips: precedentes, orígenes y características*, p.p.85

La coincidencia: una de las figuras retóricas más propias de la naturaleza del clip es la redundancia rítmica: la concordancia perfecta de la imagen con la música. Las armonías y los contrastes sonoros se encuentran a menudo, en una lograda sinestesia, un "equivalente" visual. Es habitual que un movimiento de cámara, un efecto de montaje o el gesto de un personaje se acoplen en perfecta sincronía con unas flexiones de la banda sonora. Dicha redundancia es un recurso que permite asegurar la sintonía entre las dos bandas, sin que necesariamente la imagen deba ilustrar la música.



La complementariedad: el gran poder de abstracción de la música hace aconsejable que en muchos casos la imagen reste posibles sentidos a la canción. De hecho la misma letra ya cumple, en parte, dicha función.

En términos generales la imagen facilita al posible y deseable relevo la producción de sentidos y sensaciones. Una de las propuestas más conscientes y reflexiva en torno a la interacción creativa entre letra de la canción, música e imagen, coloca al espectador al mando de los mecanismos de la toma de sentido. Y obliga a una lectura atenta y decisoria.



2.2.4 El relato cinematográfico

*Aristóteles, en su Poética, define el relato (diégesis) como "uno de los modos de la imitación poética (mimesis), siendo el otro la representación directa de los acontecimientos por actores que hablan y actúan ante el público. Se instaura aquí la distinción clásica entre poesía narrativa y poesía dramática... la narración es la forma de contar, el relato concierne al orden y las etapas seguidas por el narrador. Todo relato cinematográfico, además del tiempo, del espacio y de sus elipsis, asume necesariamente los polos de lo mostrado y lo sugerido, personificados en los actores y en la fuerza de su inscripción en el decorado."*¹

Toda imagen presentada en el cine es parte de un relato, y todo relato prosigue una tramado de la película, así, la sucesión de imágenes, actos y hechos proveen de nuevos métodos y formas para la estructuración y continuación del filme. Este devenir de imágenes promueve la historia y la ejemplifica con diversos recursos que permiten la continuidad del film y la atención del espectador. El relato a su vez, tiene dos espacios temporales perfectamente delimitados, y refieren a lo que se está presentando en escena, y a lo que

¹ Guerin Marie Anne, *El relato cinematográfico*, Paidós, P.p. 7-10

se presento al momento de filme de la misma. Todo relato pone en juego dos temporalidades: por una parte, la de la cosa narrada; por otra parte, la que deriva del acto narrativo en sí. Según Metz, conviene, pues, distinguir la «sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos» y «la secuencia de significantes que el usuario tarda cierto tiempo en recorrer: tiempo de lectura, para un relato literario; tiempo de visión, para un relato cinematográficos.

Según esta concepción, heredada de Laffay, el relato se opone al «mundo real». Metz no explica las razones por las que afirma que éste no tiene «inicio y final». Sin entrar en una vana discusión metafísica, podemos, no obstante, añadir esta observación, que a nuestro parecer completa su aseveración: incluso cuando una película se propone explícitamente narrar algunas horas extraídas de la vida de un hombre, la organización de esta duración obedece a un orden, que supone al menos un punto de partida y un final, y que difícilmente abarca la organización de nuestra vida real.

Luego de esto, la apreciación del relato como parte fundamental del proceso cinematográfico, define su importancia al grado de imposibilitar la definición del cine sin la relación inmediata con el relato, esto porque, ya que las películas son puramente depósitos del tiempo que genera el escritor basados determinadamente por el contexto en el que se escribe la obra, también estarán determinados por la futura finalidad de la puesta en escena, es decir, el vínculo entre el que realiza, y el que especta, y por ultimo entre el individuo y la comunidad que lo circunda¹ en los que los líderes de opinión divulgaran la obra presentada. Con esto concluye el proceso del relato cinematográfico.

2.2.4.1 El flash-back

Tener ante los ojos no significa necesariamente ver. Para mostrar mejor, el cine pasa por asociaciones de imágenes y de relato, por rodeos en un pasado imaginado, que supuestamente acentuará la realidad del presente de un personaje. Esta figura retórica formula igualmente el sueño, la digresión, el paréntesis, incluso el aparte. Inserta ya un hecho acrecido, o cualquier otra incursión interior, en una acción en curso: introduce una forma de pasado subjetivo. La psicología del personaje es una figura que identifica al agente revelador y confieren espesor temporal psicológico al personaje.



2.2.4.2 Transparencias

La transparencia es la invención técnica de una ilusión, un paisaje se separa artificialmente de la acción escenificada en primer término. La película dentro de la película es un truco que intensifica la dimensión artificial de la vida representada y mistifica la relación entre la realidad y su doble. Esta superficie filmada debería dar la impresión de pertenecer al mundo real en que se desarrolla la trama, mostrándonos el entorno por el que evolucionan los actores. Significando una apertura del espacio, la transparencia tiene el paradójico efecto de limitar el campo es decir encierra a los personajes a un más en si mismos.



¹ Véase, *Capítulo 2: La música como medio de comunicación*

² Paul Klee, *Historia del Arte* P.p. 480

2.2.4.3 Los actores, cuerpo y voz

Mediante el relato, los actores dan vida a los personajes, encarrando cada una de las prescripciones que se delimitan en el guión. Los personajes se convierten en cuerpos de actores. El cine es un arte figurativo que no puede prescindir del hombre; así pues el campo complementa esta figura introduciendo el decorado y la profundidad. En el cine, el personaje es meramente una ilusión de la representación de la vida real o la imaginación del guionista. *"Quien interpreta encarna una cierta proximidad con gran número de historias filmadas que se mezclan con la suya. El actor encarna en sí la promiscuidad entre un cuerpo y su filmografía, entre una silueta y la industria del cine. Subjetivamente se puede delimitar este aspecto definiendo al actor más: allá de un cuerpo y una voz, el actor es una respiración. Y al plano como una construcción del espíritu."*¹

La voz como parte importante en el relato cinematográfico esta íntimamente ligada al cuerpo de los actores y es posible diferenciarla si se divide el plano en imagen y sonido, lo que permite delimitar y ejemplificar la importancia que tienen estos dos iconos cinematográficos en la producción escénica. *"La significación del movimiento y la conversación de los actores esta ligada a la libertad y a la dinámica que rige el relato"*²



2.2.4.4 La construcción del plano

La construcción del plano está delimitada por los caracteres emotivos que el guión refiera, así pues una escena erótica distara mucho de una representación violenta. La pericia del director reside en procesar estas emociones de manera intangible en el plano, es decir que cuando más visible y pura se aprecia una escena, más difícil resulta la aprehensión para el espectador. La intención dista mucho de explicar textualmente a la audiencia los motivos que delimitan la escena en sí, mas bien se pretende trasladar al espectador a la comprensión inmediata de dicha escena mostrándole explícitamente la escena del momento suscitado. En la construcción del plano, filmar de espaldas genera una duplicidad, que representa lo problemático e inaccesible de un personaje, el poner en escena un secreto o aquello que puede generar una revelación. De espaldas, el actor es un bloque de silencio, una figura solitaria que revela su propio espacio.

*"La filiación de frente y la circulación entre los cuerpos son parte de la composición del plano en el relato cinematográfico. Mientras que la toma con el sujeto de espaldas revela el misticismo"*³, la toma de frente muestra generalmente un deseo de libertad del personaje y de la escena a demostrar, es una muestra de la realidad completa entre el espacio y el interior del tema. En la toma que circunda a los personajes la cámara es esencialmente móvil. Su colocación instauro una fluidez del espacio entre los cuerpos de los actores. Queda por saber en que ficción se integra el tema de la escena. Este tipo de toma puede prescindir de planos y se dedica a la circulación, a menudo mimética, de la acción dramática del filme. Los movimientos de cámara adquieren sentido. Instrumentalizan el material dramático de la historia, sin contentarse a explicarla mediante la planificación



¹ Guerin Marie Anne, *El relato cinematográfico*, Paidós P.p 50

² *Op. cit.*, P.p. 52

³ *Op. cit.* P.p. 70

2.2.4.5 Argumento

Lo que propulsa el relato mas aya de la figura central del personaje y sus moratorias es la puesta en escena de su comportamiento social y afectivo, de su destino, en el limitado marco de una sociedad siempre presente con su profunda injusticia, con sus oropeles y sus bajezas, con sus necesidades de artificialidad y sus arbitrariedades.¹

El argumento delimita lo que será la puesta en escena, también determina todos los caracteres que serán necesarios a examinar en la selección de personajes. Dicho argumento contiene las influencias del artista y las intenciones precisas que realizará en el montaje escénico; manipula la realidad desde el escrito y completa el proceso creativo primario de cualquier film cinematográfico. Si bien, hay rodajes que se conjugan esencialmente en el presente de la toma, es decir, cuando esta se está rodando; la mayoría de las películas bien organizadas contendrán un argumento preciso y confiable para la buena realización de la película, y la mejor comprensión del espectador.



2.2.5 Partes del clip: Preproducción y Posproducción

Como se ha dicho anteriormente, el video clip no corresponde a lo que convencionalmente se refiere como un proyecto cinematográfico de índice normal, dadas las ampliaciones y limitantes que conlleva el tema musical y el ritmo del mismo, así como los tiempos que este determina para la duración del clip, sin embargo las partes que lo conforman, se enumeran en el siguiente apartado. De manera generalizada se pretende aunar las secciones que los clip enfatizan en los diferentes géneros musicales y ejemplificarlas en los siguientes apartados.

¹ Guerin Marie Anne, *El relato cinematográfico*, Paidós P.p. 80

2.2.5.1 La puesta en escena

La visualización del inicio de la canción esta presente en casi todos los clips. El origen de este efecto es atribuible a la propia estructura de las canciones: destinadas a ser escuchadas en el contexto de un flujo continuo (tanto en el disco, como en la radio y la televisión), su comienzo es una especie de punto y aparte; un toque de atención que indica el inicio de un nuevo fragmento. Es lógico que dicha inflexión estructural, dictada por la propia canción este presente en el clip, inserto como está en el medio audiovisual más denso, heterogéneo y competitivo que jamás ha existido: la televisión



2.2.5.2 Recorrido de la cámara por una imagen fija

Consiste en la filiación (de forma más o menos dinámica) de superficies bidimensionales (sobre todo fotografías de alto contraste). A dicha limitación se debe atribuir la gran audacia de que se hace gala. Tan solo los avances técnicos han permitido aplicar a la imagen en movimiento los efectos que, en los años 60's eran exclusivos en la imagen estática.



2.2.5.3 Animación: Filmación fotograma a fotograma

Mediante la animación se consigue crear un ritmo dinámico partiendo, en ocasiones, de imágenes estéticas. En varios videos se contrasta la extraña animación de los objetos con la gesticulación normal del cantante.



2.2.5.4 Efectos: cortinillas

Constituye una forma de sucederse paulatinamente las imágenes en las que se mantienen estables su luminosidad y su nitidez. *“La mayor parte de las mezcladoras incluyen esta facilidad operativa electrónica... se usa profusamente en los “trailers” y otros, “spots” comerciales... el efecto de la cortinilla es descubrir, revelar, cancelar, fragmentar; según se aplique.”*¹

El efecto cortinilla se utilizaba frecuentemente en el cine primitivo y aisladamente y con prudencia en el cine narrativo clásico. Muchos realizadores consideraban, no sin razón, que al evidenciar la bidimensionalidad de la pantalla perjudicaba la transparencia característica del medio. La televisión hizo un uso frecuente e indiscriminado de la cortinilla desde sus comienzos.

La cortinilla permanece móvil, en algunos casos, dando lugar a la petición de la imagen. Además del dinamismo que su movilidad comporta, la relación entre las dos “capas icónicas” constituye una especie de contradicción guión temporal. El antes y el después, el cerca y el lejos se convierten en reversibles, simultáneos e imprevisibles.



¹ Millerson G. *“Técnicas de realización y producción en televisión”*, Madrid, I.O.R.T.V., 1983, P.p. 173

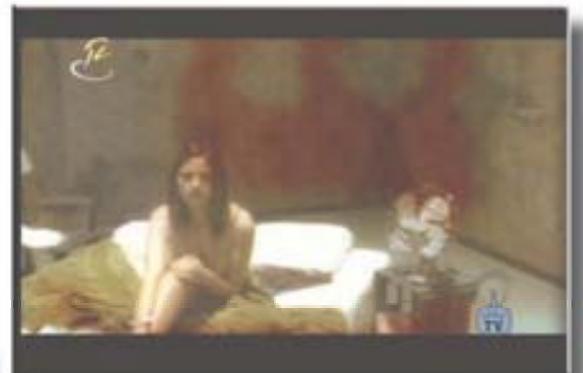
2.2.5.5 Formatos en el plano

Tanto geométricos (trapezoidales), como irregulares (simulando fotografías rasgadas o de collage). La variación de formatos dentro de la pantalla tiene cuanto menos dos efectos fundamentales: al evidenciar el espacio de representación la pantalla deja de ser "una ventana abierta a la realidad" y se manifiesta como un soporte que genera formatos. El otro efecto que genera, aumenta el grado de multiplicidad, fragmentación, imprevisibilidad y dinamismo.



2.2.5.6 Máscaras

Este procedimiento consiste en que algunas partes de la imagen permanecen en campo mientras otras se suceden con rapidez. De este modo la atención se centra en partes localizadas de la pantalla: ahí donde se producen las sucesivas apariciones. Como todos los efectos relacionados con las modificaciones de formato (en la película), las máscaras se conjugan con la animación de fotograma a fotograma.



2.2.5.7 Ampliación y reducción de pantallas

Un fragmento de la imagen se impone sobre el resto y ocupa todo el cuadro. Se diferencia del zoom en que los demás fragmentos no desaparecen por los extremos de la pantalla, sino que son solapados por el fragmento ampliado.



2.2.5.8 El fundido

Crea la sensación de percibir un flujo continuado de imágenes que adquieren un interés adicional al ser vistas, no una detrás de otra, sino superponiéndose paulatinamente. Tal efecto es particularmente eficaz en aquellas canciones en las que el ritmo es uniformemente lento.



2.2.5.9 Inversión de los valores tonales y pronunciamiento de los contornos

Se trata de un simulacro de solarización, técnica fotográfica cuya invención es comúnmente atribuida a Man Ray. La inclusión del logotipo del grupo en la puesta en escena de la canción. La mezcla entre material documental y ficción.



2.2.5.10 Empleo de imágenes a modo de premonición

Surgen situaciones y personajes que en un principio no tienen una clara significación porque serán desarrolladas a lo largo del film. Desde el punto de vista de la narrativa tradicional, es un fenómeno que violenta la historia porque se nos adelanta un fragmento de algo que todavía "no ha sucedido", sin embargo esta característica es una de las más utilizadas en la actual producción cinematográfica.

Este efecto se relaciona con los trailers cinematográficos y los avances de las series de televisión. El espectador ya está habituado a estos fugaces anticipos de la narración. En esta técnica destacan el fundido en negro como elemento de puntuación espacio-temporal y como demarcador de bloques. Los músicos como protagonistas de la narración, al margen de su papel de músicos. Coincidencia ocasional de las letras sobre impresionadas con la letra de la canción.

Uno de los modos más contundentes de montar la banda sonora y la icónica es hacer aparecer simultáneamente, en las dos bandas, el título de la canción. Tal redundancia constituye la forma ideal de pronunciar la marca del producto. La puesta en escena de las letras de la canción se manifiesta en dos formas:

- a) Irónicamente, cuando las letras aparecen como objetos tridimensionales manipulados por los personajes.
- b) A modo de manifiesto condensado, cuando, por ejemplo, aparecen las palabras "electric" y "eclectic" insertas sobre escenas urbanas.



2.2.5.11 La filmación con un objetivo de larga distancia focal

El filmar una persecución frontalmente y con un teleobjetivo violenta las normas del cine narrativo clásico. La ubicación de la cámara en perpendicularidad a los perseguidores y perseguidos hubiese permitido el seguimiento de las distancias que les separan. Al colocar el punto de vista de frente a la acción, la imagen entra en contradicción con una supuesta "correcta representación" del referente, quedando el espacio comprimido.



2.2.5.12 Filmación con teleobjetivo y cámara en mano

Esta técnica es solo usual en la filmación de documentales. Se identifica con situaciones en las que el camarógrafo corre gran peligro al acercarse, por lo que se ve obligado a infringir las normas. Y es utilizado en ocasiones a modo de parodia al calificar como acciones de alto riesgo, aquellas que no semejen siquiera un mínimo peligro para el actor.



2.2.5.13 La multiplicidad del cantante

Una de las formas más contundentes de potenciar la presencia del cantante es multiplicarla. La considerable dosis de narcisismo que ello implica es característica de la sociedad actual. Con los medios de comunicación masiva como principal aliciente de promoción cultural de masas, los creadores de videos en conjunto con los integrantes del grupo promueven ese incesante narcisismo, ya que el video-clip no es el único medio por el cual comunican y difunden su imagen en la sociedad actual; los carteles, los spots publicitarios y el Internet también son medios que utilizan para difundir esta impaciencia de prevalecer en la atención de su público.

Unas de las formas que se utilizan para generar esta multiplicidad en el video-clip son las pantallas dentro de la pantalla, es decir, planos escénicos que refieren al plano presentado en el desarrollo de la toma, sean monitores de televisión que rodeen al artista, carteles, o imágenes superpuestas que delimiten la silueta del artista a foco.



2.2.5.14 La influencia de la planificación televisiva

Debido a las dimensiones y proporciones de los aparatos de recepción tanto anglosajones como europeos, las técnicas de planificación televisiva divergen sustancialmente de las cinematográficas. En la realización de un video-clip es importante planificar bien el campo en el que se filmará, y si este podrá ajustarse a los formatos full screen y wide screen puesto que la presentación del clip varía dentro de esos dos formatos, y la casa discográfica rara vez se limita a promocionar el video únicamente en televisión; y aunque los realizadores de los clips no están limitados específicamente a un formato específico, siempre se pretende que este sea ambivalente. *Los clips no suelen estructurarse en las rígidas normas de las televisiones. La certera ubicación del espectador en un marco concreto es algo muy ajeno al video-clip, cuyas intenciones son totalmente antagónicas; de ahí que en ellos se suelen alternar retóricamente los tamaños más dispares.*¹



2.2.6 El video clip: relato del tema musical

Anteriormente se ha mencionado la finalidad primaria del video musical como un mero trámite de promoción del grupo y la imagen icónica del mismo. Partiendo de este enunciado, se admite que los dos principales problemas a tratar en este proceso de promoción están basados en el tema musical específico, y los integrantes del grupo musical como promotores de imagen. Luego entonces, el video-clip tiene dos factores fundamentales a tratar en el relato del tema musical, que en muchas ocasiones dista completamente de referirse a lo que la letra del tema incide.

Teniendo a los integrantes del grupo musical dentro de las primicias del relato musical, se completa una de las primeras funciones del relato cinematográfico, que es la de "presentar a unos protagonistas, sus escenarios - o escenario único, en el caso de algunos video-clip -, y unos acontecimientos reales o imaginarios. Introducir a los personajes, nombrar en un plano-retrato o en secuencia, gesto o acción... y la generación de tono y atmósfera"²

La elaboración del clip requiere una escritura previa. Acompañado de la sinopsis, el guión es, después de la idea, el primer documento de construcción del relato de la película. Sea del tema que se prefiera el clip, el guión conlleva dentro de sí la esencia de todo lo que ha conducido a la realización dentro del filme. La planificación, por su parte, fragmentará su presencia y tratará su comportamiento, lo hará aparecer o desaparecer, permitirá imaginar sus gestos, sus miradas y todos aquellos caracteres estéticos que el director llevara a cabo en la escenificación. La música en el relato del clip es quien guía la secuencia de imágenes y el ritmo de las mismas, dirige la atención del espectador hacia determinados aspectos dramáticos, trágicos, sentimentales del relato proyectado en pantalla, también sirve para profundizar el humor del actor a cuadro. Realiza una composición mimética entre la imagen que se presenta, la letra y los acordes.

El relato del video musical suele estar sujeto a los mismos parámetros literarios clásicos de introducción, nudo y desenlace. Los personajes, en tal caso, se adaptan a prototipos de fácil identificación y suelen estar perfectamente caracterizados (física y psicológicamente). Esta característica es, a su vez, la más usada por el cine tradicional de inicios de los 90's en el que la lectura del espectador en cierto modo está "programada" de antemano. Se puede identificar a este tipo de relato como el más convencional que se plantea en el cine, aunque es difícil encontrar un video clip con estas características.

Los relatos no lineales son los más comunes en los videos musicales, puesto que se introduce al espectador a una historia que nunca acabará o que será continuamente entrecortada. Esto también está determinado en gran parte por el tema musical, puesto que, la mayoría de ellos no sigue una línea rígida que lo estandarice y permita hacer un relato detallado y lineal de lo que acontece en el tema. Podemos encontrar un inicio y un final, pero el nudo nunca será determinado por una parte específica del tema musical. Esto

¹ *Los video clips : Precedentes, orígenes y características / Raül d'Urquijo Grimalt p.p.180*

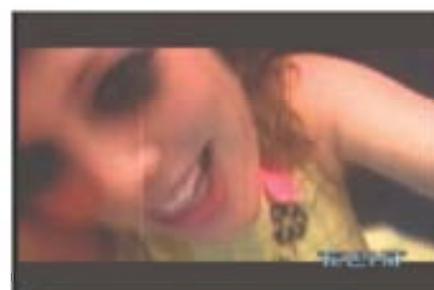
² *Guerin Marie Anne, El relato cinematográfico, Paidós. P.p.27*

genera una temporalidad abstracta, al no situar en un mismo hemisferio los momentos en que se desarrolla la historia del relato musical, y es bien permitido por los productores de las disqueras, aunque los cineastas tradicionales tachan esta "espontaneidad" como una falta de régimen en la producción escénica. *También se puede aumentar el grado de abstracción "incrementando los efectos especiales, mientras el espectador se mantiene atento a las alteraciones formales desatiende a menudo las acciones."*¹

En los video clips se mantiene un tipo de narrativa post moderna, que no es mas que una derivación teóricamente mejorada de las anteriores: y entre las características primordiales que el genero postmoderno acuña en el video-clip destaca la presencia de elementos de las vanguardias históricas, produciéndose una interesante recuperación de recursos dispares. *"Por otro lado no existe animo de justificación en el clip. No se caracteriza por la coherencia planificada ni por la mala consciencia. Sin ser el terreno del "todo vale" cualquier camino que conduzca a la fascinación estética le esta permitido"*²

La producción de los clips musicales es tan prolífica en la actualidad, como los géneros que se celebran a cada momento en las transmisoras de videos musicales. A cada instante aparecen nuevos grupos, nuevos temas, y viejos grupos con nuevas propuestas musicales, todas ellas con relaciones en imagen y acústica, pero siempre procurando mostrar un nuevo concepto musical en su imagen. El relato musical usa este concepto y lo traslada a la filiación escénica, produciendo un resultado llamado video-clip. El autor no esta determinado por la regla firme del relato cinematográfico, y procura no seguir estereotipos de imagen y composición, pero siempre se encuentra en el video los caracteres de la cultura que lo precede; la cultura visual y de las artes plásticas contemporáneas.

TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
01.05.13 – 01.08.09	1/7	Toma abierta en plano medio	de la niña detrás de la barra. Contiene animación cuadro por cuadro en la que aparecen y desaparecen los peluches.
01.08.10 – 01.10.05	1/7	Toma cerrada en close	del pastel hecha cuadro por cuadro. Al pastel le quitan las velitas y lo parten hasta quedar el plato vacío. La toma termina con una imagen de un marco de cuadro sobre el pastel.
01.10.06 – 01.10.11	1/8	Toma abierta en LS	de la niña enmarcada
01.10.12 – 01.13.22	1/8	Efecto especial del marco conteniendo dentro animaciones cuadro por cuadro	de los integrantes del grupo. El marco se agranda hasta rebasar el límite del campo y pasa a una nueva escena.
01.13.23 – 01.16.24	1/9	Animación cuadro por cuadro	una silla y unos marcos en una habitación.
01.17.00 – 01.18.23	1/9	Animación del marco	y conteniendo nuevamente videos de los integrantes del grupo. La transición al escenario se da con la ampliación del marco
01.18.24 – 01.32.15	1/10	Animación cuadro por cuadro	de la habitación con los peluches y la niña bailando.
01.32.16 – 01.34.00	1/10	Toma cerrada en CU	de la niña bailando.
01.34.01 – 01.39.11	1/10	Toma abierta en long shot	de la niña brincando en las camas de la habitación. Los integrantes del grupo aparecen en transparencias.
01.39.12 – 01.40.13	1/10	Toma abierta en contra picada	de dos de los peluches jugando en la cama de la habitación.
01.40.14 – 01.41.03	1/10	Toma abierta en médium shot	de la niña brincando en la cama de la habitación.
01.41.04 – 01.43.01	1/10	Toma abierta en long shot	de la niña y los peluches brincando en los colchones de la habitación.
01.43.02 – 01.46.08	1/10	Toma abierta en long shot	de la niña brincando en el piso de la habitación.
01.46.09 – 01.47.07	1/11	Toma abierta en MS	una caja musical.
01.47.08 – 01.49.00	1/112	Toma abierta en long shot	de los peluches y la niña brincando en la cama.
01.49.01 – 01.51.07	1/12	Toma cerrada en close up	de la niña mirando a la cámara. La niña tiene la cámara en mano.
01.51.08 – 01.53.20	1/13	Toma abierta en MS	de un candelabro
01.53.21 – 01.55.03	1/14	Toma abierta en long shot	y de una casa en el árbol. La toma esta ceñida por un marco.
01.55.04 – 01.57.00	1/14	Toma abierta en very long shot	de la casa en el árbol mientras los peluches y la niña caen del cielo. La toma tiene efectos de animación.
01.57.01 – 01.58.04	1/14	Toma abierta en plano americano	de la niña observando una mariposa virtual. La toma tiene efectos de animación vectorial.





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
01.58.05 – 02.02.00	1/14	Toma abierta en very long shot	de los peluches y la niña corriendo hacia la cámara. La toma termina en un efecto de corrido diagonal
02.02.01 – 02.04.06	1/14	Toma abierta en long shot	de los peluches corriendo desde primer plano hasta la línea de horizonte en el plano. La toma se desarrolla en un bosque.
02.04.07 – 02.05.03	1/14	Toma cerrada en plano americano haciendo un travel derecho	con la niña caminando y comiendo una paleta. La toma termina en fade blanco.
02.05.04 – 02.11.03	1/14	Toma cerrada en close up	de los rostros de los peluches mientras bailan.
02.11.04 – 02.13.22	1/15	Toma abierta en long shot	de los peluches mientras atraviesan el plano de izquierda a derecha con sombrillas en mano.
02.13.23 – 02.15.17	1/15	Tomas varias en close up	de las distintas cabezas de los peluches y las sombrillas.
02.15.18 – 02.20.06	1/16	Toma abierta en very long shot	de la niña meciéndose en un columpio atado a un árbol; los peluches bailan alrededor del árbol. La toma tiene efectos de destello.
02.20.07 – 02.22.10	1/16	Toma abierta en médium shot	a la altura del horizonte, con la niña dando vueltas en el pasto.
02.22.11 – 02.24.15	1/16	Toma cerrada en médium shot y con cámara en mano	haciendo movimientos circulares precipitados. La imagen es una contra picada de un árbol.
02.24.16 – 02.25.17	1/16	Toma abierta en médium shot	de la niña dando vueltas en el columpio.
02.25.18 – 02.26.22	1/16	Toma abierta en médium shot y contra picada	La imagen fija muestra un árbol y el efecto de los rayos de luz sobre la cámara.
02.26.23 – 02.29.10	1/17	Serie de tomas abiertas y cerradas	de el peluche en forma de conejo mientras hace vuelta de carro en el pasto.
02.29.11 – 02.30.09	1/17	MS en picada	de la niña y los peluches mojan-dola
02.30.10 – 02.32.16	1/17	CU	del rostro de la niña mientras baila.
02.32.17 – 02.37.20	1/17	Toma cerrada en médium shot	y travel circular, de la niña mientras da vueltas en el bosque.
02.27.21 – 02.51.18	1/17	especiales de trazo vectorial y animación cuadro por cuadro	Se observa un recorrido visual lineal hacia el horizonte y los peluches aparecen esporádicamente en el centro de la pantalla



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
02.51.19 – 02.53.18	1/18	Toma abierta en médium shot	de un refrigerador en la cocina. La toma mantiene una animación cuadro por cuadro en la que las letras imantadas del refrigerador se mueven esporádicamente.
02.53.19 – 02.55.17	1/18	Toma abierta en médium shot	de la niña y los peluches en la cocina.
02.55.18 – 02.58.07	1/18	Toma cerrada en médium shot	y con la cámara en picada, de el peluche en forma de conejo sentado y apoyado sobre la barra central de la cocina. Aparecen utensilios de cocina y una licuadora.
02.58.08 – 03.00.23	1/18	Toma varias en picada	de la niña y los peluches agregando ingredientes a la licuadora.
03.00.23 – 03.01.15	1/19	Toma cerrada en close	pecera.
03.01.15 – 03.03.19	1/19	Toma cerrada en ECU	Recorrido visual de un pez.
03.03.20 – 03.05.06	1/19	Toma cerrada en close up	pecera
03.05.07 – 03.06.13	1/20	Toma cerrada en CU	de recorrido visual de un pato.
03.06.14 – 03.07.04	1/20	Toma cerrada en CU	de una mano tapando una botella con una servilleta.
03.07.05 – 03.08.01	1/21	Toma cerrada en extreme close up	de una cabeza de muñeca flotando en agua con colorante verde.
03.08.01 – 03.08.14	1/22	Toma en picada	de un peluche con cara de pantera tomando un recipiente de cocina.
03.08.15 – 03.09.08	1/22	Toma cerrada en close	el peluche de pantera. La toma se hace en contra picada con la cabeza de pantera en primer cuadro
03.09.09 – 03.10.03	1/23	plano americano	de la niña alzando las manos
03.10.04 – 03.11.11	1/23	Toma cerrada en close	y con la cámara en picada, de una capsula sobre azulejo azul.
03.11.12 – 03.12.19	1/23	Toma cerrada en picada	Tiene efecto cuadro por cuadro de una tetera a la que le depositan capsulas, liquido rojo y una muñeca.
03.12.20 – 03.13.15	1/24	Toma cerrada en diagonal	de una licuadora moviéndose en semicírculos. La toma tiene animación cuadro por cuadro.
03.13.06 – 03.14.15	1/24	Toma cerrada en picada	Tiene efecto cuadro por cuadro de una tetera a la que le depositan capsulas y liquido rojo. La toma finaliza con la tetera avanzando en diagonal.
03.14.16 – 03.19.18	1/25	Toma cerrada en close	La tetera se desliza por la barra de la cocina hasta donde está la niña. La niña se ve perturbada por los peluches que aparecen y desaparecen detrás de ella.
03.19.19 – 03.20.10	1/25	Toma cerrada en médium shot	La niña toma la tetera y bebe el líquido.



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERISTICAS
03.20.11 – 03.21.08	1/25	Toma cerrada en médium shot	La niña aparece feliz junto con los peluches. Los peluches dirigen su atención a la tetera.
03.21.09 – 03.32.10	1/26	Toma abierta en long shot y contra picada	de la niña y los peluches saliendo de la cocina y dirigiéndose a la piscina. La toma tiene efectos de animación cuadro por cuadro. Los peluches arrojan a la niña a la piscina.
03.32.11 – 03.35.11	1/27	Tomas en close	y de diferentes ángulos de la niña debajo del agua.
03.35.12 – 03.37.08	1/28	Toma en picada	del reflejo de los peluches en el agua. El agua tiene un par de hojas flotando.
03.37.09 – 03.41.09	1/28	Toma cerrada en picada	de la niña saliendo a flote en la piscina.



3.5.1 Características

Porter • Daphne →

CARACTERISTICAS GENERALES

El presente video clip sostiene una línea muy poco constante; comenzando por el relato no lineal, en el cual encontramos la escena final justo al comienzo del clip, además que la letra del clip no corresponde a lo que se observa en pantalla. Este video clip, sostiene los elementos principales del relato contemporáneo.

El uso de la imagen se ve bombardeado por efectos de desenfoque, aumento de los niveles para así alcanzar imágenes más directas y fuertes para el espectador. Contiene también una serie de efectos de cortinilla, animación cuadro por cuadro y vectorial, y efectos de transparencia, muy usados en la década de los 70's.

Los integrantes del grupo musical aparecen relativamente poco en el video clip.

INFLUENCIAS GENERALES

El tratamiento es completamente surrealista, por el uso de muñecos de peluche animados de tamaño natural, y por el tratamiento de la imagen tanto por el color como por la forma. También, mantiene un relato contemporáneo en el que comienza justo con la escena final. En la mayor parte del final de las secuencias se observa un cambio de la toma con el personaje central figurando a una niña muerta, lo que recuerda las pinturas agresivas y ácidas de la Nueva Objetividad

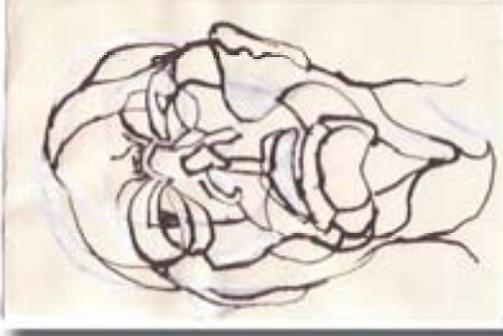
En cuanto a los colores usados, tenemos una gama enorme y no limitada, misma que se utilizó en Francia con los representantes de la Figuración Libre. Los colores son fuertes, pero no espontáneos, por lo que, a pesar de mantener una temática emocional intensa, no cae en lo que representan los fauvistas, o los futuristas. Los efectos especiales, sean las transiciones o las animaciones tienen ligeros rasgos del estilo Patern & Decorator.

3.5.2 Análisis Comparativo

Porter • Daphne

CAPÍTULO 3 Videos Musicales

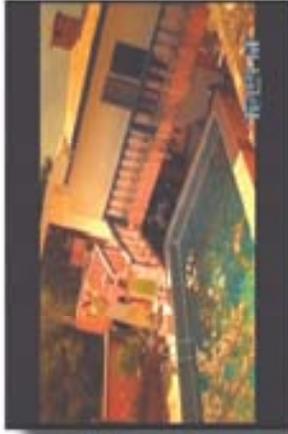
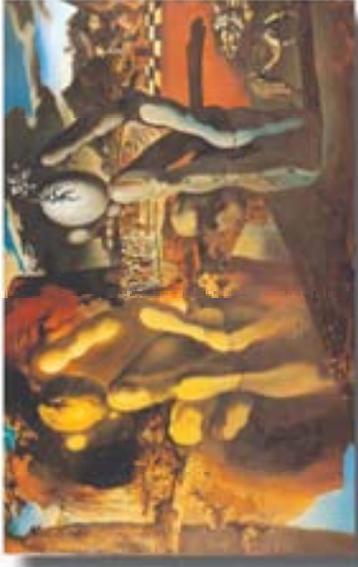


ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/1	<p>00.02.17 – 00.06.19 Toma cerrada en MS</p> <p>Niña vista desde abajo flotando en el agua.</p>  <p>El video entero esta cargado de colores que se relacionan semioticamente por su contenido. En este caso, el ejemplo que se presenta, maneja una gama de verdes que resalta con el azul de la piscina, así como el negro del cabello de la niña. Esta escena representa la influencia del op art en el clip.</p>	<p>OP ART</p>  <p>OP ART Josef Albers, I-5K</p> <p>El op art se caracteriza por utilizar colores de forma vibrante y ordenada en la que uno se complementa con el anterior.</p> <p>El clip de porter se determina por esta seriación de colores ordenados.</p>	
1/5	<p>00.52.05 – 00.53.15</p> <p>Toma cerrada en close up con la cámara en picada, del rostro de la niña mientras da vueltas volteando hacia el arriba.</p>  <p>La mayor parte del clip se caracteriza por el uso de imagenes fuertes. En este caso la gama de tonos imitan o reflejan las cualidades pictoricas del expresionismo abstracto. La transicion de las secuencias aqui son bien aprovechadas para reflejar la rudeza del clip en contraste con lo infantil que generan los peluches.</p>	<p>EXPRESIONISMO ABSTRACTO</p>  <p>EXPRESIONISMO ABSTRACTO Franz Kline Circa 1999head2</p> <p>El expresionismo abstracto esta caracterizado porque trata de hablar de una independencia en la interpretación del espectador, limitando la narrativa y la figuración específica de la forma. En este caso la libertad de interpretación es lo que limita y ejemplifica las relaciones de Franz Kline y el clip de porter.</p>	



ESENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
<p>1/23</p>		<p>03.09.09 – 03.10.03 plano americano</p> <p>niña alzando las manos y girando a 360 grados.</p>	<p>TACHISMO</p> <p>La composición, los colores, la rudeza y espontaneidad del cuadro de Appel Karel, ven sintetizadas las transiciones utilizadas por Porter en la creación del clip.</p>
<p>1/17</p>		<p>02.27.21 – 02.51.18 efectos especiales de trazo vectorial y animación cuadro por cuadro</p> <p>Se observa un recorrido visual lineal hacia el horizonte y los peluches aparecen esporádicamente en el centro de la pantalla</p>	<p>TACHISMO</p> <p>El tachismo es una corriente que genera de una imagen espontánea y cruda una serie de emociones de naturaleza aspera y a la vez orgánica.</p>
			<p>POP ART</p> <p>Roy Lichtenstein Hopeless</p> <p>En este caso se utiliza un cuadro de Roy Lichtenstein como ejemplo, ya que además de ejemplificar la gama de colores utilizadas en esta secuencia del clip; mantiene una narrativa continua, sustentada en cuadros de diálogo, mismos que se ven determinados en el clip por el tema musical.</p>



ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/23	 <p>03.10.04 – 03.11.11</p> <p>Toma cerrada en close y con la cámara en picada, de una capsula sobre azul-jo azul.</p> <p>La imagen se complementa con una animación cuadro por cuadro. En este caso las pastillas sugieren un estado alterado de la mente, mismo que se ve reflejado en el ambiente entero del clip. La seriación de colores no deja de ser armónica; los tonos fucsia resaltan con el fondo azul. Esta es una de las alternativas usadas por René Magritte en el surrealismo.</p>	<p>SURREALISMO</p> <p>René Magritte</p> <p>Ofilhodohomem 1964</p> <p>En este cuadro observamos elementos que no son correspondientes en cuanto a contexto, por una parte, la relación de las imágenes y las palabras que usaban los surrealistas permiten crear una dualidad entre incorrespondiente entre los objetos componentes del plano.</p> <p>Esto se reduce creando estados que no son comprensibles a la razón, sin embargo son sustentados mediante alucinaciones mentales.</p>	
1/26	 <p>03.21.09 – 03.32.10</p> <p>Toma abierta en long shot y contra picada</p> <p>La niña y los peluches saliendo de la cocina y dirigiéndose a la piscina. La toma tiene efectos de animación cuadro por cuadro. Los peluches arrojan a la niña a la piscina.</p> <p>En este caso, y valiéndose de la composición de la secuencia, se observa una similitud en cuanto a formas y la gama de colores así como la temática que se trata en el mismo. En cuanto a la información del clip se relaciona sobre todo por la utilización de imágenes confusas y surrealistas, sea el caso de los botargas de peluche.</p>	<p>SURREALISMO</p>	 <p>SURREALISMO</p> <p>Salvador Dali</p> <p>Metamorphose de Narciso</p> <p>Salvador Dali utiliza la misma técnica que Magritte, utilización de formas y contextos que no son correspondientes. La composición y la utilización de objetos, color, sombras, son unas de las características que permiten unir al clip. En este caso, el título "Narciso" aunado a la niña que termina ahogada en el agua encajan perfectamente.</p>

3.6 Calificación

Sussie4 • Stars

TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERISTICAS
00.00.00 – 00.03.15	1/1	Toma abierta en long shot	el guitarrista a tres cuartos de plano. La toma hace un dolly hacia la derecha, tomando al tecladista.
00.03.16 – 00.03.22	1/1	Toma cerrada en close	brazo de una mujer en plano vertical.
00.03.23 – 00.05.11	1/1	Toma cerrada en plano medio	tecladista, haciendo un travel alrededor de él.
00.05.12 – 00.05.18	1/1	CU en picada	mujer con el rostro en primer plano.
00.05.19 – 00.07.04	1/1	Toma cerrada en extreme close up	manos del tecladista tocando el teclado. Se hace un ligero travel en circunferencia.
00.07.05 – 00.08.26	1/1	Toma cerrada en plano medio	tecladista haciendo movimientos rítmicos con las manos. Cada movimiento simula un has de luz.
00.08.27 – 00.09.04	1/1	Toma cerrada en CU	teclados
00.09.05 – 00.10.22	1/1	Toma media en plano americano	integrantes del grupo musical, con el guitarrista en primer plano. La toma hace un ligero travel horizontal
00.10.23 – 00.14.12	1/1	Toma cerrada en plano cerrado	integrantes del grupo musical haciendo un travel, pasando del guitarrista el tecladista consecutivamente. La toma se hace con una ligera picada.
00.14.13 – 00.18.05	1/1	Toma media en media picada	tecladista haciendo movimientos rítmicos con la mano. Los movimientos generan efectos especiales de luz que desvanecen mostrando a la mujer en plano cerrado.
00.18.06 – 00.19.13	1/1	Toma abierta en picada	mujer bailando. Sus movimientos generan efectos especiales de luces.
00.19.14 – 00.22.05	1/1	Toma cerrada en close up	mujer. Comienza por un close a su hombro derecho, y termina en un fade out negro en su pie derecho
00.22.06 – 00.25.23	1/1	Toma cerrada en close up	la mujer mientras interpreta el tema musical. La toma contiene un efecto fade out después de un segundo.
00.25.24 – 00.29.05	1/1	Toma abierta	mujer generando seriaciones de plano abierto hasta extreme close up.
00.29.06 – 00.32.03	1/1	MS en picada	mujer bailando. Termina con un fade out.



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
00.32.04 – 00.42.11	1/1	Toma cerrada en close up	mujer cantando el tema musical. Aparecen flechas mostrando la letra del tema musical.
00.42.12 – 00.45.24	1/1	Toma cerrada en extreme close up	los labios de la mujer, se observa una animación con la frase "so long" en refuerzo al track. Termina con un travel a las manos del tecladista.
00.45.25 – 00.56.09	1/1	Toma cerrada en close up	manos del tecladista, la toma se realiza cámara en mano y se mantiene estática. Aparece a un costado una seriación de efectos especiales. La toma termina con un travel hacia la derecha.
00.56.10 – 01.00.11	1/1	Toma abierta en long shot	del tecladista. La toma se mantiene estática mientras el tecladista gira en su propio eje. La toma termina con un fade en negro.
01.00.12 – 01.06.04	1/1	Toma abierta en long shot	vocalista; la toma hace un zoom in suave mientras en vocal gira sobre su propio eje. Termina en un fade en negro.
01.06.05 – 01.07.16	1/1	Toma abierta en médium shot	de la mujer mientras baila. La toma mantiene un zoom in suave y termina en un fade out negro.
01.07.17 – 01.11.18	1/1	Toma abierta en médium shot	guitarrista y tecladista. El guitarrista aparece en primer plano y de costado. La toma termina con un fade out en negro.
01.11.19 – 01.12.22	1/1	Toma abierta en médium shot	guitarrista y tecladista, el segundo aparece en primer plano y el guitarrista aparece en contraplano
01.12.23 – 01.15.21	1/1	Toma cerrada en close	de la mujer mientras baila, la toma mantiene un constante zoom in y out.
01.15.22 – 01.19.14	1/1	Toma abierta en plano americano haciendo un recorrido visual	de los dos integrantes del grupo. La toma termina en fade out negro.
01.19.15 – 01.21.22	1/1	Toma cerrada en close	de la mujer bailando. La cámara se mantiene firme mientras ella hace un recorrido horizontal en el campo.
01.21.23 – 01.23.04	1/1	Toma abierta en long shot	de la mujer. La toma mantiene efectos visuales acorde al movimiento de sus manos. La toma termina con un fade negro.
01.23.05 – 01.28.19	1/1	Toma cerrada marcando un extreme close up	hacia el ojo de la mujer. La toma se ayuda con animaciones lineales que refuerzan la letra del track.



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
01.28.20 – 01.31.09	1/1	Toma abierta en médium shot	de los dos integrantes, mostrando en primer plano al tecladista. La toma se ayuda de animaciones propias de la música electrónica.
01.31.10 – 01.33.22	1/1	Toma abierta en picada haciendo un médium shot	del tecladista. La toma está llena de elementos visuales en movimiento.
01.33.23 – 01.36.01	1/1	Toma cerrada en picada	haciendo un médium shot del guitarrista. La toma contiene múltiples efectos de inversión de color
01.36.02 – 01.39.03	1/1	Toma abierta en médium shot	integrantes del grupo; con el guitarrista en primer plano. El efecto de inversión de color sigue presente. La toma termina en un fade negro.
01.39.04 – 01.41.24	1/1	Toma cerrada en medium shot	la toma se desarrolla "cámara en mano" haciendo un recorrido visual desde el tecladista (en primer plano) el tecladista
01.41.25 – 01.55.23	1/1	Serie de tomas en médium shot con efectos de inversión.	El cambio de toma se realiza en intervalos de un tercio de segundo aproximadamente; entre ellas destaca el close up a los instrumentos musicales.
01.55.24 – 01.58.16	1/1	Toma abierta en picada	del tecladista. Permanece el efecto de inversión de color. La toma finaliza con un efecto de animación en 3D que va del tecladista a un close del rostro de la mujer.
01.58.17 – 02.05.02	1/1	Toma cerrada en médium shot y cámara en mano	con la mujer en primer plano. Abundan efectos especiales de luces.
02.05.03 – 02.08.08	1/1	Toma cerrada manteniendo un close up	hacia el rostro de la mujer. La toma se desarrolla en picada y la letra se ve reforzada en animaciones lineales.
02.08.09 – 02.12.19	1/1	Toma cerrada	Se realiza un tilt up en contrapicada desde los pies de la mujer hasta su rostro. La toma continúa con una animación en 3D que va desde el rostro de la mujer hasta una toma en picada del tecladista.
02.12.20 – 02.15.24	1/1	Toma abierta en médium shot y de picada	con los dos integrantes del grupo. La toma mantiene un travel circular.
02.15.25 – 02.18.05	1/1	Toma cerrada con close up	de la guitarra. Termina con transición a siguiente toma en marca de agua.
02.18.06 – 02.27.05	1/1	Toma varias en médium shot	de los instrumentos musicales. Las imágenes están apoyadas de elementos visuales propios de la música electrónica. La serie se maneja en médium shot y contiene numerosos close up. Termina con una animación 3D lineal hacia el rostro de la mujer en close.



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
02.27.05 – 02.34.12	1/1	Toma cerrada en close up	de la mujer. La letra se refuerza con elementos visuales. Termina en fade out negro.
02.34.13 – 02.37.23	1/1	Toma abierta en M5	de los integrantes del grupo
02.37.24 – 02.42.00	1/1	Toma abierta en médium shot con la cámara en picada	de la mujer. La letra se refuerza con elementos visuales.
02.42.01 – 02.52.11	1/1	Toma abierta en long shot con la cámara en picada	de los integrantes del grupo. La toma hace un travel semicircular y termina en fade out negro.
02.52.12 – 02.57.01	1/1	Toma abierta en médium shot con la cámara en picada	La cámara hace un tilt down desde el rostro de la mujer hasta el torso. Termina en fade negro.
02.57.02 – 03.05.18	1/1	Tomas varias en picada y médium shot	de los integrantes del grupo. Las tomas están cargadas de animaciones.
03.05.18 – 03.08.06	1/1	Toma cerrada en close up	mujer. La letra del track se refuerza con una animación. La toma termina en un fade negro.
03.08.07 – 03.13.00	1/1	Toma abierta en médium shot	mujer bailando. La letra del track aparece en la escena. Termina en un fade negro.



3.6.1 Características

Sussie4 Stars

CARACTERÍSTICAS GENERALES

El presente video clip maneja desde el principio al fin, un background en negro, los integrantes del grupo mantienen siempre una iluminación directa que hace que sobresalgan, y los ubica en el primer cuadro del plano. La mujer por su parte tiene enorme presencia al interpretar con movimientos corporales los beats del tema musical; interpreta también la letra del tema musical.

La ambientación del video clip es casi nula; fuera de los instrumentos musicales, no se observa nada más que promueva o refuerce el tema musical. Más aun, los efectos especiales, en su mayoría, las ráfagas de luz, son las que "bailan" acorde al ritmo. Las animaciones en 3D, y los paneles que se despliegan mostrando elementos propios de la música electrónica, junto con las animaciones lineales que despliegan la letra del tema musical, son los elementos que sustituyen a la escenografía, y que refuerzan y dan vida al tema stars de sussie 4.

INFLUENCIAS GENERALES

Este video contiene numerables caracteres artísticos del futurismo, por el tratamiento de la imagen en conjunto con el tiempo y la máquina. Las animaciones son las que marcan el suplemento futurista.

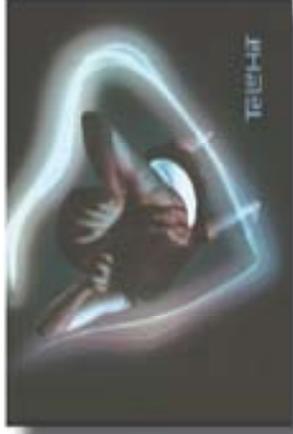
Cierto también es la influencia de los elementos electrónicos, propios de los primeros video clips animados a finales de los 70's, que a su vez, se sustentan por los exponentes de la cultura Pop. Los efectos ópticos generados por los efectos especiales se mantienen en todo el video.

3.6.2 Análisis Comparativo

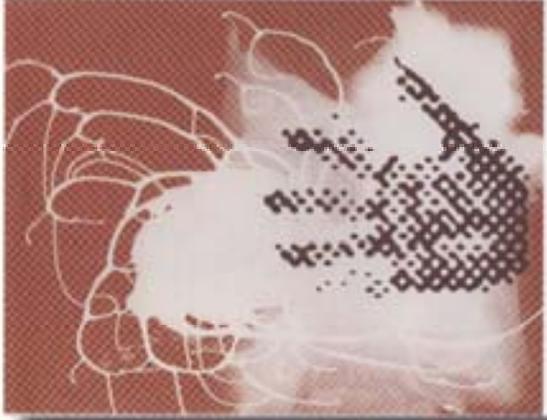
Sussie4 • Stars

CAPÍTULO 3 Videos Musicales

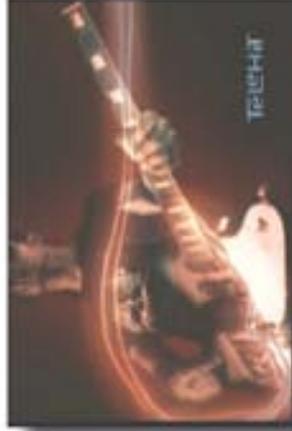


ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/1	 <p>00.03.23 – 00.05.11 Toma cerrada en plano medio tecladista, haciendo un travel alrededor de él.</p> <p>Este video mantiene enteramente una unión entre transiciones por medio de elementos constituidos por la "máquina" de construcción, la relación de las luces y las formas en conjunto con los elementos armónicos de los instrumentos musicales, como máquinas generadoras del sonido; refieren enteramente la influencia del futurismo sobre el clip.</p>	<p>FUTURISMO</p>	 <p>FUTURISMO Umberto Boccioni The city rises 1910</p> <p>La máquina y el movimiento, constante de progreso, avance, de que el mundo está en constante cambio son atenuantes que mantiene el futurismo y que se sustentan en el siguiente clip.</p> <p>Las transiciones que se generan en el clip mantienen una constante de movimiento.</p>
1/1	 <p>00.29.06 – 00.32.03 MS en picada mujer bailando. Termina con un fade out.</p> <p>Las imágenes en conjunto con el movimiento y los efectos de luz, se mantienen presentes en la mayor parte del clip, de esta forma, el sonido y los elementos generadores del mismo se ejemplifican visualmente. Estos efectos de luz mantienen el ojo espectador en continua vibración y genera la atención mediante el ordenamiento de patrones.</p>	<p>OP ART</p>	 <p>OP ART Bridget Riley Britannia 1961 Emulsion on cardboard 56x61</p> <p>A partir de una secuencia de patrones, trata de ordenar colores con el fin de crear un efecto óptico, haciendo vibrar el color, engañar al ojo y generar un movimiento aparente.</p> <p>El mismo movimiento es el que se busca ejemplificar en el presente clip.</p>

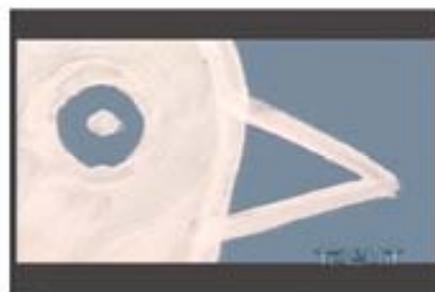


ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/1	 <p>00.32.04 – 00.42.11 Toma cerrada en close up</p> <p>Mujer cantando el tema musical. Aparecen pleacas mostrando la letra del tema musical.</p> <p>El clip mantiene una serie de close a diversas partes del cuerpo de la mujer que interpreta el track. Estos acercamientos se acompañan por elementos gráficos que refuerzan la letra del track. En este caso, el close es hacia los labios y refuerza doblemente el clip, creando un ícono del mismo clip.</p>	<p>POP ART</p>	 <p>POP ART Andy Warhol Lips of Marilyn Monroe Litografía</p> <p>El pop art, y especialmente Andy Warhol determinó iconos asimilables para un amplio espectro de personas; la numerosa repetición de imágenes genera un grado de importancia en el especta que se ve reflejado en el agrado por lo que se presenta audiovisualmente. La imagen en cuestión es similar a la presentada en el fotograma lateral.</p>
1/1	 <p>01.33.23 – 01.36.01 Toma cerrada en picada</p> <p>Haciendo un médium shot del guitarrista. La toma tiene múltiples efectos de inversión de color</p> <p>Manteniendo un constante apoyo de elementos gráficos que se repiten de inicio a fin, el video clip propone el uso de la mayor cantidad de efectos gráficos como una alternativa visual. Sin embargo estos elementos gráficos corresponden al genero musical que propone el grupo en cuestión.</p> <p>En esta secuencia particular se observa una serie de efectos de inversión y gráficos de decoración propios de la tendencia pattern & decoration.</p>	<p>PATTERN & DECORATION</p>	 <p>PATTERN & DECORATION Sigmar Polke leider nicht mehr erhältlich</p> <p>La implementación de formas decorativas en la realización artística es un elemento utilizado constantemente en la mayor parte del siglo XIX.</p> <p>Las obras de arte buscan ser exhibidas como piezas artísticas estéticas, con la intención de ser una pieza de decoración para el ser humano. Es así como el patter & decoration encuentra su significado, creando estructuras de repetición y añadiendo formas dinámicas y atractivas a la vista.</p>



ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/1	 <p>01.28.20 – 01.31.09 Toma abierta en médium shot de los dos integrantes, mostrando en primer plano al tecladista. La toma se ayuda de animaciones propias de la música electrónica.</p> <p>En este caso se observa una relación entre los instrumentos generadores del sonido en conjunto con las ondas rítmicas de luz y los elementos gráficos que reflejan el sonido de una forma virtual.</p>	<p>CONCEPTUAL</p>	 <p>CONCEPTUAL Lewitt Sq CUBE</p> <p>El arte conceptual se caracteriza por la relación de las formas, procesos y estructuras básicas. Dando preferencia a la idea como producto de la imagen. No existe una relación formal entre la plástica y el resultado, es decir, la pieza en sí no es tan importante como el producto conceptual que refleja.</p>
1/1	 <p>02.18.06 – 02.27.05 Toma varias en médium shot de los instrumentos musicales. Las imágenes están apoyadas de elementos visuales propios de la música electrónica. La serie se maneja en médium shot y contiene numerosos close up. Termina con una animación 3D lineal hacia el rostro de la mujer en close.</p> <p>La constante repetición de los integrantes que conforman el grupo musical pretende mantener en el espectador una imagen que perdure en la memoria. Dicha imagen mantiene un estilo propio del un genero musical, de esta manera es mas sencilla la aceptación y el consumo del mismo.</p>	<p>POP ART</p>	 <p>POP ART Andy Warhol Goethe Serigrafía</p> <p>Los productos propios del arte popular están destinados específicamente para ser consumidos por las masas. En este caso se utiliza un icono del siglo XVIII para resaltar la producción del artista. Usando la condición del humano para beneficio propio.</p>

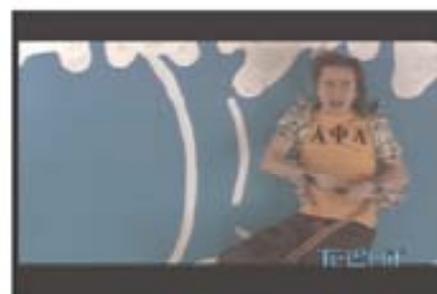
TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
00.00.00 – 00.09.18	1/1	Toma abierta en médium shot	Vocalista cantando e interpretando el track. Todo el video se desarrolla con los integrantes del grupo acostados en el piso, con diferentes backgrounds.
00.09.18 – 00.10.10	1/1	Extreme close up	A la imagen de un ave pintada en el piso. El fondo es azul en esta serie.
00.10.11 – 00.13.28	1/2	Toma abierta en médium shot	Del integrante del grupo mientras habla por teléfono. El background simula una cocina
00.13.29 – 00.14.26	1/2	Close up	de tostadora de pan en el piso.
00.14.27 – 00.19.17	1/2	Toma abierta en médium shot	Del integrante del grupo mientras cuelga el teléfono y toma un pan tostado. El background simula una cocina
00.19.18 – 00.21.24	1/2	ECU y tilt down	De un edificio pintado en el piso.
00.21.25 – 00.28.01	1/3	Toma abierta en médium shot	De un integrante del grupo mientras sale de una casa simulada en el piso. En la toma aparecen escenógrafos colocando macetas con plantas.
00.28.02 – 00.32.18	1/4	Plano americano	del vocalista mientras canta el track.
00.32.19 – 00.34.19	1/4	Toma cerrada en médium shot	del vocalista mientras canta el track. El vocalista simula acariciar una foca pintada en el piso. Ahora el background simula una escena en el ártico.
00.34.20 – 00.37.18	1/4	Toma abierta en médium shot	del vocalista mientras canta el track. El vocalista simula acariciar una foca pintada en el piso.
00.37.19 – 00.41.23	1/5	Toma cerrada	de los pies de un integrante del grupo, mientras simula bajar unas escaleras pintadas en el piso.
00.41.24 – 00.44.13	1/5	Toma abierta en médium shot.	El integrante termina de bajar las escaleras. El escenario es aparentemente la calle fuera de un departamento en la ciudad.
00.44.14 – 00.46.02	1/6	Toma cerrada en médium shot	shot del vocalista mientras canta el track. El vocalista simula acariciar una foca pintada en el piso
00.46.03 – 00.50.04	1/7	Toma abierta en médium shot	del vocalista mientras simula ir caminando sobre la nieve.



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERISTICAS
00.50.21 – 00.52.21	1/8	Toma abierta en médium shot	de un integrante del grupo montado en una bicicleta y simulando correr sobre una calle.
00.52.21 – 00.55.19	1/9	Toma abierta en médium shot	de un integrante del grupo simulando ir manejando dentro de un automóvil.
00.55.20 – 00.56.13	1/10	Toma cerrada	vocalista mientras canta el track.
00.56.14 – 00.58.08	1/11	Toma abierta en médium shot	de un integrante del grupo montado en una bicicleta y simulando acrobacias en bicicleta.
00.58.08 – 00.58.20	1/12	Close up	de un oso pintado en el piso
00.58.21 – 00.59.18	1/12	Toma en médium shot	del vocalista a lado del oso.
00.59.19 – 01.02.06	1/13	Toma abierta en médium shot	de un integrante del grupo montado en una bicicleta y simulando acrobacias en bicicleta. Simula ir parado sobre el asiento y el manubrio.
01.02.07 – 01.03.10	1/13	Toma abierta en médium shot	de un integrante del grupo simulando ir manejando dentro de un automóvil.
01.03.11 – 01.04.08	1/14	Toma abierta	con el vocalista simulando golpear al oso pintado en el piso.
01.04.09 – 01.11.04	1/15	Toma abierta en long shot	de los escenógrafos cambiando el background y poniendo los elementos del siguiente escenario. Aparecen pintado un automóvil y justo enfrente colocan una bicicleta. Los dos integrantes del grupo se colocan en sus lugares.
01.11.05 – 01.11.13	1/16	Toma cerrada en close	del integrante en perfil derecho. Simula un choque con el automóvil.
01.11.14 – 01.11.19	1/16	Toma cerrada en close	del integrante en perfil izquierdo. Simula un choque con el ciclista.
01.11.20 – 01.11.28	1/16	Toma cerrada en close	de una llanta de bicicleta dando vueltas
01.11.29 – 01.21.24	1/17	Toma abierta en long shot	Se da el cambio de escenografía y los integrantes del grupo se posicionan en sus lugares para simular el choque.
01.21.25 – 01.22.15	1/17	Toma abierta en médium shot	de un integrante desfilado en el piso.
01.22.16 – 01.23.11	1/17	Toma cerrada en close	del otro integrante mientras sostiene una llanta de bicicleta.
01.23.12 – 01.25.21	1/18	Toma abierta en long shot	del vocalista simulando estar esquiando en el agua.



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERISTICAS
01.25.22 – 01.27.01	1/19	Toma abierta en long shot	de los dos integrantes de grupo, simulando estar dentro de una ambulancia.
01.27.02 – 01.28.16	1/20	toma cerrada en close	del automovilista con los mismos elementos que la toma anterior.
01.28.17 – 01.29.18	1/20	toma cerrada en close	del ciclista sosteniendo el pie del automovilista.
01.29.19 – 01.31.05	1/21	Toma abierta en medium shot	con el vocalista a medio cuerpo. Simulando que esquía en el agua. El vocalista canta el track.
01.31.06 – 01.32.29	1/22	Toma abierta en long shot	del ciclista ojeando un periódico en una sala de espera de hospital.
01.33.00 – 01.35.04	1/22	Toma abierta en medium shot	del automovilista mientras es intervenido quirúrgicamente por tres médicos.
01.35.05 – 01.36.16	1/22	Toma abierta en long shot	del ciclista arrojando un periódico en una sala de espera de hospital.
01.36.17 – 01.38.07	1/22	Toma abierta en long shot	del ciclista bajando unas escaleras donde se encuentra con el automovilista sentado en una silla de ruedas
01.38.08 – 01.39.15	1/23	Toma abierta en long shot	del vocalista esquiendo en el agua.
01.39.16 – 01.42.06	1/24	Toma abierta en long shot	de los dos integrantes del grupo simulando estar en la calle. Uno avienta un avión de papel.
01.42.07 – 01.47.07	1/24	Toma cerrada en plano americano	del vocalista recibiendo del lado izquierdo del avión de papel. Mientras canta el track, abre el avión.
01.47.08 – 01.48.20	1/25	Toma abierta en long shot	de los dos integrantes del grupo simulando estar en la calle. Ambos parecen estar impacientes.
01.48.21 – 01.52.14	1/26	Toma abierta en medium shot	del vocalista simulando estar volando una avioneta.
01.52.15 – 01.55.04	1/26	Toma cerrada en medium shot	del vocalista en la avioneta.
01.55.05 – 01.57.01	1/26	Toma abierta en medium shot	del vocalista simulando estar volando una avioneta.
01.57.02 – 02.01.10	1/27	Toma abierta en long shot	de un guitarrista simulando caminar por la calle. Aparece un vagabundo dormido en la toma.
02.01.11 – 02.03.15	1/27	Toma abierta en long shot	de un guitarrista simulando caminar en un bosque con árboles secos.



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERISTICAS
02.03.16 – 02.05.18	1/27	Toma abierta en long shot	de un guitarrista simulando caminar por el desierto. Se observan pirámides egipcias en el background.
02.05.19 – 02.09.12	1/27	Toma abierta en long shot	de un guitarrista simulando subir unos escalones y entrar a un departamento.
02.09.13 – 02.15.15	1/28	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. El background solo presenta bocinas pirtadas
02.15.15 – 02.17.09	1/28	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. Aparecen escenógrafos y colocan cables que van desde los instrumentos hasta las bocinas.
02.17.10 – 02.18.27	1/28	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip.
02.18.28 – 02.19.28	1/28	Toma abierta en long shot de	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. Aparecen escenógrafos y colocan cables que van desde los instrumentos hasta las bocinas.
02.19.29 – 02.26.12	1/29	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip.
02.26.13 – 02.28.12	1/30	Extreme close up	de un robot pintando en el piso
02.28.13 – 02.32.17	1/31	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. El background tiene un estilo psicodélico en amarillo y naranja.
02.32.18 – 02.34.14	1/31	Toma abierta en long shot	del baterista interpretando el track del clip. El background tiene un estilo psicodélico en rosa, verde y blanco.
02.34.15 – 02.36.13	1/31	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. El background tiene un estilo psicodélico en amarillo y naranja.
02.36.14 – 02.37.23	1/31	Toma abierta en long shot	del vocalista tocando la guitarra y cantando el tema del clip. El fondo es circular en todo psicodélico y colores café, verde, naranja, azul y rosa.
02.37.24 – 02.38.23	1/31	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. El background tiene un estilo psicodélico en amarillo y naranja.
02.38.24 – 02.39.29	1/31	Toma abierta en long shot	del vocalista tocando la guitarra y cantando el tema del clip. El fondo es circular en todo psicodélico y colores café, verde, naranja, azul y rosa.
02.39.20 – 02.40.24	1/31	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. El background tiene un estilo psicodélico en amarillo y naranja.



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
02.40.25 – 02.43.02	1/31	Toma abierta en long shot	del vocalista tocando la guitarra y cantando el tema del clip. El fondo es circular en todo psicodélico y colores café, verde, naranja, azul y rosa. El vocalista da vueltas empujándose con los pies.
02.43.03 – 02.43.22	1/31	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. El background tiene un estilo psicodélico en amarillo y naranja.
02.43.23 – 02.45.10	1/31	Toma abierta en long shot	del baterista interpretando el track del clip. El background tiene un estilo psicodélico en rosa, verde y blanco.
02.45.11 – 02.49.00	1/31	Toma abierta en long shot	de todos los integrantes del grupo tocando el tema del clip. El background tiene un estilo psicodélico en amarillo y naranja.



3.7.1 Características

Vakero • Sunshine →

CARACTERÍSTICAS GENERALES

El video de sunshine se desarrolla en un mismo set con diferentes cambios del background. La escenografía consiste en múltiples rollos de papel extendidos en el piso y algunos artículos que refuerzan el ambiente que se pretende generar. Los integrantes del grupo Vakero permanecen como intérpretes del tema todo el tiempo acostados en el piso, con el fondo detrás. La iluminación es constante, no hay ninguna toma en la que se observe un cambio siquiera mínimo en la iluminación. También es importante mencionar que en casi el noventa por ciento del video clip, el fondo es de carácter lineal, y en color azul, con las líneas de efecto blancas.

El video clip se realiza mediante un relato lineal, pero no correspondiente con el tema musical; si bien el tema musical no tiene en sí una línea que permita definir sustantivos para enunciar en imágenes, tampoco determina las limitantes que esas imágenes puedan traer, es decir, algunas frases como "Sunshine, i just can't wait no more" pueden ser ejemplificadas por el vocalista cuando simula estar en las olas esquiando.

Al final del video clip se observan escenarios multicolores, del estilo psicodélico. Puede simular que el efecto "sunshine".

INFLUENCIAS GENERALES

El video de Vakero mantiene una estética más limpia, en ciertas partes con toques Minimalistas, y en otras, enfocado más al Estructuralismo alemán. En sí, todo el video mantiene una limpieza de imagen; las escenas son distinguidas por la uniformidad del color y por el escaso uso de las formas. La composición fotográfica se cuida en cada toma, manteniendo una regla de tercios muy estricta.

El final del clip se observa un background que hace referencia tanto al movimiento Pop, como al Op Art. Y por la dureza del pincel, y la constante de imaginación, se menciona la influencia de Dubuffet, y el Art Brut.

3.7.2 Análisis Comparativo

Vakero • Sunshine

CAPÍTULO 3 Videos Musicales

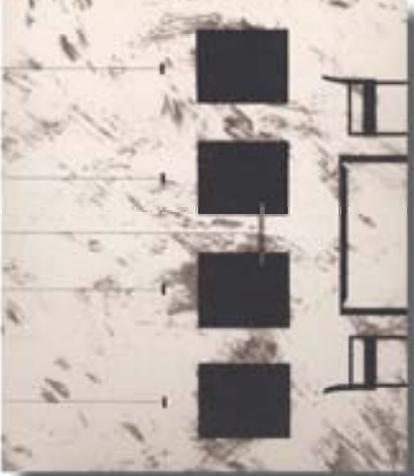
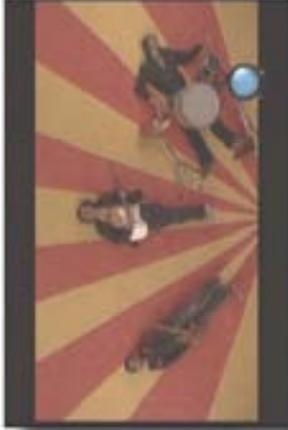


ESENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/1	 <p>00.09.18 – 00.10.10 Extreme close up A la imagen de un ave pintada en el piso. El fondo es azul</p> <p>El presente clip esta organizado con pocos elementos bien distribuidos, lo que permite que su composición nunca pierda el equilibrio. La poca utilización de los colores, así como el casi nulo efecto de sombras y degradados simulan una representación casi bidimensional.</p>	<p>NEOPLASTICISMO</p> <p>NEOPLASTICISMO Piet Mondrian Composição com Vermelho, Amarelo e Azul, 1921</p> <p>El neoplasticismo preserva el orden, el estilo y la forma ante todo. La utilización de colores primarios y la nula existencia de degradados son unas de sus principales características.</p> <p>La relación con el clip es casi completa, en cuanto a los supuestos aquí mencionados y por la búsqueda del orden y la simplicidad de formas.</p> 	<p>SURREALISMO ABSTRACTO</p> <p>SURREALISMO ABSTRACTO Joan Miró Cabeza de labriego catal</p> <p>Una de las principales características del Surrealismo Abstracto es la expresión del vacío espacial y los elementos se reducen a sus formas mínimas.</p> <p>El video clip presenta todo el tiempo una abstracción de la imagen y los espacios en claro predominan completamente.</p> 
1/13	 <p>01.02.07 – 01.03.10 Toma abierta en MS Integrante del grupo simulando ir manejando dentro de un automóvil.</p> <p>La secuencia aquí presentada simula un choque entre dos integrantes del grupo musical. Mientras que los sujetos aparecen de manera tradicional, los elementos que los acompañan son en su mayoría representaciones lineales. La escenografía se limita a un conjunto de líneas delimitadas por un background azul.</p>		



ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
<p>1/27</p>	 <p>02.03.16 – 02.05.18 Toma abierta en long shot Guitarrista simulando caminar por el desierto. Se observan pirámides egipcias en el background.</p> <p>El clip entero mantiene en el background elementos escenográficos que representan abstracciones de formas. En todos los casos, estas formas son representadas de manera lineal; esta representación se caracteriza por un trazo grueso y preciso.</p> <p>Este tipo de trazo se puede ver enteramente representado en las instalaciones y cuadros de Jean Dubuffet de los 70's, en la Figuración espontánea</p>	<p>FIGURACION ESPONTANEA</p>	<p>ESPONTANEA Jean Dubuffet jardin 1969-70</p> <p>Caracter tosco, espontaneo, grotesco e irreflexivo, son características de la pintura espontanea, y en el caso de Jean Dubuffet, se pueden observar claramente estos supuestos. La libertad de trazo genera un ambiente aspero y dinámico a la vez. Estas características se enumeran en la mayor parte del clip Sunshine de Vakero.</p> 
<p>1/22</p>	 <p>01.11.29 – 01.21.24 Toma abierta en long shot Se da el cambio de escenografía y los integrantes del grupo se posicionan en sus lugares para simular el choque.</p> <p>Debido a la falta de audio alterno, que reproduzca los sonidos generados en las acciones de la escena. El video clip se vale de gestos y en ocasiones onomatopéyias implícitas por los integrantes del clip. En este caso, la secuencia refleja uno de los principales recursos utilizados por la Figura Narrativa.</p>	<p>FIGURA NARRATIVA</p>	<p>FIGURA NARRATIVA Equipo Cronica</p> <p>La figura narrativa relata los sucesos de un acontecimiento social, valiéndose de los estilos artísticos que la anteceden. En el caso del "Equipo Crónica" estos elementos se utilizan para enunciar eventos desarrollados en determinados contextos.</p> <p>El uso de una figura narrativa en el video de Sunshine es imprecendente, dado que cuenta una historia a la vez que la letra del clip enuncia las emociones de la misma</p> 



ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/22	<p data-bbox="386 1430 667 1860">  </p> <p data-bbox="386 1129 558 1402"> 01.31.06 – 01.32.29 Toma abierta en long shot Ciclista ojeando un periódico en una sala de espera de hospital. </p> <p data-bbox="711 1121 846 1877"> Esta toma particular tiene enorme semejanza con el cuadro del artista plástico Jorge Stever, ya que mantiene una composición lineal similar, y los objetos son distribuidos de la misma forma en ambas representaciones. El color y la forma aparecen distribuidos de manera casi uniforme y complementaria. </p>	<p data-bbox="386 999 440 1100">REALISMO FIGURATIVO</p>	<p data-bbox="396 149 423 407">REALISMO FIGURATIVO</p> <p data-bbox="435 268 462 407">Jorge Stever</p> <p data-bbox="462 121 634 443"> El realismo figurativo pretende reducir a formas mínimas la realidad. Predomina el uso de la fotografía, y la manipulación de la misma. Los objetos tienden a ser estilizados. </p> <p data-bbox="667 142 808 443"> Esta composición se destaca exclusivamente por sus similitudes en cuanto a la distribución de los elementos en el plano. </p> <p data-bbox="375 485 789 961">  </p>
1/31	<p data-bbox="894 1430 1182 1860">  </p> <p data-bbox="894 1129 1122 1402"> 02.39.20 – 02.40.24 Toma abierta en long shot Integrantes del grupo tocando el tema del clip. El background tiene un estilo psicodélico en amarillo y naranja. </p> <p data-bbox="1214 1121 1300 1877"> En esta secuencia se observa como el background pretende atraer la atención hacia el centro mediante un efecto óptico. El uso de colores complementarios y psicodélicos genera ese ambiente de tensión óptica. </p> <p data-bbox="1333 1121 1386 1877"> Este fotograma se ejemplifica en la obra de Victor Vasarely, artista óptico de los años 60's. </p>	<p data-bbox="894 1020 922 1079">OP ART</p>	<p data-bbox="906 359 933 449">OP ART</p> <p data-bbox="943 285 971 449">Victor Vasarely</p> <p data-bbox="982 128 1084 470"> Zebra No4 El op art surge en los 60's y tiene como principal característica la creación de efectos visuales. </p> <p data-bbox="1117 142 1312 470"> Crear atmosferas espaciales que alteran la visión del espectador, simulando un espacio mas pequeño o mas grande, o haciendo que el ojo señale movimientos que no existen en la superficie bidimensional. </p> <p data-bbox="894 516 1252 961">  </p>

3.8 Calificación

Zoe • Vía Láctea

CAPÍTULO 3 Videos Musicales

TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
00.00.00 – 00.09.28	1/1	médium close	imagen de pies y perros en movimiento
00.09.29 – 00.22.15	1/1	medium shot	la persona plano americano de dos vistas
00.22.16 – 00.24.29	1/1	close up	del protagonista en dolly lateral derecho
00.24.30 – 00.28.01	1/1	medium shot en dolly	del protagonista, la expresión no cambia
00.28.02 – 00.34.19	1/1	travel del protagonista en long shot	Se ve la pareja de perros que lleva consigo
00.34.20 – 00.44.13	1/1	travel lateral derecho	del protagonista entre cañas, dos vistas en long shot y alterna con médium shot
00.44.14 – 00.47.15	1/12	plano abierto en LS	de una "nave" estrellada en el campo
00.47.16 – 00.49.00	1/2	plano americano médium shot	del protagonista expresión simula asombro
00.49.00 – 00.50.00	1/2	long shot	de la nave que se estrella
00.50.01 – 00.59.23	1/3	toma abierta en médium shot	una mujer está tirada en el campo y el hombre avanza hacia ella hasta inclinarse a verla
00.59.24 – 01.02.26	1/3	toma cerrada en médium shot	mujer en close tendida en el suelo con el hombre acercándose a ella
01.02.27 – 01.06.05	1/4	toma cerrada en CU	de una parte de la nave con la palabra "terra"
01.06.06 – 01.12.11	1/5	plano abierto	de la mujer incorporándose y el hombre sentado en el suelo
01.12.12 – 01.16.15	1/6	close	de una parte de la nave. Propulsores
01.16.16 – 01.18.00	1/7	long shot	de ambos en el suelo mirando la nave
01.18.01 – 01.20.18	1/7	travel	un propulsor de la nave
01.20.19 – 01.24.00	1/7	medium shot	de la pareja
01.24.01 – 01.31.25	1/7	close up	del hombre tomando una porción de maíz y desgranándolo para dárselo en la mano a la mujer
01.31.26 – 01.34.07	1/8	plano americano	mujer tomando el maíz en la mano.
01.34.08 – 01.36.16	1/8	toma abierta en médium shot	las dos personas a cuadro tendidas en el suelo
01.36.17 – 01.38.24	1/8	close up	de las manos del hombre sobre una herida en la pierna de la mujer



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERÍSTICAS
01.38.25 – 01.43.29	1/8	MS en travel lateral	de los perros del hombre en travel
01.43.30 – 01.48.28	1/8	close up	en travel cel hombre conduciendo a los perros
01.36.17 – 01.38.24	1/9	close up	de las manos del hombre sobre una herida en la pierna de la mujer
01.38.25 – 01.43.29	1/9	médium shot	de los perros del hombre en travel
01.43.30 – 01.48.28	1/9	close up	en travel cel hombre conduciendo a los perros
01.48.29 – 01.55.18	1/9	long shot	del hombre caminando hacia la cámara
01.55.19 – 01.58.25	1/9	close up	de un ratón
01.58.26 – 02.03.09	1/9	extreme close up	del ratón siguiendo del un travel hacia la mano del hombre sujetando un bastón
02.03.10 – 02.04.08	1/10	extreme close up	de una cuchara con el reflejo de frente del hombre
02.04.09 – 02.05.00	1/10	close up	del hombre en perfil derecho haciendo un dolly rápido hacia la derecha
02.05.01 – 02.06.14	1/10	medium shot	de la pareja mientras el le da la cuchara a ella. Emoción alegre de ambos
02.06.15 – 02.08.14	1/10	plano medio	de la mujer comiendo haciendo un tilt up a la cuchara
02.08.15 – 02.11.16	1/10	long shot	de ambos mientras comen, se ve detrás de e los la nave
02.11.17 – 02.13.14	1/10	médium shot	de ambos compartiendo la comida
02.13.15 – 02.15.21	1/10	close up	del hombre en medio perfil derecho observando la cuchara
02.15.22 – 02.20.00	1/11	travel	ambos corriendo en media picada
02.20.01 – 02.24.28	1/11	travel	de ambos en slow camera long shot
02.24.29 – 02.30.27	1/11	travel	de ambos en slow medio plano hasta que se detienen. El hombre lleva a la mujer
02.30.28 – 02.35.21	1/11	plano americano, MS en picada.	La mujer voltea a ver al hombre y el posteriormente voltea hacia ella.
02.35.22 – 02.49.28	1/11	toma abierta	de ambos y comienza un zoom in en conjunto con un tilt down mientras en hombre se incorpora



TIEMPO	ESCENA/ SECUENCIA	TOMA	CARACTERISTICAS
02.49.29 – 02.54.26	1/11	toma abierta	el hombre arroja una planta en forma de espiral hacia el cielo haciendo un rehilete mientras se hace un zoom in
02.54.27 – 03.02.00	1/12	travel	desde el piso hasta la pareja que esta de pie y se acercan para besarse
03.02.01 – 03.13.29	1/12	médium shot.	travel en círculo de ambos besándose
03.13.30 – 03.17.02	1/12	extreme close up	a las manos de ambos unidas mientras se separan
03.17.03 – 03.19.08	1/12	medium shot	de la mujer en medio perfil derecho
03.19.09 – 03.24.02	1/12	long shot	de ambos con el hombre de espaldas y la mujer en medio perfil mientras el le señala un camino y ella se aleja
03.24.03 – 03.28.04	1/12	plano americano	del hombre en alto contraste por la luz de la nave
03.28.05 – 03.36.15	1/13	travel	del hombre en long shot caminando por la nave y hacia unas rocas
03.36.16 – 03.43.29	1/13	long shot	el hombre sube las rocas y se queda erguido
03.43.30 – 03.47.07	1/13	plano americano	del hombre con mirada fija
03.47.08 – 03.49.03	1/13	Very Long Shot	hombre de espaldas con la tierra de fondo



3.8.1 Características →

Zoe • Vía Lactea

CARACTERÍSTICAS GENERALES

La mujer viste de rojo y el hombre de negro. La mayor parte del video se trabaja en escala de grises, inclusive la mujer tiene muy poca iluminación que solo resalta parte del color de su vestido. El tiempo del clip excede al final la duración de la pista, los compases encajan de acuerdo al ritmo de la batería, las escenas manejan demasiado la parábola y sinécdoque, así como un flash back temporal. El tratamiento del clip se hace mediante un relato casi en su mayoría lineal, el paso de una escena a otra tiene muy poco tiempo distante de la anterior y esto hace que el clip sea más comprensible, aunque en realidad el tratamiento del mismo no se relacione en su mayoría con el tema de la canción, puesto que la letra de esta, y la relación con las escenas no crean un relato descriptivo, sino más bien, un prólogo a lo que el tema musical describe en sí.

La fotografía usada basa su quehacer en casi 4 tomas predominantes con composición diagonal y de regla de tercios, las tomas en plano americano, toma abierta y el extreme close up destacan en la mayor parte del clip, y muy espaciadamente se hacen tomas en picada o contra picada. El tratamiento de la imagen se hace principalmente haciendo la toma a tres cuartos en relación al perfil derecho de los actores, cualquiera que sea la toma, aunque se combinan con tomas frontales y numerosos travel en perfil derecho.

El grupo musical que interpreta el tema tiene una trayectoria amplia en México y esto le permite ausentar la imagen icónica de los integrantes en el clip, puesto que la posición de estos mismos es bien conocida por la mayoría del público asiduo a escuchar el género "rock alternativo"

INFLUENCIAS GENERALES

Las corrientes artísticas no sustentan el desarrollo del video clip, que en su mayoría mantiene una gama monocromática. La escala de grises se usa a conciencia, la fotografía en cuanto a composición y nivel de grises está muy bien cuidada a lo largo del clip. En cuanto al tema tratado por el clip, puede observarse un tratamiento un tanto Surrealista, y por la composición de la imagen, corresponde a los cuadros pintados en la Alemania de 1922 por los "Nuevos Objetivistas".

3.8.2 Análisis Comparativo

Zoé • Vía Lactea

CAPÍTULO 3 Videos Musicales



ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/1	 <p>00.34.20 – 00.44.13 Travel lateral derecho protagónico entre cañas, dos vistas en long shot y alterna con médium shot</p> <p>La realización del clip mantiene una constante en cuanto a composición en el plano. El trabajo visual es demasiado formal, los espacios se ven llenos automáticamente por el movimiento de los actores y la cámara. Esto genera un equilibrio total en el plano generando una composición completa del clip.</p>	EXPRESIONISMO ABSTRACTO	 <p>EXPRESIONISMO ABSTRACTO Franz Kline Painting Number 2, 1954</p> <p>El expresionismo abstracto se caracteriza por generar un lenguaje en el que la pintura genera significados auténticos, determinados por reglas compositivas y la expresión de las mismas sin la determinación de un elemento compositivo.</p>
1/8	 <p>01.38.25 – 01.43.29 MS en travel lateral De un par de perros caminando</p> <p>En este caso, la intención de las formas no corresponde a la composición de las mismas, el clip mantiene un relato distante de la realidad, aunque no imposible, es decir, un aspecto bizarro de lo que puede ser posible. Se reconfigura la realidad y se crea un mundo onírico. El caso de los pequeños perros guiando al hombre pueden ser mejor un escenario contrastante en cuanto a las dimensiones del escenario.</p>	NUEVA OBJETIVIDAD	 <p>NUEVA OBJETIVIDAD Otto Dix Zerfallender Kampf/graben (Collapsed trenches) 1924</p> <p>La exageración de los escenarios y formas se refleja en los cuadros de la Nueva Objetividad. La representación burda y en cierta forma sincera de la realidad, aquello que es permitido, pero no por lo mismo, preciso.</p> <p>Los cuadros no pretenden ser bonitos o bellos mas que estéticos y leales a la realidad, a lo que puede ser posible.</p>



ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS	
1/10	 <p>02.03.10 – 02.04.08 Extreme close up</p> <p>Una cuchara con el reflejo de frente del hombre</p> <p>En este caso, la secuencia presenta el reflejo del actor principal sobre una cuchara; esta imagen, como muchas otras no están formalmente sustentadas; la utilización de objetos pertenecientes a la realidad temporal, y sumados a un espacio impropio del ser humano es lo que hace la diferencia en el tratamiento del clip; caracteres similares a los utilizados en el surrealismo.</p>	<p>SURREALISMO</p> <p>Giuseppe Arcimboldo Retrato en Vertumnus (Verano) del emperador Rodolfo II</p> <p>Mediante el uso inconsciente de la mente, los surrealistas pretenden simular un mundo alterno, no consciente, un mundo irreal.</p> <p>Los surrealistas proyectan en sus cuadros objetos cotidianos, mismos que son agrupados en un incontexto. La creación de nuevas asociaciones en cuanto a las formas es una característica que se ve reflejada en el clip.</p>		
1/11	 <p>02.35.22 – 02.49.28 Plano americano, M5 en picada.</p> <p>La mujer volteo a ver al hombre y el posteriormente volteo hacia ella.</p> <p>Fluidez, armonía, estabilidad y coherencia entre las secuencias del clip. La mayoría de las tomas son largas, permiten observar la composición completa del cuadrante, generando una estabilidad y una narrativa completa del clip. El equilibrio del clip esta sustentado mediante esta unidad compositiva, creada por la figura y el fondo, manteniendo una estructura estable y apacible al ojo del espectador.</p>	<p>ABSTRACCIÓN LIRICA</p>	<p>ABSTRACCIÓN LIRICA Wassily Kandinsky Composition VIII, 1923, oil on canvas.</p> <p>Los cuadros que determinan la abstracción lírica se ven sustentados por Kandinsky, en este caso, el cuadro en cuestión mantiene una composición similar a la secuencia presentada.</p> <p>La red compositiva depende más del equilibrio de la imagen. Es decir cada elemento de la imagen armoniza aquella que la secunda. Los planos son utilizados uniformemente y correspondientemente.</p>	



ESCENA/ SECUENCIA	IMAGEN/CARACTERÍSTICAS	TENDENCIA	IMAGEN / CARACTERÍSTICAS
1/12	 <p>03.13.30 – 03.17.02 Extreme close up</p> <p>Las manos de ambos unidas mientras se separan</p> <p>En esta secuencia se observa un fotograma que refiere una escena pintada por Miguel Angel en la capilla sixtina, se hace enfático el encuadre de las manos, mismas que simbolizan el pasaje de moises en la Capilla Sixtina. Si bien esta secuencia no semeja un pasaje bíblico; si refiere inmediato al escenario que anteriormente el pintor utilizó, y que en la actualidad es uno de los iconos del arte clásico. Este recurso se vio utilizado en el dadaísmo anteriormente.</p>	<p>DADAISMO</p>	 <p>DADAISMO Marcel Duchamp Reproduccion de la Gioconda</p> <p>Duchamp, en la búsqueda de lo absurdo, lo onírico, estableció los llamados ready made, objetos icónicos que son sustraídos del contexto al que sirven, y utilizados en uno completamente distinto. Esta búsqueda de lo absurdo, aunado a los toques «esentrics del Dadaísmo es el motor generador del arte "dada".</p>
1/13	 <p>03.47.08 – 03.49.03 Very Long Shot</p> <p>Hombre de espaldas con la tierra de fondo Haciendo uso del icono, el grupo musical mantiene ausente su imagen.</p> <p>Sin embargo utilizan a un personaje como representante esencial del track, así como de la imagen del grupo musical. Esta estrategia se utiliza cuando determinado grupo musical esta establecido formalmente dentro de la industria musical, así pues, la imagen formal de los integrantes del grupo musical puede ser sustituida por personajes que reflejen el estilo y la moda que el mismo grupo mantiene socialmente.</p>	<p>POP ART</p>	 <p>POP ART Andy Warhol Autorretrato</p> <p>Warhol, en su tarea de artista pretende crear arte en objetos cotidianos, manifestando la importancia de hacer habible el arte para las masas. Una interesante estrategia de mercadotecnia. Este interés por mantener siempre su imagen reflejada en los objetos de consumo que representa es una prueba de la importancia icono en el producto de mercado y del reflejo del autor en el mismo.</p>

3.9 Conclusión del Análisis

Los clips analizados mantienen como común denominador al género pop – rock, los acordes en cuanto a melodía y polifonía son similares en la mayoría de los clips, y todos mantienen el refuerzo vocal como parte del tema musical. Sin embargo, a pesar de mantener similitudes en cuanto a su creación musical, difieren en demasía en la producción audiovisual del clip, sea tanto en la forma de vestir como en los elementos de que se sirven para la puesta en escena. Se pueden apreciar elementos que son en su mayoría urbanos y consecuentemente contemporáneos.

De la selección realizada, se ha tomado en cuenta particularmente a dos de los clips, por mantener durante todo el track una influencia constante de una vanguardia artística del siglo XX; el caso del clip de Porter titulado Daphne mantiene constantemente una temática surrealista que se diferencia notablemente de cualquier otro clip analizado; esto sea por el uso de comparaciones con el mundo real y el imaginario, además de ser realizado en base a un relato contemporáneo bastante rígido. Una de las principales características que se encontraron en este clip fue el uso adecuado del color, y una especial relación en cuanto a la pintura del español Salvador Dalí; el Narciso se ejemplifica ampliamente tanto en el inicio como en el término del clip. Sin embargo, el hecho de que las relaciones en cuanto a realización del clip sean enteramente similares al movimiento surrealista, no significa que este sea un producto clásico del surrealismo. El grupo musical Porter y el LP “Donde los Ponis pastan” mantiene en la letra de las canciones un relato surrealista completamente, en ocasiones se ayudan mediante parábolas y mezclan dos historias para formar un sin sentido. Precisamente por estas cuestiones se puede decir que el resultado final del clip sea surrealista, no solo por la dirección del productor, sino porque la temática del grupo, los acordes y las letras de las canciones, requieren una representación propia del surrealismo.

Por otra parte del grupo regiomontano Vaquero se analiza el video de Sunshine, el cual desde la primera toma mantiene una imagen limpia y sencilla que se puede asociar directamente, aunque no enteramente, con el minimalismo, el arte conceptual y el constructivismo alemán. Esta asociación está determinada por los elementos poco abigarrados que se establecen en el plano. Manteniendo un background plano, generan una bidimensionalidad que no permite elementos “de sobra”. El uso del color es sobrio y

3.9 Conclusión del Análisis

permite resaltar en cada momento a los integrantes del grupo, así como a los elementos escenográficos tridimensionales complementan el plano. En este video se puede deducir la clara influencia del arte contemporáneo, y que es adaptada directamente en la realización para obtener un resultado quizás un poco más artístico que comercial.

Los demás clips mantienen caracteres contemporáneos y de narrativa que encajan directamente en las corrientes artísticas propias del siglo XX, sin embargo es difícil asegurar mediante una experiencia únicamente visual, si la intención primordial en la producción del clip fue reflejar dichos parámetros estéticos contemporáneos. Es por esto, que en algunas ocasiones en el análisis de las obras y tomas del clip, se señala que las relaciones y diferencias son propias de la imagen presentada en el fotograma, no así en toda la duración del clip.

En la mayoría de los casos la entrega final del video clip depende demasiado de la casa discográfica y del grupo musical, la idea y la puesta en escena dependerán del director y productor del video clip, sin embargo ambas deberán ser aprobadas por los encargados de promocionar el clip. Es por esto que la producción final deberá verse más apegada a los gustos estéticos de la casa discográfica y el grupo musical.

En base a la calificación y análisis de los video clip, se encuentra que, si bien la realización contiene numerosos caracteres contemporáneos, esta no depende enteramente de una intención directa del director del clip musical; es decir, los clip mantienen en su mayoría elementos que anteriormente han servido de instrumento en las diferentes propuestas de la producción artística del siglo XX, sin embargo, esto no determina que como tal, que su fin inmediato sea la comunicación de una cultura artística visual para los mass media.

Como conclusión se deduce que la influencia del arte contemporáneo en el quehacer artístico de los videos musicales es bastante amplia, y no es necesario mostrar a plenitud las relaciones entre una obra artística y una seriación de fotogramas, sin embargo es indispensable para un producto que estos parámetros estén presentes en una producción audiovisual.

Conclusiones

La investigación antes presentada, me permite tener un amplio panorama de los modelos estéticos que se presentan en la producción de masas en cuanto a música rock comercial se refiere. Desde los antecedentes de la música rock y su incursión a los medios audiovisuales, hasta las tendencias que ha originado esta culturización musical.

La investigación comenzó haciendo mención de las tendencias artísticas relevantes en el siglo XX, el arte contemporáneo como principal fuente de recursos creativos para el diseñador; y comprobé que en el quehacer humano y estético del diseñador, el arte determina una gran proporción de los resultados del diseño innovador.

A su vez, el diseño, en el quehacer creativo del clip musical, deposita una enorme cantidad de parámetros que hacen referencia a los postulados del arte contemporáneo. Con esto no pretendo afirmar que el productor artístico o el comunicador, pretenden directamente insertar los elementos artísticos de manera automatizada, sino, es mediante la experiencia y la influencia del arte en la vida del diseñador, que permite que los proyectos creativos de un buen comunicador visual contengan distintos y muy variados elementos visuales artísticos contemporáneos. Los videos musicales contienen una gran cantidad de elementos visuales del arte contemporáneo, pero pocas veces estos elementos están justificados por el mismo clip.

Personalmente este trabajo de investigación me ha permitido llegar a un análisis mas directo en cuanto a los conceptos que se ven mencionados en los distintos capitulos. Lo que comenzó como una sencilla hipótesis en la relacion de los temas de vanguardias artisticas con la musica y los medios de comunicacion masiva; se ve realmente ligado al final de la investigación. Toda la seriacion de conceptos que poco a poco tuvieron lugar y disposicion en los parrafos, mantienen un vinculo muy estrecho en el analisis del capitulo tercero.





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

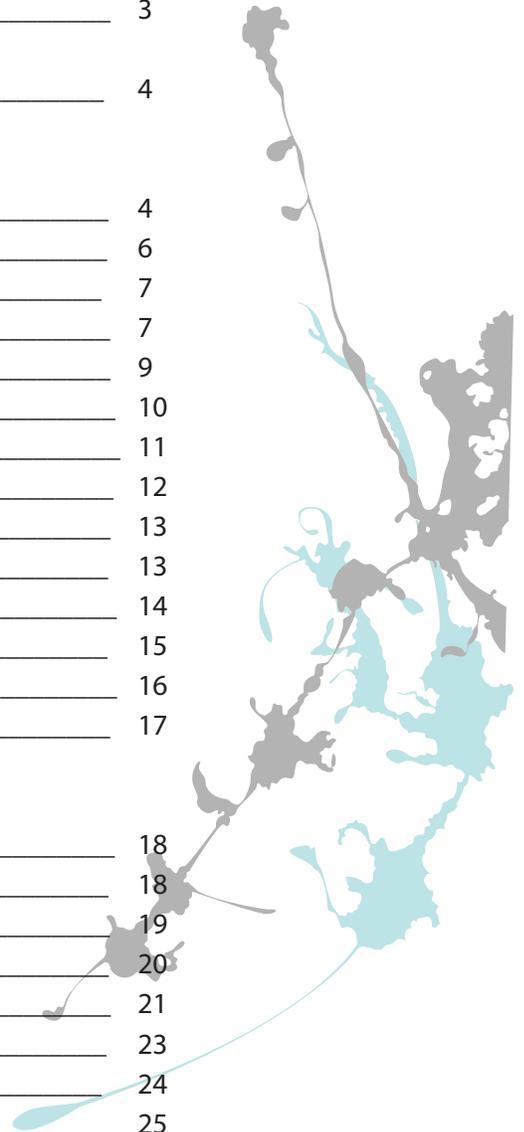
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

La presente investigación maneja un apartado poco estudiado en México, la investigación de la comunicación de masas en relación con los videos musicales, y más aun, de la influencia del arte en los mismos, son un apartado apenas localizable en las bibliotecas universitaria de la zona centro del país. Así pues, esta investigación hace una aportación en ese campo, porque después de haber buscado libros con relación a mi tema a investigar, me di cuenta que difícilmente hay información al respecto, esto es quizás porque el tema que elegí contiene diferentes disciplinas mezcladas, y generalmente no suele haber muchas fuentes bibliográficas que manejen este tipo de investigaciones. La sociología, la música, el arte y el diseño son las principales materias que tuve que estudiar para lograr resultados en esta investigación.



DEDICATORIA
INTRODUCCIÓN
RESUMEN GENERAL

Capítulo 1 Arte Contemporáneo	2
1.1 Definición de arte contemporáneo	2
1.1.2 Definición de arte	3
1.1.3 Definición de contemporáneo	3
1.2 Vanguardias del Arte Contemporáneo	4
1.2.1 Primeras vanguardias artísticas (desde comienzos de siglo hasta los primeros años cuarenta)	4
1.2.1.1 Abstracción: Lírica y Reductiva	6
1.2.1.2 Arte concreto	7
1.2.1.3 Cubismo	7
1.2.1.4 Dadaísmo	9
1.2.1.5 Expresionismo	10
1.2.1.6 Fauvismo	11
1.2.1.7 Futurismo	12
1.2.1.8 Neoplasticismo	13
1.2.1.9 Nueva objetividad	13
1.2.1.10 Pintura Metafísica	14
1.2.1.11 Suprematismo	15
1.2.1.12 Surrealismo	16
1.2.1.13 Surrealismo Abstracto	17
1.2.2 Segundas vanguardias artísticas (desde los años cuarenta hasta mediados de los años setenta)	18
1.2.2.1 Abstracción postpictórica o de borde duro)	18
1.2.2.2 Art brut: Arte espontáneo	19
1.2.2.3 Arte conceptual	20
1.2.2.4 Expresionismo abstracto	21
1.2.2.5 Hiperrealismo o fotorealismo	23
1.2.2.6 Minimalismo	24
1.2.2.7 Op Art (Arte óptico)	25
1.2.2.8 Pintura materica	25
1.2.2.9 Pop- art (Arte popular)	26
1.2.2.10 Realismo Figurativo	28





Universidad Nacional
Autónoma de México



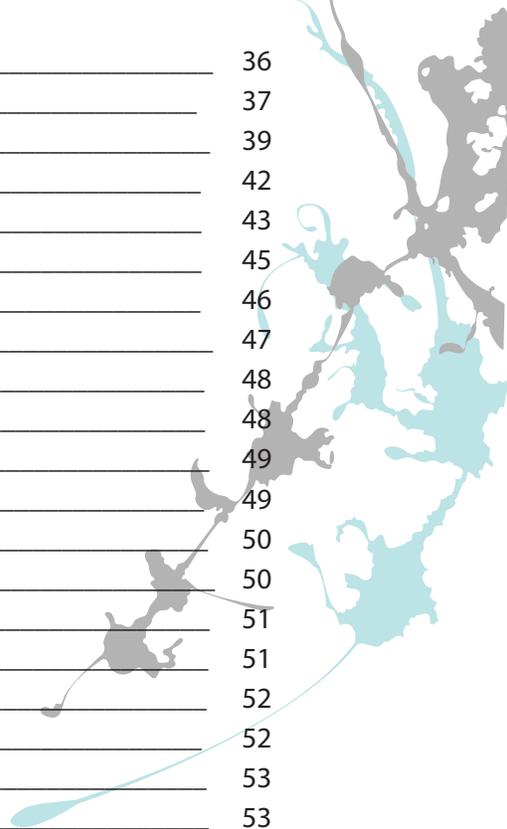
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

1.2.3 Posmodernidad (desde mediados de los años setenta hasta finales del siglo XX)	28
1.2.3.1 Figuración graffiti	28
1.2.3.2 Figuración Libre	30
1.2.3.3 Neoexpresionismo / "Los nuevos salvajes"	30
1.2.3.4 Pattern & decoration	32
1.3 El Diseño y la comunicación visual en México	33
1.3.1 Definición de Diseño	33
1.3.1.1 Orígenes del Diseño	33
1.3.2 Definición de comunicación visual	34
Capítulo 2 La música como medio de comunicación	36
2.1.1 La música como fenómeno social	37
2.1.2 Impacto cultural de la música comercial	39
2.2 La música en la industria cinematográfica	42
2.2.1.1 Los Beatles y su incursión cinematográfica	43
2.2.1 Origen y definición del video clip	45
2.2.3 Los fundamentos de un video musical: Etapa Creativa	46
2.2.4 El relato cinematográfico	47
2.2.4.1 El flash-back	48
2.2.4.2 Transparencias	48
2.2.4.3 Los actores, cuerpo y voz	49
2.2.4.4 La construcción del plano	49
2.2.4.5 Argumento	50
2.2.5 Partes del clip: Preproducción y postproducción	50
2.2.5.1 La puesta en escena	51
2.2.5.2 Recorrido de la cámara por una imagen fija	51
2.2.5.3 Animación: Filmación fotograma a fotograma:	52
2.2.5.4 Efectos: cortinilla	52
2.2.5.5 Formatos en el plano	53
2.2.5.6 Mascaras	53
2.2.5.7 Ampliación y reducción de pantallas	54
2.2.5.8 Fundidos deliberadamente lentos	54
2.2.5.9 Inversión de los valores tonales y pronunciamiento de los contornos	54
2.2.5.10 Empleo de imágenes a modo de premonición	55
2.2.5.11 La filmación con un objetivo de larga distancia focal	55



2.2.5.12	Filmación con teleobjetivo y cámara en mano	56
2.2.5.13	La multiplicidad del cantante	56
2.2.5.14	La influencia de la planificación televisiva	57
2.2.6	El video clip: relato del tema musical	57

Capítulo 3

3.1	Metodo analítico	60
3.2	Relación diseño y arte enfocado a los videos musicales en México	61
3.3	Calificación y Análisis de Clip: <i>Belinda - Ni Freud ni tu mamá</i>	62
3.3.1	Características generales	70
3.3.2	Análisis Comparativo	71
3.4	Calificación y Análisis de Clip: <i>Panda - Narcisista por excelencia</i>	74
3.3.1	Características generales	83
3.3.2	Análisis Comparativo	84
3.5	Calificación y Análisis de Clip: <i>Porter - Daphne</i>	87
3.3.1	Características generales	92
3.3.2	Análisis Comparativo	93
3.6	Calificación y Análisis de Clip: <i>Sussie4 - Stars</i>	96
3.3.1	Características generales	99
3.3.2	Análisis Comparativo	100
3.7	Calificación y Análisis de Clip: <i>Vakero - Sunshine</i>	103
3.3.1	Características generales	107
3.3.2	Análisis Comparativo	108
3.8	Calificación y Análisis de Clip: <i>Zoe - Vía Lactea</i>	111
3.3.1	Características generales	114
3.3.2	Análisis Comparativo	115
3.9	Conclusión del análisis	118
3.8	Conclusiones	120

BIBLIOGRAFÍA



BILBIOGRAFÍA

- Albert Hunter, "The film", en Discrimination and popular cultura, Denys Thompson, ed., Londres, 1964
- "Arte del siglo XX", Barcelona, Paidos, 1996
- Humberto Boccionu "Arte del siglo XX"
- KASIMIR MALEVICH "Arte del siglo XX"
- Bayley, Stephen. "Guía Conran del Diseño."
- Bottlieb, Carla. (1982). La iconografía en el arte contemporáneo, (Coloquio Internacional de Xalapa): UNAM
- Bruno Munari, "Diseño y Comunicación Visual", G.G. 1990
- Dacal Alonso José Antonio, Estética General, México, Porrúa, 20033
- "Diccionario de la Real Academia Española", Barcelona, 1994
- Frith Simon, The sociology of Rock
- Gallego García, Raquel, Historia del arte, México, UNAM
- Gombrich, Ernst Hans. "La historia del arte". Madrid. Editorial Debate, 1997.
- Guerin Marie Anne, "El relato cinematográfico", Paidos,
- Jhon Caps "The lyrism of Mancini", Film Music Notebook, 1976
- José Martí, "Transculturación, globalización y músicas de hoy".
- Los depredadores audiovisuales. Juventud urbana y cultura de masas, Madrid, Tecnos
- López, Julio. (1988). La Música de la posmodernidad, Ensayo de la hermenéutica cultural. Barcelona: Anthropos
- Milko A. García Torres, "Elementos de la Comunicación Visual I", 1995
- Millerson G. "Técnicas de realización y producción en televisión", Madrid, I.O.R.T.V., 1983,
- México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2005, "Música para cine"





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

"Música y sociedad en el siglo XX: ensayo de crítica y de estética desde el punto de vista de su función social". Adolfo Salazar.

Nick Cohn, "WopBopaLooBopLopBamBoom", Londres, 1969,

Pérez, Ornia José Ramón. (1991). El arte del Video. Barcelona: RTVE/Serbal

Ralfos, Rafael. (2003). Diseño Audiovisual. Barcelona: G.Gili

Raúl Dura Grimalt, "Los video clips: Precedentes, orígenes y características",

Joaquin Zamacois, Estetica e historia de la música, Londres, Idea, 2004

"Sociología de la Comunicación de Masas", Centro Universitario de Investigaciones, UNAM, 1992

Vasily Kandinsky, "De lo espiritual en el arte"

Waters Lindsay, Against Authoritarian Aesthetics: Towards a Poetics of Experience

Sitios de interés:

www.coleccioncisneros.org

http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic_diseno.htm

http://www.foroalfa.com/A.php/La_eterna_e_inutil_discusion/15

