



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Artes Visuales & Multimedia
Universidad Politécnica de Valencia

UBICUIDADES DEL SUBGESTO

**SISTEMAS HÍBRIDOS DE PRESENTACION
EN VIDEOARTE.**

Proyecto Final de Máster presentado por:

LUCIA MONTERO SANCHEZ DE LAS MATAS

Dirigido por:

DRA. MARIA JOSE MARTINEZ DE PISON

VALENCIA, SEPTIEMBRE 2012

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, en especial a mis padres, a quienes tanto quiero y debo.

A Charlie, por todo su apoyo y críticas, que me ayudaron siempre a ser sincera y exigente con mi trabajo.

A las personas que han colaborado en el proyecto:

Rocío, por su complicidad y ser capaz de exponerse.

Emanuele Mazza, por toda su ayuda infinita.

Marina Pastor, Maribel Domenech, Salomé Cuesta y Moisés Mañas, quienes me han apoyado y guiado este año en momentos clave.

Y, por último, gracias a mi tutora M^a José, por su ayuda y disponibilidad constante en todo este proceso de maduración.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
1. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL.....	15
1.1. EL SUBGESTO.....	15
1.1. 1. <i>La capacidad de lo mínimo, de lo cotidiano o trivial.....</i>	<i>19</i>
1.2. LENGUAJE AUDIOVISUAL.	
Herramientas para una narrativa no lineal.....	27
1.2. 1. <i>La aleatoriedad.....</i>	<i>35</i>
1.3. INTERNET Y LA WEB.....	43
1.3. 1. <i>Orígenes del Net art.....</i>	<i>47</i>
1.3. 2. <i>2ª Época de la web.....</i>	<i>49</i>
1.3. 3. <i>Antecedentes de proyectos online.....</i>	<i>52</i>
2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y DESARROLLO DEL PROCESO.....	59
2.1. Primeros esbozos.....	61
2.2. Rocío.....	65
2.3. Estrategia de grabación.....	67
2.3. 1. <i>Característica de la “protagonista”. El no diálogo.....</i>	<i>67</i>
2.3. 2. <i>Hª del deambular.</i>	
<i>Maneras de explorar nuestro alrededor.....</i>	<i>69</i>

2.3. 3. <i>Deambular por la ciudad</i>	73
2.4. Edición de vídeos.....	75
2.5. Elaboración de la plicación para el montaje aleatorio.....	77
2.6. La web.....	83
2.7. Exhibición.....	85
2.8. Reconstrucción de la Interfaz.....	87
CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO	93
BIBLIOGRAFÍA	97

ANEXO

Contenidos del DVD/R:

- Memoria del proyecto de tesis de máster en .pdf
- Cuaderno personal
- Esquema interactivo del subgesto
- Código de la aplicación del montaje aleatorio

INTRODUCCIÓN

Ubicuidades del subgesto. Sistemas híbridos de presentación en videoarte, es un proyecto aplicado enmarcado en la línea de investigación Lenguajes AV y Cultura Social del Máster AVM y en el contexto del Cine expandido en las prácticas artísticas. Las piezas que lo componen se fundamentan en el concepto de subgesto para investigar diferentes maneras de construir narrativas no lineales y nuevas formas de comunicación artística a través del vídeo. Mediante las distintas capacidades que posee el medio (elementos plásticos y retóricos), se hace hincapié en los entresijos de la imagen más que en lo que ésta muestra en un primer momento.

El proyecto consta de pequeñas piezas de vídeo que, por medio de una aplicación en web mantienen una relación de no linealidad y aleatoriedad con la finalidad de crear un proyecto versátil e híbrido, capaz de ser llevado posteriormente a diferentes soportes y modos de presentación, en los que lo importante no es el medio en sí, sino el contenido y la apertura a la que puede optar el espectador para romper con las estructuras o reglas de la cultura visual de la sociedad contemporánea dominada por los media.

...nos ha tocado vivir en la era de la complejidad por excelencia. Ya nada es sencillo. Todo tiene sus matices. Nada empieza y acaba. Y ningún personaje puede dibujarse ya como blanco o negro. Y, por ello, puede que una película lineal de noventa minutos ya no satisfaga nuestros deseos y ambiciones de explicar nuestro tiempo.¹

¹ Martorell, Juan Carles. Enero-junio 2012. "Cine enredado. Nuevos contenidos y estrategias 2.0", *L'ATALANTE. Revista de estudios cinematográficos*, N°13. P. 48

Fragmentación, división, ausencias, multiplicidad de imagen y sonido... son elementos del lenguaje visual que se utilizan para generar estructuras paralelas al hoy en día: múltiple y diverso. Todo ello sustentado por el concepto de subgesto, entendido como aquello que pasa desapercibido, pero que sin él sería una realidad completamente distinta. La capacidad de lo mínimo, de lo cotidiano o trivial que pocas veces somos capaces de percibir.

En este sentido, la retórica y la potencia plástica de la imagen también son herramientas que se articulan para destacar el concepto.

Por otra parte, la muestra del proyecto en web se ha realizado por medio de una aplicación específica creada para que el espectador elija cómo quiere ver el proyecto dentro de unos límites marcados: diferentes canales.

Mediante la programación de esta aplicación (con estructura aleatoria) y la elección del espectador (uno, dos, tres o más canales), se muestran piezas de vídeo que forman parte de un todo.

Así, el proyecto se compone por una serie de pequeñas piezas de vídeo autónomas que forman parte de un grupo y, a su vez, son independientes, dependiendo del tipo de visualización que se dé. La no linealidad y la continua reconstrucción de la pieza hacen que el espectador se implique de una forma más activa en el proyecto y además, la web sirve como “maqueta” del propio proyecto, teniendo siempre la posibilidad de desarrollarlo en otro tipo de vías como la videoinstalación, la pantalla de cine, galerías, etc.

Todo esto aporta versatilidad y una mayor apertura formal para que cada vez que se retome el proyecto se encuentren nuevos aspectos y características, nuevos subgestos que, en este caso, son metáfora del potencial y comunicación que la imagen alberga.

El interés que surge por la investigación sobre el subgesto y las maneras de presentación en videoarte viene de trabajos anteriores. Durante un periodo anterior al inicio de esta investigación, se trabajó sobre comunicación no verbal, en concreto, con la pieza *proxémica*², acerca del lenguaje no verbal que se da entre personas y la comunicación que se genera a través de su observación.



Fotograma de la obra *proxémica*.

Se desarrollaron estas y otro tipo de ideas similares a través de la performance y el vídeo, medios que ayudaron a materializarlas y poder llevarlas a diferentes contextos. Pero tenía la motivación y necesidad de ir un poco más allá dentro de la comunicación no verbal, al ser ésta tan amplia. Tras leer una crítica al trabajo de Doug Aitken, llegó el concepto de “subgesto”, noción que nunca había manejado anteriormente y que estaba descrita por José Saramago:

² Montero, Lucía. *Proxémica*. [Consulta: Julio 19, 2012] <<https://vimeo.com/45957456>>

La verdad entera, si realmente quisiéramos conocerla, si no nos contentásemos con los titulares de la comunicación, reclama que estemos atentos al centelleo múltiple de los subgestos que van detrás del gesto como el polvo cósmico va detrás de la cola del cometa, porque los subgestos [...] son como las letritas pequeñas del contrato, que cuesta trabajo descifrar, pero están ahí.³

Esta idea del subgesto daba imagen a algo más profundo y concreto, a algo que estaba enmascarado detrás de las apariencias o que parecía estar en un segundo o tercer plano, pero que era fundamental en el desarrollo de las cosas y de la comunicación. Era precisamente ésto lo que atraía mi interés, dar imagen a estos subgestos.

El objetivo principal es comprender y experimentar las estructuras narrativas no-lineales, observando las relaciones que establecen entre un número elevado de secuencias de vídeo, con las nociones de aleatoriedad y subgesto, todo ello sustentado por una interfaz on-line que permita distintos modos de visualización, teniendo en cuenta que este medio de visualización se plantea como un primer paso que debe ser versátil, es decir, las características de esa estructura narrativa deben ser trasladables a otros soportes. Por esto, fue necesario realizar una serie de vídeos que tuvieran autonomía propia y la capacidad de no perder potencia al agruparse en conjuntos con ordenación variable, como un array de elementos aleatorios.

Para alcanzar este objetivo, la realización de la aplicación web ha tenido una importancia relevante, tanto como plataforma de presentación para este proyecto como para posibles proyectos futuros, por lo que el visionado de los vídeos debía tener buena calidad a pesar de encontrarse en la red.

³ Saramago, José. 2002. *El hombre duplicado*, Madrid: Alfaguara. P. 22

También ha sido necesario investigar acerca de la no linealidad y los elementos del lenguaje audiovisual, complementándolo con un análisis sólido del estudio del subgesto a través de las grabaciones. Éstas debían ser lo suficientemente válidas para manejarlas de múltiples maneras, como antes se ha indicado.

Estos objetivos, principales y específicos tienen como finalidad incidir en las relaciones que plantea el esquema básico de comunicación: emisor, mensaje y receptor; para romper las directrices que normalmente nos marcan los media y lograr una mayor apertura, dándole al espectador la opción de tomarse su propio tiempo en relación a la obra, un tiempo influenciado por su propia observación y percepción, y no tanto por las pautas que caracterizan la cultura visual actual.

El proyecto se ha desarrollado mediante una metodología cualitativa marcada por un punto de vista subjetivo e incluyente. Mediante un razonamiento inductivo se ha generado una hipótesis que cuestiona la capacidad del videoarte para hibridar su sistema de presentación en diferentes soportes sin que pierda potencia su contenido estético, con la finalidad de explorar, expandir y descubrir nuevos recursos. Por ello, el método de trabajo ha orientado el enfoque hacia el proceso, que ha sido cuidado paso a paso intentando mantener una actitud honesta y crítica, como Javier Codesal explica al hablar sobre su proceso creativo:

El oficio, la artesanía, que son los únicos elementos bajo control del artista, me interesan mucho como medios para obtener concentración y plantear estrategias, y por eso mismo los cuido, incluso trabajando en medios pobres, pero desprecio de ellos y no respeto ningún manual, ya sea académico o antiacadémico.⁴

⁴ Codesal, Javier. 2010. *Dos películas*, Cáceres: Colección Pequeños tratados Periférica. P. 59

Se ha tenido en cuenta las relaciones de causalidad que han surgido con la interacción de nuevos factores que fueron desvelándose poco a poco. Observar, crear mapas conceptuales que recogieran las ideas y confrontarlas con los diferentes contextos donde se desenvuelve el proyecto; experimentar distintas maneras de capturar visualmente el concepto de subgesto y el propio sistema de montaje, han sido pasos muy importantes a la hora de la construcción del proyecto.

Todos estos pasos se han ido apuntando en un cuaderno escrito a mano, que acoge tanto ideas o textos como pequeñas imágenes de las grabaciones que se incorporaban a medida que se iban realizando.⁵

El proyecto se ha estructurado en tres partes destacadas a la hora de mostrar los contenidos. En la primera se sitúa el marco teórico y conceptual donde se tienen en cuenta diversos aspectos para el análisis y comparación de visiones. Por un lado se atiende a la noción de subgesto (concepto base del proyecto), por otro al territorio del vídeo (técnicas y herramientas del lenguaje audiovisual) y por último la web e Internet (soporte donde se va a presentar el proyecto) enmarcando todo dentro del contexto del cine expandido —término acuñado por Gene Youngblood en los años 70 con antecedentes que se remontan a los años 20 como un cine que va más allá de la única proyección en la sala tradicional e intenta crear nuevas formas de participación con el público—, pero matizando algunos puntos más específicos dentro de cada nivel.

Siguiendo al marco teórico se desarrolla la descripción técnica y el proceso creativo que se ha ido construyendo, desde las primeras ideas planteadas hasta la estrategia final de grabación elegida y las decisiones que se fueron tomando a la hora de mostrar todo el contenido en la web.

⁵ Ver Anexo.

Por último, pero no menos importante, se desarrolló un apartado para las conclusiones y el trabajo futuro que ha ido dilucidándose a partir del trabajo realizado. En éste se presta mucha atención a nuevas vías de pensamiento y de análisis y también a todo lo que, por motivos personales y temporales, se ha decidido dejar un poco al margen pese a haber sido sugerente o interesante.

1. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

1.1. EL SUBGESTO

Bajo o debajo de lo aparente: de un acto o un hecho, de los movimientos del rostro, del cuerpo, de estados de ánimo, de las diferentes conductas...⁶ el subgesto es el eje mediante el cual se plantea una reflexión acerca de la manera de ver nuestro alrededor y se cuestiona el modo de mostrar las piezas dentro del cine expandido / videoarte. El concepto de subgesto entendido como aquello que pasa desapercibido, pero que sin ello nuestra realidad sería completamente distinta. Un eje que tiene la cualidad de ubicuo, es decir, que todo lo presencia y está en continuo movimiento.

El proyecto da forma a un concepto que no ha sido desarrollado teóricamente como tal, pero que en numerosos casos ha sido descrito o relacionado a través de imágenes, literatura o aproximaciones de diferente índole. Es por eso que el subgesto es un concepto “perceptivo”, podemos toparnos con él en numerosas ocasiones siempre que estemos dispuestos a pararnos, a contemplar y a intentar ver algo más de lo que parece estar pasando.

El lenguaje verbal predomina en nuestra sociedad y nos educan para que seamos capaces de manejarlo y poder comunicarnos, pero poco a poco el lenguaje visual cada vez tiene más importancia. Los gestos, las imágenes que recibimos, las que emitimos, etc, acaban siendo componentes tanto o más importantes que los verbales. Pero no se enseña a mirar de forma

⁶ Extractos de las diferentes definiciones sobre el prefijo “sub” y el sustantivo “gesto” pertenecientes al Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.

explícita, sino velada. Por eso, es fundamental aprender a contemplar lo que nos rodea desde una experiencia propia y no impuesta. El subgesto es por tanto, en este proyecto, como una alternativa. Otra manera de mirar hacia lo que tenemos alrededor, de crear otros vínculos con la realidad.

Este tipo de mirada específica encuentra en Deleuze un apoyo para su justificación, puesto que la función o cometido del arte es crear nuevas relaciones con el mundo, establecer nuevos vínculos con lo que nos rodea, con nuestra realidad.

Para Deleuze, la vida es lo que está "entre" , es una corriente que fluye y en la que nosotros estamos inmersos.

...la vida es un predicado, es una relación, no es algo que está en los sujetos, sino que es algo que pasa a través de los sujetos...⁷

Deleuze se apoya en la lógica de Gregory Bateson (antropólogo y científico social inglés del S. XX) quien desarrolló un interés por una lógica diferente a la estipulada. La lógica de Bateson se basa en las relaciones entre los seres. El problema se encuentra en las estructuras que nos vienen dadas por el lenguaje que hemos ido adquiriendo y la cultura dominante de los media. Éstas desarrollan un lenguaje de sujetos, una lógica del ser, de protagonistas. Sin embargo, aquel modo de pensamiento que defienden Deleuze y Bateson, nos lleva a conocer un lenguaje de predicados que no está ligado a los sujetos, sino a las acciones y relaciones que éstos establecen entre sí.

⁷ Larrauri, Maite. Los hombres son hierba en *El deseo según Deleuze*, [texto online] [Consulta: Febrero 15, 2012] <<http://espectroalejandria.files.wordpress.com/2011/05/deseodeleuze.pdf>>

*La lógica de Bateson no se apoya en los sujetos si no en los predicados. Es una lógica de las relaciones. Son ellas lo que hay de importante en la vida: no los sujetos sino las acciones.*⁸

Por consiguiente, la lógica de la vida, de lo que está entre y no para de fluir, no es algo estático, sino que está en continuo devenir. Pero este devenir, ha de ser mostrado a través del lenguaje que nos han enseñado, un lenguaje del ser. Se trata de camuflar, disfrazar mediante los lenguajes que tenemos aprehendidos, algo mucho más profundo que siempre ha estado envolviéndonos pero nunca ha sido obvio ni superficial. Además, para salir de la lógica del ser hay que tratar el devenir dejándolo actuar:

*Pensar el devenir no en términos de "hacer como" sino de "dejar hacer"*⁹

Posicionarnos ante la vida desde otra perspectiva, cambiando nuestra mirada, no siendo protagonistas y haciendo protagonistas, sino dejando que las relaciones y los entramados sean los que hagan y deshagan.

Siguiendo esta línea de pensamiento, el subgesto es una pieza clave en esta corriente puesto que no lo configuran grandes protagonistas, ni es algo que se haga. El subgesto, como argumenta Deleuze al hablar de esa nueva manera de pensar, lo conforman esos acontecimientos que no son cosas o estados de cosas, que no existen sino que más bien subsisten o insisten.¹⁰

⁸ *Ibidem.*

⁹ *Ibidem.*

¹⁰ Deleuze, Guilles. "Segunda serie de paradojas. De los efectos de la superficie" en *Lógica del sentido*, [texto online] [Consulta: Febrero 20, 2012]
<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Deleuze/L%F3gica%20del%20sentido.pdf>

1.1. 1. La capacidad de lo mínimo, de lo cotidiano o trivial

*Lo cotidiano, reinterpretado en un contexto artístico, ofrece un nuevo significado y la oportunidad de verlo conscientemente.*¹¹

El concepto de lo cotidiano ha ido desarrollándose a partir de la modernidad, que supuso un cambio histórico paralelo al desarrollo de las ciudades. En literatura, nos encontramos con autores del S. XVIII como Xavier de Maistre o Almeida Garrett que abandonaron la idea de buscar en tierras lejanas lo extraordinario para encontrarlo en el propio alrededor, testigo que recogen autores como Léon-Paul Fargue y más adelante Péric.

Pasada la revolución industrial, los artistas encuentran los otros mundos de Baudelaire en lo cotidiano.

*El paseo, el viaje mínimo, el recorrido a pie por los lugares más cercanos adquiere de pronto un carácter revelador y lleno de posibilidades.*¹²

Escritores como Cortázar o Lea Goldberg, entre otros, desarrollan esta experiencia donde el desplazamiento y lo cotidiano se ponen en común descubriendo nuevas riquezas.

En cuanto a movimientos artísticos, desde principios de S. XX, el surrealismo centró parte de su desarrollo en el concepto de lo cotidiano por

¹¹ Garzón, Elisa. Diciembre 2010, enero 2011. "Román Ondak. La levedad de lo cotidiano", 2011 *¿Quién dijo miedo?*, EXIT Express, Nº 56. P. 54

¹² Montes, Javier. Febrero-Marzo 2011. "Contar con los pies", *El mundo bajo los pies. El caminar como experiencia estética*, EXIT Express, Nº 57. P. 25

su viabilidad artística y su relación con el inconsciente. Más tarde grupos como Los Situacionistas (enmarcados entre los años 50 y 70) lucharon por disolver las cuestiones sociales e institucionales que dividían arte y cotidianidad, proponiendo nuevas ideas en torno a la ciudad y lo cotidiano como concepciones dinámicas y no estáticas en contra del pensamiento burgués afianzado.

Es importante mencionar estos antecedentes del subgesto, puesto que ellos también analizaron en profundidad situaciones de la vida cotidiana como instantes que emergían en la ciudad, que denominaban "construcción de situaciones", dando una visión política y de denuncia al sistema implantado en la época que iba dando cada vez más importancia a la homogeneización de los espacios y a una cultura consumista como consecuencia del capitalismo.

El interés por la reflexión acerca del subgesto también cuestiona modelos establecidos en la cultura occidental contemporánea y el tipo de mirada que estamos construyendo del mundo, muchas veces superficial y basada simplemente en grandes protagonistas o sucesos, descuidando la importancia de lo mínimo y el detalle que nos rodea, la importancia de lo cotidiano.

Lo local, lo pequeño, aquellas realidades (étnicas, raciales, religiosas, lingüísticas, sexuales) que pasan desapercibidas en la letra pequeña de los periódicos, o que ni siquiera llegan a ser noticia, merecen ocupar el espacio de la reflexión aunque, eso sí, sometidas al dardo de la crítica y el análisis.¹³

¹³ Vicente Aliaga, Juan, del Corral, María y García Cortés, José Miguel, (Ed.) 2003. *Micropolíticas. Arte y cotidianidad 2001-1968*, EACC. P. 41

Ubicuidades del subgesto incide en esa capacidad de lo mínimo, en dar valor a lo que nos rodea, capturar momentos de la vida que las personas llevamos a cabo diariamente, consciente e inconscientemente, las conductas o comportamientos que se van configurando... todo aquello que lo cotidiano genera va siendo hilvanado por el subgesto para ver un poco más allá de lo aparente, para remover la superficie y ahondar en nuestro día a día. Buscar nuevas configuraciones de lo cercano, entablar formas de comunicación en ellas y procurar simplificar, puesto que hoy en día, la sociedad tiende a *complicar esta tarea en vez facilitarla*.

*Lo cotidiano como algo transformador, que puede resultar subersivo de los valores establecidos; eso es lo que nos interesa para examinar en profundidad el intríngulis de la vida. No se trata simplemente de describir tareas más o menos rutinarias como limpiar los cristales, planchar ropa, pasear al perro o ir al supermercado o a la oficina sino de saber cómo tales ocupaciones afectan las relaciones humanas y qué roles o papeles o valoración generan en función de quien las realiza, de qué modo se llevan a cabo, en qué contexto, con qué intención...*¹⁴

Según David Ross y Nicholas Serota muchos artistas necesitan poner de manifiesto lo cotidiano como algo que anhelan, con cierta incertidumbre e incluso desesperación, para buscar una conexión con algo real que muchas veces se escapa.¹⁵

¹⁴ *Ibid.* P. 43

¹⁵ *Ibid.* P. 43

Es por esto que el estudio del subgesto ligado a lo cotidiano y lo trivial ha sido realizado por numerosos artistas contemporáneos. Muchos de ellos como Gary Hil, Bill Viola o Krzysztof Wodiczko lo aíslan para su observación mediante el uso de tomas prolongadas, cámara lenta y recursos para monumentalizar el detalle.

Enmarcados dentro del cine experimental germano-austríaco, también encontramos artistas que trabajan el subgesto como elemento compositivo principal. Es el caso de Martin Arnold que, a modo de juego y con cierta ironía respecto al cine tradicional, construye sus piezas apropiándose del subgesto de películas comerciales de Hollywood para generar situaciones rítmico-musicales. Peter Tscherkassky también juega con la película resquebrajando, superponiendo capas y experimentando con el soporte en sí y con su proceso de apropiación fílmica.



Fotogramas de la película *Pièce touchée* de Martin Arnold.

El cine de Hollywood es un cine de exclusión, de reducción y de negación, un cine de represión. Siempre hay algo detrás de lo que está siendo representado, que no es representado. Y es exactamente eso, lo que es más importante considerar.¹⁶

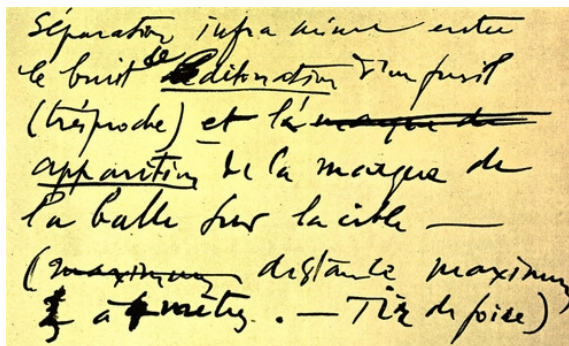
¹⁶ Arnold, Martin. *Martin Arnold. The Cineseizure*, [cita online, traducción libre] [Consulta: Noviembre 25, 2011] <<http://www.index-dvd.at/en/program/018/index.html>>

Sin dejar de lado estos referentes, este proyecto va en otra dirección, no queriendo aislar el subgesto, sino buscándolo en los entresijos de la imagen, de manera que el espectador tenga que estar más activo.

Doug Aitken y Javier Codesal son referentes clave en este proceso: el subgesto como capacidad de lo mínimo, del detalle que nos es difícil ver pero que siempre está ahí. El subgesto es precisamente aquello que transita en la realidad.

Se trata de poner en evidencia la multitud de “subgestos” de la comunicación, esos parpadeos a veces imperceptibles que se hayan escondidos tras los grandes gestos de la comunicación. [...]

*Aitken los acumula, los acelera y recompone de tal manera que su nueva reconfiguración los vuelve más sugerentes y evocadores.*¹⁷



Por otro lado, como referencia conceptual, el subgesto se relaciona con el *infraleve* de Duchamp.

Ejemplo de *infraleve* por Marcel Duchamp

¹⁷ Gili, Marta. 2009. “Doug Aitken” en Olivares, Rosa (ed.), *100 Videoartistas*, Madrid: Exit Publicaciones. P. 50

*Puertas del metro
la gente
que pasa en el último momento
infraleve*¹⁸

*Pantalones de pana
su ligero silbido (al andar) por
roce de las 2 piernas es una
separación infra leve indicada
por el sonido. ¿no es un sonido infraleve?*¹⁹

*Sombra proyectada
de soslayo
infraleve*²⁰

*Separación infra leve entre
el ruido de detonación de un fusil
(muy cercano) y la
aparición de la marca de
la bala en el blanco -
(distancia máxima
de 3 a 4 metros- Tiro de feria)*²¹

Instantes de realidad, situaciones mínimas y triviales, sonidos e imágenes, entretiempos... Tal como él apunta en sus notas, la realidad accesible de lo cotidiano supone una concepción expansiva dotada de más libertad a la hora de crear.²²

¹⁸ Duchamp, Marcel. 1989. *Notas. Marcel Duchamp*, Madrid: Colección Metrópolis, Tecnos. P. 23

¹⁹ *Ibidem.*

²⁰ *Ibid.* P. 25

²¹ *Ibid.* P. 25

²² *Ibid.* P. 11

Otro referente importante que realizó un estudio detallado de este tipo de mirada fue George Perèc (París, 1936-1982). En su libro *Lo infraordinario*, Perèc defiende desde la literatura el poder de lo cotidiano a través de descripciones meticulosas de instantes en ciertas calles, escritos de numerosas postales mandadas desde diferentes partes del mundo o la lista de los alimentos que aproximadamente ha ido comiendo durante un año de su vida. Intenta acercarse y reflexionar sobre aquello difícil de percibir, el subgesto, a lo que él llama lo infraordinario, que está continuamente surgiendo en medio de nuestras vidas:

*Lo que realmente ocurre, lo que vivimos, lo demás, todo lo demás, ¿dónde está? Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual, ¿cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo? Interrogar a lo habitual. [...] Cómo hablar de esas "cosas comunes", más bien cómo acorralarlas, cómo hacerlas salir, arrancarlas del caparazón al que permanecen pegadas, cómo darles un sentido, un idioma: que hablen por fin de lo que existe, de lo que somos.*²³

En el mapa interactivo del subgesto, se recogen algunas de estas claves mencionadas.²⁴

²³ Perèc, Georges. 2008. ¿Acercamientos a qué? en *Lo infraordinario*, Madrid: Ed. Impedimenta. P. 22 y 23

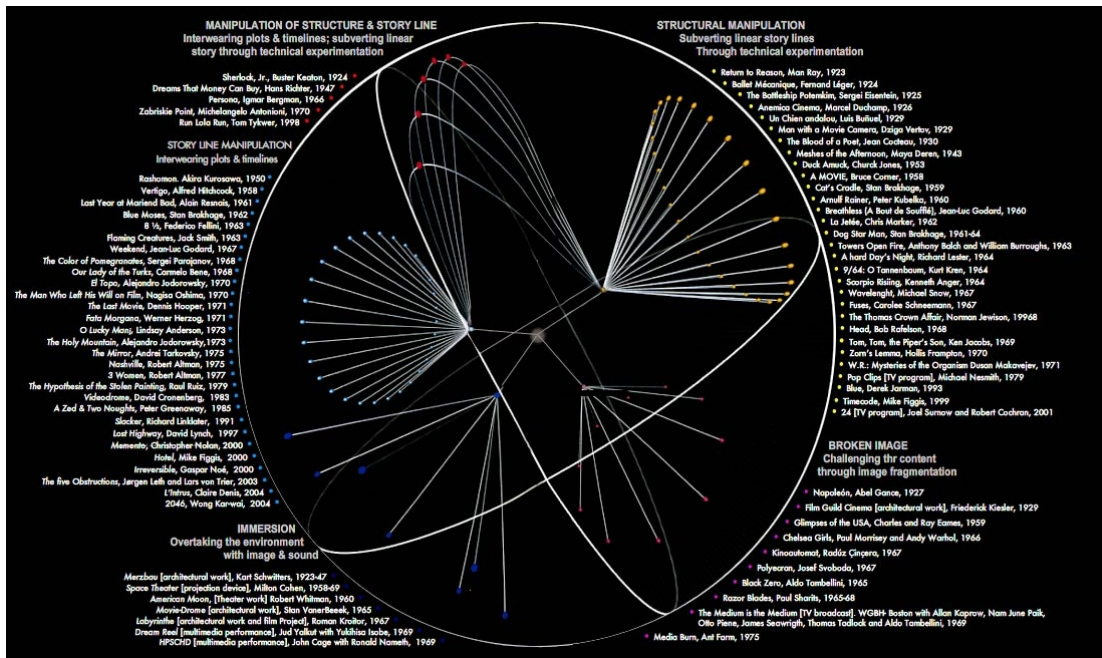
²⁴ Ver Anexo

1.2. LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Herramientas para una construcción de narrativa no lineal

*La historia, hasta hace poco ha sido entendida linealmente, pero con las nuevas formas de vida y las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías esta linealidad deja de tener sentido.*²⁵

El cine expandido no sólo ha intentado sacar la proyección de la sala de cine clásica, sino estudiar las capacidades de la narrativa no lineal y la fragmentación del lenguaje audiovisual.



Esquema del libro *Broken Screen. 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the Image. Breaking the Narrative.* sobre películas que experimentan con la estructura narrativa.

²⁵ Martorell, Juan Carles. Enero-junio 2012. "Cine enredado. Nuevos contenidos y estrategias 2.0", *L'ATALANTE. Revista de estudios cinematográficos*, Nº13. P. 48

*Broken Screen*²⁶ es un libro clave en este proceso, recoge conversaciones entre artistas relacionados con el cine expandido, organizado por el artista Doug Aitken, en las que se cuestionan conceptos de una nueva narratividad que haga al espectador más activo y no caiga en la dominancia de los discursos clásicos. El panorama se abre a un posible diálogo entre espectador y obra. Se desarrolla un cine que trastoca las convenciones, *disrupt cinema*²⁷, un cine que desbarata y rompe moldes, donde constantemente estamos en un ir y venir temporal (*vibrating time*)²⁸.

En la obra *Electric Earth* de Doug Aitken, nos encontramos con una videoinstalación de 8 canales donde las nociones de espacio, tiempo y velocidad son continuamente alteradas profundizando en la necesidad de adaptación a los cambios en nuestra cultura contemporánea.



Videoinstalación *Electric Earth* (1999) de Doug Aitken.

Whitney Museum of American Art, 2009.

²⁶ Aitken, Doug y Daniel, Noel. 2006. *Broken Screen: 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the image. Breaking the narrative*, Nueva York: Distributed Art Publishers. P. 174

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ *Ibidem*.

Nuevas formas de hacer, reflexionar y mostrar el mundo actual mediante experiencias que utilicen unas estructuras, lenguaje y entramado similar al de la realidad en la que nos movemos.

La complejidad del mundo en el que vivimos, las múltiples intervenciones de las que nos hallamos mutuamente dependientes, exigen una nueva forma de articular nuestra experiencia como individuos y como colectividad, más acorde con lo imprevisible o lo mutante. [...] Para dar sentido a muchas de las cuestiones para las que nuestro mundo contemporáneo, superpoblado e interconectado, no encuentra respuesta. Los protocolos deterministas en los que, hasta ahora, la humanidad recalcaba para organizar el sentido de su experiencia de vida, se han demostrado obsoletos e insuficientes. Necesitamos, pues, crear nuevas fórmulas de comunicación. ²⁹

El loop, alteraciones en tiempo y velocidad, repeticiones, elipsis, multipantalla... Recursos que, sutilmente, dan constancia del subgesto y construyen una serie de conexiones como Nicola Mariani comenta en su blog: *De esta manera, en la obra se generan puntos de intersección entre las imágenes y el sonido y momentos de sincronía entre discursos visuales distintos y paralelos.* ³⁰

Artistas contemporáneos situados en la corriente del *cine de exposición*³¹ —término desarrollado por Jean-Christophe Royoux— como

²⁹ Gili, Marta. 2009. "Doug Aitken" en Olivares, Rosa, (ed.), *100 Videoartistas*, Madrid: Exit Publicaciones. P. 50

³⁰ Mariani, Nicola. 2010. *El videoarte expandido de Doug Aitken*, [texto on line] [Consulta: Diciembre 10, 2011] <<http://es.scribd.com/doc/68057318/-El-videoarte-expandido-de-Doug-Aitken-Diciembre-2010-formato-pdf-34-pp->

³¹ El cine ha estado conectado con el mundo del arte ya desde principios de S. XX. Artistas como Man Ray, Marcel Duchamp o Salvador Dalí indagaron en el aspecto cinematográfico para estudiar las posibilidades que daba el medio en el contexto artístico. Más tarde, en las

Stan Douglas, Eija Liisa Ahtila, Isaac Julien, Douglas Gordon, Pierre Huyghe... hacen uso de estos métodos en sus videoinstalaciones para generar una narrativa fragmentada y compleja. En estos casos, existe un especial cuidado en la estética de la imagen y se acercan al medio cinematográfico para la grabación de sus obras.



Fotograma de la pieza *Algonquin Park, Early March* (2002) de Mark Lewis.³²

Respecto a esta técnica más cinematográfica, es importante mencionar artistas que rompen esquemas establecidos utilizando otros medios, como Mark Lewis, canadiense que trabaja aislando la imagen puramente fílmica y dotándola de una autonomía plástica, rompiendo de este modo la narrativa del cine convencional. En su obra *Algonquin Park, Early*

décadas de los 60 y 70, artistas como Andy Warhol, Wolf Vostell o Nam June Paik también experimentaron con este medio. A partir de todos estos acercamientos se comenzó a ver en espacios relacionados con el arte, como museos o galerías, relatos cercanos al propio cine. Poco a poco, la frontera entre los distintos campos se ha ido fusionando y cineastas como Harun Farocki, Chris Marker o Peter Greenaway se valen de distintos recursos procedentes de diferentes ámbitos para realizar sus obras.

³² Lewis, Mark. [Consulta: Noviembre 5, 2011]

<http://www.marklewisstudio.com/films2/Algonquin_March.htm>

March, vídeo monocal de 35mm. transferido a HD se muestra lentamente un paisaje nevado mediante un zoom atrás, que poco a poco va desvelando una escena de paisaje tras una prolongada imagen en blanco en la que van entrando pequeños matices.

Otro caso es la cineasta finlandesa Salla Tykkä, quien consigue romper estas barreras tradicionales utilizando vacíos y silencios, eliminando todo diálogo para enfatizar la importancia de las acciones y potenciando la carga interior en los rostros de los protagonistas, sin utilizar gestos exagerados ni extremos.



Con ello se enfoca la atención en los detalles más mínimos y en el contexto donde se desarrollan las acciones.

Fotograma de *Lasso*, cortometraje de Salla Tykkä.³³

Mantiene una atmósfera no descrita claramente y de incertidumbre donde el espectador vuelve a tener una mayor participación a la hora de acercarse a la pieza. Este tipo de ausencias serán importantes en el proyecto, sin embargo, en el caso de Salla Tykkä, se utiliza música más tradicional a modo de banda sonora como ayuda para la creación de esos ambientes abiertos buscados en sus piezas. En este sentido, el proyecto *Ubicuidades del subgesto* se aleja de su forma de componer el sonido, descartando el concepto de banda sonora.

³³ Tykkä, Salla. *Lasso*. [Consulta: Noviembre 5, 2011]
<<http://www.youtube.com/watch?v=QvoLE7B7v4Y>>

En los referentes cinematográficos, también mencionar a Chantal Akerman, Valie Export y Maya Deren como pioneras de un cine personal y experimental, que han aportado una visión más contemporánea del lenguaje audiovisual utilizando diferentes recursos que otorgan una visión más abierta del cine sin dejar de lado la crítica a los diferentes sistemas que les rodeaban.

La primera, directora de cine belga, basa sus películas en observaciones sobre la vida cotidiana, la sexualidad, el aislamiento y la política en el siglo XX. Realizó en 1975 la *película Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, primera obra maestra de lo femenino en la historia del cine según algunos críticos.



Fotograma de la película *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* de Chantal Akerman.

En esta película durante casi tres horas y media asistimos a una repetición de acciones cotidianas en la casa en la que viven Jeanne Dielman y su hijo, desde labores de cocina o limpieza hasta el ejercer la prostitución. Jeanne, la mujer protagonista, parece no tener opción a sentir, su actitud no es más que una defensa, la única manera de soportar su trágica historia.

Apenas se recurre a los diálogos, sino que enfatiza el lenguaje no verbal y las acciones. La repetición es un factor fundamental y el hecho de que la protagonista no parezca sentir ni padecer, crea una atmósfera teñida de desasosiego. En el proyecto estos factores también están presentes a la hora de construir la narrativa fragmentada.

Valie Export, cineasta experimental austríaca, pionera del media art, performance y film plantea liberarse de las unidades convencionales de cuerpo, espacio y tiempo, crear una nueva óptica femenina que implica una relación diferente con ellos. Además, rompe con la identidad tanto física como psíquicamente. Fue una de las principales cineastas feministas europeas que dió mucha importancia al montaje. En sus piezas utiliza recursos como la fragmentación: largas tomas, cortes violentos o peculiaridad en los ángulos de cámara, para mostrar otra intimidad sexual, desde el ser mujer. Su film *Unsichtbare Gegner / Invisible Adversaries* (1976) desarrolla una narrativa no lineal, el tipo de montaje y la potencia plástica de sus imágenes partiendo de lo cotidiano, son una referencia clave en el proyecto.

Fotograma de
Unsichtbare Gegner,
película de Valie
Export.³⁴



³⁴ Export, Valie. *Unsichtbare Gegner (Invisible Adversaries)*. [Consulta: Marzo 14, 2011] <http://www.virtual-circuit.org/art_cinema/Export/Export/Gegner.html>

Por último, Maya Deren, nacida en Kiev durante la revolución rusa, fue la primera directora de cine que dió a conocer el cine experimental. Considerada la mejor y más conocida cineasta independiente experimental, marca el nacimiento de la vanguardia americana al presentar su cortometraje *Meshes of the Afternoon*. Su trabajo, en relación con el inconsciente, ha sido definido como poemas visuales o sueños convertidos en películas. El uso de la cámara lenta, paneos de sutil movimiento y continuos planos subjetivos hacen de las películas de Maya Deren un ensayo sobre el tiempo y el espacio, propio de un sueño que pone al descubierto los sentimientos, ansiedades y emociones que conforman la experiencia personal de la autora.

Ubicuidades del subgesto. Sistemas híbridos de presentación en videoarte, tiene muy presente este cortometraje puesto que la narrativa que sugiere es una de las pioneras en romper con estructuras clásicas. También hay una mujer protagonista, alrededor de la cual suceden los acontecimientos, punto importante de partida para las grabaciones del subgesto.



Imágenes de *Meshes of the Afternoon*, dirigida por Maya Deren en 1943.³⁵

³⁵ Deren, Maya. *Meshes of the Afternoon*. [Consulta: Marzo 15, 2011] <<http://video.google.com/videoplay?docid=4002812108181388236>>

1.2. 1. La aleatoriedad

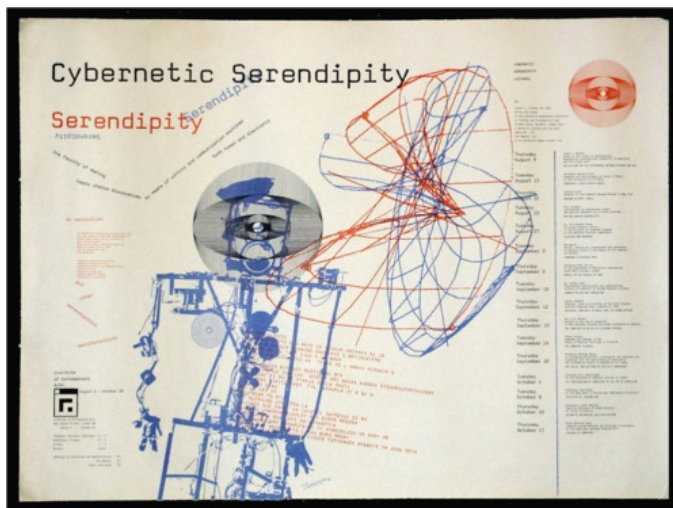
Llegados a este punto es necesario hablar de la aleatoriedad como un factor importante para la construcción de la narrativa no lineal.

El azar es un salto, es decir, un rechazo a un mundo de conexiones realizadas siguiendo una casualidad. El azar es el salto desde el yo, que provoca el abandono de toda intención, de toda decisión. De este modo es un territorio habitado por la aceptación. El salto es, en consecuencia, un movimiento que surge de la aceptación y la reafirmación. No se trata de un no querer, sino, como dice Cage, de ser libres respecto a la propia voluntad. Esto no significa que todo debe ser sacrificado al azar. Este debe dar lugar a una liberación que no debe ligarse, ni siquiera, al mismo azar.³⁶

Este campo ha sido muy estudiado a lo largo de la historia y en el ámbito artístico se tiene muy presente. En la época de las vanguardias con el dadaísmo, surrealismo, futurismo..., desarrollan métodos de creación para cuestionar la razón. Si bien es cierto, que a partir de los años 60 con el desarrollo de las tecnologías proliferan las obras de arte en relación a lo aleatorio o el azar. Artistas como Nam June Paik o François Morellet desarrollan obras muy ligadas con el sistema aleatorio. También hay que destacar los estudios y piezas del estadounidense John Cage, compositor y artista, filósofo y teórico musical, quien se introdujo en la música aleatoria rompiendo estructuras clásicas, siendo uno de los compositores más influyentes del S. XX abriendo nuevas vías relacionadas con el azar.

³⁶ Pardo, Carmen. 2001. *La escucha oblicua: una invitación a John Cage*, Valencia: Editorial UPV, Colección Letras Humanas. P. 60

En 1968, en el ICA de Londres, se celebró la exposición internacional *Cybernetic Serendipity*³⁷ como un espacio de exploración donde se mostraban algunas relaciones entre tecnología y creatividad. La exposición fue organizada por Jasia Reichardt en colaboración con Mark Dowson (asesor tecnológico) y Peter Schmidt (asesor musical) y diseñada por Franciszka Themerson.



Cartel de la exposición *Cybernetic Serendipity* diseñado por Franciszka Themerson.

*El objetivo es presentar un área de actividad que manifiesta la implicación de artistas con la ciencia y científicos con las artes; también para mostrar los vínculos entre los sistemas aleatorios empleados por los artistas, compositores y poetas, y los que participan en la elaboración y el uso de dispositivos cibernéticos.*³⁸

La exposición se dividía en tres secciones: la primera abarcaba gráficos, animaciones, música, textos y poemas generados por ordenador; la segunda obras de arte compuestas por dispositivos y entornos cibernéticos, robots de control remoto y máquinas de pintura. Y en tercer lugar, máquinas

³⁷ *Cybernetic Serendipity*. [Consulta: Agosto 20, 2012] <<http://cyberneticserendipity.net/>>

³⁸ Reichardt, Jasia. 1968. *Cybernetic Serendipity. The computer and the arts*, London: Studio International. [Traducción libre] P. 5

de demostración de los usos de los ordenadores y un entorno acerca de la historia de la cibernética.

Para conmemorar esta exhibición se presentó el disco *Cybernetic Serendipity Music* con el fin de mostrar el panorama de la música generada por ordenador (aunque no fuera estrictamente compuesta o tocada por ordenador) como una muestra de las exploraciones, evolución y tendencias de la música programada y aleatoria.

Una de las piezas presentadas fue *Infraudibles*, compuesta en 1967 por el alemán Herbert Brün. La pieza fue llevada a cabo tras su composición gracias a la ayuda de un ordenador de la Universidad de Illinois. Tras este proceso, añadió a mano y sin equipo, piezas para instrumentista en vivo.

*En la primera versión se puede escuchar Infraudibles con percusión, donde instrumentistas en vivo tocan una música análoga a la grabación. Más tarde se oye Infraudibles con el Quinteto, donde cinco instrumentistas tocan una respuesta a la grabación. En la analogía, la grabación interpreta una música y la percusión otra. Las dos hablan dos idiomas sobre un contenido. En la respuesta, sin embargo, la grabación y el quinteto musical hablan con un mismo lenguaje sobre dos contenidos.*³⁹

Infraudibles se presenta como una composición sujeta a varios niveles donde entran en juego lo aleatorio, la contraposición de lenguajes de diferente naturaleza, la interpretación y todo un entramado de capas que el espectador es invitado a descubrir.

Esta exposición junto a todo el material recogido, fue un referente clave para el desarrollo del arte en relación con la ciencia en las décadas posteriores.

³⁹ Chandra, Arun. 2004. *When Music Resists Meaning: The Major Writings of Herbert Brün*, Middletown: Wesleyan University Press. [Traducción libre]. P. 316

A finales de los años 70, el matemático Benoît Mandelbrot descubrió la geometría fractal, utilizada para acercarse a conceptos matemáticos que describen estructuras irregulares y caóticas, en relación a lo orgánico y natural. En los años 80, los ordenadores comenzaron a ser instrumentos para experimentar con estas nuevas ideas. Surgen obras que marcan una nueva generación de artistas digitales. Lenguajes procedentes de la informática y conceptos más tecnológicos empiezan a tener cabida y ser desarrollados en los procesos creativos artísticos. Poco a poco, con el desarrollo de las tecnologías y los movimientos artísticos, se ha ido evolucionando en estos conceptos y creando nuevas y numerosas vías de investigación.

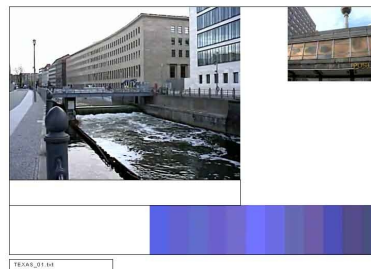
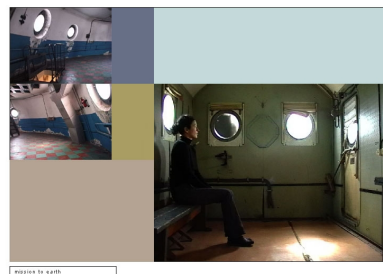
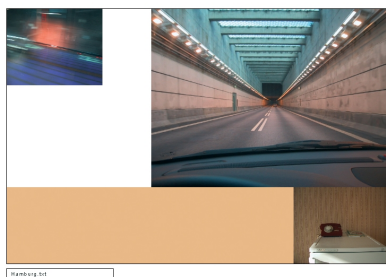
Este proyecto en concreto se centra en utilizar las estructuras aleatorias como base para el montaje de vídeos y el desarrollo de la no linealidad. Como principales referentes a este nivel son los trabajos *Soft Cinema* de Lev Manovich y *whiteonwhite:algorithmicnoir* de Eve Sussman y Rufus Corporation.

Lev Manovich es uno de los pioneros clave en la construcción de narrativas no lineales. Este artista, teórico y crítico, de origen ruso, especialista en nuevos medios, realizó en el año 2002 la pieza *Soft Cinema*⁴⁰, que plantaba nuevos tipos de montajes siguiendo algoritmos generados por un software. *Soft cinema* es una instalación multimedia, multipantalla, formada por archivos de vídeo, texto, gráficos y audio donde su constante recombinación hacen que cada nueva visión de la pieza de lugar a infinitas narrativas. Utilizando algoritmos predefinidos por Manovich, el software controla la visualización de datos de estos archivos, grabados a finales de los 90 y principios del 2000 en Berlín, Tokio, Riga y Sao Paolo, accediendo a

⁴⁰ Manovich, Lev. *Soft cinema* [Consulta: Junio 19, 2012] <<http://www.softcinema.net/>>

ellos mediante el uso de palabras clave (algunas generadas por el lenguaje de programación Lingo y otras por el propio Manovich).

En el visionado de la obra, el programa va asignando distintos elementos a cada fragmento, convirtiendo al propio lenguaje de programación en editor tanto en cuestiones de tiempo como de espacio. Color, localización, forma, personas en escena, acciones, velocidad... son las distintas categorías que describen las palabras clave. El sistema va generando por medio del azar, relaciones entre los archivos de la base de datos en función de cuál fue el anterior o con los que en ese momento están siendo visualizados en otros espacios. De ahí que las capacidades de edición sean infinitas y la importancia que el azar y la categorización de la base de datos tienen en la obra.



Capturas del proyecto *Soft Cinema* de Lev Manovich.

Esta pieza ha sido expuesta en varios lugares con pantallas ubicadas en unos cubículos o pabellones diseñados por el propio Lev Manovich. Algunos de estos espacios creados fueron armados a modo de habitaciones en las que los usuarios tuvieran una visión más privada de la obra. También han sido diseñados diversos proyectos arquitectónicos para su visualización y exhibición como la colaboración en el 2001-02 con el arquitecto Andreas Angelidakis.

Whiteonwhite:algorithmicnoir, es una película de cine negro experimental de la videoartista londinense Eve Sussman junto con *The Rufus Corporation*, productora formada por actores, escritores, coreógrafos, programadores... donde se desarrollan proyectos experimentales.

Sobrepasando los límites de la forma cinematográfica, la película está editada en vivo a tiempo real por un programa de ordenador personalizado que ellos llaman la "*máquina de la serendipia*"⁴¹. Tanto en el proceso filmico como en el montaje, la palabra *serendipity* caracteriza fuertemente el lenguaje audiovisual. Respecto al origen de este término, se dice que Horace Walpole -político, arquitecto y escritor británico del S. XVIII- fue el primero que lo mencionó en una carta escrita a un amigo suyo donde hablaba de la fascinación que le producía un cuento de hadas en las aventuras de *Los tres príncipes de Serendip*, perteneciente a un libro de poemas del S. XIV.

Serendip, etimológicamente, procede del nombre árabe que se le dió a la isla Ceilán (actualmente Sri Lanka). Estos príncipes del cuento, se caracterizaban por hacer descubrimientos por casualidad o accidente. Horace Walpole usó el mismo sentido en sus descubrimientos también accidentales. A partir de 1974 esta palabra aparece en los diccionarios ingleses y está siendo redescubierta.⁴²

⁴¹ "*The serendipity machine*"

⁴² Roberts, Royston M. 2010. *Serendipia. Descubrimientos accidentales de la ciencia*, Madrid: Ed. Alianza. P. 11

whiteonwhite: algorithmic noir muestra un relato en continuo cambio - extraído de 3.000 clips, 80 voces en off y 150 piezas de música - que siempre está corriendo y nunca se reproduce de la misma manera dos veces. El espectador compone una historia basada en el suspense debido al carácter del montaje. Conducido por *palabras clave*, el trabajo toma *apariencia de película - sin ser una película*.⁴³

Es por esto que "serendipity" está ligado con lo aleatorio, con el azar y con lo orgánico.



*La película algorítmica hace algo que es un poco como la vida cotidiana. Tú puedes recorrer el mismo camino cada día -la mayoría de los días el camino no es especialmente memorable- pero de vez en cuando sucede algo que es increíble y memorable.*⁴⁴

⁴³ Corporation, Rufus. 2011. [texto on line, traducción libre] [Consulta: Noviembre 15, 2011] <<http://www.rufuscorporation.com/wowpr.htm>>

⁴⁴ Yankelevich, Matvei. Otoño 2011. "Eve Sussman", *BOMB, Conversations between Artist, Writers, Actors, Directors, Musicians, Since 1981*. USA, N° 117. P. 35

La aleatoriedad era interesante para descubrir a través de un montaje no personal posibles conexiones, yuxtaposiciones o coincidencias que se darían fruto del azar. Poder abandonar el dominio del autor sobre el montaje para hallar resultados que, muy posiblemente, no hubieran sido obtenidos de otra forma. Eve Sussman menciona también este aspecto de un nuevo tipo de montaje creyendo que las posibilidades que genera su sistema no las hubiera podido generar ella y todo su equipo por ellos mismos.⁴⁵

Precisamente la casualidad y lo que se genera con este tipo de estructuras mantiene paralelismo con el papel del subgesto.

Nadie sabe cómo es el azar, pero si consideramos que el universo está constituido de materia, radiación, espacio-tiempo y vacío, este es el que se encuentra "entremedias".⁴⁶

Lo no impredecible, la sorpresa y un continuo fluir en el sistema aleatorio permite dar un poco de vida a los vídeos y está en relación con todo el poder que tiene lo cotidiano.

⁴⁵ *Ibid.* P. 38.

⁴⁶ Pérez Mercader, Juan. 1996. *Qué sabemos del Universo*, Madrid: Debate. P. 9

1.3. INTERNET Y LA WEB

Con Internet y las nuevas tecnologías nos encontramos con una inmensa variedad de posibilidades para dar salida a las obras videográficas, crear comunidades y desarrollar distintos tipos de trabajos sin tener tan en cuenta el soporte o medio utilizado. Si bien es cierto que el medio condiciona, actualmente la especificidad de los medios ha quedado en un segundo plano. En el caso del cine expandido y videoarte, la problemática que se dio en torno al museo y la sala de cine ha ido perdiendo importancia debido a que los artistas, a partir de la segunda época de la web, han centrado su atención en contenidos más culturales y sociales y no tanto en la especificidad de cada medio. Es lo que Jordi Revert menciona al hablar del panorama actual definiéndolo como incierto y fértil, "incierto porque seguimos sin hallar la manera de definir correspondencias, de entender el lugar del audiovisual más allá de tener claro que las caducas, obsoletas categorizaciones y oposiciones ya no tienen cabida en esos nuevos espacios. Y fértil porque, hoy más que nunca, los distintos acercamientos y tentativas de *museizar* la imagen audiovisual o trasladarla a estos nuevos contextos, hablan de una coyuntura favorable para el surgimiento de nuevas formas de diálogo y reflexión crítica. Hoy, por fin, hemos entendido que no se trata de embalsamar la imagen, sino de abrir nuevos caminos que permitan la evolución del discurso y dejen atrás la idea de museo como mero sitio expositivo en el que el arte. parcelado, guía la experiencia cuasi pasiva del visitante. Ampliar ese discurso es el compromiso a adquirir, la necesaria hoja de ruta que debe consolidar los nuevos intercambios y enriquecer recorridos y retrospectivas desde la naturalización multimedia".⁴⁷

⁴⁷ Revert, Jordi. Enero-junio 2012. "Nuevos diálogos.", *L'ATALANTE. Revista de estudios cinematográficos*, Nº 13. P. 77 y 78

De forma generalizada, surgen nuevos intereses que bien tienen su fundamento en Internet o se sirven de la red para crear relaciones y nuevos marcos de actuación. Esto permite estar conectados y formar parte de ese sistema rizomático que Gilles Deleuze y Félix Guattari defendían ante la clásica estructura genealógica del árbol.

...a diferencia de los árboles y sus raíces, el rizoma conecta cualquier punto con otro punto cualquiera, cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza; el rizoma pone en juego regímenes de signos muy distintos e incluso estados de no-signos.⁴⁸

Ubicuidades del subgesto. Sistemas híbridos de presentación en videoarte. se apoya en esta forma de pensamiento que no sigue líneas de subordinación jerárquicas, sino que cualquier elemento que compone el entramado puede afectar o incidir en otro, para construir un proyecto de vídeo versátil e híbrido teniendo Internet como su principal forma de difusión.

[...] No está hecho de unidades, sino de dimensiones, o más bien de direcciones cambiantes. No tiene ni principio ni fin, siempre tiene un medio por el que crece y se desborda. Constituye multiplicidades lineales de n dimensiones, sin sujeto ni objeto [...]⁴⁹

Mostrar el proyecto a través de Internet supone poder llegar a más público, eliminar ese límite físico y tener la oportunidad de experimentar con nuevos lenguajes y métodos para la construcción de la obra y trabajos futuros.

⁴⁸ Deleuze, Gilles. Marzo 1977. *Rizoma*. P 11. [texto online] [Consulta: Enero 16, 2012] <<http://www.fen-om.com/spanishtheory/theory104.pdf>>

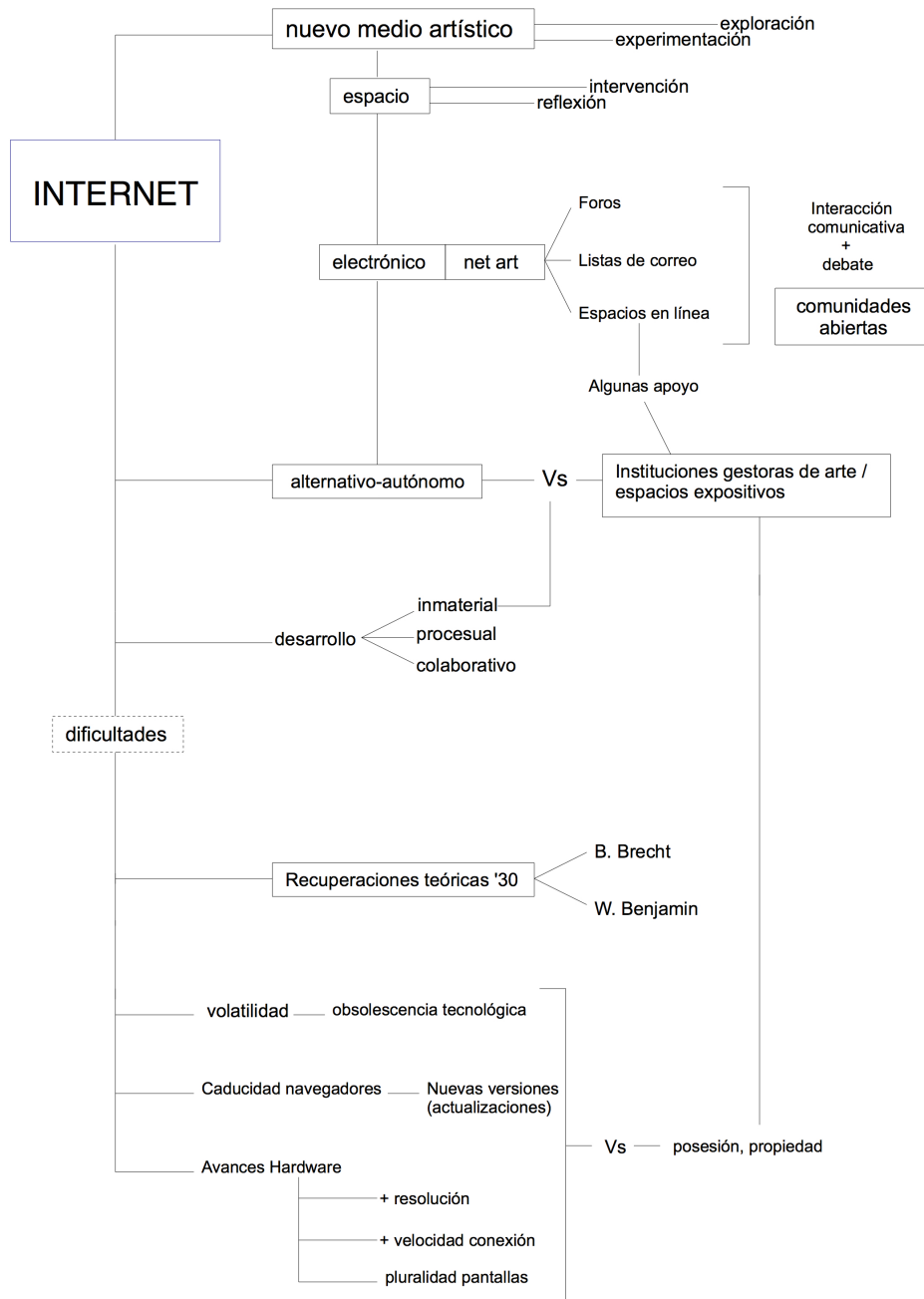
⁴⁹ *Ibidem*.

Se trata, más bien, de establecer puentes que nos permitan encuentros inesperados y hallazgos, del acceso a nuevas dimensiones dialógicas que sumen en favor de la coherencia de un discurso mayor en el que las fronteras artísticas queden espontáneamente diluidas. Nuevos diálogos, en fin, que supongan la oportunidad de saldar lo que Santos Zunzunegui nos señala como cuenta pendiente: pensar de otra manera nuestra relación con las imágenes.⁵⁰

Es importante, por tanto, contextualizar el proyecto dentro de la historia de la World Wide Web (WWW o Red informática global). Para esto se ha analizado a través de la última publicación de Juan Martín Prada⁵¹, teórico español de arte contemporáneo y estudios visuales, un recorrido sobre las principales características a lo largo de la evolución del *net art* o *arte de Internet* y sobre algunos referentes que han sido importantes en este contexto como muestra el siguiente esquema:

⁵⁰ Revert, Jordi. Enero-junio 2012. "Nuevos diálogos.", *L'ATALANTE. Revista de estudios cinematográficos*, N° 13. P. 77 y 78

⁵¹ Martín Prada, Juan. 2012. *Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Ediciones Akal.



1.3. 1. Orígenes del *Net art*

En la década de los 90 surge Internet como nuevo medio artístico y espacio de intervención alternativo a las Instituciones gestoras de arte. Esto permitió a los artistas explorar y experimentar nuevos lenguajes y campos teniendo una cierta autonomía y desarrollando un pensamiento crítico con respecto a la tecnología. El hecho de trabajar en este nuevo medio otorgaba a las propuestas un carácter inmaterial (lo que sería una problemática a la hora de exponer y difundir desde las instituciones y espacios tradicionales las obras), procesual y de colaboración (donde lo importante no era tanto la obra en sí, sino todo el proceso que se iba generando). Teóricamente, se recuperan pensamientos de los años 30, concretamente acerca de conceptos desarrollados por Bertolt Brecht y Walter Benjamin que tratan sobre la función del autor en la producción o la organización en el proceso. En la práctica dentro del "espacio electrónico" nacen foros y listas de correo como *Sindicate* y *Nettime* fundadas en el '95, *Rizhome* en el '96 o *7-11* en el '97 como comunidades abiertas de interacción comunicativa y debate. También surgen importantes espacios institucionales de apoyo como la *Dia Art Foundation*, *Turbulence* y *Walker Art Center* en EEUU o *Ars Electronica Center* y *ZKM* en Austria y Alemania, respectivamente. Se crearon, además, espacios en línea que informaban acerca de todo lo que sucedía como *The Thing* ('91), *ãda'web* ('94), *iratioinal.org* ('96) o *Aleph-arts* (esta última en España con José Luis Brea y *La Soci  t   Anonyme* en el '97).

Pese a todo, eran importantes todas las características específicas del nuevo medio que dificultaban el, hasta entonces, proceso tradicional al que una obra era sometida. Es decir, la volatilidad de los proyectos en línea dificultados por la obsolescencia tecnológica, por la fecha de caducidad de

los navegadores con sus continuas nuevas versiones y actualizaciones, los avances del hardware con el crecimiento de resolución, de velocidad de conexión o del número y tipo de pantallas... De ahí, la importante labor de los espacios en línea y esas Instituciones de arte mencionadas anteriormente, quienes daban la posibilidad de desarrollar y difundir este nuevo panorama que iba en una dirección diferente a la de los principios clásicos del mundo del arte.

1.3. 2. 2ª Época de la web

A principios del S. XXI nos encontramos ante un cambio relevante tras los primeros desarrollos del arte en Internet en la década de los 90 y su creciente institucionalización. Este cambio surge a raíz de la crisis de las .com, el nacimiento de las redes sociales y de la Web 2.0⁵². La evolución tecnológica permite obtener conexiones de alta velocidad, se crean nuevas comunidades dinámicas mediante esas redes sociales donde ya los usuarios generan los propios contenidos, hay una pluralidad notable de dispositivos móviles que permiten enviar, recibir y gestionar datos y, a su vez, las empresas cambian su modelo de negocio por el llamado "Sistema-red"⁵³. A pesar de todos estos cambios, el pensamiento crítico que se hacía visible durante los años 90 se sigue dando en esta nueva etapa. Los artistas en esta situación también tienen nuevos propósitos en torno a una dimensión más social y cultural, ya no es tan importante la especificidad tecnológica,

⁵² Término difundido por O'Reilly Media en el 2004 situado dentro de la World Wide Web. Esta web está formada por arquitecturas participativas donde se comparten y se intercambian datos que la generan. También es llamada Web participativa, término acuñado a Bart Decrem. En estas estructuras participativas son los usuarios quienes generan los contenidos. Las aplicaciones ya no tienen valor por su calidad, sino por el número de usuarios que las usan. Nos encontramos también con el mantenimiento de un modelo beta perpetuo, una versión que nunca será pulida o acabada debido al nuevo sistema. Debido a esto, las empresas crean un nuevo modelo de negocio económico donde lo importante ya no es producir para vender, sino gestionar el contenido que los propios usuarios generan y fomentar el deseo de formar parte de este sistema. La arquitectura participativa es también arquitectura política que desarrolla nuevos hábitos sociales y comunicativos.

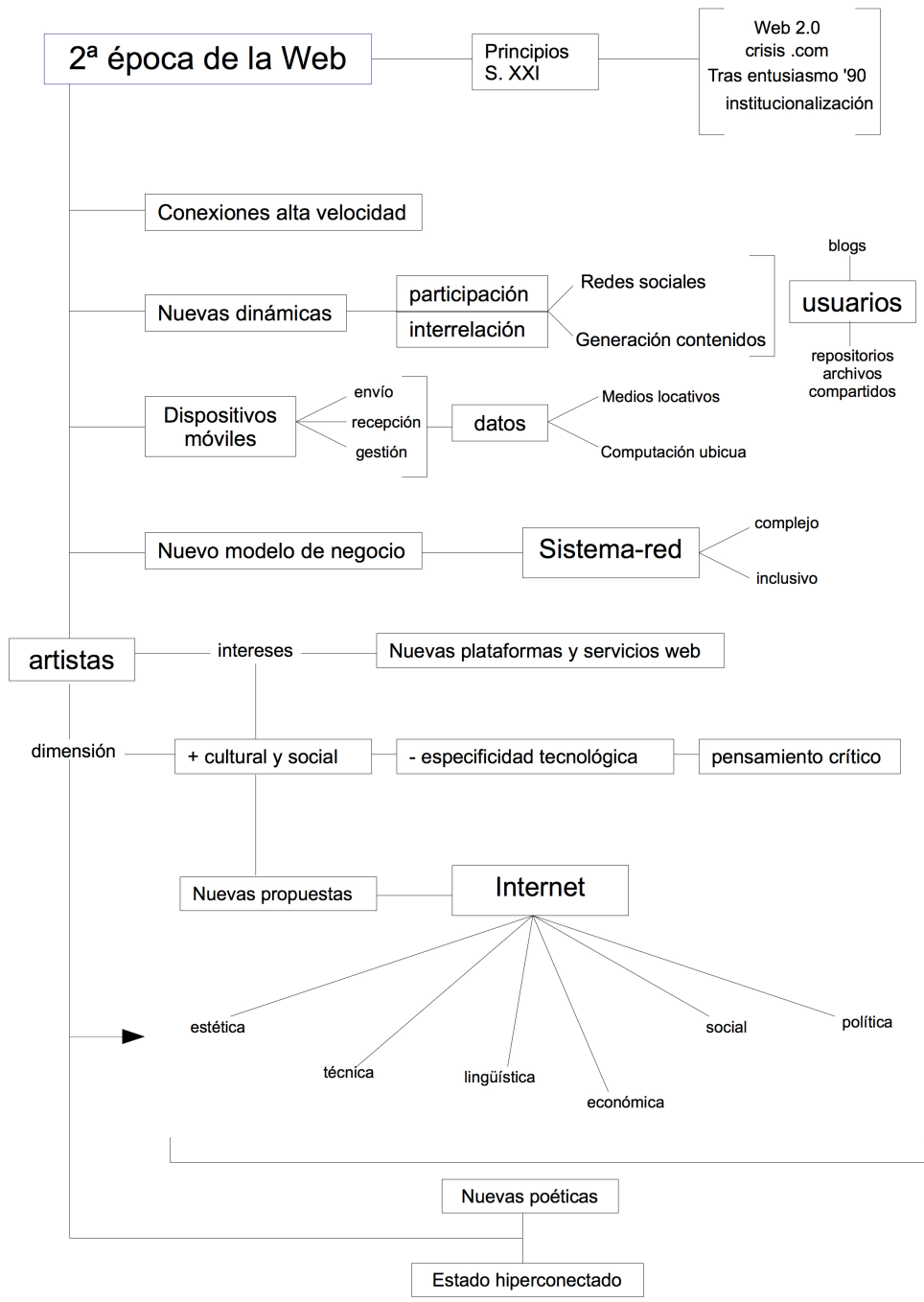
⁵³ En esta estructura nos encontramos con que un número escaso de empresas toman el monopolio de la red. Sus intereses económicos los basan en la conectividad, donde es ya una necesidad para las personas y su no-exclusión. Las corporaciones toman el control basando la producción económica en la experiencia social y afectiva. Surge así una dependencia de los nuevos sistemas y dispositivos tecnológicos a la vez que una elevación notable de la comunicación a través de formas y modelos prediseñados para los ámbitos sociales y afectivos. El arte y la nueva crítica cultural debe ser consciente de este sistema dominado por el capitalismo, un capitalismo basado en la conectividad, y por esto se desarrollan nuevas formas de vida en red alternativas donde el compartir, colaborar y cooperar sea lo importante. Iniciativas en esta línea de pensamiento son las de software libre y código abierto o las nuevas formas de organización ciudadana a través de la red.

sino que Internet sirve como medio para desarrollar más propuestas relacionadas con lo estético, técnico, lingüístico, económico, social y político⁵⁴. Es así como se va formando, mediante las nuevas plataformas y servicios de la web, las redes de comunicación de la 2ª época de la web que nos convierte en un estado *hiperconectado*⁵⁵.

El siguiente esquema analiza las características mencionadas del nuevo contexto de la web:

⁵⁴ Martín Prada, Juan. 2012. Prefacio en *Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Ediciones Akal. P. 6

⁵⁵ *Ibidem*.



1.3. 3. Antecedentes de proyectos online

En esta tesitura actual se encuentra el proyecto, teniendo presente los referentes de obras en Internet a lo largo de su evolución. Son obras que sirven de apoyo para hablar tanto del contexto como del nivel de construcción de nuevas narrativas online. Como pasaba con los referentes del subgesto, algunas de estas obras se encuentran más cercanas al cine, otras a la fotografía, o simplemente se sitúan entre los diferentes campos porque se sirven de las características de esas disciplinas, de lo digital y la red, para reflexionar sobre el mundo donde vivimos.

Vadim Bernard explora en su vídeo *Vibrations*⁵⁶ (2002) la imagen en relación al desplazamiento y al tiempo a través del congelado y vibración de imágenes. Para ello utiliza secuencias grabadas de viajes en tren. En su versión interactiva, mediante el cursor del ratón, el usuario es capaz de ir modificando la duración, la detención y el movimiento de las imágenes. Esta técnica es también utilizada por David Crawford en la serie *Stop Motion Studies*⁵⁷ (2003) realizada en diferentes ciudades del mundo teniendo el metro como lugar donde realiza sus trabajos. Incide en la comunicación no verbal mediante fotografías secuencias que captan el lenguaje corporal de los sujetos fotografiados, dando pie a una serie de animaciones que exploran el movimiento, el gesto y la construcción de un montaje mediante algoritmos.

Stop Motion Studies expresa mi interés permanente en la narrativa y, en particular, observa en el metro como escenario en el que la

⁵⁶ Bernard, Vadim. *Vibrations*. [Consulta: Julio 20, 2012] <<https://vimeo.com/11215086>>

⁵⁷ Crawford, David. *Stop Motion Studies*, [Consulta: Julio 6, 2012] <<http://www.stopmotionstudies.net/>>

*dinámica social y los comportamientos individuales son cada vez más mediatizados por la tecnología digital.*⁵⁸



Captura perteneciente a la 7ª serie de *Stop Motion Studies* de David Crawford.

Su 7ª serie, está compuesta por 4 canales correspondientes a Boston, Londres, Nueva York y París. En cada pantalla, el usuario puede elegir diferentes capturas organizadas en una base de datos. Esta meta-estructura permite aplicar la lógica de base de datos como un filtro creativo para la composición de la obra.

⁵⁸ Crawford, David. [Cita online, traducción libre] [Consulta: Junio 24, 2012] <<http://www.stopmotionstudies.net/>>

David Crawford también juega con el montaje algorítmico y la vibración en su obra *Algorithmic Montage 2: A Walk With David Bohm*⁵⁹(2007) donde el audio del vídeo proviene de una entrevista que realizó F. David Peat a David Bohm, físico americano que destacó en sus investigaciones sobre física teórica, filosofía y neuropsicología. Reflexiones acerca de la representación de tiempo y espacio mientras el montaje de imágenes sobre paisajes, que se construyen algorítmicamente, se va ejecutando.



Captura de la obra *Sin título*.2003-2006. de Tayuji Kogo.

En el caso del colectivo *Candy Factory*⁶⁰ también se utilizan fotografías secuenciadas en loop para generar vibraciones y una repetición de acciones, gestos y movimientos que no llegan a acabarse, llevando al espectador a una inmersión dentro de cada espacio que se va recorriendo. Un ejemplo es la obra de Tayuji Kogo *Sin título*.⁶¹ 2003-2006 situada en el marco de un

⁵⁹ Crawford, David. [Consulta: Julio 6, 2012]

<<http://www.turbulence.org/spotlight/crawford/index.html>>

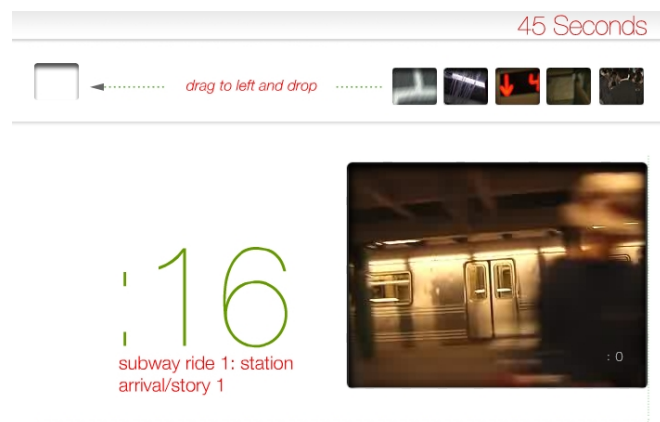
⁶⁰ Candy Factory Collective. [Consulta: Julio 3, 2012] <<http://artonline.jp/candyfactory.html>>

⁶¹ Candy Factory Collective. [Consulta: Julio 3, 2012] <<http://artonline.jp/holiday/>>

centro comercial donde se está dando un concierto al público. Infinidad de subgestos que se pueden ir observando a medida que te vas moviendo por el recorrido del espacio mediante las repeticiones.

*Hacer visible lo que es indiscernible, el espaciamiento de la imagen, liberando intersticios e intervalos, ensayando la estética de una coexistencia del "antes" y el "después" con la imagen, esto es, hacer más "mostraje" del tiempo que "montaje" en el tiempo.*⁶²

Desde otra perspectiva se lanza el proyecto *45 segundos*⁶³, realizado en 2004 por Harris Skibell y Shagne. Una serie de vídeos que muestran situaciones cotidianas de tránsito en Nueva York marcados por una interfaz concreta donde el sonido de un reloj nos lleva a pensar que no es tan importante ese aspecto cronométrico de medida del tiempo sino cómo lo vivenciamos nosotros, nuestra propia duración.



Captura de la interfaz de *45 segundos*.

*En el arte actual, los retos más interesantes no se hallan en representar de una u otra forma acontecimientos o deseos en el tiempo, sino, sobre todo, en exponer la manera en la que los experimentamos temporalmente.*⁶⁴

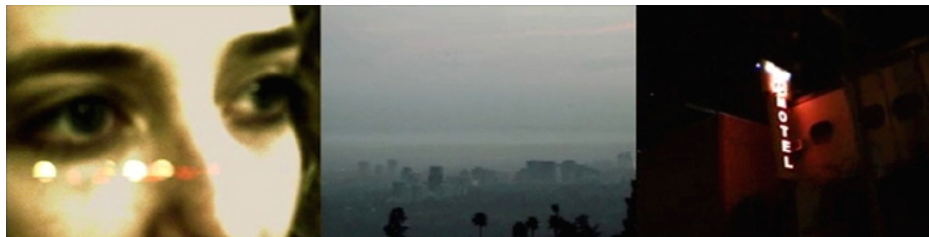
⁶² Martín Prada, Juan. 2012. Indagaciones en torno al tiempo en *Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Ediciones Akal. P. 195

⁶³ Skibell, Harris y Shaque. [Consulta: Julio 5, 2012]
<http://turbulence.org/Works/Skibell/45seconds/index_flash.html>

⁶⁴ Martín Prada, Juan. 2012. Indagaciones en torno al tiempo en *Prácticas artísticas en*

Estas obras que almacenan vídeos y datos acerca del tránsito “nos remiten a momentos cotidianos donde uno está replegado hacia sí mismo, pensando en sus propias vivencias o situaciones al margen de lo que sucede a su alrededor”⁶⁵, como dice Juan Martín Prada.

Relacionado directamente con lo cinematográfico hay que destacar las obras online de Peter Horvath⁶⁶, artista establecido en Toronto, Canadá, que juega con elementos procedentes del cine y del videoarte para establecer nuevas narrativas basadas en la fracturación de la narración mediante tramas fragmentadas, visión multipantalla o ventanas emergentes (pop-up) para poder explorar cuestiones acerca de la identidad y las relaciones psíquicas y emocionales.



Fotograma de la pieza *Boulevard* (2007) de Peter Horvath.

*En lugar de una estructura cinematográfica estandarizada, siento que esta técnica es más experiencial para el espectador, y rompe con los convencionalismos de representación en una única pantalla. Y en vez de ser didáctica, la narración se vuelve más compleja y en capas, permitiendo a los espectadores unir las piezas de esta narrativa visual y abstracta por sí mismos.*⁶⁷

Internet en la época de las redes sociales, Madrid: Ediciones Akal. P. 198

⁶⁵ *Ibidem*.

⁶⁶ Horvath, Peter. [Consulta: Julio 2, 2012] <<http://www.peterhorvath.net/>>

⁶⁷ Horvath, Peter. [Cita online, traducción libre] [Consulta: Julio 2, 2012] <<http://www.peterhorvath.net/>>

Por último, el proyecto antes mencionado, *whiteonwhite:algorithmicnoir* de Eve Sussman y Rufus Corporation⁶⁸ presentado en 2012. En su web⁶⁹ se puede ver el trabajo en diferentes canales y, además, el público tiene la opción de ver la película en diversos festivales.

Art in America INTERNATIONAL REVIEW

NEVER THE SAME FILM TWICE

Eve Sussman and Rufus Corporation's new film, *whiteonwhite:algorithmicnoir* presents a nebulous narrative about a code-writing geophysicist who goes on a job interview at an oil company in a futuristic city. Set in post-Soviet Central Asia, the "story" is knit together from thousands of clips that are continuously remixed by custom software to create an ever-changing, never-ending story.

Sussman says that the film is inspired by Kazimir Malevich's quest for transcendence in his stark Suprematist works. But *whiteonwhite* seems to draw more on film than art history, unlike her two best-known works—*89 Seconds at Alcazar* (2004), a short piece that brought



Eve Sussman/Rufus Corporation, still from *whiteonwhite:algorithmicnoir*, 2009-11.

to life an imagined scene around the making of Velázquez's *Las Meninas*, and *Rape of the Sabine Women* (2006-07), a feature-length film based on the violent event depicted by Poussin and David.

Like Terrence Malick's *Tree of Life*, the over-reaching Brad Pitt-Sean Penn vehicle that won the Palme d'Or at Cannes, Sussman's piece alternates between color and black-and-white, using snatches of narrative and slippery chronology to tease and thwart viewers' attempts at comprehension.

Whiteonwhite appears at Cristin Tierney Gallery in New York, Sept. 8-Oct. 22, and the Toronto International Film Festival beginning Sept. 8.

28 ART IN AMERICA SEPTEMBER '11

Recorte de la revista *Art in America*
cedido por *The Rufus Corporation*.

⁶⁸ Ver capítulo sobre *Aleatoriedad*. P. 35

⁶⁹ Corporation, Rufus. [Consulta: Noviembre 15, 2011] <<http://www.rufuscorporation.com/>>

2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y DESARROLLO DEL PROCESO

Teniendo en cuenta las claves estudiadas acerca del subgesto con los diferentes referentes, tipos de visión, etc, se planteó la realización de una aplicación de vídeo en web, donde se visualizaran los vídeos que conformaban el proyecto. En esos vídeos iría implícito el subgesto en sintonía con lo cotidiano, con lo aparentemente trivial.

Como referente principal se tomó el trabajo *whiteonwhite:algorithmicnoir* de Eve Sussman y Rufus Corporation⁷⁰. En relación a este dispositivo, se planteó una aplicación para poder ver vídeo multicanal tomando como referencia el estilo de la programación de su web, reduciendo su complejidad, y conservando la idea de construir el proyecto con diversas piezas pequeñas de vídeo y de audio de forma aleatoria.

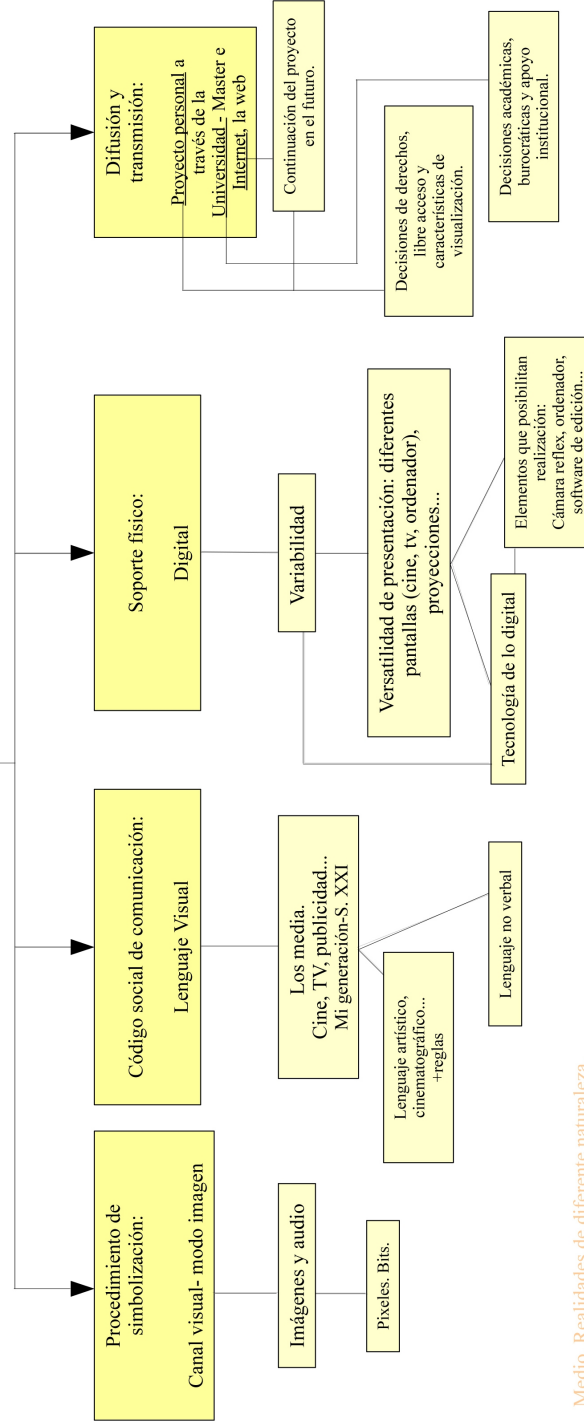
Fue necesario establecer una estrategia para abordar el tema principal. ¿Cómo captar el subgesto en lo cotidiano? ¿Mediante qué mecanismos? Se realizó un esquema sobre el uso de los diferentes medios y mecanismos utilizados que se muestra a continuación.

El dispositivo tecnológico para capturar estas imágenes es una cámara de fotografía que graba vídeo. Al ser una cámara relativamente manejable, se podía ir grabando con ella en mano. Aún así, ¿qué tipo de imágenes se producirían? Las pautas y decisiones que se tomaron, se describen en los siguientes apartados.

⁷⁰ Ver capítulo sobre *Aleatoriedad*. P. 35



Ubicidades del subtexto



Medio. Realidades de diferente naturaleza.

2.1. Primeros esbozos

Una primera toma de contacto con el tipo de imágenes que generar y el punto de partida para grabar el subgesto fue el vídeo que se presentó en el Seminario de Artes Visuales y Multimedia.⁷¹ (Ficha técnica: Vídeo 3 canales.Color. 1'36"). Durante unos días, se grabó por las calles de Valencia distintos recorridos que eran habituales en la vida diaria tales como ir en autobús, paseando u observando a personas y las situaciones que éstas generaban. En el estudio de estos vídeos fue muy importante las sensaciones que producía el audio capturado, muchas veces no intencionado o buscado, sino surgido por pura cuestión azarosa. Se seleccionaron diversos audios y secuencias para montar el vídeo, realizado con el software de edición Adobe Premier.

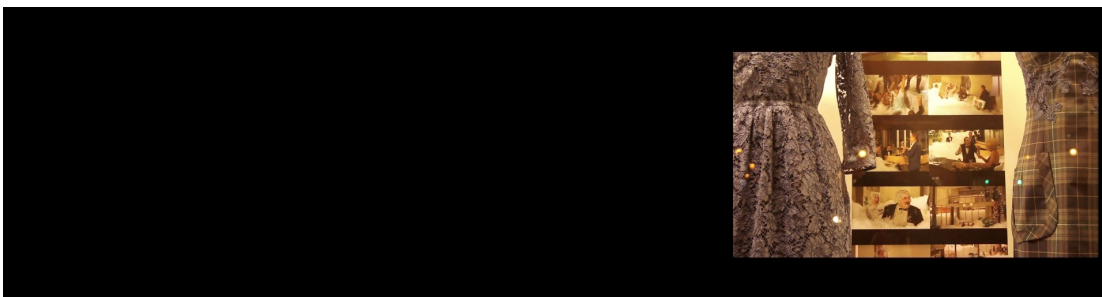
Tras realizar este primer ensayo, se apuntaron los fallos a mejorar y los puntos positivos de la prueba:

-Desde el inicio, se planteó la edición del vídeo siguiendo decisiones personales y la realización del montaje mediante un sistema aleatorio. En esta primera prueba tanto la edición como el montaje fue personal y esto dificultó el análisis del acabado teniendo en cuenta que este proceso sería muy diferente en el proyecto final, y que los datos de análisis de este nivel eran limitados.

-Respecto a las imágenes grabadas, se obtuvieron principalmente en situación de desplazamiento, de tránsito, con cámara en mano. El hecho de

⁷¹ Montero, Lucía. *Primera prueba* [Consulta: Agosto 11, 2012]
<<https://vimeo.com/47354210>> Contraseña: primera_prueba

no usar trípode ni ensayar las tomas, ayudaba a que todo fuera espontáneo y que las personas grabadas muchas veces no se dieran cuenta de la grabación, punto importante, puesto que la actitud de la gente y el carácter de los podían alterarse o cohibirse por la presencia de la cámara. Se planteó esta manera de grabar por considerarla la más próxima a un registro "natural" que en ningún momento escondía el hecho de estar grabando, simplemente se mantenía discretamente, sin utilizar grandes equipos de producción.



Fotogramas de la primera prueba realizada durante el Seminario de Artes Visuales y Multimedia.

Las imágenes de una chica de espaldas, planos fijos donde surgía un pequeño movimiento, capturas desde medios de transporte o la escucha de un audio de algo que no se percibe en su totalidad, fueron los puntos que se destacaron en la observación del subgesto. También las repeticiones de imágenes y algún ralentizado en la edición de los vídeos, sirvieron para apoyar su observación. El tipo de lenguaje audiovisual con rupturas, negros, ralentizados o simplemente la visión multipantalla eran recursos que funcionaban a la hora de construir el vídeo.

-Aún así, el subgesto quedaba como algo muy disperso. Se seguía buscando la estrategia para poder reflejarlo de una manera algo más clara. Hacía falta algún recurso base mediante el cual aunar todas las imágenes y poder trazar líneas narrativas más claras y no tan generales.

2.2. Rocío



Mapa UV de Rocío compuesto a partir de modelado 3D (hecho por fotogrametría).

Para acotar el contexto relativo al subgesto, se decidió tomar a una persona (un sujeto) como argumento en las grabaciones. Centrarse en una persona como supuesto protagonista dejaría grabar una realidad entorno a ella y poder indagar en el subgesto de una manera más específica. La protagonista fue una compañera de clase: Rocío. El motivo fue porque nos veíamos cada día en el Máster, ella hace atletismo, carreras de medio fondo; correr a esos niveles supone un gran esfuerzo físico y mental y, sin embargo, Rocío se muestra como una persona delgada y de apariencia frágil. El interés por esta paradoja marcó la decisión de tomarla como referente para grabar lo que acontecía a su alrededor.

Rocío es mi excusa.

Alrededor de ella se va tejiendo la realidad de lo cotidiano, de lo mínimo, de lo trivial. De aquello que nos pasa desapercibido.

El subgesto.

Grabar su esfuerzo, su silencio, su ausencia en la ciudad. Su pérdida ante la sociedad que cambia y se mueve.

Su espera a algo o alguien.

Su mirada hacia las cosas, mi mirada hacia lo que le rodea.

Grabar lo de detrás, lo de su alrededor, lo que le adelanta o le hace retroceder.

Lo que le ensordece.

O como Duchamp se atrevía a decir: la gente pasando en el último momento por las puertas del metro. Infraleve.

Un sinfín de acercamientos de soslayo hacia lo que sucede y que apenas se deja captar porque es más veloz que yo y mi cámara. También más veloz que Rocío. Pero ella sigue siendo mi excusa para poder hablar en 1ª persona sobre las cosas que son importantes en mi vida, que sé que muchas veces se escabuyen por ser, de nuevo, maldita sea, más rápidas que yo.

Porque lo interesante no es lo que se está filmando, sino aquello que no se controla mientras se filma.

Porque lo interesante para mí es todo lo que se me escapa y no logro controlar, apenas captar.

Esto, que para mí es el subgesto, es lo que mayor libertad me da a la hora de proyectar.⁷²

⁷² Texto personal extraído del cuaderno. Ver Anexo

2.3. Estrategia de grabación

En estos apartados se va a analizar la organización y realización del proyecto. El primero se centra en la idea de Rocío como eje, el segundo aborda la noción de deambular enfatizando la teoría de la deriva que desarrollaron los situacionistas en relación al modo de rodaje por la ciudad. Por último, el tercero y cuarto explicarán las características más técnicas de edición, montaje aleatorio, programación y, en definitiva, la elaboración de la aplicación para la web.

2.3. 1. Características de la "protagonista". El no diálogo

Teniendo a Rocío como "protagonista" de los vídeos, se definió el papel que tomaba ella en las grabaciones. No tenía que actuar como tal, puesto que ella no era actriz. Precisamente, el hecho de contar con alguien del entorno cotidiano era un punto clave para generar otro tipo de atmósferas en los vídeos. Además, no había diálogos donde ella interviniera. Su silencio debía ser constante y únicamente realizar acciones como caminar, correr o estar en pausa o a la espera "de algo o alguien". Este tipo de actitud se daba también en las películas de Chantal Akerman⁷³ quien mencionó:

*En mi obra hay una voluntad de silencio, un deseo de callar para decir más en otra ocasión. [...]
Hoy todo se muestra de forma absolutamente literal, las imágenes bullen, pero nada sucede. Estoy muy de acuerdo con Proust cuando dijo que hacen falta nuevas estrategias para hablar de lo importante.*⁷⁴

⁷³ Ver capítulo sobre *La capacidad de lo mínimo, de lo cotidiano o trivial*. P. 19

⁷⁴ Akerman, Chantal. *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, [cita online] [Consulta: Marzo 10, 2012]

También en las piezas de Salla Tykkä⁷⁵, los personajes están en tensión, con profundos conflictos sin mencionarlos ni obviarlos. La videoartista no utiliza diálogos para enfatizar la importancia de las acciones. Potencia la carga interior en los rostros de los protagonistas sin utilizar gestos exagerados ni extremos. Envuelve su obra en una constante incertidumbre y a pesar de los pocos datos que nos da, se consigue vislumbrar las pequeñas tragedias que se esconden tras los personajes.

Estas características de los personajes y la ausencia de diálogos es fundamental para el proyecto puesto que se enfatiza la realidad que pasa desapercibida alrededor de Rocío. No se recurre al diálogo, sino que también existe una carga emocional detrás de lo visible que queda abierta a la imaginación del espectador.

Su apariencia también fue matizada utilizando su ropa habitual de entrenamiento y el mp3 que normalmente utiliza para escuchar música mientras corre. Este elemento ayudó a crear la atmósfera en torno a ella. Los auriculares se pueden observar casi continuamente en los vídeos pero nunca se sabe qué transmiten, qué es lo que realmente escucha ella, si es que está escuchando algo. Son símbolo del estar ausente mientras todo pasa a su alrededor, una forma de aislamiento que actualmente se reconoce en las personas. Por último, se concretó que no usara maquillaje para restar interés a la perfección estética en el proyecto.

Una protagonista que no es protagonista, que no actúa, que no habla y que simplemente está presente aún estando ausente.

<<http://cineytrabajo.wordpress.com/2011/11/23/jeanne-dielman-23-quai-du-commerce-1080-bruxelles-chantal-akerman-1976/>>

⁷⁵ Ver capítulo sobre *La capacidad de lo mínimo, de lo cotidiano o trivial*. P. 19

2.3. 2. Hª del deambular. Maneras de explorar nuestro alrededor

Caminamos para pensar y así construir un mundo propio, que tiene que ver con el suave balanceo de lo real y lo imaginado. Una caminata es una experiencia de la movilidad que nos permite la exploración de un espacio donde anidan conflictos estimulantes. Por ejemplo, el de nuestra capacidad de percepción sobre el territorio que atravesamos, origen siempre de una experiencia estética; por ejemplo, el de nuestra capacidad de elaboración simbólica sobre el paisaje que levantamos como artificio mental y que, además, puede cambiar a cada paso, como una circunstancia del conocimiento de sí y del mundo manifiesto que es abierta, dinámica y cinética. De todas las experiencias de la movilidad es la del propio cuerpo, desplazándose al andar, con su flujo constante y repetitivo, la que conecta con nuestra memoria genética y, a la vez, la trasciende en un laboratorio de ideas y sentimientos.⁷⁶

El recorrido que hace Pilar Rubio Remiro, periodista y directora de la librería de viajes y el fórum Altaïr de Madrid, a lo largo de la historia sobre el caminar⁷⁷, de alguna manera contextualiza el sistema de grabación-pensamiento que se ha ido desarrollando en el proyecto.

Como ella escribe, han sido numerosos los intelectuales que trataron la visualidad y el trayecto como una vía experimental de percepción, desde los románticos (quienes llegaron a reencontrarse con el contexto, con lo puramente físico en relación a la persona) hasta la modernidad, donde la percepción del paisaje fue un eje central en la experiencia de las personas. Caminar en el paisaje como una experiencia sensitiva y de inmersión que

⁷⁶ Rubio Remiro, Pilar. Febrero-Marzo 2011. "Caminar mejor que correr", *El mundo bajo los pies. El caminar como experiencia estética*, EXIT Express, Nº 57. P.15

⁷⁷ *Ibíd.*

nos traslada a un recorrido mental e intemporal. Por ejemplo, en Estados Unidos, se crea una "filosofía del deambular"⁷⁸ de la mano de autores como Ralph Waldo Emerson o Henry David Thoreau⁷⁹ de la escuela de Concord en el S. XIX, pero hay que hacer hincapié en el S. XX, cuando aparece el término del *flâneur* desarrollado por C. Baudelaire y W. Benjamin como la persona que transita por el mundo sin tener un rumbo fijo y donde empiezan a realizarse los famosos paseos de los dadaístas por lugares banales que inspiraron el Primer Manifiesto Surrealista escrito por André Breton.

*Durante la flânerie, la ciudad se transforma en una multifacética y móvil intersección de encuentros, de azares, de acontecimientos no esperados, de coincidencias ilógicas que resuelven los deseos del inconsciente.*⁸⁰

Más tarde, en la generación francesa situacionista, el caminar como experiencia artística es importante para el desarrollo del arte contemporáneo. La teoría de la deriva es un concepto acuñado por Guy Debord en los años 50, una estrategia para deambular caminando por la ciudad. Los situacionistas utilizaban este método como medio político y artístico en contra de la situación de posguerra, el capitalismo que se estaba generando y la posición del arte como producto de compra-venta. Al contrario que los paseos surrealistas, la deriva era una forma de ser consciente y estar activo con un carácter más urbano y objetivo, no tanto relacionada con el azar aunque también se valía de él. Esta estrategia tenía unas reglas marcadas

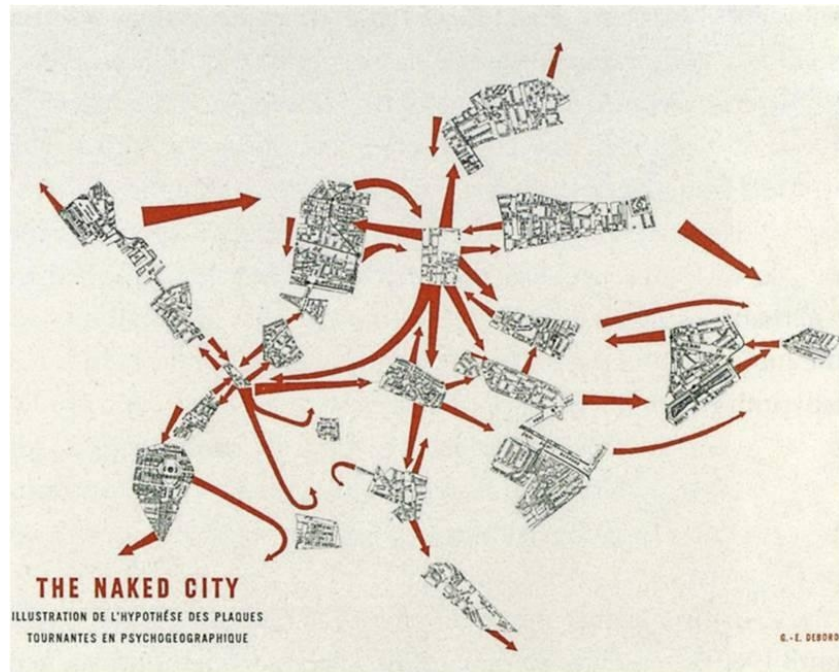
⁷⁸ *Ibid.* P. 21

⁷⁹ "Empieza a descubrir su propio estilo en relatos reales, breves ensayos como *Caminar* donde cuenta en primera persona experiencias y reflexiones." Escales, Vanina en Thoreau, Henry.David, *Caminar en Desobediencia civil y otros textos*, [texto online] [Consulta: Junio 20, 2012] <<http://www.quijotelibros.com.ar/anarres/Desobediencia%20Civil%20web.pdf>>

⁸⁰ Andreotti, Libero y Costa, Xavier. 1996. *Situacionistas: arte, política y urbanismo*, Barcelona: Actar Ed. MACBA, P. 41

construyéndose *mapas psicogeográficos*⁸¹ por donde iban a deambular un grupo de personas (mínimo dos o tres) y se pactaba una duración determinada de la acción. Debord definió esta práctica como "*una técnica de paso fugaz a través de ambientes diversos*"⁸². Al fin y al cabo era una manera de investigación urbana teniendo en cuenta el espacio, su significado y cómo éste influye sobre las personas.

The Naked City, mapa realizado por Guy Debord. 1957.



*A través de la deriva uno alcanzaba una conciencia crítica del potencial lúdico de los espacios urbanos y de su capacidad de generar nuevos deseos.*⁸³

⁸¹ Para el desarrollo de esta práctica Guy Debord creó Las *Guides Psychogeographiques* de París (1957-1958) como investigación espacial y conceptual a través del abandonarse y dejarse llevar por la urbe. Provocar fisuras en el entorno cotidiano para dar lugar a las posibilidades que resultan del movimiento.

⁸² Andreotti, Libero y Costa, Xavier. 1996. *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona: Actar Ed. MACBA. P. 69

⁸³ Andreotti, Libero y Costa, Xavier. 1996. *Situacionistas: arte, política y urbanismo*, Barcelona: Actar Ed. MACBA, P. 21

Una parte del arte contemporáneo tiene como referentes esta línea cultural. Artistas como Yoko Ono, Vito Acconci, Sophie Calle o Bruce Nauman utilizan estrategias similares, despolitizadas del contexto originario situacionista pero cargándolas con otros sentidos en relación a su contexto social. Un ejemplo es la obra *Ambulantes* (1992-2006) del artista Francis Alÿs. Utiliza las calles de México DF para crear juegos y reflexionar sobre toda la complejidad en la que están envueltos sus habitantes. De alguna manera, es una herencia de las derivas situacionistas para explorar narrativas de lo social e intervenir en el imaginario colectivo que la ciudad crea. Estas acciones, como bien indica José Miguel G. Cortés, pretenden “fomentar la escucha, el poder oler y ver lo que sucede alrededor en esos itinerarios no alineados que surgen y están desprovistos de un estricto control”.⁸⁴



Ambulantes II, 1992-2003, de Francis Alÿs.

⁸⁴ García Cortés, José Miguel. Marzo 2010. “Visiones urbanas alternativas”, *La ciudad: propuestas para el cambio*, EXIT Express, N° 50. P. 35

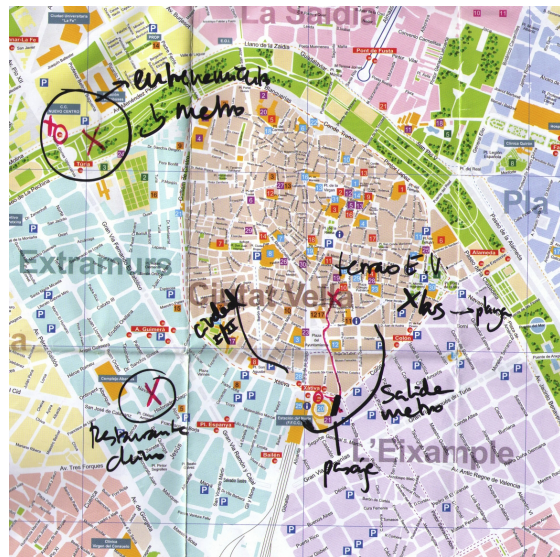
2.3. 3. Deambular por la ciudad

Partiendo de este recorrido por las distintas vías del deambular, se inició la propuesta de grabación como una manera de deambular por diferentes localizaciones situadas en Valencia ciudad, como un espacio abierto de experimentación en distintas direcciones.

Se eligieron varios lugares de los que recorríamos diariamente o algún lugar clave que tenía importancia en el terreno personal. En otros se aprovechó el potencial estético y sugerente que tenían.

La grabación se dividió en dos días y sólo se utilizó una cámara de fotografía Reflex digital que grababa vídeo, una Canon 500D. Como en el primer boceto, la cámara se llevó en mano y en la mayoría del tiempo Rocío estaba presente continuamente o temporalmente en los planos para que fuera nexo de conexión en todo el trabajo. La idea fue seguirla casi constantemente en su deambular o en sus pausas.

Durante el primer día de grabación se planteó el recorrido empezando por las escaleras de casa, el río para realizar el entrenamiento, el metro (donde hubo dificultad a la hora de grabar y se decidió hacerlo sin ver apenas lo que se estaba filmando), las calles del centro, la azotea de casa, para terminar en un restaurante chino. Rocío tenía libertad dentro de esos lugares para ir donde quisiera.



Mapa de localizaciones para la grabación.

Tras el resultado del visionado de esas secuencias, se decidió que haría falta planos más generales. El segundo día se grabó en espacios más abiertos y con un objetivo gran angular para compensar con las primeras tomas. El recorrido se hizo pasando por la estación del Norte, callejeando de nuevo por el centro, en la Plaza del Ayuntamiento, en un autobús y finalmente en el paseo marítimo y en un restaurante, muy diferente al del primer día, situado en el espigón.



Mapa de localizaciones para la grabación.

2.4. Edición de vídeos

Una vez realizada la grabación, se editaron los vídeos con el software de edición Adobe Premier aplicando, en contados casos, alguna ralentización, loop o vacíos de imagen. La mayoría del contenido se dejó en crudo sin aplicar efectos, excepto en las imágenes grabadas en el metro, donde la luz era demasiado anaranjada y se utilizó la corrección de color. Lo que básicamente se hizo fue seleccionar el material que se iba a utilizar y dividirlo en pequeños fragmentos de entre 2 y 30 segundos de duración, a excepción de un par de tomas más largas. En este sentido, se tenía en cuenta que los vídeos se montarían con otro programa y que, además, se subirían a la web. Por lo tanto, la duración no debería de ser excesiva para evitar problemas de una tasa alta de transferencia de datos .

A pesar de ello, se realizaron varias pruebas hasta que se dió con la mejor opción de visualización. La resolución de las pantallas de ordenador, donde se vería finalmente el proyecto, condicionó mucho el tamaño de los vídeos. Durante el proceso de montaje, explicado en el siguiente punto, se volvió al proceso de exportación de vídeos para ir mejorando las condiciones.

Las características de exportación final fueron:

Formato: F4V

Salida: 384x216, 25 fps,

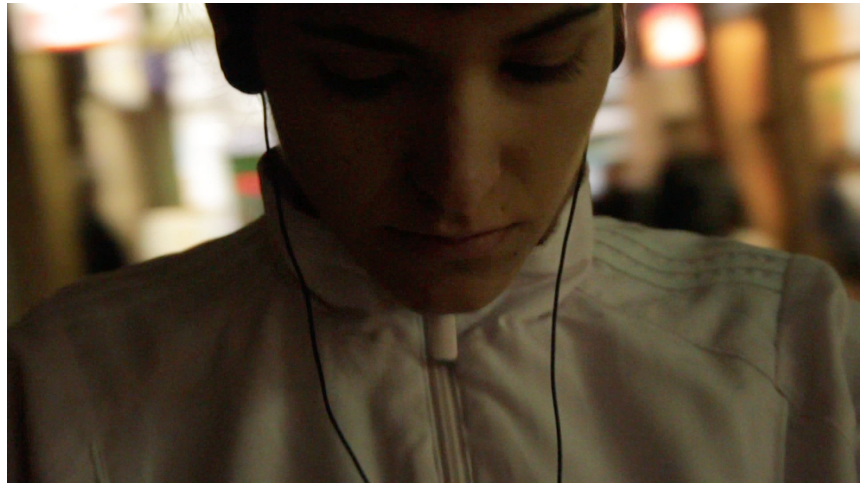
calidad 100, 48 HZ,

Estéreo, 16bits.

Códec: H264



Fotograma de uno de los vídeos del proyecto.



Fotogramas de vídeos del proyecto.

2.5. Elaboración de la aplicación para el montaje aleatorio

Tomando como referencia la pieza *whiteonwhite:algorithmicnoir* de Eve Sussman y Rufus Corporation⁸⁵, se elaboró un plan para crear una aplicación y poder ver el proyecto en uno, dos, tres y cuatro canales que reprodujeran vídeos aleatoriamente. Esta manera de abordar el proyecto profundizó en nuevas vías para construir narrativas no lineales dando al espectador un poco más de libertad en cuestiones relativas al tipo de visualización o al tiempo de permanencia en el visionado.

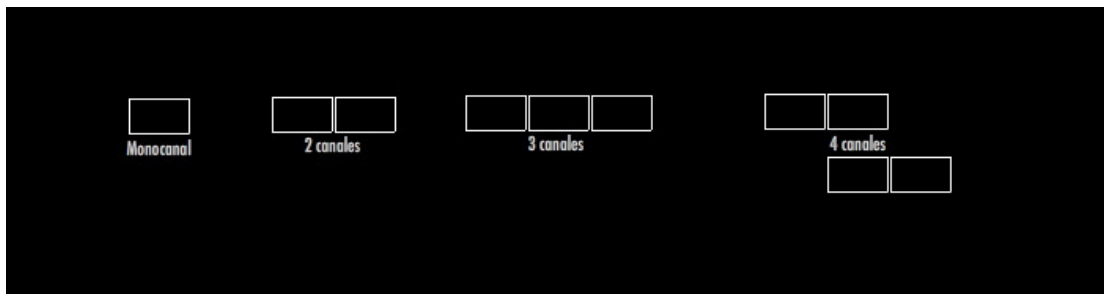
Respecto al soporte técnico para conformar el proyecto, se realizaron las siguientes pruebas:

- Inicialmente se planteó el uso de HTML5 para la web, pero se descartó al ver que las prestaciones que daba html funcionaban para las necesidades del trabajo y, quizá, HTML5 no daría tan buenos resultados en la visualización de los vídeos en multipantalla.
- También se estudió la posibilidad de alojar los vídeos en el portal de VIMEO y llamarlos desde la página web, pero no podía generarse multipantalla.
- Por último, se hicieron unas pruebas con el software Adobe Flash para ver el nivel de fluidez en el visionado de los vídeos, porque iban a alojarse en un servidor sin Streaming service, ni Flash Media Server, por lo que solo quedaba la opción de descarga progresiva, que suele ser muy lenta.

⁸⁵ Ver capítulo sobre *Aleatoriedad*. P. 35

Finalmente, el software elegido para la realización de la aplicación fue Adobe Flash con el lenguaje de programación Action Script 2. Esta decisión se tomó tras comprobar que el visionado en la web era positivo, se trataba de un lenguaje más conocido y las prestaciones que ofrecía eran suficientes para el objetivo marcado.

La cantidad de tamaños y resolución de pantallas que existen actualmente es muy numerosa, por eso, a la hora de realizar el sistema multipantalla en la aplicación, se tuvo en cuenta que cuanto más pequeños fueran los vídeos, más cantidad de gente tendría acceso al visionado completo del proyecto, puesto que no todo el mundo cuenta con grandes resoluciones de pantalla. Por tanto, se creó una aplicación con una resolución estándar de 1024 x 768 px. (que permite también el uso de viseo proyector) y se diseñó la colocación de los vídeos en cada canal.



Los vídeos se acordaron a un tamaño de 384x216 que permitía en la resolución estándar ver los 4 canales sin problemas.

El código de la aplicación para la estructura aleatoria⁸⁶ se basó en arrays bidimensionales, una vez el usuario elegía el sistema de canales, el ordenador necesitaba sacar dos números, uno perteneciente al grupo y otro

⁸⁶ Ver Anexo

al vídeo. Cuando éste acabara, volverían a darse dos números y así sucesivamente. En el desarrollo de la programación, se fueron resolviendo partes individualizadas para reducir complejidad, al unificar el proyecto surgieron algunas disfunciones por lo que se solicitó al profesor Emanuele Mazza que revisara el proyecto, quien nos indicó las mejores opciones para resolverlos. Finalmente se consiguió que el proceso estuviera siempre en marcha hasta que el usuario quisiera.

La película está corriendo.

No hay principio ni fin.

Por favor, entra y vete cuando quieras.

*La duración de la película es determinada por ti.*⁸⁷

Una vez calculado este paso, el proceso continuó con la organización de todos los vídeos en grupos, a modo de "base de datos"⁸⁸ para dar las diferentes posibilidades al sistema random. Los vídeos se dividieron teniendo en cuenta el escenario donde habían sido grabados, decisión que más adelante hubo que modificar para equilibrar el número de vídeos que había en cada grupo. Aún así, se intentó mantener esa categorización.

Pese a ser un sistema aleatorio, era necesario tomar una serie de decisiones para estructurar mínimamente el random.

⁸⁷ Corporation, Rufus. [Texto on line, traducción libre] [Consulta: Noviembre 15, 2011] <<http://www.rufuscorporation.com/wowpr.htm>>

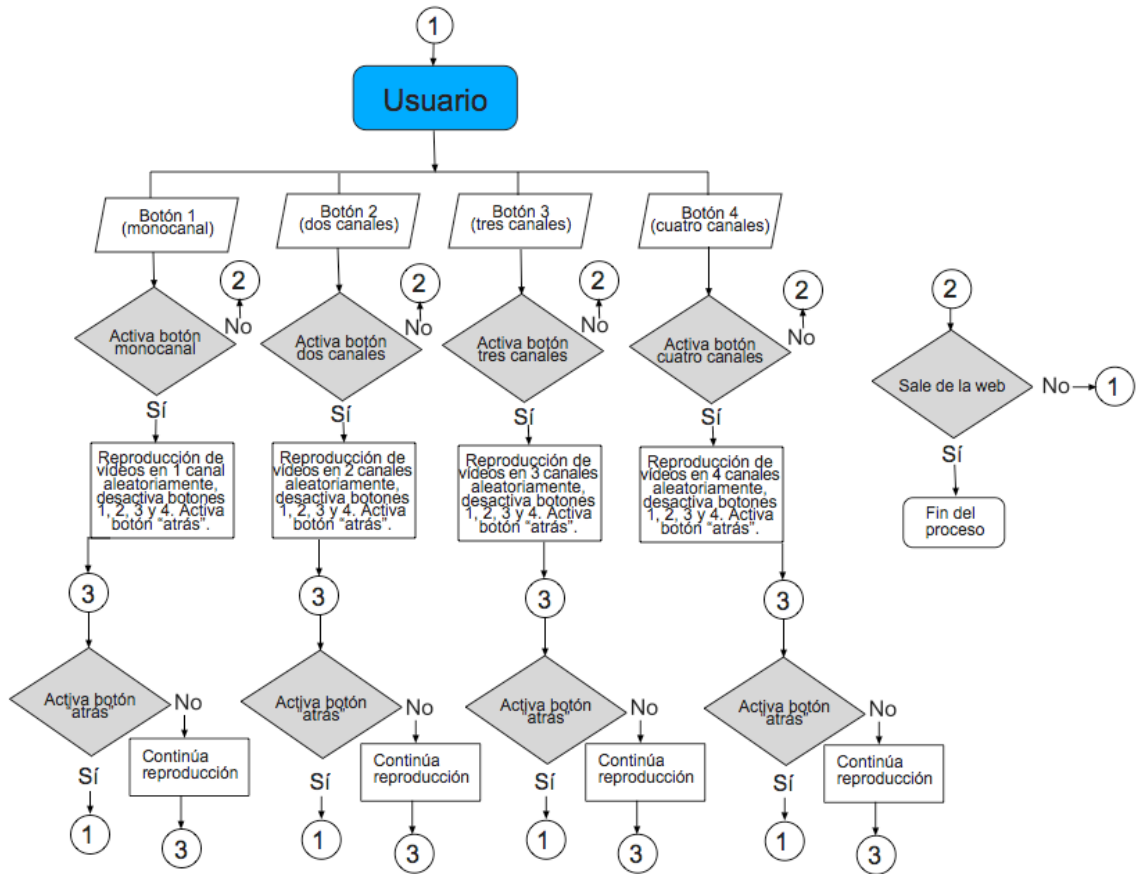
⁸⁸ J. M. Prada se refiere al concepto *base de datos* entendido como un conjunto organizado de datos que nos permite obtener diferentes tipos de información de una manera instantánea. Las propuestas con base de datos están vinculadas a formas de narración de espacialización de datos dando forma a estructuras narrativas de carácter no lineal como las piezas Little movies 1998 de Lev Manovich. En Martín Prada, Juan. 2012. Las nuevas poéticas (online) del registro y la base de datos en *Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Ediciones Akal. P. 99

Por supuesto, hay que aceptar que en una composición aleatoria o estocástica, el autor toma decisiones[...], pero al menos alguna parte del proceso compositivo o de la interpretación estará sujeta a tácticas estrictamente aleatorias. En éstas, el compositor o el intérprete toma también decisiones o, por lo menos, está limitado por la física.⁸⁹

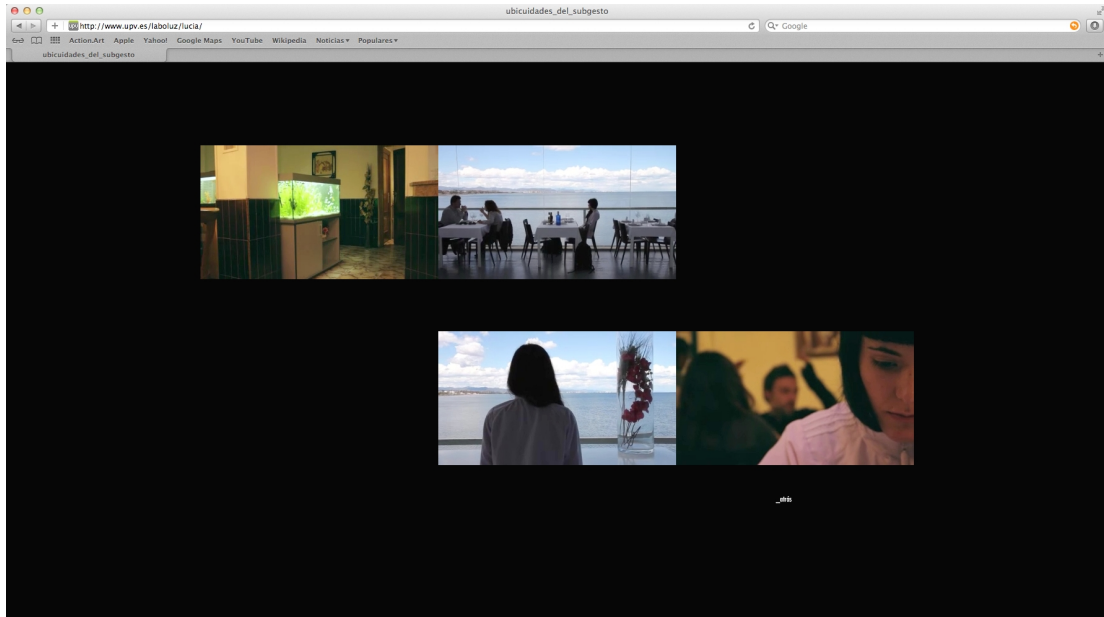
El acceso al visionado de los vídeos se realizó mediante botones en Flash. Se situaron cuatro objetos en el escenario principal permitiendo al usuario acceder a la visualización de los vídeos en uno, dos, tres o cuatro canales al clicar sobre ellos.

El diagrama de flujos de la aplicación para la web se esquematizó así:

⁸⁹ Jiménez de Cisneros, Roc. *Caos, aleatoriedad, fractales y audio*, [texto on line] [Consulta: Junio 20, 2012] <<http://www.arteleku.net/publicaciones/editorial/zehar/53-perspectivas-del-oido/caos-aleatoriedad-fractales-y-audio.-roc-jimenez-de-cisneros>>



2.6. La web



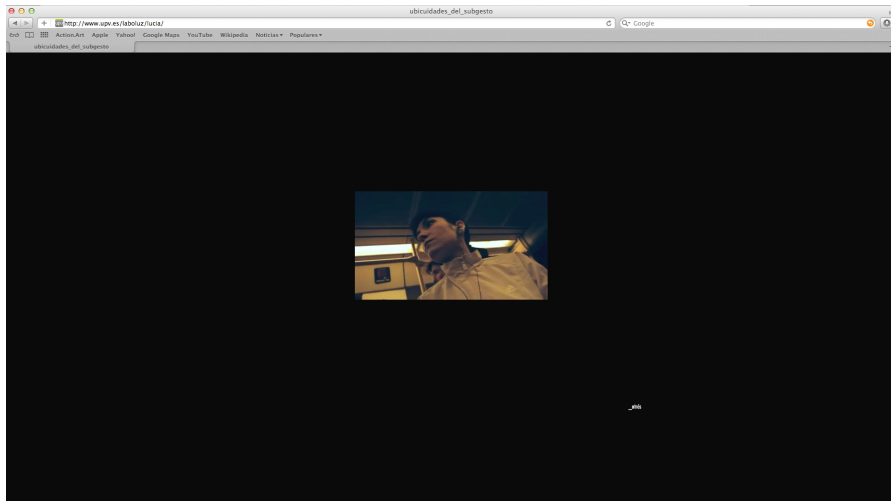
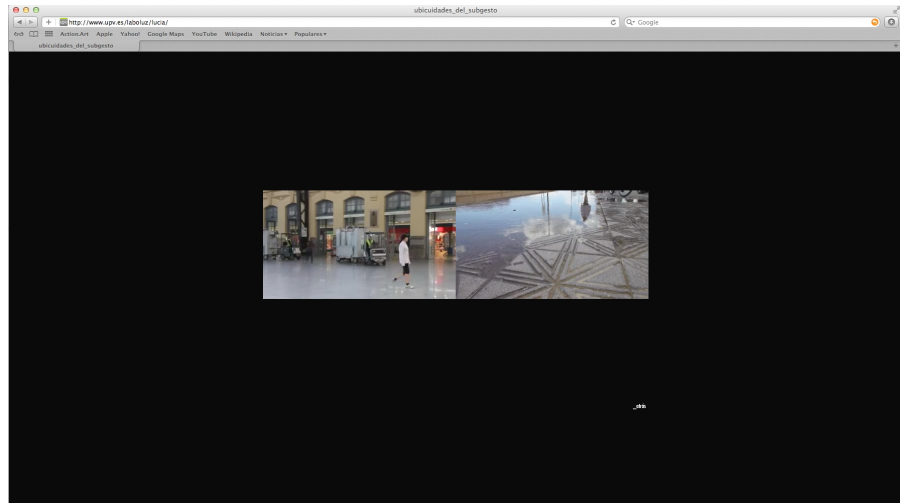
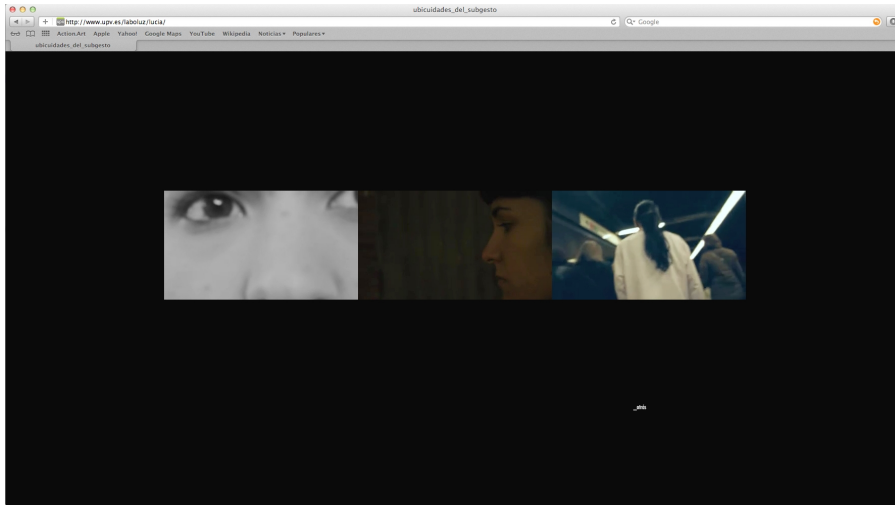
Captura de la web del proyecto.

Una vez terminada la aplicación, se decidió ubicarla en un servidor de Laboluz⁹⁰ de la Universidad Politécnica de Valencia por cuestiones económicas y de aprendizaje, dado que en todo este proceso se partía desde cero. Mediante el software Dreamweaver se diseñó la página donde iría ubicada la aplicación: www.upv.es/laboluz/lucia

Posteriormente se utilizó la herramienta para transferencia de archivos Firezilla de Firefox para subir todo el contenido al servidor.

Una vez subida la información se realizaron modificaciones hasta que se obtuvo un resultado positivo en líneas generales.

⁹⁰ Laboratorio de Luz. Grupo de investigación de la Universidad Politécnica de Valencia. [Consulta: Diciembre 11, 2012] <www.upv.es/laboluz>



Capturas de la web del proyecto.

2.7. Exhibición

La primera versión de la aplicación en web se presentó en Plutón.cc⁹¹ en el marco del V Festival de Arte Independiente Incubarte. Fue una oportunidad para reflexionar acerca de cómo presentar el trabajo y comentarlo con las distintas personas que fueron a la exposición.

En una mesa del espacio expositivo, se colocó un ordenador con conexión a Internet. El monitor mostraba la página web y con el uso de un ratón convencional se podía acceder a las diferentes opciones de visualización del contenido.



Imagen de la presentación en Plutón

Se utilizaron también unos auriculares para la correcta escucha de los vídeos. Se observó que los usuarios entraban en la visualización de cada canal y que era necesario que mantuvieran los auriculares para la escucha del audio, parte que era realmente importante. Por lo general, resultó más interesante la versión multipantalla que la monocanal.

⁹¹ Espacio cultural ubicado en Valencia donde se indaga en el conocimiento contemporáneo ofreciendo diversas herramientas como una mediateca, iniciativas 'open source', talleres para investigación artística y desarrollo creativo o talleres abiertos de producción artística. Organizan coloquios, charlas y debates, exposiciones y presentaciones, colaboraciones con otras asociaciones y centros afines... [Consulta: Diciembre 12, 2012] <<http://www.pluton.cc/>>

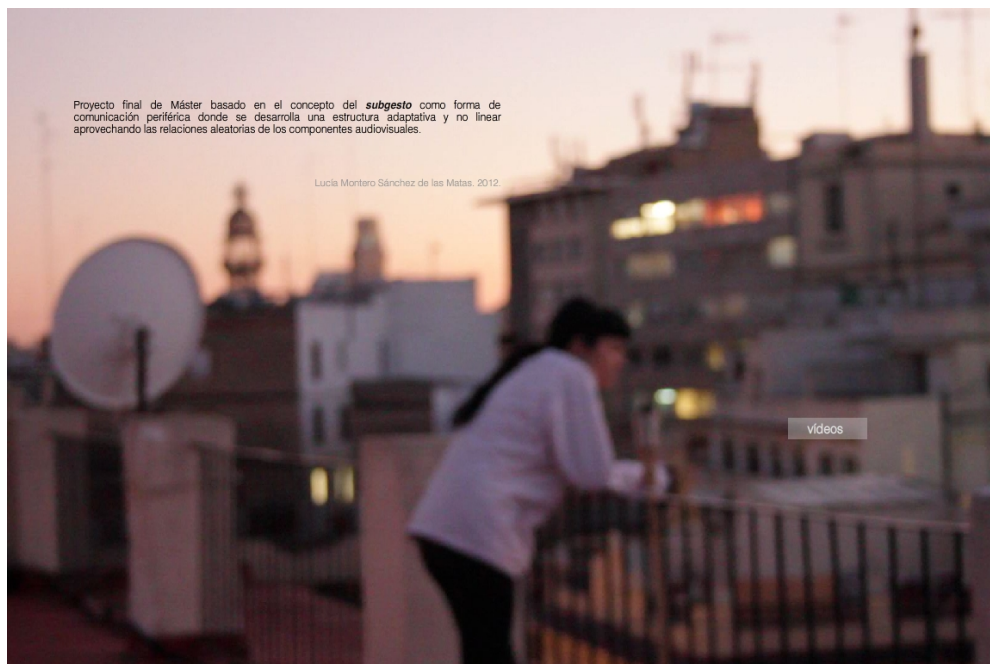


Imágenes de la exposición en Plutón.

2.8. Reconstrucción de la Interfaz

Tras las primeras tomas de contacto con la web ya en funcionamiento, se planteó modificar el diseño de la interfaz con la ayuda del profesor Moisés Mañas.

El hecho de tener sólo cuatro botones para acceder a los vídeos era una opción simple pero mejorable. Resultaba algo escueta al apenas tener información sobre el proyecto y el acceso a los vídeos mediante botones tenía un matiz demasiado pasivo o poco atractivo en su interactividad.



Captura del primer escenario de la interfaz.

Es por esto que se decidió modificarlo dándole un poco más de capacidad al usuario. Lo positivo de esta mejora en cuanto al diseño era clara, pero daba dificultades en relación al contenido. Una excesiva

interactividad o demasiadas opciones para el usuario, distraen la atención, incidiendo en la actitud de observación y profundidad a la hora de contemplar los vídeos. Por esto, tras probar varias opciones y se escogió una más dinámica que la anterior, pero que a su vez, no redujera o restara interés a los objetivos marcados en el proyecto: reforzar la percepción atenta con el contenido de los vídeos.

Se optó por un punto intermedio que no molestara, pero que fuera más atractivo para el usuario.

La nueva interfaz, se modificó con el mismo software, Adobe Flash. El primer acceso a la aplicación mostraba tres componentes: un texto sobre el proyecto, una imagen y un botón que lleva a la interfaz de los vídeos, planteando un paso previo a la versión anterior donde directamente se daban las opciones de cada canal mediante botones.

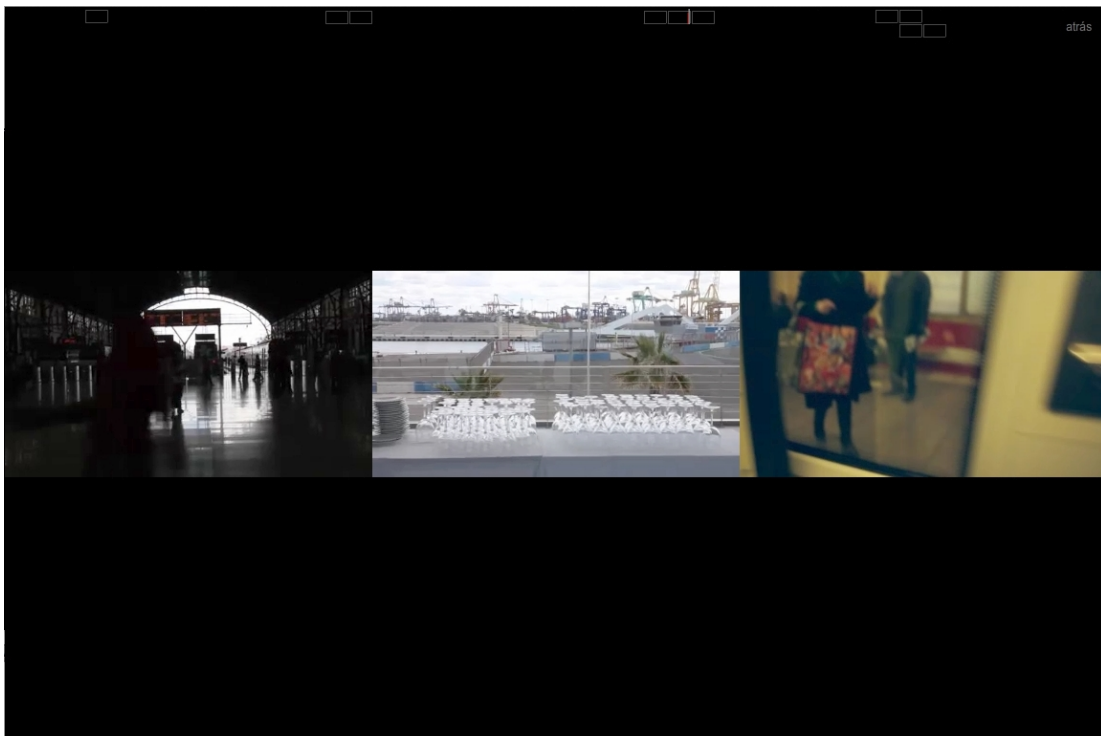
En la interfaz de los vídeos, el usuario, por medio del movimiento del ratón, puede cambiar la opción de los canales. Esta opción se regula por medio de las llamadas “colisiones”, cuatro objetos situados a lo largo de la pantalla que identifican la posición del ratón y tienen la orden de cambiar de opción cuando el ratón entra en contacto con ellas, planteando las siguientes posibilidades:

- Monocanal –colisión situada en la parte izquierda de la pantalla-
- Dos canales –en el centro izquierda-
- Tres –centro derecha-
- Cuatro canales –derecha-.

Cuando se mueve el ratón, pasando de una a otra, los vídeos cambian automáticamente respetando la estructura aleatoria y la composición realizada en la prueba anterior.

El botón "volver atrás" se convirtió en colisión para poder acceder a la información de la primera escena.

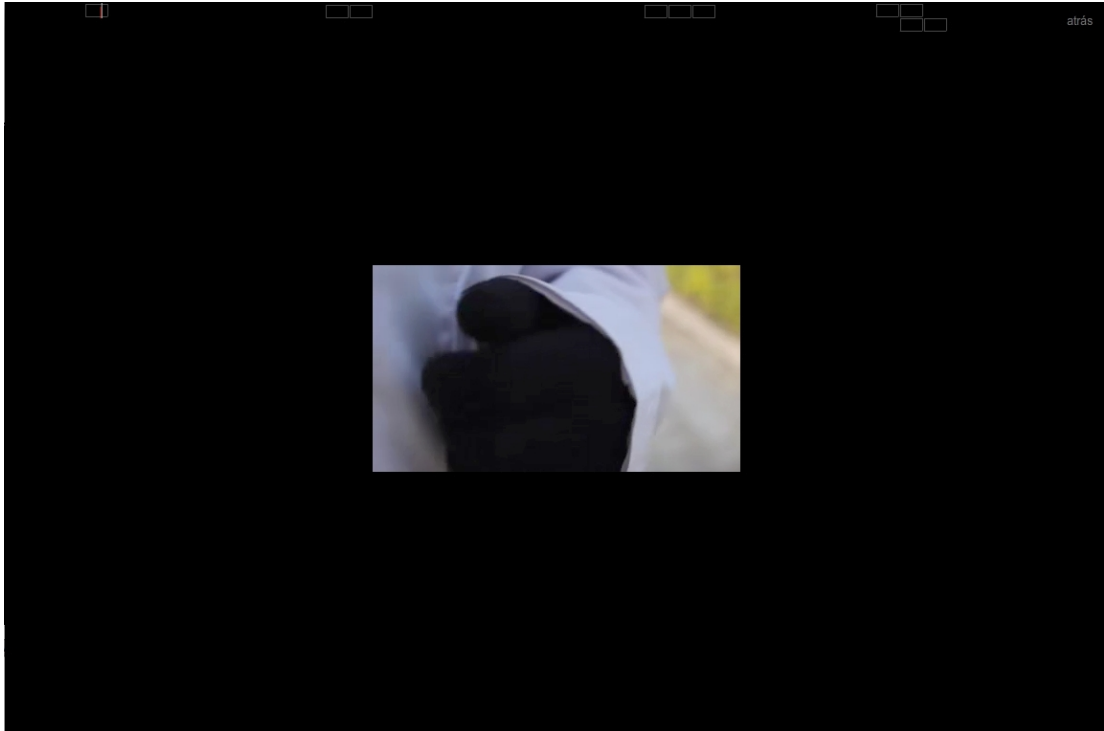
Para que el usuario supiera dónde estaba situado respecto a la elección de canales, se mantuvo el esquema de iconos de cada canal de la anterior interfaz pero de una manera más sutil, posicionándolos en la parte superior de la escena coincidiendo con su colisión correspondiente.



Captura de la interfaz reconstruida.

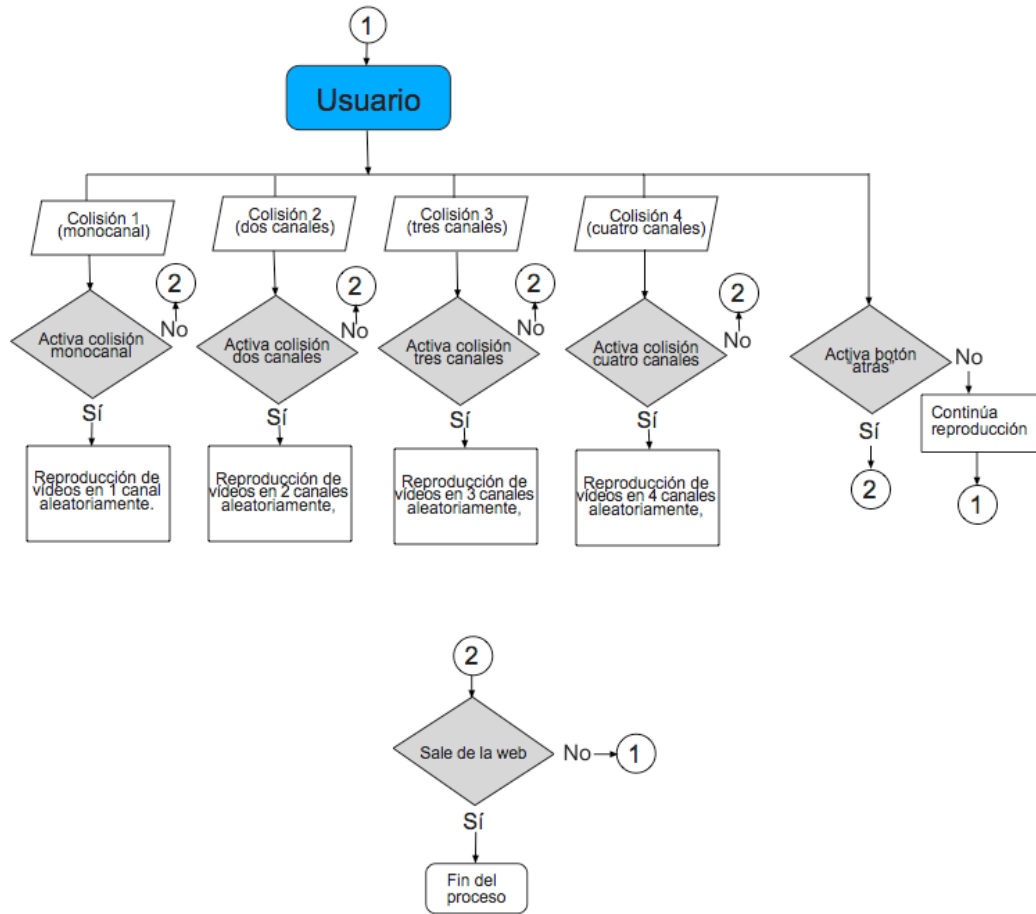
En vez de mantener el puntero convencional del ratón, se cambió por un pequeño eje que hace de guía y al que se suma una segunda marca roja cuando entra en contacto con las colisiones.

Esta nueva versión permitió dar más fluidez a la interfaz y mantener la idea que se venía trabajando anteriormente. Además, dejaba abierta la posibilidad de presentarla como videoinstalación, donde las acciones del ratón se sustituirían por sensores que detecten la posición o acción de un espectador en un lugar concreto del espacio expositivo.



Captura de la interfaz reconstruída.

Tras estos arreglos, se modificó el diagrama de flujos:



3. CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO

Muchas de las conclusiones generales han ido surgiendo poco a poco a medida que se ha desarrollado la memoria de esta investigación. El tema del subgesto llevado a la web fue todo un reto que ha ido abriéndose más y más, teniendo en cuenta la poca experiencia previa en muchos ámbitos, como el diseño de páginas web, el trabajo con servidores y todo lo que la conectividad conlleva; así como también el trabajo con la aleatoriedad.

Ha sido de gran ayuda todo el análisis de los referentes que se ha ido realizando y el conocimiento que se ha adquirido al profundizar en sus obras, así como la ayuda y crítica de las distintas personas que han formado parte del proyecto.

En un primer momento, el hecho de que fueran vídeos donde cada detalle es importante, no era una decisión apropiada para mostrarlos por Internet, teniendo en cuenta las limitaciones de tamaño (donde al final quedan vídeos de calidad pero tamaño reducido). Esto nos lleva a plantear una primera modificación para el trabajo futuro, alojando vídeos de distinto tamaño. De esta manera, al visualizar los vídeos en un sólo canal, éste podría ser de mayor tamaño para apreciar mejor los detalles. Cuantos más canales, menor sería el tamaño de los vídeos, la pérdida de detalles se compensa con el incremento de las relaciones que surgen entre los contenidos de los videos.

A pesar de las limitaciones que ahora podemos apreciar, se ha conseguido realizar el sistema aleatorio de montaje aportando muchas cuestiones positivas al desarrollo de los fragmentos de vídeo y rompiendo

con estructuras narrativas predeterminadas. La capacidad de sorpresa y fluidez que aporta la aleatoriedad es un punto a aprovechar.

Se ha observado que puede ser enriquecedor utilizar planos más generales y que no tengan tanto que ver con el personaje-eje o incluso poder realizar más tomas grabadas con otros personajes o situaciones.

Respecto a la aleatoriedad, este proyecto se encuentra en un nivel básico que puede mejorarse utilizando otro tipo de vías para el montaje que incrementen las relaciones entre los vídeos, incorporando más personajes, objetos, situaciones u otros parámetros. El sistema de aleatoriedad construído abre nuevas vías para realizar otros trabajos en vídeo, pudiendo aprovechar las capacidades que tiene al ser conscientes ya de su funcionamiento.

Como principal visión de futuro este proyecto se ha abierto al campo de la videoinstalación. El poder llevar el trabajo montado en web como maqueta a diferentes espacios y jugar con el potencial de la última interfaz realizada haciendo con todo ello algo más físico y espacial.

Por ello, más que un proyecto finalizado, lo que aquí se presenta ha constituido una puerta abierta a nuevas posibilidades, en cuanto a las relaciones que se pueden establecer al conjugar la presentación de vídeos en web y videoinstalación simultáneamente, o a cómo enfocar trabajos futuros al ver que el subgesto es un concepto apenas desarrollado como tal. Un concepto que ahora se presenta como un tipo de comunicación “periférica”. Un proceso de conocimiento a través de una mirada más atenta de nuestro alrededor, donde no hace falta montar grandes escenarios, sino ir a lo que se tiene más cerca y trabajar a partir de ello. Como decía Eve

Sussman, el poder vivir los proyectos como la vida: “das la vuelta en una esquina –podría ser la misma esquina que has pasado un millón de veces- pero ves algo que nunca has visto antes”⁹².

⁹² Yankelevich, Matvei. Otoño 2011. “Eve Sussman”, *BOMB, Conversations between Writers, Actors, Directors, Musicians, Since 1981*. USA, N° 117. P. 44

4. BIBLIOGRAFÍA

- Aitken, Doug y Daniel, Noel. 2006. *Broken Screen: 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the image. Breaking the narrative*, Nueva York: Distributed Art Publishers.
- Andreotti, Libero y Costa, Xavier. 1996. *Situacionistas: arte, política y urbanismo*, Barcelona: Actar Ed. MACBA.
- Andreotti, Libero y Costa, Xavier. 1996. *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona: Actar Ed. MACBA.
- Codesal, Javier. 2010. *Dos películas*, Cáceres: Colección Pequeños tratados Periférica.
- Chandra, Arun. 2004. *When Music Resists Meaning: The Major Writings of Herbert Brün*, Middletown: Wesleyan University Press.
- Duchamp, Marcel. 1989. *Notas. Marcel Duchamp*, Madrid: Colección Metrópolis, Tecnos.
- Martín Prada, Juan. 2012. *Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Ediciones Akal.
- Olivares, Rosa, (ed.), 2009. *100 Videoartistas*, Madrid: Exit Publicaciones.
- Pardo, Carmen. 2001. *La escucha oblicua: una invitación a John Cage*, Valencia: Editorial UPV. Colección Letras Humanas.

-Perec, Georges. 2008. ¿Acercamientos a qué? en *Lo infraordinario*, Madrid: Ed. Impedimenta.

-Pérez Mercader, Juan. 1996. *Qué sabemos del Universo*, Madrid: Debate.

-Reichardt, Jasia. 1968. *Cybernetic Serendipity. The computer and the arts*, London: Studio International.

-Roberts, Royston M. 2010. *Serendipia. Descubrimientos accidentales de la ciencia*, Madrid: Ed. Alianza.

-Saramago, José. 2002. *El hombre duplicado*, Madrid: Alfaguara. P. 22.

-Vicente Aliaga, Juan, del Corral, María y García Cortés, José Miguel, (Ed.) 2003. *Micropolíticas. Arte y cotidianidad 2001-1968*, EACC.

TEXTOS ONLINE.

-Corporation, Rufus. 2011. [texto on line, traducción libre] [Consulta: Noviembre 15, 2011] <<http://www.rufuscorporation.com/wowpr.htm>>

-Deleuze, Gilles. Marzo 1977. *Rizoma*, [texto online] [Consulta: Enero 16, 2012] <<http://www.fen-om.com/spanishtheory/theory104.pdf>>

-Deleuze, Guilles."Segunda serie de paradojas. De los efectos de la superficie" en *Lógica del sentido*, [texto online] [Consulta: Febrero 20, 2012] <<http://www.philosophia.cl/biblioteca/Deleuze/L%F3gica%20del%20sentido.pdf>>

-Jiménez de Cisneros, Roc. *Caos, aleatoriedad, fractales y audio*, [texto online] [Consulta: Junio 20, 2012]
<<http://www.arteleku.net/publicaciones/editorial/zehar/53-perspectivas-del-oido/caos-aleatoriedad-fractales-y-audio.-roc-jimenez-de-cisneros>>

-Larrauri, Maite. Los hombres son hierba en *El deseo según Deleuze*, [texto online] [Consulta: Febrero 15, 2012]
<<http://espectroalejandria.files.wordpress.com/2011/05/deseodeleuze.pdf>>

-Mariani, Nicola. 2010. *El videoarte expandido de Doug Aitken*, [texto online] [Consulta: Diciembre 10, 2011]
<<http://es.scribd.com/doc/68057318/-El-videoarte-expandido-de-Doug-Aitken-Diciembre-2010-formato-pdf-34-pp->>

-Thoreau, Henry David. Caminar en *Desobediencia civil y otros textos*, [texto online] [Consulta: Junio 20, 2012]
<<http://www.quijotelibros.com.ar/anarres/Desobediencia%20Civil%20web.pdf>>

-Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*, [texto online] [Consulta: Diciembre: 2, 2011]
<http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html>

REVISTAS.

- García Cortés, José Miguel. Marzo 2010. "Visiones urbanas alternativas", *La ciudad: propuestas para el cambio*, EXIT Express, N° 50.

-Garzón, Elisa. Diciembre 2010, enero 2011. "Román Ondak. La levedad de lo cotidiano", *El mundo bajo los pies. El caminar como experiencia estética*, Exit express, N° 56.

- Martorell, Juan Carles. Enero-junio 2012. "Cine enredado. Nuevos contenidos y estrategias 2.0", *L'ATALANTE. Revista de estudios cinematográficos*, Nº13.
- Montes, Javier. Febrero-Marzo 2011. "Contar con los pies", *El mundo bajo los pies. El caminar como experiencia estética*, *EXIT Express*, Nº 57.
- Revert, Jordi. Enero-junio 2012. "Nuevos diálogos.", *L'ATALANTE. Revista de estudios cinematográficos*, Nº 13.
- Rubio Remiro, Pilar. Febrero-Marzo 2011. "Caminar mejor que correr", *El mundo bajo los pies. El caminar como experiencia estética*, *EXIT Express*, Nº 57.
- Royoux, Jean-Christophe. Marzo 2001. *Por un cine de exposición. Retomando algunos jalones históricos*, *Acción Paralela*, Nº 5, <<http://www.accpa.org/numero5/royoux.htm>> [texto online] [Consulta: Abril 4, 2012].
- Yankelevich, Matvei. Otoño 2011. "Eve Sussman", *BOMB, Conversations between Artist, Writers, Actors, Directors, Musicians, Since 1981*. USA, Nº 117.

PÁGINAS WEB.

-Aitken, Doug. [Consulta: Noviembre 13, 2011]

<<http://www.dougaitkenworkshop.com/>>

-Candy Factory Collective. [Consulta: Julio 3, 2012]

<<http://artonline.jp/candyfactory.html>>

-Cine y trabajo. [Blog] [Consulta: Marzo 8, 2012]

<<http://cineytrabajo.wordpress.com/2011/11/23/jeanne-dielman-23-quai-du-commerce-1080-bruxelles-chantal-akerman-1976/>>

-Corporation, Rufus. [Consulta: Noviembre 15, 2011]

<<http://www.rufuscorporation.com>>

-Crawford, David. *Stop Motion Studies*, [Consulta: Julio 6, 2012]

<<http://www.stopmotionstudies.net/>>

-Cybernetic Serendipity. [Consulta: Agosto 20, 2012]

<<http://cyberneticserendipity.net/>>

-Espacio cultural Plutón. [Consulta: Diciembre 12, 2012]

<<http://www.pluton.cc/>>

-Horvath, Peter. [Consulta: Julio 2, 2012]

<<http://www.peterhorvath.net/>>

-Laboratorio de Luz (UPV). [Consulta: Diciembre 11, 2012]

<www.upv.es/laboluz>

-Lewis, Mark. [Consulta: Noviembre 5, 2011]
<<http://www.marklewisstudio.com/index.htm>>

-Manovich, Lev. *Soft cinema*, [Consulta: Junio 19, 2012]
<<http://www.softcinema.net/>>
<<http://manovich.net/>>

-Skibell, Harris y Shaque. *45 seconds*, [Consulta: Julio 5, 2012]
<http://turbulence.org/Works/Skibell/45seconds/index_flash.html>

-Tykkä, Salla. [Consulta: Noviembre 5, 2011]
< <http://www.sallatykka.com/web/index.php>>

RECURSOS AUDIOVISUALES CONSULTADOS.

-Arnold, Martin. *018 Martin Arnold. The Cineseizure*. [Consulta: Noviembre 25, 2011]
<<http://www.index-dvd.at/en/program/018/index.html>>

-Bernard, Vadim. *Vibrations*. [Consulta: Julio 20, 2012]
<<https://vimeo.com/11215086>>

-Candy Factory Collective. [Consulta: Julio 3, 2012]
<<http://artonline.jp/holiday/>>

-Corporation, Rufus. *Whiteonwhite:algorithmicnoir* [Consulta: Noviembre 15, 2011] <<http://www.rufuscorporation.com/channels/>>

-Crawford, David. [Consulta: Julio 6, 2012]

<<http://www.turbulence.org/spotlight/crawford/index.html>>

<http://artport.whitney.org/gatepages/artists/crawford/index_01.html>

-Deren, Maya. *Meshes of the Afternoon*. [Consulta: Marzo 15, 2011]

<<http://video.google.com/videoplay?docid=4002812108181388236>>

-Export, Valie. *Unsichtbare Gegner (Invisible Adversaries)*. [Consulta: Marzo 14, 2011]

<http://www.virtual-circuit.org/art_cinema/Export/Export/Gegner.html>

-Lewis, Mark. [Consulta: Noviembre 5, 2011]

<<http://www.marklewisstudio.com/films.htm>>

-Tykkä, Salla. *Lasso*. [Consulta: Noviembre 5, 2011]

<<http://www.youtube.com/watch?v=QvoLE7B7v4Y>>

DISCOGRAFÍA.

-*Cybernetic Serendipity Music*. 1968. ICA Nash House, The Mall. London.

