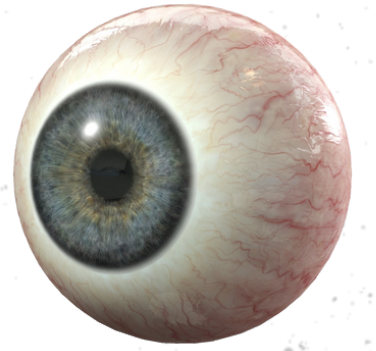


HE LEÍDO Y ACEPTO LOS TÉRMINOS DE USO

PROPUESTA DE CORTOMETRAJE EXPERIMENTAL SOBRE EL
ABSURDO COTIDIANO DE LA REALIDAD MEDIADA POR
DINÁMICAS TECNO-VIRTUALES.



UNIVERSIDAD NACIONAL
CENTRO DE INVESTIGACIÓN, DOCENCIA Y EXTENSIÓN ARTÍSTICA (C.I.D.E.A.)
ESCUELA DE ARTE Y COMUNICACIÓN VISUAL



HE LEÍDO Y ACEPTO LOS TÉRMINOS DE USO.

PROPUESTA DE CORTOMETRAJE EXPERIMENTAL SOBRE EL ABSURDO COTIDIANO DE LA
REALIDAD MEDIADA POR DINÁMICAS TECNO-VIRTUALES.

Trabajo Final de Graduación en la Modalidad de Evento Especializado para
optar por el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con énfasis
en Pintura

Sustentante:

Valeria Salas Montero
Ced. 116890889

Profesora tutora:

M.Ed. Emilia Villegas González

Asesor en el Énfasis:

M.Ed. Daniel Madrigal Mejía

Asesor Adjunto:
















M.A. Aarón Acuña

Campus Omar Dengo

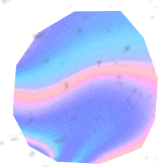
Heredia

2022

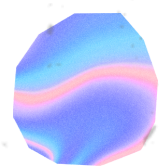
TABLA DE CONTENIDOS

 1.1 PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	5
 1.2 FORMULACIÓN Y ANÁLISIS DE PROBLEMA.....	7
 1.3 ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	9
 1.4 OBJETIVOS.....	13
 2.0 MARCO TEÓRICO.....	14
 3.0 MARCO METODOLÓGICO.....	21
 3.1 PROPUESTA METODOLÓGICA.....	22
 3.2 PLAN DE ACTIVIDADES.....	23
 4.0 DESARROLLO DE RESULTADOS.....	26
 4.1 BITÁCORA SEGÚN PLAN DE ACTIVIDADES.....	27
 4.2 REGISTRO DE OBRA.....	63
 5.0 CONSIDERAIONES FINALES.....	64
 5.1 CONCLUSIONES.....	65
 5.2 RECOMENDACIONES.....	66
 5.0 BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES.....	67

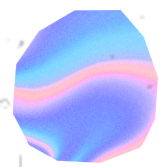
INTRODUCCIÓN



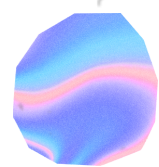
1.1 PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA:



1.2 FORMULACIÓN Y ANÁLISIS DE PROBLEMA:



1.3. ESTADO DE LA CUESTIÓN



1.4. OBJETIVOS



1.1 PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA:

A pesar de que son los sentidos los que registran los estímulos sensoriales, es nuestro cerebro el que procesa y decodifica lo que estos significan, interpretando así aquello que entendemos por «realidad». Una parte de aquello que consideramos realidad, podría ser definido como un consenso sociocultural que determina nuestra percepción de la misma; dando paso a dinámicas que modelan nuestra subjetividad, pues finalmente somos el resultado de las instituciones y construcciones sociales filtrados por los rasgos y circunstancias individuales. Tomando como un hecho que la tecnología está integrada globalmente en la vida diaria, es inevitable que los afectos y las percepciones sobre el entorno, se vean modificados en virtud de su mediación se vean mediadas por el uso de la misma. Las tecnologías digitales crean ellas mismas sus propios entornos o ecosistemas que habitamos con la misma naturalidad que la realidad física misma.

Considero relevante el tema, pues vivimos en una sociedad de consumo de imágenes mediadas virtualmente, donde las personas somos sometidas a una sobreexposición de lecturas sobre "lo real" que necesariamente compiten por nuestra atención para modelar nuestra percepción de la realidad de un modo determinado. Los espacios virtuales no solamente se convierten en ventanas a nuestra realidad, sino a la realidad del resto, poniendo a prueba los límites entre lo público y lo privado.

La coyuntura actual del año 2020-2021, generada por la crisis global de la pandemia del virus SARS-Cov2 (conocida para el público general como Covid-19), pone en evidencia la posibilidad de crear realidades dentro del mundo virtual incluso para mantener relaciones interpersonales, laborales, afectivas, sociales y de toda índole, aunque no estemos habitando estos espacios de manera física.

Este proyecto busca crear lecturas alternativas de la realidad mediada por esta revolución tecnológica, por medio de su narrativa, que, de manera casi omnipresente, media nuestra experiencia del mundo por medio de la virtualidad, a través de la construcción un cortometraje conformado por microhistorias, unificadas por medio de, collage, live action y animación manual. Lo anterior será abordado a partir de la creación de una narrativa de la cotidianidad, recogiendo estrategias visuales empleadas por el Dadá y el Surrealismo, como los planteados por: Maya Deren (1917, Ucrania), Man Ray (1890, Estados Unidos) o Jan Svankmajer (1984, Rep. Checa); así como, elementos para la construcción narrativa, aportadas por la literatura y la filosofía del absurdo, propuestos por autores como Edward Gorey (1925, Estados Unidos), Albert Camus (1913, Argelia) o Franz Kafka (1883, Rep. Checa). Esta rama de las artes y la filosofía será usada como base de construcción narrativa de los microrrelatos que buscarán referirse a las situaciones sociales que conllevan la exposición de este tema.

La justificación de la imagen-movimiento, como recurso para desarrollar el tema, busca reseñar la sobre utilización de la misma en todos los mensajes que usualmente recibimos y que modelan nuestra percepción de "realidad". La técnica permite la posibilidad de alterar y reconstruir aquellos espaciotemporales físicos o virtuales que convergen y median en esta. En otras palabras, la imagen estática y en movimiento, permiten crear espacios temporales que representan la realidad, o bien, que la cuestionan; permitiendo así la recreación o desafío de la realidad mediante una representación visual fiel -o no- a la misma, independientemente de las percepciones de esta. Dicho esto, su uso potencia la construcción de imágenes que permitan la convergencia entre realidades, ya que su naturaleza per se es asemejarse a las múltiples formas de entender «lo real». Henri Bergson (1859, Francia) reflexiona que la imagen, existe como una "existencia a medio camino entre la cosa y la representación."(Bergson, 1939) Donde el autor sugiere tres elementos: la "cosa" (objeto/sujeto modelo de realidad), la "representación" (el espejo de dicho modelo de realidad) y la "imagen", (resultado de la construcción perceptual de quien observa). La naturaleza de la imagen contribuye a la mutabilidad de la percepción del plano real, asimismo contribuye a encontrar elementos que divagan entre realidades físicas y virtuales.

Afirmando que los espacios virtuales están plagados de imágenes, podemos entender que por tanto tienen el poder de mediar nuestra percepción así como, la posibilidad de alejarse del sentido de aquello que es considerado real - realidad. Por tanto, se plantea la investigación del uso y mezcla de la imagen de video y la animación de objetos inanimados o fotografías 2D; generando así un diálogo y contraposición entre una representación fidedigna de la realidad y una que toma objetos de la misma, presenta un uso alternativo a la hora de darles vida por medio de la animación y los coloca en espacios temporales ajenos a los comunes.

FIG 01. Digital Consumption. Miko Maciaszek. 2019.



1.2 FORMULACIÓN Y ANÁLISIS DEL PROBLEMA:

¿Cómo generar un relato audiovisual en clave "absurda" y "experimental" sobre la percepción de realidad experimentada desde las dinámicas tecno-virtuales de hoy?

Cabe preguntarse, ¿por qué la imagen-movimiento en una investigación pictórica? Entender la pintura en términos de pigmento sobre soporte únicamente, es una visión que podría resultar limitada a una sola materialidad. Si bien es cierto, lo considerado pintura a través de los años ha sido vinculado al pigmento sobre un soporte determinado, realmente lo pictórico no deviene de ese tipo de usos propiamente.

"La pintura entonces deviene verbo: es pensar, ejecutar y practicar el hecho pictórico. La pintura no es, por tanto, el soporte pigmentado, sino la línea de pensamiento pictórico que compone lo que luego es llamado óleo, acrílico o acuarela. Es en este sentido que un video, una fotografía, una instalación y hasta un performance puede corresponder a una línea de pensamiento pictórico, y por ende prácticas carentes de pigmento pueden compartir la denominación de pintura." (Morales, 2020)

La historia del cine es relativamente corta en comparación con la historia de la pintura, tan sólo ha pasado poco más de un siglo desde su invención y, sin embargo, su introducción ha sido muy relevante en relación a la evolución en la producción de imágenes. Daniel González (2019) en su Tesis doctoral Imagen Tiempo, Pintura y Cine menciona que durante este periodo de tiempo la cámara cinematográfica, con su capacidad para registrar y crear la ilusión de movimiento y tiempo, ha influido en las demás artes visuales. En el contexto histórico del cine mismo, nació como un invento producto de la exploración pictórica de Louis Jean Lumiere (1864, Francia), quien ha sido considerado el último pintor impresionista por medio de sus retratos

"cotidianos a través del cinematógrafo.

(...) hemos tratado de encontrar los distintos tipos de imagen pictórica que se generan de la mano de las nuevas tecnologías a lo largo de los siglos." (...) A primera vista, se puede observar que la imagen cinematográfica y la pictórica presentan diferencias que en un principio podrían parecer insalvables, siendo una imagen estática y la otra en movimiento. Sin embargo, aunque esta diferencia es innegable, podríamos decir con rotundidad, desde la perspectiva histórica propuesta en este estudio, que pintura, fotografía y cine forman parte de una evolución que comienza con la invención del plano figurativo en perspectiva o cuadro ventana en el renacimiento (González, 2019)

En el contexto histórico actual, en el desarrollo actual del siglo XXI, y justamente por la evolución de la tecnología; ya la pintura se ha diversificado extensamente en su definición y práctica, dando paso a modelos pictóricos de fotografía fine art, ilustración y pintura digital, pintura 3D, con luz, o bien de vídeo. No aceptar estos modelos como productos artísticos de lo "pictórico" podría incurrir en un caso similar a lo acontecido no hace muchos años dentro de la historia del arte y la evolución de lo que ha sido considerado -o no - pintura. Múltiples técnicas que en su auge propusieron nuevas prácticas; tales como la acuarela, el collage, la ilustración y la pintura 3D, no eran consideradas productos pictóricos, sino hasta hace poco. Esto no quiere decir, que la pintura pigmentada sobre un soporte deje de tener valor en el momento histórico en el que nos encontramos. El planteamiento más bien, se trata de conocer en qué grado la representación pictórica figurativa contemporánea puede dialogar y conjugarse con la imagen en movimiento. La imagen-movimiento como herramienta pictórica resulta de suma relevancia ya que posibilita, la intención explorativa de representar y narrar por medio de microrrelatos audiovisuales la convergencia entre realidad física y virtual, así como la mediación de lo considerado real debido a esta.

El uso de herramientas digitales que permiten la interacción de textos, imágenes y sonido en el mismo medio a disposición de un público mundial: internet, se relacionan inmediatamente con el tema principal de esta investigación. "La experimentación pura de los años setenta se relaciona de forma inmediata con la interdisciplinariedad y dio origen a las numerosas expresiones de arte híbrido" (Rosetti, 2011) Si bien el cine nace en sí mismo como un experimento, poco a poco va tomando forma y estructura definida, que obliga a los artistas a encontrar el rumbo heterogéneo y experimental nuevamente, que más adelante se fusionará con movimientos Dadaístas y de Vanguardia que buscarían refugio en el cine experimental. Podemos afirmar que el cine experimental es un arte relacionado con la tecnología desarrolla una tendencia hacia el posicionamiento de un autor colectivo, un género híbrido y una constante necesidad de experimentación de nuevos lenguajes expresivos.

Podemos afirmar que el cine experimental es un arte relacionado con la tecnología desarrolla una tendencia hacia el posicionamiento de un autor colectivo, un género híbrido y una constante necesidad de experimentación de nuevos lenguajes expresivos.

La propuesta explorativa y problema de este proyecto, a nivel de imagen - movimiento, radica en el uso de una metodología con etapas de preproducción, producción y postproducción audiovisual, las cuales implican una exploración con animación digital y manual, resignificación de material por medio del collage, así como la elaboración de material nuevo en fotografía y vídeo; que sean capaces de conjugarse en microrrelatos, que seguidamente se transformaría en un conjunto de cortometrajes experimentales. En cuanto al nivel narrativo, la investigación toma rumbo sobre la base narrativa del absurdo cotidiano, el cual posibilita un señalamiento a los límites del sentido, lo real e incluso lo imaginario, a partir de vivencias comunes.

Lo anterior es particularmente evidente en el marco de la crisis global desencadenada en 2020 por la pandemia del Covid-19, que, debido a las políticas estatales de restricción a la movilidad y/o confinamiento en muchísimos países, incrementaron el uso de plataformas virtuales, impactan dramáticamente las formas de trabajar, aprender, interactuar socialmente y producir cultura, con efectos en el tiempo que posiblemente trascienden las circunstancias que generaron estas interrupciones. nos permite afirmar que esta incide en la forma en la que percibimos y procesamos la realidad misma". La virtualidad, dado su inmenso poder de penetración, es un fenómeno cultural de gran alcance para modelar nuestra percepción de la realidad y de modelar nuestra construcción identitaria personal y social

Según Pérez Téllez (2015), el absurdo como filosofía propone que es innegable que cada vez que rompemos la continuidad del sentido las personas se ven obligadas directa o indirectamente a cuestionar la regularidad de los fenómenos que experimenta la realidad y nuestra propia identidad tanto individual como colectiva.

Por tanto, en respuesta a un momento histórico en el que los límites entre la realidad física y la mediación tecnológica de la que es objeto son más difusos que nunca, busco con esta propuesta de microrrelatos experimentales romper con algunos registros que se naturalizan a sí mismos como parámetros de "verdad- realidad", pretendiendo ocultar su carácter construido e incluso ideológico.

1.3: ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.3.1: ANTECEDENTES ACADÉMICOS

Investigaciones artísticas universitarias en torno a la virtualidad y las repercusiones de la misma sobre la sociedad, cabe mencionar el Trabajo Final de Graduación de José Pablo Morales Viquez, Universidad Nacional, en el año 2020, así como el de Daniel Madrigal Mejía, misma universidad, año 2013. Sobre el primero, y su producción artística multimedial que problematiza las dinámicas relacionales alrededor de la identidad y afectividad virtual gracias a la «web 2.0». Morales, resuelve su proyecto mayoritariamente, con el uso de herramientas digitales, así como de procesos de apropiación y resemantización de contenido multimedia, entendiendo “la labor del artista en la red como la de un semionauta” (Morales, 2020). Además, Morales entiende la pintura desde sentidos más próximos a lo que he descrito anteriormente y en su proyecto tampoco utiliza pigmento para definirlo como pictórico, más bien se vale de postfotografía y el arte multimedia. “La tecnología y la red han pasado de ser una alternativa a la única vía posible para comunicarse y hasta trabajar y estudiar, produciéndose una disolución entre los horizontes que solían dividir estas facetas.” (Morales, 2020) Morales menciona que comprender que hoy la virtualidad está en su apogeo, vuelve de suma relevancia examinar cómo es que estas formas de interacción, construcción de identidad y generación de afecto están incidiendo directamente en cómo nos relacionamos.

Sobre Mejía, elabora un proyecto de pintura que reflexiona sobre el papel de la imagen en la construcción de la “verdad”, al intentar distinguir entre espacios reales y virtuales/imaginarios. Esto me resulta vinculante a mi proyecto ya que plantea una construcción de la “verdad” por medio de la imagen y el resultado de la percepción de la misma. Su problema a resolver consistió concretamente en la construcción de imágenes en las cuales exista la posibilidad de dos verdades espaciales. “Considerando el concepto de “verdad” como el resultado de un juicio perceptual realizado por el observador, en la medida en la que entra al juego de la definición de un espacio como real, virtual/imaginario o ambos” (Mejía, 2013)



FIG 05. JOSÉ PABLO MORALES,
CONECTADO Y EN LÍNEA, 2021

1.3: ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.3.2: ANTECEDENTES VISUALES Y NARRATIVOS

La relación fotografía-pintura-cine es fundamental para acercarnos a las experimentaciones en el cine. El cine y el video se han caracterizado por ser desde el inicio consecuencia de la experimentación visual pictórica. El mismo Aumont, define a Louis Jean Lumiere (1864, Francia) como el “último pintor impresionista de la época” en relación con la liberación de la mirada en el siglo XIX y con el lugar que ocupa en una historia de la representación, el cine junto a la pintura (Aumont, 1989).

Esto llevaría a años de experimentación, llevando a la consolidación del cine narrativo por Alice Guy (1873, Francia) con metrajes como “El hada de los repollos” (1896) y Georges Melies (1861, Francia) con “Viaje a la luna” (1902), para continuar hasta el día de hoy como un arte en constante transformación gracias a la experimentación.

La artista visual Inci Eviner (1956, Turquía), y sus piezas de collage y video tales como *Beuys Underground* (2017), y *Reenactment of Heaven* (2018). Eviner logra reunir sus videos, múltiples elementos sacados de sus contextos y editados en post producción en un mismo material, dando como resultado una pieza artística de videoarte que podría ser definida como videocollage o como cortometraje experimental. Pareciera que Eviner no solamente mezcla técnicas propias de la pintura en sus videos, sino incluye temas fotográficos, cinematográficos y videográficos en convergencia por dar el resultado de una imagen en movimiento generalmente cargada de simbolismos, arquetipos y elementos que recuerdan un poco al surrealismo y aluden al retrato de realidades.



FIG 03. EL HADA DE LOS
REPOLLOS.
ALICE GUY. 1896.



FIG 04. UN VIAJE A LA LUNA
GEORGE
MELLIES. 1902.



FIG 05. BEUYS UNDERGROUND. ICI
EVINER. 2017.

Por otro lado, un referente del video collage como técnica formal, es José Elorza (1984), conocido como MiraRuido, quien trabaja técnicas de animación y rotoscopia sobre recortes, para entender maneras de darle movimiento al collage sin perder de vista los principios del mismo. Sus piezas Eclipse (2021), Space sex (2021) y Dali (2018), retratan de manera minuciosa la posibilidad de añadir movimiento a recortes, incluso con movimientos de cámara que permiten que el relato adquiera versatilidad y expectativa sobre el propio diseño de movimiento del collage en sí. Me referiré ahora a Jan Svankmajer (1984, Rep. Checa), uno de los grandes antecedentes de este proyecto: artista y cineasta independiente experimental que se dedicó a crear collages en 3D para seguidamente animarlos por medio de la técnica de stop motion. Svankmajer, no solamente resignificó el cine y la técnica del stopmotion, sino logró hacer narrativas completas y complejas por medio de sus collage en tercera dimensión, objetos inanimados, y esculturas que a partir de diseños del movimiento, se transforman constantemente en nuevos collages y nuevas imágenes. El cineasta mezcla live action, con animación en técnicas manuales y digitales. Svankmajer retrataba y sigue retratando en la corriente del absurdo y el surrealismo múltiples quejas sociales de su pasado y del presente. Svankmajer se convierte en maestro de narrativas absurdas, surrealistas y experimentales, tal es el caso de lo anterior en su cortometraje Dimensions of dialogue (1983).

En los años 20, Luis Buñuel (1900, España) desarrolló una creatividad intelectual plena de imaginación visual que deconstruye los conceptos más tradicionales de la expresión y la narrativa, concediendo una importancia esencial a los mundos oníricos como reflejo de una lógica que dormita bajo la capacidad subconsciente y la consciencia de las personas. Una obra clave de su trabajo y reconstrucción narrativa y visual por medio del cine experimental fue, Un Perro Andaluz (1928), en donde sin ningún tapujo se rechazan los valores fílmicos prevalentes y se recurría una nueva forma de narrar dentro de la capacidad coherente de la imaginación surrealista,



FIG 06. SPACE SEX. MIRA RUIDO. 2021



FIG 07. DIMENSIONES DEL DIÁLOGO. JAN SVANKMAJER . 1983



FIG 08. PERRO ANDALUZ. LUIS BUÑUEL. 1928.

de extraordinaria fuerza visual que sirvió para provocar en el espectador, una capacidad para subvertir y entender la realidad cotidiana, cómo un elemento absurdo, frágil y perfectamente alterable. Mencionaré ahora a Roy Andersson (1943, Suecia), cineasta y publicista independiente. Creó un conjunto de micro relatos sintetizados en largometrajes, tales como Una paloma sentada en un banco reflexionando sobre su existencia (2014) o La comedia de la vida (2007), característicos por su humor irónico y absurdo cuando se refería a situaciones principalmente cotidianas. Representa a sus personajes de manera alienada, y recurre a situaciones cotidianas en donde sus personajes actuaban de manera incómoda, irónica e incomprensible; pero de alguna manera el espectador termina por identificarse la mayoría de las veces. De la misma manera citaré a Elia Suleiman (1960, Israel) cuyos largometrajes tales como It Must Be Heaven (2019) se han caracterizado por la representación de situaciones absurdas en un mundo ininteligible, ridículo, absurdo al punto de la desesperación del personaje principal, que es un observador silente de la realidad que le rodea. Finalmente las películas Bad Luck Banging or Looney Porn (2020) y Inside (2021) reflejan directamente una narrativa absurda del día a día de la realidad mediada por la tecno-virtualidad, y cómo estas nuevas formas de entender nuestra convivencia con otros, el entorno y nosotros mismos se ve afectada por las conciliaciones entre nuestra cotidianidad y la tecnología.



FIG 09. UNA PALOMA SENTADA SOBRE UNA BANCA REFLEXIONANDO SOBRE LA EXISTENCIA. ROY ANDERSSON. 2014



FIG 10. IT MUST BE HEAVEN. ELIA SULEIMAN. 2019.



FFIG 11. BAD LUCK BANGING OR LOONY PORN. RADU JUDE. 2020.



FIG 12. INSIDE. BO BURNHAM. 2021

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. GENERAL

Generar una serie de microrrelatos en clave discursiva del absurdo, por medio del cortometraje experimental, que brinden una lectura alternativa de la realidad mediada por las dinámicas tecno virtuales en la actualidad.



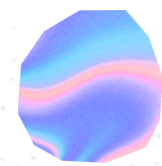
1.4.2 ESPECÍFICOS

OE.1. Identificar diversas dinámicas tecno-virtuales cotidianas - tanto propias como ajenas - exponenciadas en la coyuntura 2020-2021, que permitan la construcción de la base narrativa del proyecto.

OE.2. Explorar combinatorias de material de video y fotografía propio y de archivos

OE.3. Determinar el material grabado y recopilado en una secuencia de microrrelatos, utilizando principios de montaje, animación y colorización.

MARCO TEÓRICO



2.0 MARCO TEÓRICO



2.1 EL PAPEL DE LA IMAGEN EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO DE REALIDAD:

Henri Bergson en su múltiples ensayos, pero principalmente en *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu* (1896), entiende a la imagen como una existencia a medio camino entre la cosa y la representación. Convirtiendo a la imagen en la frontera entre lo representado y su referente real. Seguidamente, Paulo Vélez en su artículo *Aproximaciones a la Ontología del Arte* (2006) menciona que lo considerado como realidad y mundo son dos nociones que necesitan re-entenderse. Propone que el concepto de realidad, debe entenderse como aquello que es. Lo que es, es la existencia, siendo: lo presente y lo aparente, lo real y lo posible, lo que hay en el espacio-tiempo y lo que no, lo real y lo virtual, lo sensual y lo mental, lo lógico y lo absurdo, todo aquello que puede ser pensado o no, intuido o no, distinguido o no, pero que a pesar de cualquier criterio está. Propone a la realidad como un término que debe ser cuestionado tanto filosóficamente como visualmente, que está cambiando en tanto el espacio-tiempo transcurre, y que según la metafísica y la ontología, puede ser alterada según la percepción de esta.

Byun Chul-Han (Séul, 1959) comenta que las imágenes, representan hoy en día una realidad optimizada en cuanto a reproducciones, aniquilan el originario valor icónico de la imagen, siendo estas rehenes de lo que se considera real, convirtiendo a la imagen en mera copia de lo real. Las imágenes son domesticadas en cuanto se hacen consumibles. Esta domesticación de las imágenes hace desaparecer su verdad.



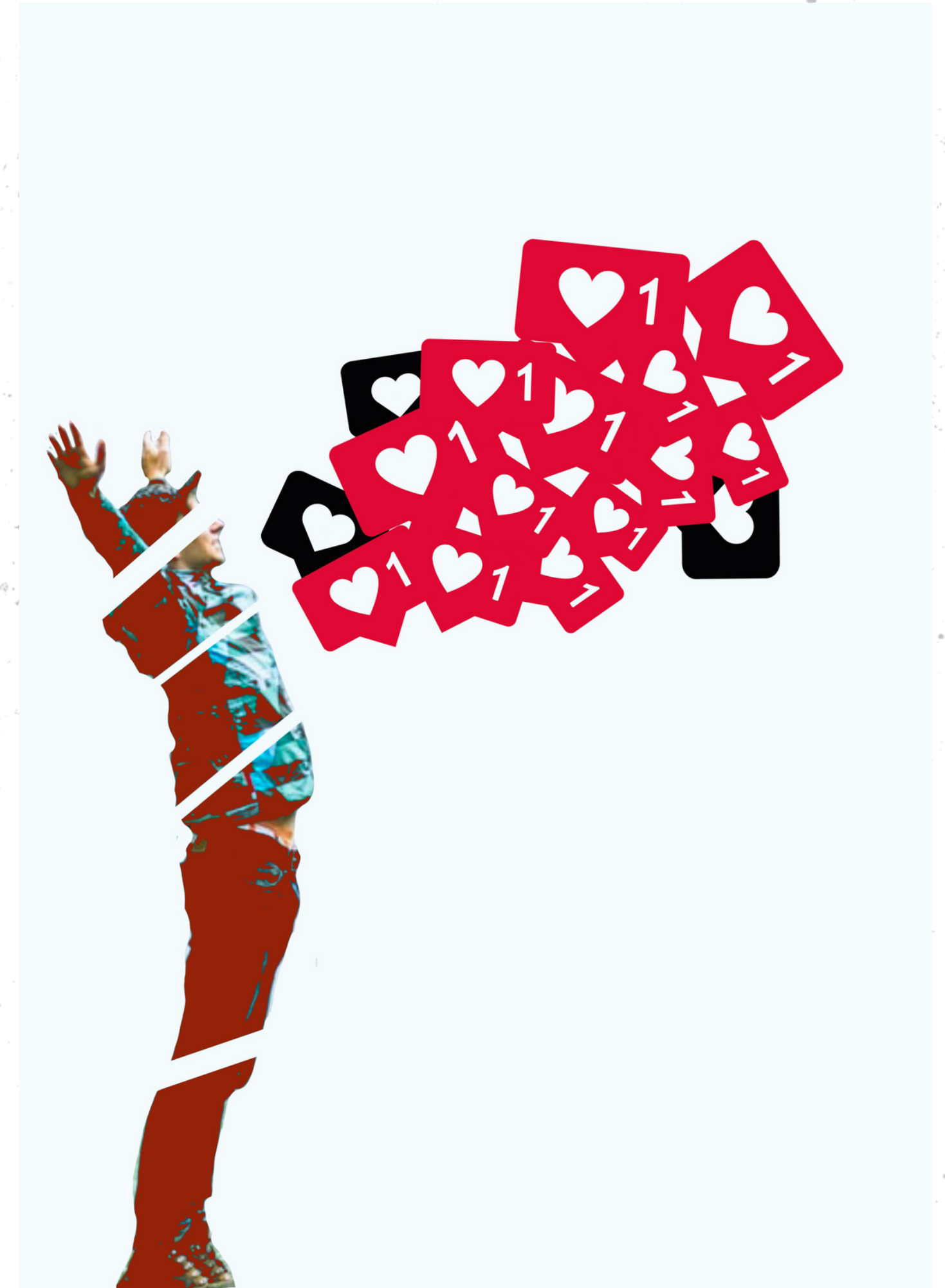
FIG 13. CLOSED CONTACT.
JENNY SAVILLE 1995.



FIG 14. JAN SVANKMAJER.
DINNER. 1992

Hoy, según Han (2014), gracias a la tecno virtualidad y los medios digitales, producimos imágenes en cantidades desmedidas. Esta producción masiva de imágenes puede interpretarse como una reacción de protección y de huida. El delirio de optimización se apodera también de la producción de imágenes. Huimos hacia las imágenes, a la vista de una realidad que percibimos como imperfecta, y nos privamos de la contemplación. Nada nos parece meritorio de observación, nada nos sorprende, la tecno virtualidad y las imágenes que se reproducen dentro de las redes virtuales han logrado superar la realidad, los mega píxeles, y la resolución capta ahora más que el ojo humano a simple vista, el ser humano rehuye y se esconde detrás de la perfección de las imágenes. "Aquello con cuya ayuda nos contraponemos a la facticidad, ya sea la de los cuerpos, el tiempo, la muerte, etcétera, ya no son las religiones, sino técnicas de optimización. El medio digital deshace la facticidad." (Chul-Han, 2014)

Según Morales (2020) la imagen contemporánea, a diferencia de la fotografía tradicional, es una imagen que celebra el presente. No anticipa tanto el futuro ni mira con nostalgia al pasado como le interesa el aquí y ahora. La retórica de las redes sociales consiste en mantenernos en permanente actualización, en estarle dando actualizar al feed para ver qué novedades hay, lo cual se traslada al consumo de la imagen y de cuerpos (a través de la imagen).



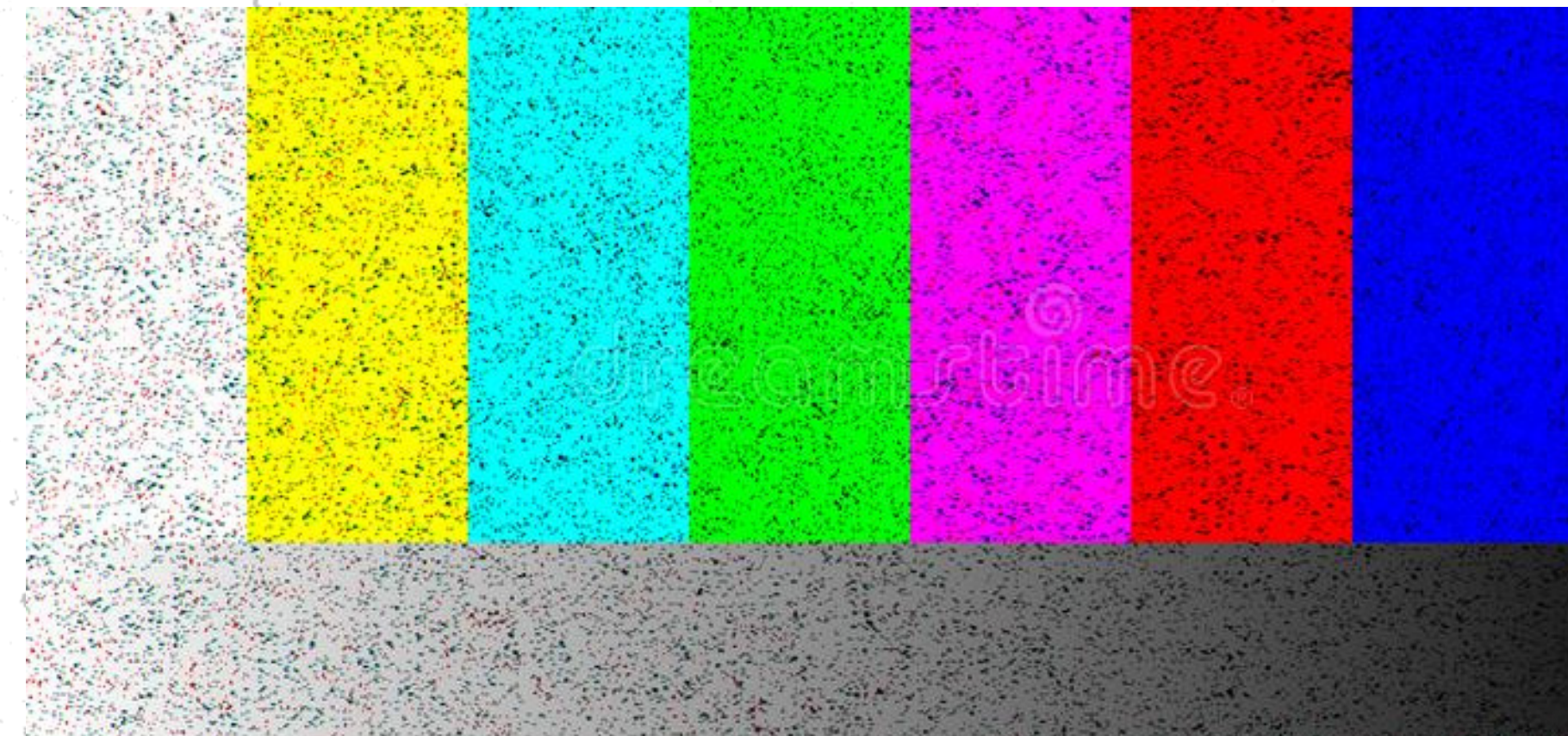
2.2.LO ABSURDO Y EL MICRORRELATO COMO REPRESENTACIÓN DE LO PLURAL:

Según Vallés (2008) la brevedad extensional, sintetización expresiva y economía narrativa, la condensación de todos los elementos de la historia narrada, la atención sinecdóquica a lo parcial antes que a lo total, la enfatización de los mecanismos de tensión e intensidad narrativa, la acentuación de la capacidad de evocación y sugerencia (ligados al poema, la fotografía o la pintura), son caracteres compartidos por el microrrelato. La narrativa en todas sus formas sirve de estrategia para hacer cuestionamientos constantes a la realidad así como a los fenómenos, elementos y personajes que la rigen con regularidad. Uno de los recursos que posee la narrativa es el sinsentido. "El absurdo nos señala una falta de coherencia y de correspondencia, va en contra de la razón y la manera en que ésta percibe la realidad. La palabra absurdo designa la carencia de sentido lógico, más aún, la carencia absoluta de ser" (Heacker, 1956). Según Estébanez (1999) en el siglo XX se desarrolla una profunda transformación en las técnicas narrativas relacionadas con el tratamiento de la secuencia temporal, como la ruptura del orden interno de la fábula, los análisis de los distintos estados y estratos de la conciencia y del inconsciente, el entrecruzamiento de diversos niveles de lenguaje, y el uso de técnicas procedentes del cine.

De esta transformación surge el microrrelato, el cual obliga al autor a acomodar las instancias narrativas a un "tipo de discurso basado tanto en la concisión, como en las connotaciones de los signos lingüísticos y narrativos, susceptible de extender los rasgos semánticos de relato más allá de sus límites" (Valverde, 2000)

La calidad y suficiencia narrativa que permite el microrrelato por su calidad visual, más que por su texto lógico, resulta particularmente necesario para este proyecto, el cual cumple con una función plural que permite explorar las distintas percepciones de la realidad dentro de lo virtual.

Si bien, el personaje es uno de los componentes básicos del texto narrativo, el microrrelato suele diluirlo reduciéndolo tanto a mero elemento estético, "es un personaje que sintetiza lo individual y lo colectivo, dado que encarna en sí mismo toda una categoría de personajes del universo ficcional, construida a partir de unos determinados rasgos comunes, sociales, psicológicos, económicos, profesionales, en conexión con el mundo real o no real que ficcionalmente se mimetiza" (Valles, 2008)



2.3 LA IMAGEN MOVIMIENTO Y LA REPRESENTACIÓN DE LO PERCEPTUAL:

Según Deleuze (1984) en su análisis filosófico del cine, titulado Imagen Tiempo - Imagen Movimiento, la imagen de la percepción se caracterizan por convertir lo dinámico en estático y por solidificar las acciones en cosas, de modo tal que no pueden acceder a la realidad tal como es. El movimiento es aquella acción que representa una aspiración humana por conquistarlo, para de esta manera inmortalizar la existencia misma y recrear la realidad. "El concepto de imagen-movimiento del que devienen: la imagen percepción, la imagen-afección y la imagen-acción aquello mediante lo cual se hace el pensamiento en el cine, esto es: el cine como movimiento puro que alcanza la verdadera naturaleza de la realidad." (Soriano, 2017).

La percepción de la realidad virtual es completamente inmersiva, dentro de un espacio - tiempo en virtud de la interfaz. Si bien la organización y constancia perceptual hacen que nos aferramos más al orden lógico de percepción de un objeto dentro de una realidad dialogada y previamente establecida, la imagen- movimiento juega un factor determinante para mediar y alterar o bien representar dicha mediación.

No se han identificado relaciones generales o normativas que funcionen en todo tipo de pintura y de cine. No obstante, estas relaciones entre pintura y cine existen y se han demostrado desde los inicios del cinematógrafo. Se encuentran por tanto, entre ciertos tipos de pintura y ciertos tipos de cine, que dialogan entre espacios comunes que han sido trabajados por grupos de artistas pictóricos y de cineastas.



FIG 16 LA LLEGADA DEL TREN. JEAN LOUIS LUMIERE. 1896



FIG 17 INCI EVINER NURSING MODERN FLL 2012

“Esta complejidad que se encuentra en las fronteras de estas dos maneras de producir imágenes, en nuestro caso, nos ha llevado a concluir que un análisis de estas cuestiones puede ser planteado desde la dicotomía imagen movimiento e imagen tiempo, ambos conceptos introducidos por Gilles Deleuze” (González,2019)

Desde sus inicios y primeros descubrimientos, la cámara fue utilizada por los artistas sistemáticamente como un instrumento, que en este momento ofrecía muchas limitaciones técnicas para elaborar sus imágenes, pero que sin embargo dio lugar a un cambio mayúsculo en la percepción de la realidad y, en consecuencia, ofreció un nuevo tipo de rasgos estilísticos que fueron de relevancia para el desarrollo posterior en la elaboración de las imágenes. “Comparemos el lienzo (pantalla) sobre el que se desarrolla la película con el lienzo en el que se encuentra una pintura.

Este último invita a la contemplación; ante él podemos abandonarnos al fluir de nuestras asociaciones de ideas. Y en cambio no podremos hacerlo ante un plano cinematográfico. Apenas lo hemos registrado con los ojos y ya ha cambiado. No es posible fijarlo (...) De hecho, el curso de las asociaciones en la mente de quien contempla las imágenes queda enseguida interrumpido por el cambio de éstas. Y en ello consiste el efecto de choque del cine que, como cualquier otro, pretende ser captado gracias a una presencia de espíritu más intensa” (Benjamin, 1989: 51).

El cine en su forma experimental en lugar de representar, produce, presenta, expande la realidad. La imagen movimiento permite explorar el umbral que existe entre el experimento (racional, científico, formal, técnico) y la experiencia (empírica, estética, vital, mística) en un cine que, ante todo, es entendido como arte personal.

2.4. REPERCUSIONES DE LAS DINÁMICAS TECNO-VIRTUALES EN LA SOCIEDAD:

Como una sociedad que ha evolucionado más lento que la tecnología que ha creado, estamos inmersos en una relación de contacto continuo con la tecnología, tanto en espacios virtuales como en dispositivos tecnológicos, imprimimos nuestra personalidad, haciendo de estas dinámicas casi que extensiones de la realidad que nos rodea en un mundo físico, que no hace mucho, seguía requiriendo de la presencialidad para establecer contactos sociales, afectivos, y de toda índole.

En plena crisis global, la sociedad se encuentra hoy más que nunca, alienada por las dinámicas dentro de la tecno-virtualidad, creando a su paso una línea muy difusa entre la realidad física y virtual. Como señala Prada, en su libro *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*, una sociedad alienada y sometida a la inmediatez de múltiples estímulos que se asoman a nuestras pantallas, y que nos sitúa en otra dimensión del tiempo de la imagen, o del espacio-tiempo mismo. "Los nuevos desarrollos de las relaciones entre imagen y virtualidad, avanzaremos hacia el comentario de las nuevas formas de vigilancia y de lo que implica el sentirnos bajo la mirada de otros, terminando con lo que hemos querido denominar como las políticas del ver y de dar a ver en el contexto de los medios sociales." (Prada, 2018)

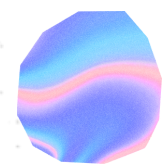
Chul-Han (2014), sostiene que somos programados de nuevo a través de este medio reciente, sin que capturemos por entero el cambio radical de paradigma, y además que el texto digitalizado en sí mismo, se reproduce incesantemente, sustituye la realidad y su producción por el simulacro y la reproducción de una hiperrealidad.

"Cojemos tras el medio digital, que, por debajo de la decisión consciente, cambia decisivamente nuestra conducta, nuestra percepción, nuestra sensación, nuestro pensamiento, nuestra convivencia. Nos embriagamos hoy con el medio digital, sin que podamos valorar por completo las consecuencias de esta embriaguez. Esta ceguera y la simultánea obnubilación constituyen la crisis actual" (Han, 2014).

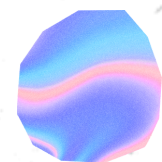
Es decir, la mano de obra devenida en tacto, da origen a un nuevo producto, el texto digitalizado, cuya reproducción se repite incesantemente en el enjambre digital. El valor se traslada del producto a su simulacro, colocando a este por encima de la realidad. La comunicación digital no solo asume forma de espectro, sino también de virus. Es infecciosa porque se produce inmediatamente en el plano emotivo o afectivo. Una información o un contenido, aunque sea con muy escasa significación, se difunde velozmente en la red como una epidemia o pandemia. Ningún otro medio es capaz de este contagio a manera de virus.



MARCO METODOLÓGICO



3.1 PROPUESTA METODOLÓGICA



3.2 PLAN DE ACTIVIDADES

3.1 PROPUESTA METODOLÓGICA

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Este proyecto se apoya metodológicamente en el enfoque de "Práctica artística como investigación", lo que significa que la producción artística (el proceso mediante el cual se reflexiona sobre la imagen para crear otras imágenes) no solo es parte fundamental del proceso de investigación sino que la obra resultante es tanto una aproximación de respuesta a la pregunta inicial como ella misma una forma de generar preguntas, propio de la prácticas artísticas. Para organizar la dinámica, me apoyaré en el ciclo de vida de los productos audiovisuales, siendo estas etapas las de: Pre-producción, Producción, Post-producción y Distribución.

3.2 PLAN DE ACTIVIDADES

PRE PRODUCCIÓN

AOE1.2.

Realizar una abundante indagación sobre mi cotidianidad y la de personas conocidas y no conocidas, en la red social Instagram, con respecto a la relación de ellas con la tecno-virtualidad y las impresiones que han supuesto estas dinámicas sobre su cotidianidad.

AOE1.2.

Crear las bases narrativas donde la realidad cotidiana se vea afectada y medida por las situaciones descritas anteriormente; incorporando el elemento del absurdo.

OE1

Identificar diversas dinámicas tecno-virtuales cotidianas - tanto propias como ajenas - exponenciadas en la coyuntura 2020-2021, que permitan la construcción de la base narrativa del proyecto.

AOE1.3

Escribir a partir de necesidades cinematográficas los microrrelatos seleccionados.

AOE1.4

. Definir una búsqueda auditiva y musical que permita componer una pieza original para el cortometraje.

AOE1.5

Elaborar un plan de rodaje según sea la técnica. Live action o animación manual o digital.

3.2 PLAN DE ACTIVIDADES

PRODUCCIÓN

AOE3.1

Editar, animar, montar y colorizar el material generado en la fase 2.

AOE3.2.

Considerar los espacios y medios que se llevarán a cabo para la proyección de los microrrelatos

OE3

Determinar el material grabado y recopilado en una secuencia de microrrelatos, utilizando principios de montaje, animación y colorización. .

AOE3.3

Crear una convocatoria para la presentación de los mismos

3.2 PLAN DE ACTIVIDADES

POST- PRODUCCIÓN

AOE3.1

Editar, animar, montar y colorizar el material generado en la fase 2.

AOE3.2.

Considerar los espacios y medios que se llevarán a cabo para la proyección de los microrrelatos

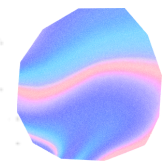
OE3

Determinar el material grabado y recopilado en una secuencia de microrrelatos, utilizando principios de montaje, animación y colorización. .

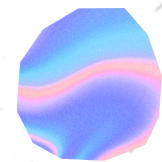
AOE3.3

Crear una convocatoria para la presentación de los mismos

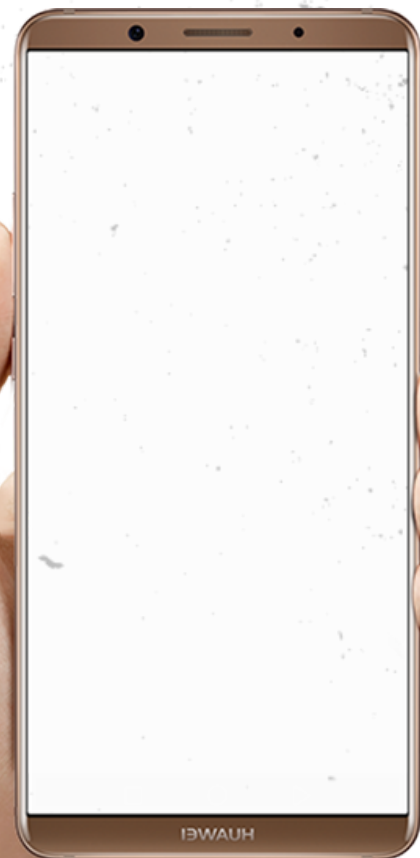
DESARROLLO Y RESULTADOS



4.1 BITÁCORA SEGÚN PLAN DE ACTIVIDADES.



4.2 REGISTRO DE OBRA



ETAPAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

4.1 BITÁCORA SEGÚN PLAN DE ACTIVIDADES.

PRE-PRODUCCIÓN

Pre producción, se trata del proceso más largo a la par de la post-producción ya que en este proceso se realiza el análisis de los factores, el planeamiento de las escenas y se reúne el equipo

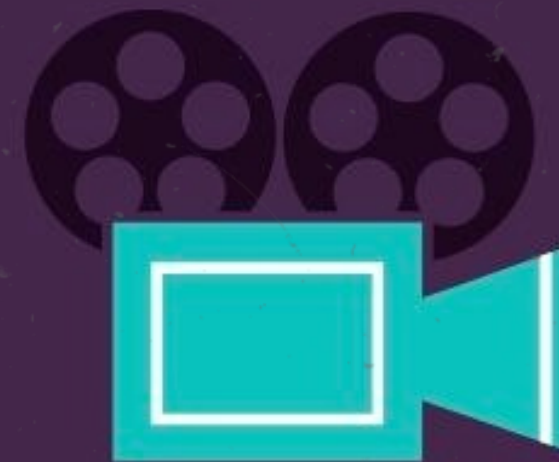


PRODUCCIÓN

Depende del caso, pero en la mayoría de los casos una producción requiere la creación de los insumos que se planearon en la pre producción, es decir, la creación de escenas.

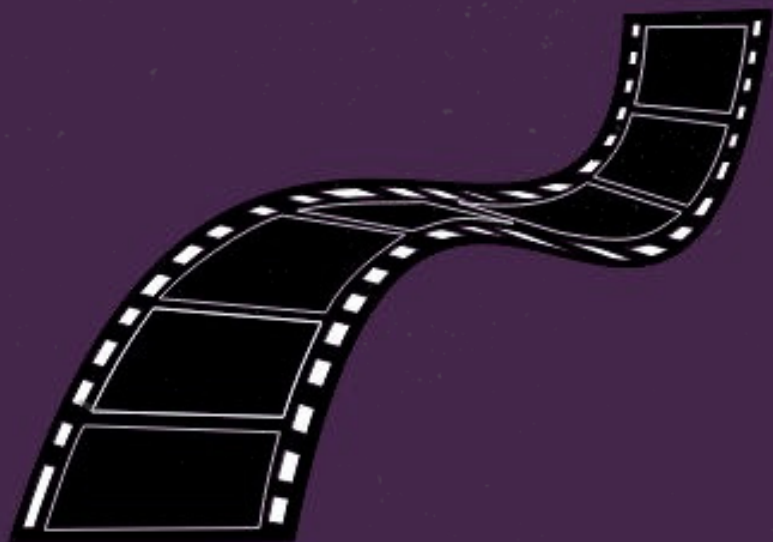
POST-PRODUCCIÓN

La postproducción requiere un gran trabajo y conocimiento de herramientas de montaje, animación, VFX, y colorización.



DISTRIBUCIÓN

Esta etapa es la última y se trata de la distribución del material por medio de festivales o bien en presentaciones diversas según sea el caso del proyecto.



PRE-PRODUCCIÓN

CONSTRUCCIÓN DE HISTORIAS

AOE1.1 Realizar una abundante indagación sobre mi cotidianidad y la de personas conocidas y no conocidas, por medio de conversaciones cotidianas, con respecto a la relación de ellas con la tecno-virtualidad y las impresiones que han supuesto estas dinámicas sobre su cotidianidad.

Se llevaron a cabo un conjunto de conversaciones de mi persona con pares que considero amistades y con familiares sobre temáticas relacionadas a la sobreexposición de la tecnología, que fueron grabadas en forma de audio con el celular.

No se les abordó de manera directa ni con aires de recolección de datos, en el sentido que las preguntas fueron planteadas como parte de una conversación en la reunión social o familiar donde tuvieron cabida, no fue ni en estilo entrevista ni ellos tenían el conocimiento que las preguntas fueron planteadas dentro de la conversación porque de sus respuestas obtendría los insumos necesarios para una investigación académica. Lo anterior para no tergiversar posibles ideas o sesgar opiniones.

Se les informó y pidió permiso únicamente para poner a grabar el celular porque de las conversaciones con mis amistades suelen salir ideas que me agrada escribir más adelante y a quienes aportaron ideas esenciales para el guión se les informó por aparte al terminar la reunión social.

De las reuniones sociales salieron varias ideas que conformaron en conjunto con las propias, las primeras sinopsis del guión. Ninguna idea de sinopsis está en bruto, es decir, todas las ideas de las sinopsis son conjugaciones y mezclas de las conversaciones y reflexiones personales.

Avenida 29

19 sep. 2021

36:21

Nueva grabación 13

17 sep. 2021

1:06:30

Red

13 sep. 2021

02:34

Canciones Vacías

30 ago. 2021

05:23

Habladorías

30 ago. 2021

07:44

Hablar sin pensar

7 ago. 2021

02:16

ESTILO VISUAL – NARRATIVO

AE01.2 Crear las bases narrativas donde la realidad cotidiana se vea afectada y medida por las situaciones descritas anteriormente; incorporando el elemento del absurdo.

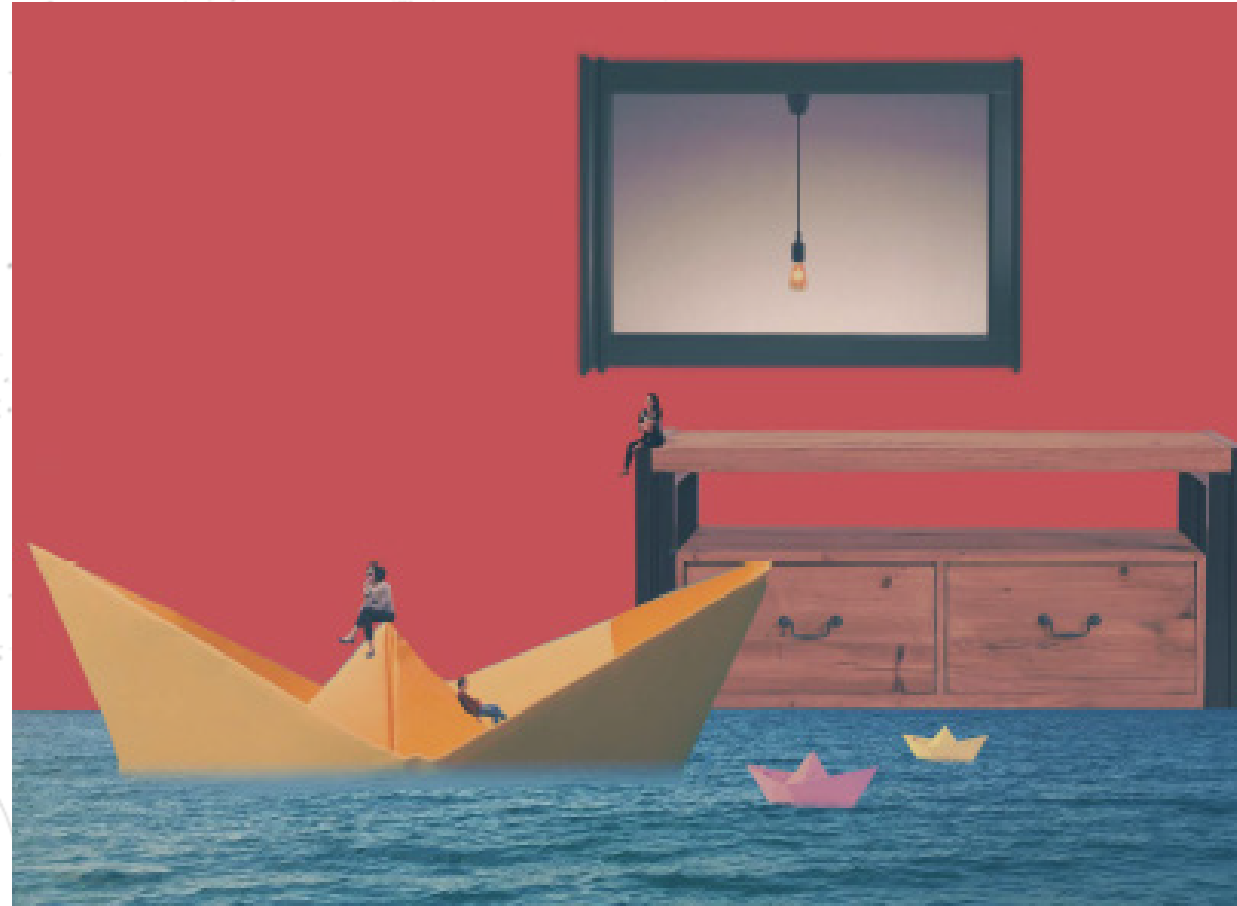
1.

Estilo collage full color, con animaciones y recortes tanto de video como de imágenes fijas que según se van desarrollando en su espacio cuentan retratan una micro narrativa en torno a la tecnovirtualidad. La idea inicial es que el mundo que les rodea es demasiado grande para su entendimiento. Los personajes son pequeños y sus aparatos les absorben, mientras el mundo a su alrededor continúa sub necesidad de contemplación humana.



2.

La narrativa tiene un tono existencialista y absurdo, dentro de un mundo de colores pasteles y cálidos, que busca crear lecturas alternativas de la realidad mediada por esta revolución tecnológica que, de manera casi omnipresente, media nuestra experiencia del mundo por medio de la virtualidad.



PRIMERAS SINOPSIS

1.

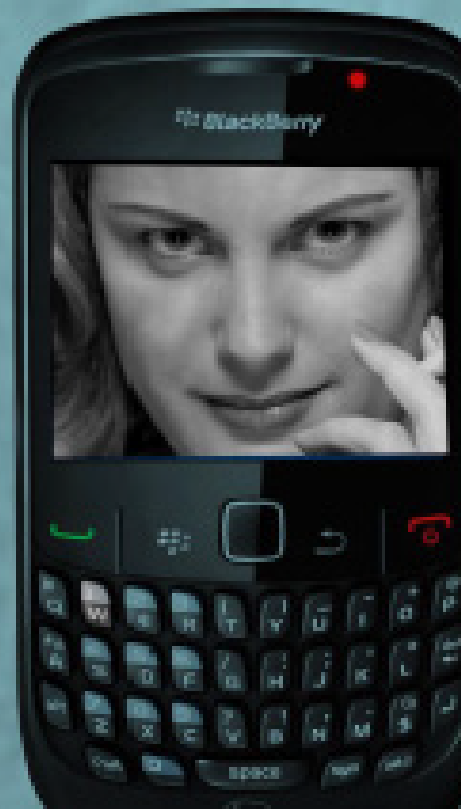
Ser único dentro de un montón de únicos. Una persona conoce a otras por medio de internet y mantienen una conversación virtual a través de sus celulares. Durante la conversación se dan cuenta que están lidiando consigo mismos, réplicas exactas de personalidades agradables que fueron adoptadas con el propósito de gustar y aparentar ser únicas dentro del vasto mundo del internet.

2.

Es el fin del mundo y una persona intenta buscar señal mientras todo a su alrededor se desploma, La persona está cegada por su pantalla. La otra persona desconocida que le acompaña, intenta hacerla entrar en razón los últimos minutos de su vida.

3.

Son miles los minutos que la mayoría de personas consumen al rededor del día en redes sociales, creyendo ser parte de un espectáculo público que en algún momento fue privado. Este microrelato cuenta la historia de 11 almas arrepentidas, que se dieron cuenta que pasaron más minutos de su vida frente a una pantalla



PRIMERAS SINOPSIS

4.

Un televisor pasa varias noticias relacionadas a la soledad y la depresión propiciada por la tecnología y los abusos de la misma en la población. Las personas observan de manera alienada el televisor. El televisor se apaga y comienza señal de estática, pero las personas continúan viendo la pantalla. Mientras tanto, una pareja de amigos habla sobre los sueños que tuvieron la noche anterior.

5.

Un par de maniqués mantienen una conversación sobre lo que quieren proyectar al mundo cuando se encuentran en una vitrina como las personas que observan. Se encuentran en una tienda de personalidades, y están decidiendo cuál personalidad llevarán. Mientras conversan los seres humanos son un objeto de mercadería a su alrededor.



PRIMER BORRADOR GUIÓN

ACTO I - ACEPTAR

HABLÓ EL TELEVISOR.

Un televisor pasa transmite noticias relacionadas a la soledad y la depresión propiciada por la tecnología y los abusos de la misma en la población.

Las personas observan de manera alienada el televisor. El televisor se apaga y comienza la señal de estática, pero las personas continúan viendo la pantalla. Mientras tanto, una pareja de amigos habla sobre los sueños que tuvieron la noche anterior,

A: Las noticias me recordaron un sueño

G: ¿Un sueño? Ya no recuerdo lo que era soñar, pero recuerdo el último sueño que tuve.

A: En mi sueño tenías una calificación social. La calificación social te la daban quienes te conocían y estabas en competencia directa con cualquiera que estableciera contacto con vos. Según la posición de la persona en tu vida la calificación valía más o menos. Por ejemplo, si tu jefe te calificaba valía más que si el taxista lo hacía. Quien mejor calificación tenía, accedía a más privilegios sociales, quienes peor calificación tenían eran excluidos.

G: Eso suena a la realidad.

A: Sí, pero lo interesante es que las personas excluidas estaban en paz. Solían verse conversando con el resto, establecieron relaciones entre ellos, fueron los únicos a los que vi reírse, transmitían alegría y serenidad.

G: Porque les dejó de importar si el resto los validaba.

A: Me acerqué a una de ellas y no podía oírme, le pregunté de qué se reía. Tomé un papel y escribí la pregunta. Me respondió con su mirada y un gesto que señaló a mi alrededor. Volví a ver. Estábamos en un escenario. Todos veían sus teléfonos, nadie se había dado cuenta de donde se encontraba. Comencé a gritar, hey! hey!, alguien sabe dónde estamos??. En eso comencé a recibir calificaciones bajas, por ruido, por estrés, por desconcertar, por molestias. Volví a ver al público. Tenían una expresión hostil, dura, y alienada, era el mismo rostro repetido una y otra vez, no se movían, ni expresaban, y me veían fijamente, la sensación era terrible, pero no podía despertar. Mientras el miedo crecía, las calificaciones en mi perfil iban bajando y bajando, el pánico se acrecentaba. Finalmente grité, mi voz no salió y me desperté. ...¿cómo fue tu último sueño?

G: Estaba encerrado en vitrinas y unos maniquíes me observaban. Yo era del tamaño de un juguete, ellos hablaban de felicidad pero yo me sentía miserable.

ACTO II - OLVIDAR

ROGAR AL TIEMPO

Son miles los minutos que la mayoría de personas consumen alrededor del día en redes sociales, creyendo ser parte de un espectáculo público que en algún momento fue privado.

Este micro relato cuenta la historia de algunas almas arrepentidas, que se dieron cuenta que pasaron más minutos de su vida frente a una pantalla que frente a otra persona.

MONÓLOGO:

Por la señal del santo reloj,
de nuestros minutos perdidos
líbranos oh tiempo, dios nuestro

En el nombre del tiempo, y del segundo, y del minuto perdido. Amén.

Oh padre y madre tiempo ayúdame a recuperarme de tanto desperdicio.
He pasado horas navegando en absurdidades asquerosas que han consumido mi vida de manera estrepitosa.

Ayúdame oh tiempo a que me alcance la vida para hacer lo que deseo.
Ayúdame y prometo quedarme fuera de las pantallas, observar como las arrugas de la frente se hacen solas.
Me perdí el cumpleaños de mi hija por documentarlo todo con fotos y selfies borrosas.

No tengo recuerdos, no me quedan si no los veo en mi teléfono. Olvidé cómo me hice la cicatriz del hombro.

Olvidé a quién amé porque no lo posteé en el muro.
Ayúdame que no quiero olvidar más oh tiempo, mi vida se ha sumergido entre algoritmos perfectos.

Qué hago para que me devolvás los segundos que desperdicié en pretextos, mirando la vida ajena que según yo era mejor que lo que viví hasta el momento.

No me acuerdo de la vida, no me acuerdo a qué sabía.
Me acuerdo cómo buscar fotografías en una infinita galería.
Oh tiempo devolveme mis recuerdos.

Oh vida que se me escapa entre los dedos.

Soy joven pero siento que ya no vuelo.

Me he quedado tumbado entre likes, comentarios y miles de seguidores sin consuelo

Una lucha tenaz he dado a estos aparatos.

Se han metido en mi mente y me han borrado la historia.

Ayúdame oh vida a devolverle algo de alegría al cuerpo, que se ha convertido en una colina de traqueos.

ACTO II - OLVIDAR

ROGAR AL TIEMPO

El cuello está constantemente mirando al suelo.
Se me ha olvidado también cómo se veía el cielo.
La vida transcurría en 15 segundos de video
Recordame oh tiempo el olor del deseo
He amado algo más que el anhelo de clavarme en los miedos ajenos.

Supuse horas mías, que estaba muerto en vida.
Supuse tiempo mío, que transcurrían entre el hoy y el infinito.
Pero te me vas y te olvido poco a poco.
Necesito un respiro, pero siento tus brazos de ahogo.
Ay dios tiempo dame un respiro. Ay dios tiempo, devolveme los segundos perdidos.
Devolveme la vida, devolveme heridas, devolveme una caja con preguntas vacías..



ACTO III - MORIR

SIN CONEXIÓN

Es el fin del mundo y una persona intenta buscar señal wifi mientras todo a su alrededor se desploma. La persona navega por internet, ve todo menos lo que hay detrás suyo, comienzan glitches y voces que no terminan se reproducen como eco y se convierten en pesadilla. La persona está cegada por su pantalla.

Navega entre cementerios, hospitales, muerte, dolor, comedia, y entra en un bucle de información. Voces se repiten y se repiten.

- Estás muerta
- Continúa scrolleando
- Me pertenecés
- Sos feliz
- Estás deprimida
- Luz azul
- Mirá hacia abajo
- No existís fuera de este aparato
- No existís
- No hay señal
- ¿Dónde hay señal?

Se va la señal y comienza a buscar señal desesperadamente.

- Amigos míos el mundo se nos acaba, tenemos al frente la desgracia. Comienza a bailar mientras sus amigos le observan y poco a poco se unen a su danza.

IMPROVISACIÓN JONATHAN ZOOM (PRINCIPAL)

IMPROVISACIÓN ANGIE ZOOM (PRINCIPAL)

IMPROVISACIÓN SOFÍA ZOOM

IMPROVISACIÓN NIKOLL ZOOM

IMPROVISACIÓN GUILLE RMO ZOOM

GUIÓN : FINAL DRAFT

AE01.3. Escribir a partir de necesidades cinematográficas los microrrelatos seleccionados.

(ACTO I: SIN SALIDA)

EXT. CAMPO/CELULAR/ DÍA

Una mujer influencer comienza a vender unos pantalones a sus seguidores de instagram desde una vitrina. La mujer está contenta y habla constantemente con sus seguidores, les trata bien, les resonde en "vivo" y menciona luchas políticas de manera light.

MUJER

Hola chiquillos, cómo están, espero que anden muy bien. Voy a esperar que más personas se conecten. Chiquis bueno el live de hoy es para contarles unas noticiotas. Chiquillos me compré ESTOS (énfasis)pantalones increíbles. Se los copré a mi amiga PRI. Pri es una mujer emprendedora y es una amiga que amo muchísimo, y vean qué hermosos pantalones. Para obtener unos iguales pueden perfectamente contactar a Pri y usar mi código de descuento, SOYFELIZ. Chiquillos y es que ustedes saben que a como Pri, hay muchas mujeres emprendedoras a las que admiro demasiado. Nostras coo mujeres tenemos que estar juntas, por lo del feminismo y esas cosas, entonces invito a que igual que Pri, todas esas mujeres que quieran enviarme sus productos, con todo el gusto yo los recibo y leos enseño, porque no hay nada más bonito que apoyarnos. Pero bueno chiquillos, ya que ya saben esto, me despido, les quiero mucho espero que todo sea muy hermoso e este día para ustedes, y pues nada, chao chao.

La mujer comienza a darse cuenta que las cámaras no se apagan. La musica comienza a sonar fuerte. Ella comienza a desesperarse. Se da cuenta que no puede salir por más que fuerza la vitrina. El espacio es pequeño. La luz es intensa. Comienza a llorar y frustrada pide que por favor paren, nadie hace nada. Abajo están sus espectadores, que no se mueven, y no hacen nada más por ella. Un like surge en la pantalla. SUCEDE GLITCH.

CONTINUED:

2.

MUJER

Sáquenme de aquí. Paren esto ya. Estamos grabando? PAREN YA MAE. PAREN YA. Por favor, paren, ya quiero salir, paren esto, paren esto. Paren por favor...

EXT.CIUDAD ONÍRICA. DÍA

Dolly In constante. Varias personas contestan llamadas, ven su computadora. Generan likes. Mientras al fondo hay otr televisor con estática. la cámara se acerca e ingresa al televisor. Entra a otro mundo.

EXT. CAMPO. DÍA

Una niña conectada al infinito por medio de cables que atraviesan su espalda se encuentra en un lugar gris que a su vez se encuentra en un paraís. La niña, que no tiene ojos no para de ver un teléfono. La cámara se acerca a ella y vemos globos que suben, juguetes olvidados y un televisor donde transcurre otra escena. La cámara atraviesa este televisor nuevamente.

EXT. DESIERTO. ATARDECER

Una fila enorme de personas esperan por subir a una cruz conformada por televisores . Quienes están en la cima miran sus teléfonos. Nadie se da cuenta de su entorno. Los televisores son huecos. Solo uno tiene algo sucediendo en su interior. Un hombre está parado sobre otro con estática. Está desnudo. Es el único que admira el paisaje. La cámara se acerca al televisor no hueco de la cruz. Entramos en codificaciones y algortmos del internet. SUCEDE UN GLITCH.

(ACTO II: NEGACIÓN)

EXT.DESIERTO ONÍRICO. BLUE HOUR

Son miles los minutos que la mayoría de personas consumen alrededor del día en redes sociales, creyendo ser parte de un espectáculo público que en algún momento fue privado.

La cámara hace dolly out desde un reloj hasta que se topa con la escena. Algunas almas arrepentidas, que se dieron cuenta que pasaron más minutos de su vida frente a una pantalla que frente a otra persona. UN HOMBRE se da cuenta de lo que ha desperdiciado y tras rogar se le vanta y le habla a la cámara. Hay tres personas en movimiento. El resto se mantiene estático.

(CONTINUED)

(CONTINUED)

HOMBRE

Por la señal del santo reloj,
de nuestros minutos perdidos
líbranos oh tiempo, dios nuestro

En el nombre del tiempo, y del
segundo, y del minuto perdido.
Amén.

Oh padre y madre tiempo ayúdame a
recuperarme de tanto desperdicio.
He pasado horas navegando en
absurdidades asquerosas que han
consumido mi vida de manera
estrepitosa.

Ayúdame oh tiempo a que me alcance
la vida para hacer lo que deseo.
Ayúdame y prometo quedarme fuera de
las pantallas, observar como las
arrugas de la frente se hacen
solas.
Me perdí el cumpleaños de mi hija
por documentarlo todo con fotos y
selfies borrosas.
No tengo recuerdos, no me quedan si
no los veo en mi teléfono. Olvidé
cómo me hice la cicatriz del
hombro.

Olvidé a quién amé porque no lo
posteé en el muro.
Ayúdame que no quiero olvidar más
oh tiempo, mi vida se ha sumergido
entre algoritmos perfectos.
Qué hago para que me devolvás los
segundos que desperdicié en
pretextos, mirando la vida ajena
que según yo era mejor que lo que
viví hasta el momento.
No me acuerdo de la vida, no me
acuerdo a qué sabía.
Me acuerdo cómo buscar fotografías
en una infinita galería.
Oh tiempo devolveme mis recuerdos.
Oh vida que se me escapa entre los
dedos.
Soy joven pero siento que ya no
vuelo.
Me he quedado tumbado entre likes,
comentarios y miles de seguidores
sin consuelo
Una lucha tenaz he dado a estos

(MORE)

(CONTINUED)

HOMBRE (cont'd)

aparatos.
Se han metido en mi mente y me han
borrado la historia.
Ayúdame oh vida a devolverle algo
de alegría al cuerpo, que se ha
convertido en una colina de
traqueos. El cuello está
constantemente mirando al suelo.
Se me ha olvidado también cómo se
veía el cielo.
La vida transcurría en 15 segundos
de video
Recordame oh tiempo el olor del
deseo
He amado algo más que el anhelo de
clavarme en los miedos ajenos.

Supuse horas mías, que estaba
muerto en vida.
Supuse tiempo mío, que transcurrían
entre el hoy y el infinito.
Pero te me vas y te olvido poco a
poco.
Necesito un respiro, pero siento
tus brazos de ahogo.
Ay dios tiempo dame un respiro. Ay
dios tiempo, devolveme los segundos
perdidos.
Devolveme la vida, devolveme
heridas, devolveme una caja con
preguntas vacías. SUCEDE GLITCH DE
ESTÁTICA.

Música comienza a sonar más fuerte.
(ACTO III: CONTACTO)

EXT. ESPACIO. NOCHE

Las personas observan de manera alienada el televisor. El
televisor se apaga y comienza la señal de estática, pero las
personas continúan viendo la pantalla. Mientras tanto, una
pareja de amigos habla sobre los sueños que tuvieron la
noche anterior,

A

Las noticias me recordaron un sueño

G

¿Un sueño? Ya no recuerdo lo que
era soñar, pero recuerdo el último
sueño que tuve.

(CONTINUED)

A

En mi sueño tenías una calificación social. La calificación social te la daban quienes te conocían y estabas en competencia directa con cualquiera que estableciera contacto con vos. Según la posición de la persona en tu vida la calificación valía más o menos. Por ejemplo, si tu jefe te calificaba valía más que si el taxista lo hacía. Quien mejor calificación tenía, accedía a más privilegios sociales, quienes peor calificación tenían eran excluidos.

G

Eso suena a la realidad.

A

Sí, pero lo interesante es que las personas excluidas estaban en paz. Solían verse conversando con el resto, establecieron relaciones entre ellos, fueron los únicos a los que vi reírse, transmitían alegría y serenidad.

G

Porque les dejó de importar si el resto los validaba.

A

Me acerqué a una de ellas y no podía oírme, le pregunté de qué se reía. Tomé un papel y escribí la pregunta. Me respondió con su mirada y un gesto que señaló a mi alrededor. Volví a ver. Estábamos en un escenario. Todos veían sus teléfonos, nadie se había dado cuenta de donde se encontraba. Comencé a gritar, hey! hey!, alguien sabe dónde estamos??. En eso comencé a recibir calificaciones bajas, por ruido, por estrés, por desconcertar, por molestias. Volví a ver al público. Tenían una expresión hostil, dura, y alienada, era el mismo rostro repetido una y otra vez, no se movían, ni expresaban, y me veían fijamente, la sensación era

(MORE)

(CONTINUED)

A (cont'd)

terrible, pero no podía despertar. Mientras el miedo crecía, las calificaciones en mi perfil iban bajando y bajando, el pánico se acrecentaba. Finalmente grité, mi voz no salió y me desperté. ...¿cómo fue tu último sueño?

G

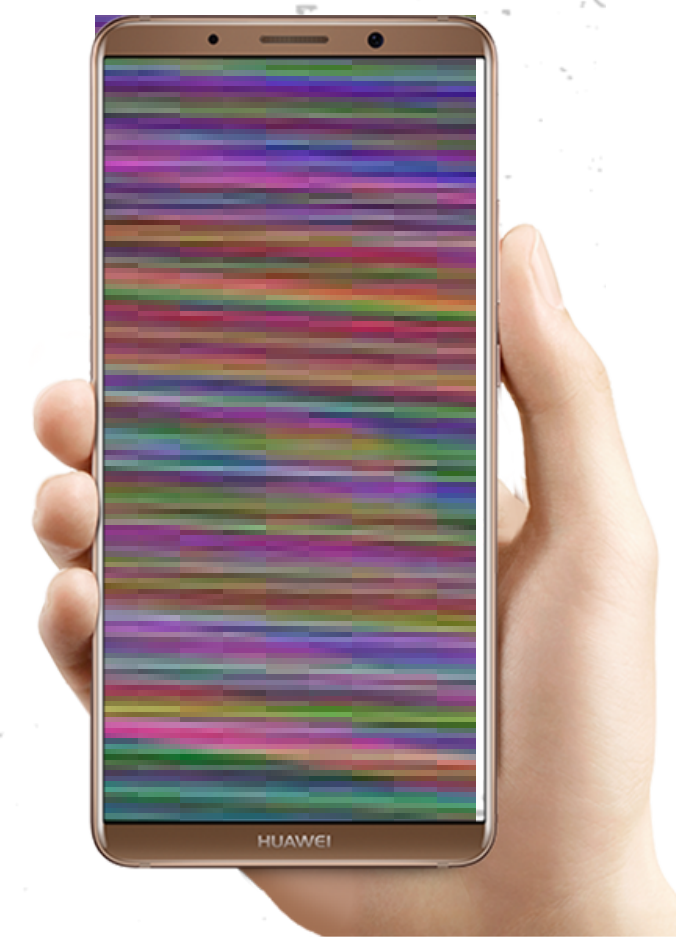
Estaba encerrado en vitrinas y unas personas me observaban. Yo era del tamaño de un juguete, ellos hablaban de felicidad pero yo me sentía miserable.

EXT/INT. MAR/CELULAR. DÍA

Una mujer pasa de estar encerrada en una pantalla a la pantalla de su vecino. Comienzan a mover su cerpo en conjunto de manera alienada sin entender que la conexión entre ambos se intensifica, pero cada vez la conexión de internet entre ellos se debilita más y más y más.

(IMPROVISACIÓN)

FIN



ANOTACIONES SOBRE EL GUIÓN.

El guión final fue el guión que se utilizó para el trabajo posterior en producción, no obstante una de las principales características de un guión es justamente la derivación de su palabra : guía.

Esto quiere decir que si bien el guión se asemeja casi en su totalidad al producto final, el proceso de postproducción y producción permite variar motivos, escenas e intenciones que no fueron contempladas en el proceso de escritura del guión.

Por otro lado al ser este un proceso experimental, se prioriza este factor sobre el apego inmediato al escrito final del guión. Es decir si durante el proceso experimental surgen nuevas ideas de narrativa, o bien elementos para añadir que son necesarios y aportan a la historia, o bien a la investigación, no se añadirán al guión pero sí al proceso de producción y post producción,.

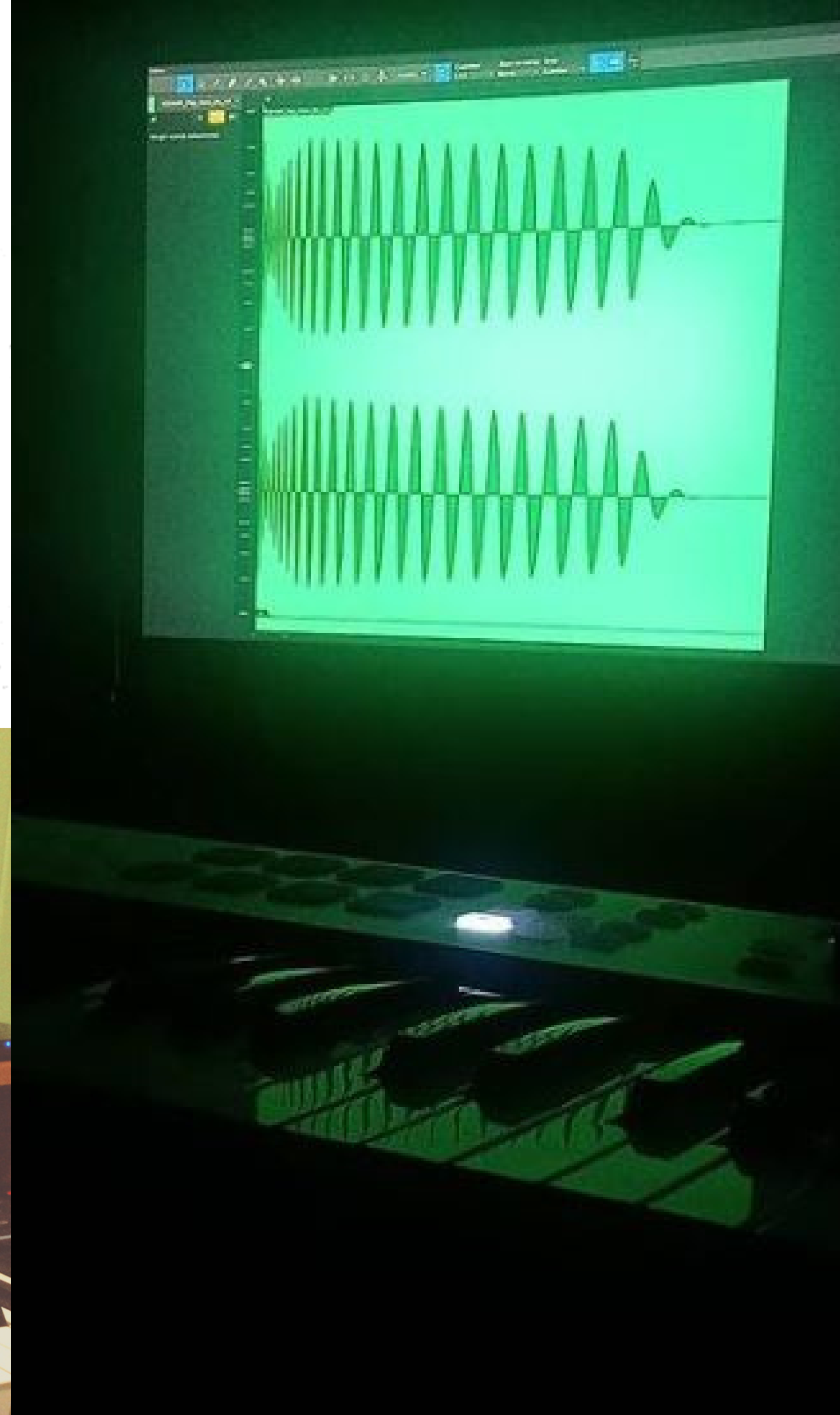


PREPRODUCCIÓN DE MÚSICA

AE01.4. Definir una búsqueda auditiva y musical que permita componer una pieza original para el cortometraje.

La pre producción musical se gestó entre el productor musical Alejandro Gutiérrez, y mi persona. Se trabaja con el programa Studio One, donde se hace la mezcla de instrumentos virtuales, análogos y electrónicos.

La música producida busca dar un ambiente de tensión, que mezcle sonidos naturales con sonidos electrónicos futuristas, que remita a la alienación tecnológica en todo un ciclo narrativo auditivo. Más adelante se trabajaría en un estudio.



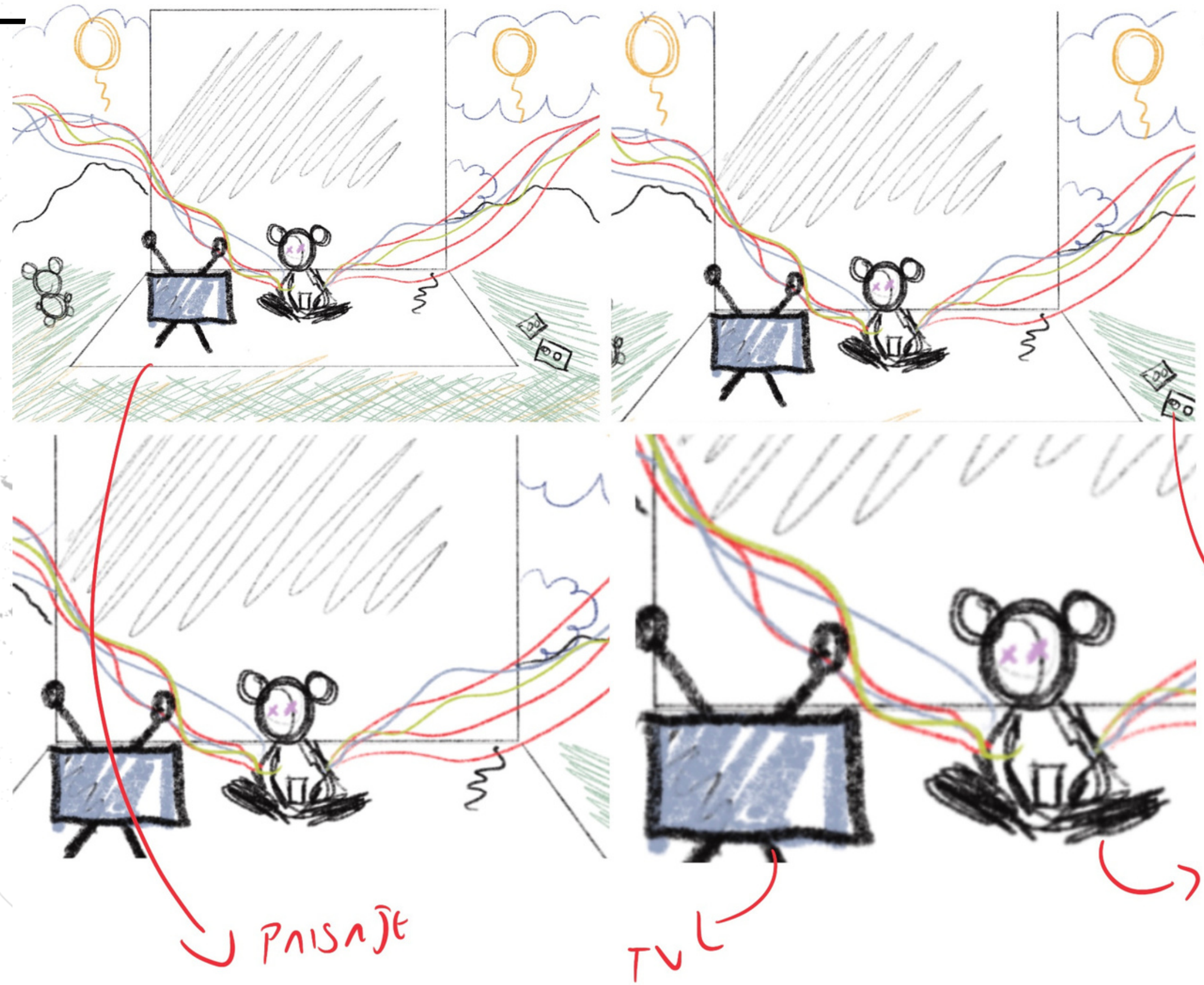
DEL GUIÓN AL BOCETO

En este caso no se presenta movimiento en la escena de los personajes, sin embargo se plantea el movimiento de la cámara. Por lo tanto se bocetea un dolly in, teniendo en cuenta los elementos y la perspectiva y relación de tamaño de uno con otro.

Los bocetos funcionan de storyboard para completar también con el timing de la pieza musical que sería construída para este instate del relato.

Además en este caso el dolly no será central por lo que deberá planificarse un movimiento de cámara poco brusco para pasar del centro al lado izquierdo del cuadro.

En este caso, el boceto corresponde al acto I escena de la niña sin ojos en un campo abierto.



- NIÑA SIN OJOS
- VE SU CELULAR
- LUZ CEGADORA
- PAISAJE QUE NO NOTA
- SEMADA EN ENTORNO 6 RS
- CABLES LA CONECTAN
- PORTAL TELEVISOR

JUBUCLES

NIÑA

PAISAJE

TV

DEL BOCETO AL COLLAGE

El collage de la derecha representa un primer acercamiento a la estética que se busca. Sin embargo, el paisaje se perfecciona una vez que se traslada de formato 3:4 a 16:9, haciendo el manorama mucho más amplio.

El primer acercamiento de collage corresponde a bocetos del segundo acto e ideas al rededor del microrrelato.

El material de este still en específico corresponde a una elaboración creada por medio de insumos de archivo encontrados en internet, de los cuáles hablaré más adelante en la fase de producción y post producción.



DEL COLLAGE AL ENSAYO

Los ensayos se llevaron a cabo los días 03 y 04 de Septiembre con las y los actores cuyos roles implicarían un trabajo más allá de acciones. Estos roles corresponden a Angélica Zamora, Jonathan Pereira, y Jose Pablo Rodríguez. Se adecuó una cochera en Zapote que fue convertida en estudio con pantalla verde para comenzar las grabaciones. El estudio se dejó montado hasta el día de las grabaciones. Se consiguieron luces de bajo presupuesto y prestadas para comenzar con los ensayos, luces que más tarde serían de buen uso para las grabaciones finales y la iluminación de Chroma Key.



PRODUCCIÓN

USO MATERIAL DE ARCHIVO

AE02.1. Utilizar imágenes de video y de fotografía de archivo, y resignificarlas según sea necesario en el plan de rodaje.

Se realiza la búsqueda de material de archivo que sea útil para el collage, y se comienzan a guardar en galerías tras seleccionarlos. Se usan las páginas Archive.org, Flickr, The Commons, Unsplash, así como otros materiales de libre uso que posibilitan no solo añadir imágenes creadas por mi persona si no resignificar las mismas dentro de un producto nuevo.



¡Bienvenido!





















La meta objetivo de The Commons es compartir los tesoros escondidos de los archivos de fotos públicas del mundo.

Ayuda a que las fotos que más disfrutes se puedan descubrir más fácilmente al agregar etiquetas y dejar comentarios. Tus contribuciones y conocimiento enriquecen más estas fotos*

Unas cuantas de nuestras instituciones participantes...



Top Collections at the Archive

 Cover Art Archive 1,569,144 ITEMS	 American Libraries 3,488,279 ITEMS	 Audio Books & Poetry 45,460 ITEMS	 The LibriVox Free Audioboo... 16,044 ITEMS	 Additional Collections 20,544,179 ITEMS
 Canadian Libraries 700,481 ITEMS	 Arts & Music 16,606 ITEMS	 Live Music Archive 239,945 ITEMS	 Electric Sheep 663 ITEMS	 APK Archive 78,282 ITEMS
 stream_only 30,260,301 ITEMS	 Movies 83,220 ITEMS	 Folksoundomy: A Library of Sound 827,787 ITEMS	 Non-English Audio 147,390 ITEMS	 University of Toronto -... 216,562 ITEMS
 The Phone Software Archive 106,404 ITEMS	 California Digital Library 193,834 ITEMS	 Spirituality & Religion 121,364 ITEMS	 United States Patent and... 446,033 ITEMS	 Community Spirituality and... 118,150 ITEMS

RODAJES

AE02.2. Grabar y fotografiar material nuevo, según sea necesario en el plan de rodaje

El rodaje se llevó a cabo los días 24 y 25 de Septiembre en la misma locación en Zapote donde se realizaron los ensayos. Fueron sesiones de 13 horas cada una donde se grabó más de 11 GB en material 4K en video con pantalla verde tanto para el collage animado como para el backup de acciones que podrían ser o no sustituidas por videos en vez de fotografía estáticas. Se consiguieron props, como muebles y vitrinas que serán parte de la historia y la grabación.

A continuación, fotografías relacionadas a las grabaciones presenciales.







INTERDISCIPLINARIEDAD Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

El rodaje de productos audiovisuales es complejo en su elaboración. Es indispensable contar con un equipo de personas que tengan conocimientos en áreas que se ignoran de parte del creador.

En el caso de este cortometraje en particular es necesario contar con personas que sepan manejar sonido directo, programas de producción musical, luces e iluminación de chroma key. Si bien, requeriría de este apoyo, mi persona se encargaría de cámara, manejo de imagen, edición, montaje, animación, dirección, y dirección de actores, así como por supuesto escritura del guión.

En el proceso del rodaje estar trabajando con los y las intérpretes en las direcciones a tomar, así como en el manejo y uso de cámara (en la parte de producción), es más que suficiente para una sola persona, por lo tanto requiero apoyo con la iluminación y el sonido directo.

Por otro lado el proceso arduo de post producción recae completamente en mi persona, y la necesidad del flujo de trabajo al contar con una pieza musical ya elaborada para ese proceso era sumamente necesario, por lo que se crea un trabajo colaborativo entre mi persona y el productor musical, donde apoyo en el proceso de montaje pero no en el proceso de post producción final de la música, es decir mezcla y masterización de la pieza.



CAPTURAS DE TEXTURAS, FOTOGRAFÍAS Y VIDEOS EXTRA



Se procedió a realizar una gira por lugares aledaños de mi vivienda para tomar fotografías de la naturaleza que más tarde se recortarán y serán parte de los collage, igualmente se toman fotografías de texturas presentes en la naturaleza, así como de amistades, colegas y familiares que serían personajes estáticos del cortometraje.

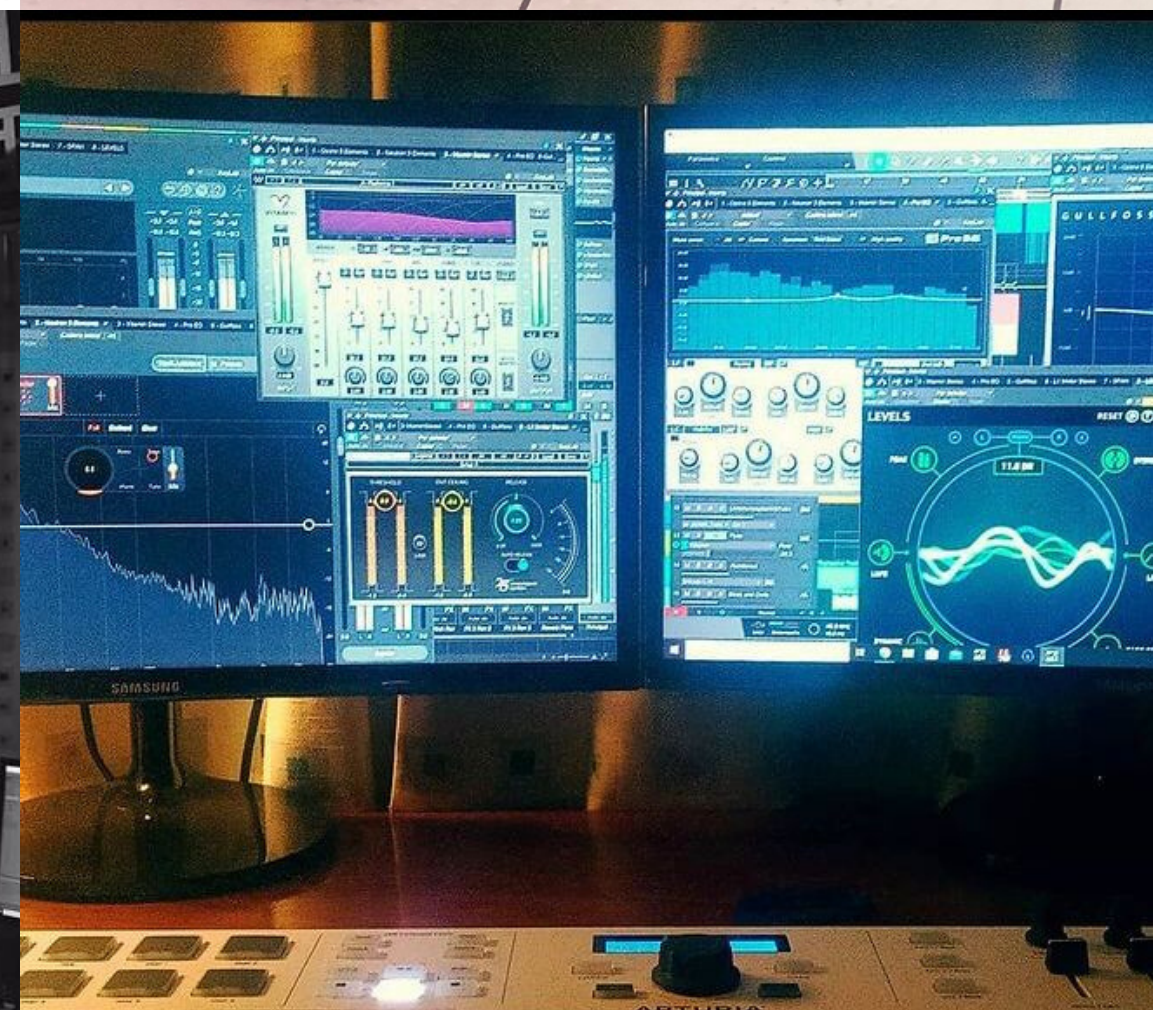
Se acudió a procesos de revelado digital y manual para editar las fotografías según la necesidad del relato donde serían colocados.

PRODUCCIÓN DE MÚSICA y AUDIO

AE02.3. Con base en la preproducción musical crear una pieza de 10 minutos con ayuda de un productor musical que funcione como base original para el cortometraje

La producción musical se gestó por el productor musical Alejandro Gutiérrez con el apoyo y dirección mi persona. Finalmente la pieza termina tomando un estilo de música psy-tecno trance, cuya base melódica interna al escucha en una sobra de misterio y una atmósfera electrónica. El proceso comienza por grabarse con elementos acústicos. Es decir, instrumentos, voces y sonidos análogos que serían renderizados y comprimidos por medio de plugins. Esto modificaria el sonido original de cada nstrumento. Seguldamente se trabajará en su mayor parte por instrumentos virtuales, sintetizadores y plug-ins especiales y propios de música generada por medio de VIS.

Por otra parte, el sonido directo en rodaje fue realizado por Priscilla Vargas, quien reguló los estándares del sonido durante las grabaciones.



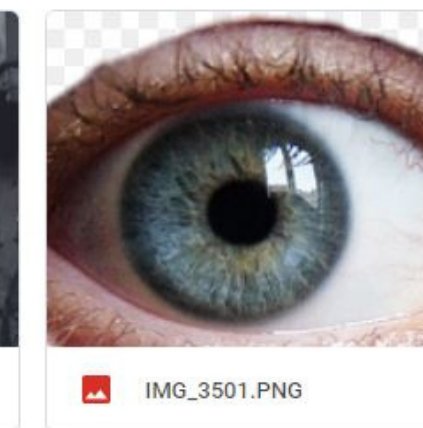
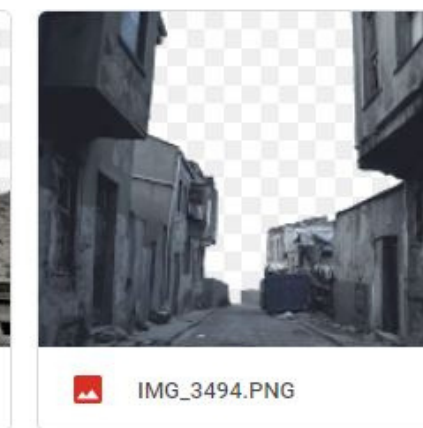
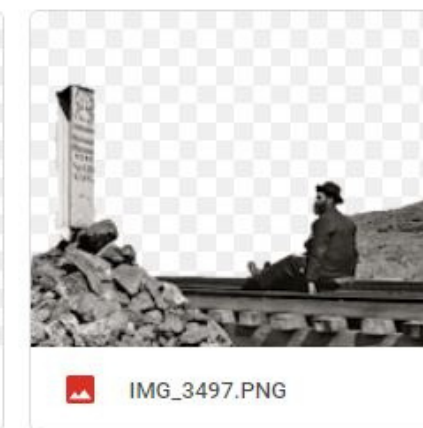
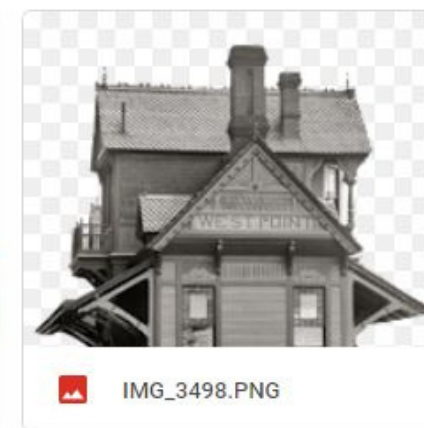
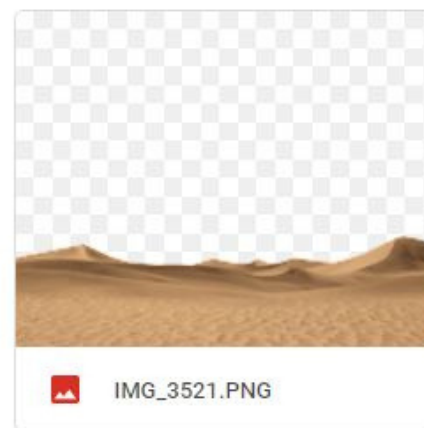
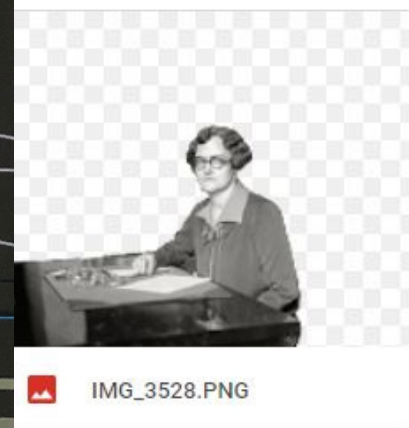
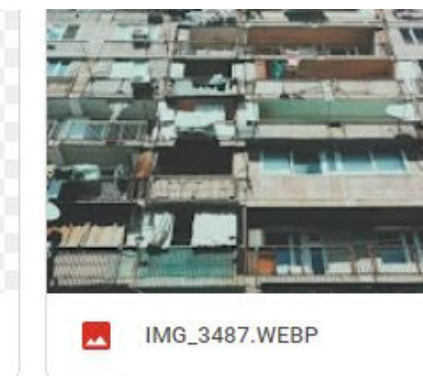
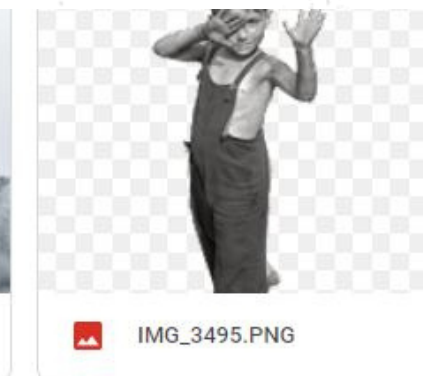
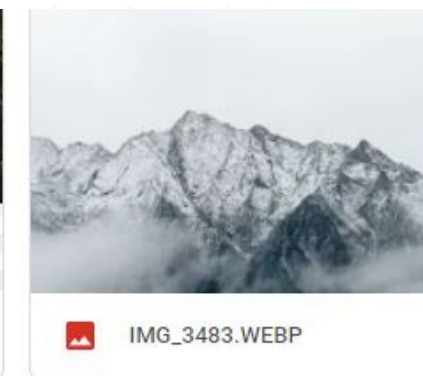
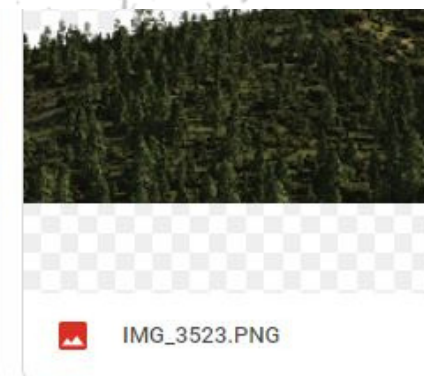
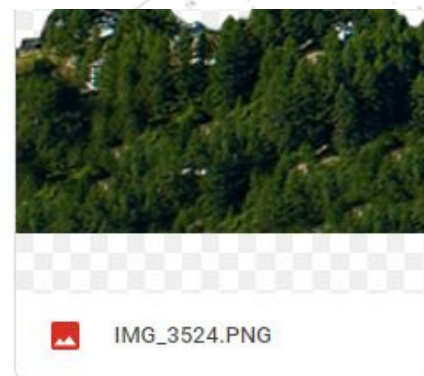
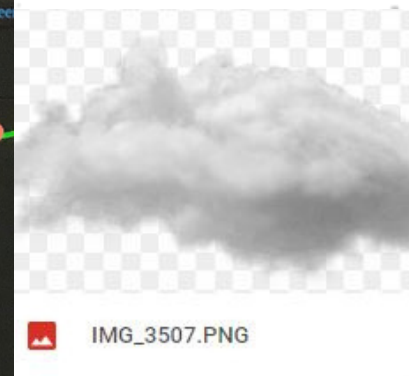
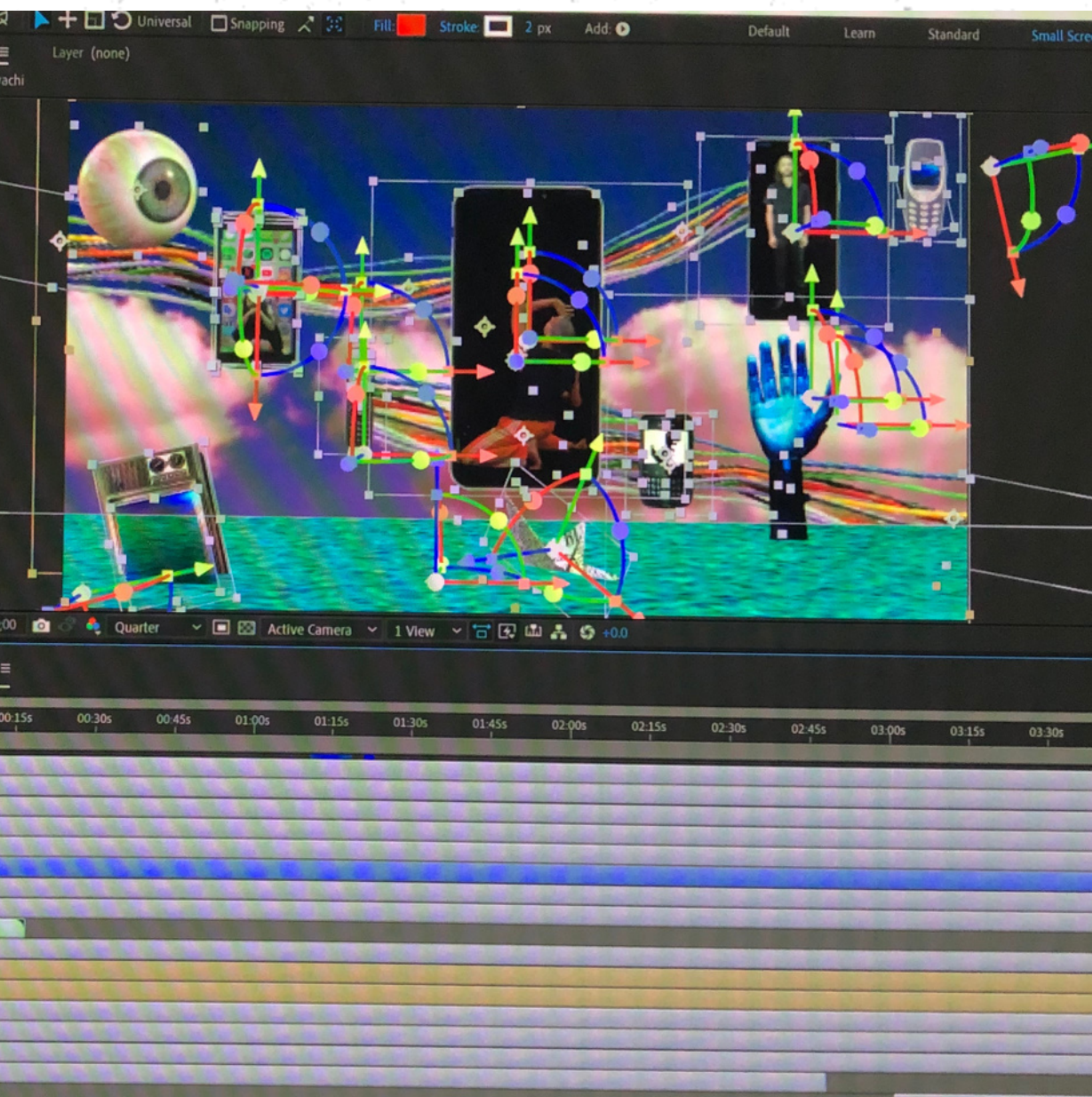
POST-PRODUCCIÓN

PRIMER PASO: RECORTAR

AE03.1. Editar, animar, montar y colorizar el material generado en la fase 2.

Una vez comprendo y reúno los materiales propios, originales, de archivo, fotografiados, de video y rodados, así como los intervenidos y apropiados. Comienzo con el proceso de post producción. La etapa inicial del montaje de las escenas y escenarios, de la conformación espacial de los personajes estáticos y no estáticos es el recorte.

El recorte que funciona como base fundamental del collage, que se apropia de imágenes y las resignifica en espacios alternos. Por lo tanto procedo a crear una biblioteca de los recortes sin fondo en formato PNG, que pasan por los softwares After Effects y Photoshop, así como Procreate, para un flujo de trabajo mejor y transformar los recortes en un conjunto y un collage.



SEGUNDO PASO: ESCENAS

Una vez finalizados los rodajes y recortado el material me dispongo a generar las escenas y los personajes, así como la disposición de los mismos. Se comienzan a generar como archivos JPEG, e imágenes fijas en formato PSD. Para más adelante renderizar y exportar al software After Effects para realizar las animaciones correspondientes.

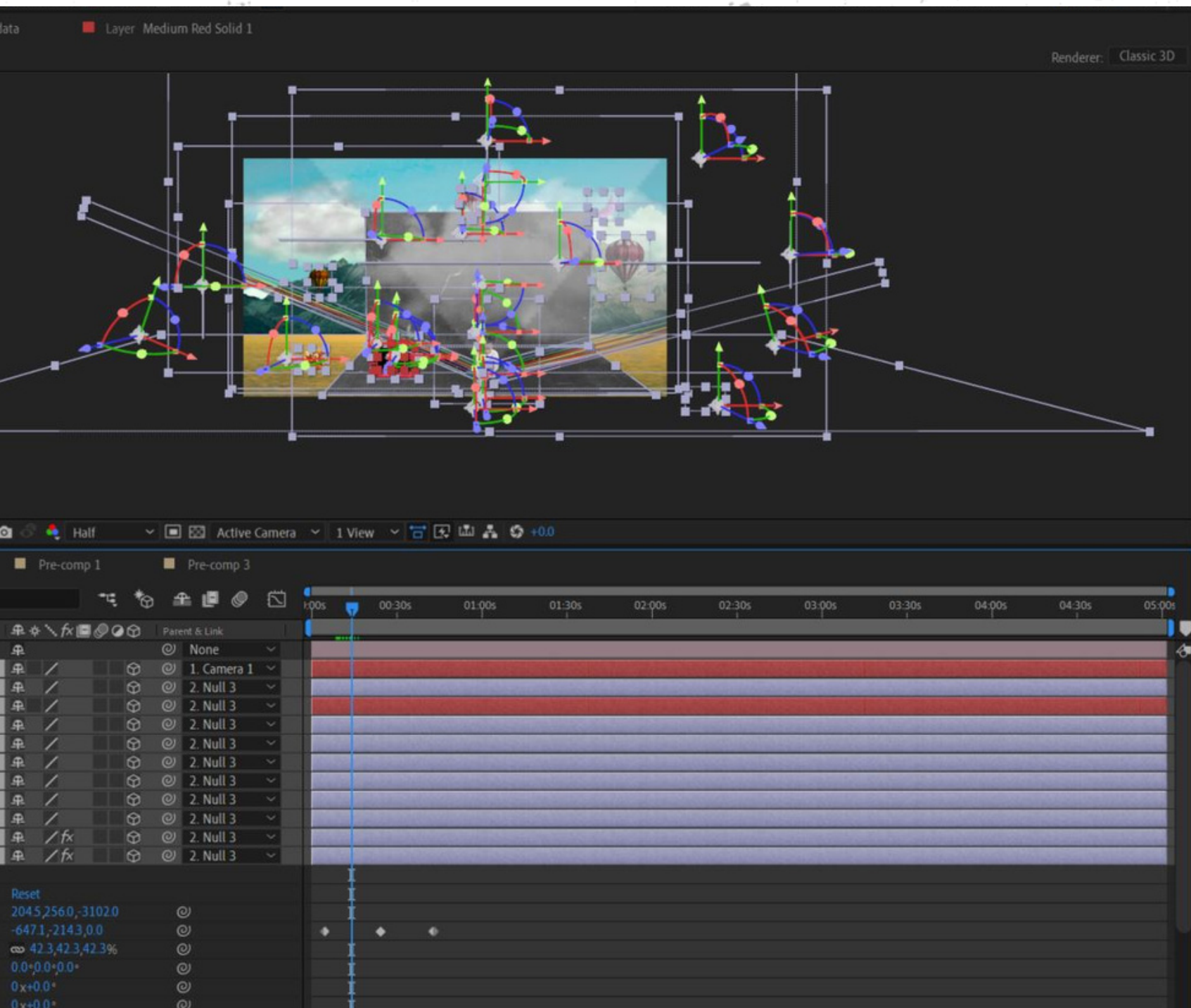
Los personajes de pantalla verde son colocados en After Effects y se editan, comprimen y eliminano el fondo en dicho software. Igualmente se animan elementos del paisaje, como en el caso de ejemplo mostrado, sería la lluvia.



TERCER PASO: ANIMAR

Para animar se hace uso del software After Effects. Se comienza por eliminar las pantallas verdes de aquellos elementos que van a presentar movimiento. Es necesario tener conocimientos y manejo de cámaras en 3D así como de las perspectivas que permiten el movimiento de los personajes y la cámara para que brinden un fondo tridimensional y no bidimensional como generalmente sucede en un collage o imagen.

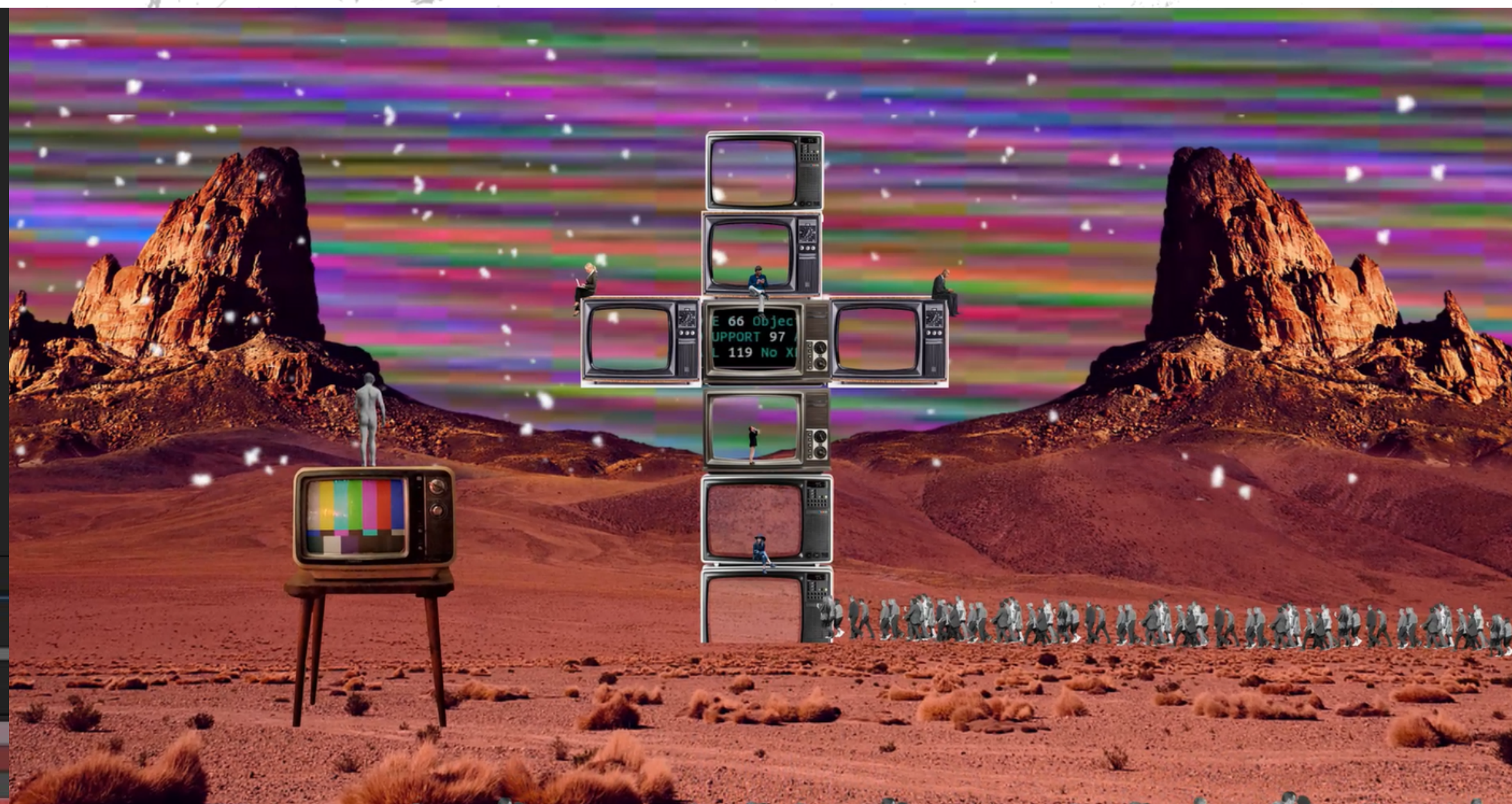
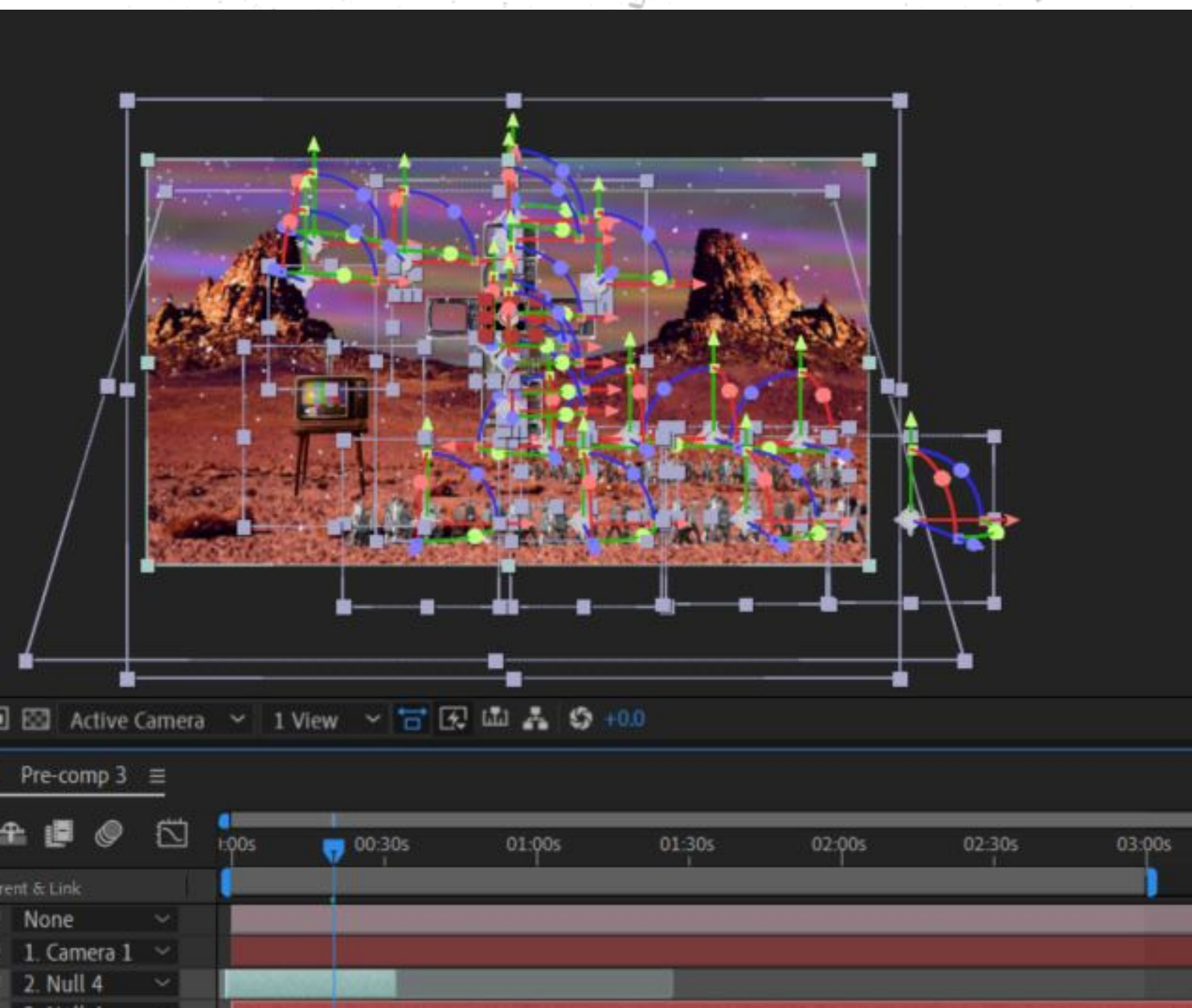
Al buscar que los elementos dialoguen con su espacio, como con la cámara en movimiento, se recurre a elementos del dibujo plástico para disponer las perspectivas de la manera más óptima.



TERCER PASO: ANIMAR

Con todo el material preparado, se comienza a montar escena a escena animada en After Effects. El programa permite un sistema de animación por capas. Además se agregarán texturas y retoques, antes del renderizando de cada una de las escenas que serán exportadas por aparte. Finalmente se aplicarán los efectos especiales, como lo serán en este caso, los copos de nieve, que se mantengan de manera constante durante el recorrido de la cámara por el espacio y el impregnado dentro del televisor.

Con esta escena en particular se crean los ambientes, se modifican a 3D. y se hace un loop o un atravesamiento de portales entre ellas. Es decir la cámara continua su paso atravesando una escea y otra.



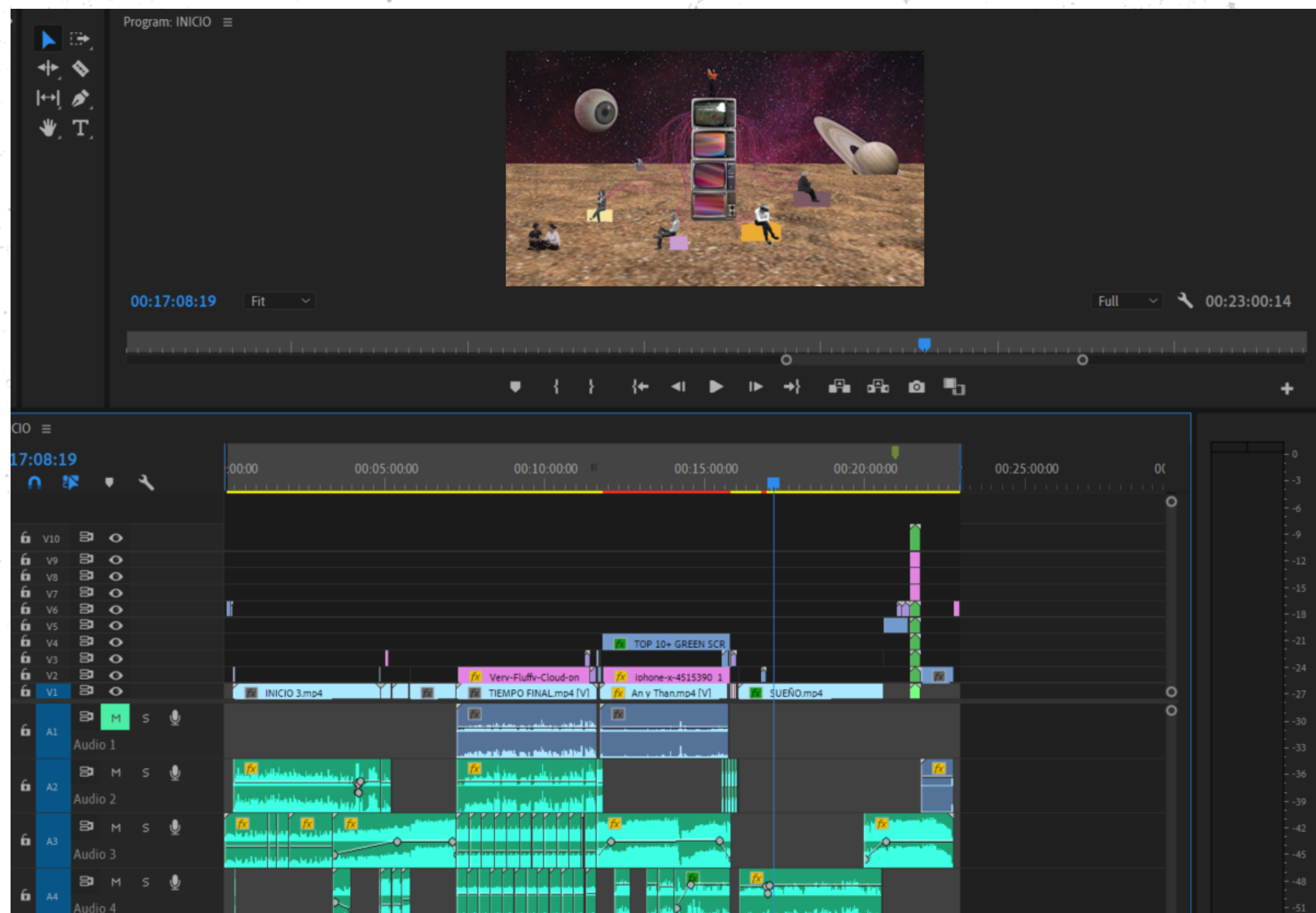
CUARTO PASO: MONTAJE

Una vez creadas todas las escenas se procede a la parte del montaje que daría vida al cortometraje. El montaje tanto de sonido, de escenas, de color y de videos de archivo, así como de efectos de estática, textos y créditos se lleva a cabo en el programa Premiere Pro de Adobe. Se comienza armando un esqueleto principal de lo que sería en este caso el cortometraje según el guión establecido. Sin embargo, según el flujo de trabajo se opta por la búsqueda de videos de archivo tanto propios como de la red para justificar más la narrativa.

Si bien el cortometraje está escrito por actos, no se hace explícito,. Además lo que inicialmente sería el final del tercer acto pasa a ser el inicio del acto III, que en este caso es la escena de improvisación de Angélica Zamora y Jonathan Pereira.

Al entender los cambios en el guión se procede a hacer una búsqueda de archivos personales para agregar a la historia escenas pequeñas que reitan al tema pero que sean como un escape del mundo onírico por pequeños segundos. Estos escapes son parte del glitch que conforma de inicio a fin el tránsito entre escenas. En algunos casos se agregan elementos al espacio que hacían falta para comunicar de mejor manera lo que acontece en la imagen.

Por otro lado el diseño de sonido se convierte en una mezcla de la pieza con crescendos y decrescendos, así como el sonido ambiente, el sonido directo de las voces de los participantes y el sonido de ciertos efectos sonoros que fueron grabados en foley o que fueron encontrados en librerías de audio.



QUINTO PASO: EVENTO

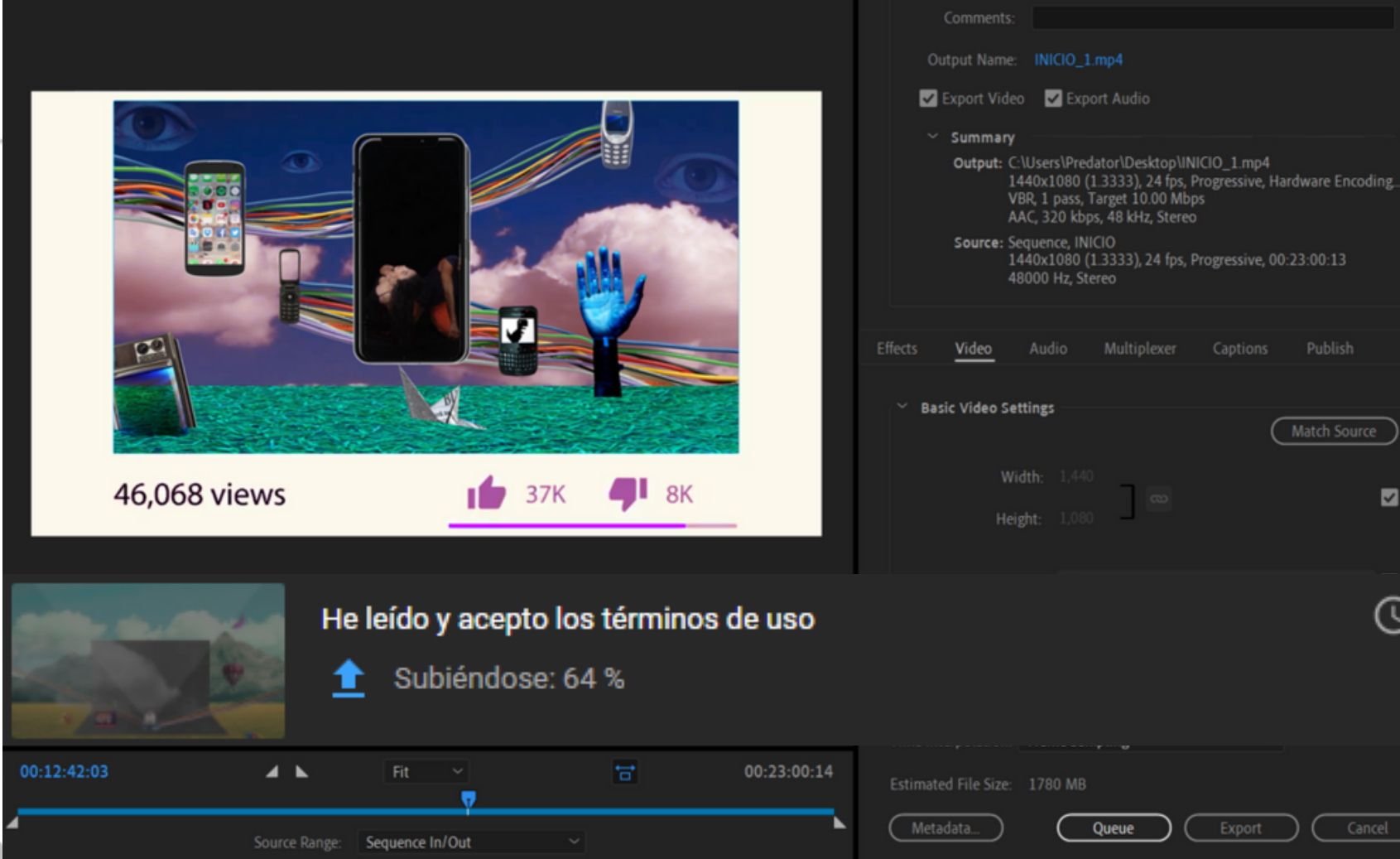
AE03.2. Considerar los espacios y medios que se llevarán a cabo para la proyección de los microrrelatos

El renderizado y exportación de un proyecto audiovisual requiere conocimientos de códecs necesarios para cada ocasión. En este caso se exportará el proyecto en 1080 x 920, HD con formato de calidad para promoción en Redes Sociales, y en el códec de exporte de H264, que se convertirá en MP4 para cualquier medio donde sea visualizado, pero principalmente para que pueda ser proyectado en una sala de cine.

La publicación virtual del cortometraje será en YouTube, con un link público para que quienes deseen ser parte del evento en torno a la exposición del cortometraje.

Se realizará un estreno del cortometraje en la Sala Gómez Miralles del Centro Nacional de Cine de Costa Rica. Se hará una pequeña charla introductoria donde se expondrá el material y los la investigación, así como experiencias, pensares, sentires conclusiones que esta mi brindó como artista. Seguidamente se expondrá el cortometraje que tendrá una duración de 23 minutos aproximadamente. Fialmente se realizará una charla en torno al cine experimental, el video arte y su ligamen con medios pictóricos.

Inicialmente la idea expositiva de los cortometrajes sería en la Sala Gómez Miralles del Centro de Cine de Costa Rica, sin embargo, hasta que no se levanten las resticciones sanitarias de la Universidad, la actividad se mantendrá de manera virtual. En caso de que se mantenga virtual se hará la misma actividad pero esta vez por medio de la plataforma ZOOM y con un link en YouTube que permita a las personas apreciar el cortometraje desde su dispositivos.



QUINTO PASO: EVENTO

AE03.3. Crear una convocatoria para la presentación de los mismos

Se creará una convocatoria una vez que la fecha esté programada para el uso de la sala Gómez Miralles del Centro de Cine o bien para el evento de manera virtual.

De esta forma se crea el afiche que se adjunta en esta página el cual servirá para invitar y convocar a las personas invitadas a la función: Académicos, equipo de trabajo, familiares y amistades.

De ser presencial, el aforo sería limitado. De ser virtual, podrán entrar quienes estén interesadas e interesados en el proyecto.

Siendo su estreno virtual o no, se buscará la proyección del cortometraje en festivales y centro de proyección cinematográfica.



REGISTRO DE OBRA

<https://youtu.be/XwYJREAsS-E>

Nota: este no es el corte final, ya que el corte final requiere de mezcla de sonido que será finalizada en Noviembre, sin embargo la línea narrativa, visual, de edición e incluso sonora, sí presentan su versión final.



CONSIDERACIONES FINALES

5.1 CONCLUSIONES

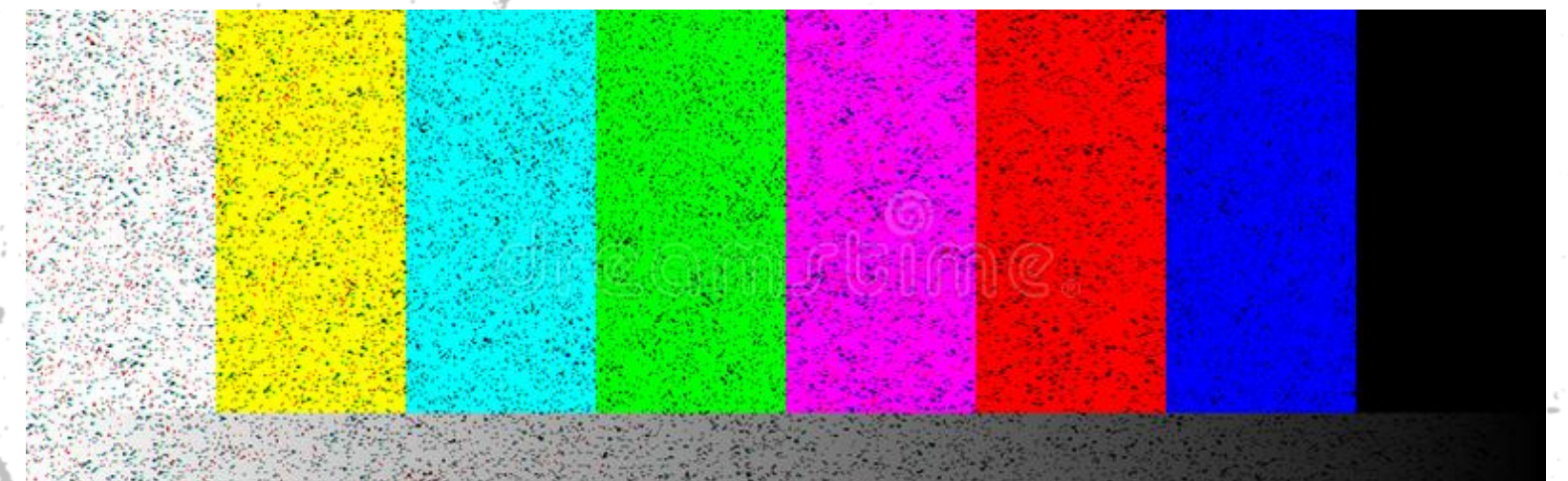
5.2 RECOMENDACIONES



5.1. CONCLUSIONES

La idea o el sentimiento personal y colectivo -recopilado dentro de este trabajo- de cuán similar es el mundo entero ahora, el sentimiento unificado de que cada cultura se está fusionando en una (aunque no sea así), es tan abrumador como atribuyente a las redes sociales y la sobreexposición tecnológica. Creo que la elaboración del cortometraje es meramente catártica, por lo que no creo que esté destinada a evangelizar a la gente sobre decisiones, emociones y relaciones personales de sus vidas con las redes infinitas del internet o la tecnología. La conciencia de que gran parte de nuestra subjetividad, así como nuestra objetividad, está interrelacionada con las tecnologías lleva a conclusiones de nivel teórico-filosófico que mucho más que afirmaciones se convierten en preguntas, posiblemente sin respuesta definida. Aunque bien recalco, no me adentré en la investigación para encontrar respuestas filosóficas, sino más bien para retratar reflejos que me aquejan y aquejan a pares y allegados de mi vida. Las connotaciones negativas, muchas veces apocalípticas, se convirtieron en el eje de análisis narrativo del trabajo frente a un mundo aparentemente inabordable. En el intento de comprender los nuevos escenarios que se configuran tras el advenimiento de nuevas tecnologías digitales, las relaciones entre humano-tecnología efectivamente considero que la mejor decisión en cuanto a la elección de narrativa fue la narrativa del absurdo. Puedo rescatar un consenso de hartazgo, alienación, asqueo, miedo y adicción tecnológica que les atraviesa al menos a las personas con las que conversé para la creación de historias, con las que sigo conversando (ya que el tema no muere con la finalización de este trabajo) y por supuesto a mi persona. Estos sentimientos se logran retratar por medio de la narrativa de las varias micro historias del cortometraje. Concluyo que ninguna tecnología determina, de manera lineal o bien, mecánicamente las formas de uso, consecuencias o desastres sociales que puedan provocar. Como menciona Chul Han (2014), la historia social de la tecnología demuestra que su inmersión en la sociedad se reserva siempre un importante cúmulo de sorpresas.

A nivel técnico, concluyo con un cumplimiento a cabalidad de los objetivos planteados. Entiendo que la técnica escogida y el estilo visual, narrativo propuestos fueron llevados a cabo y se ven reflejados en conjunto con la temática dentro del cortometraje. Me remito a preguntarme ¿en qué sentido una formación de pintura es la que permite una creación cinematográfica? y es así como termino por comprender que cuando se mezcla el cine con la pintura el resultado es satisfactorio, al menos para mi persona. Si hay conocimiento en torno al lenguaje pictórico y el audiovisual, que bien entiendo son lenguajes aparte, es posible una conjugación de ambos. Una de las conclusiones principales de este trabajo es que lo pictórico y lo cinematográfico no son técnicas excluyentes o conflictivas entre sí. Son técnicas y lenguajes que permiten creaciones conjuntas y fusiones artísticas, que toman parte de sus cuerpos para construir nuevos. La mezcla de ambos medios en este trabajo concluye en que las divisiones estrictas y formales entre técnicas artísticas se tornan cada vez más difusas. Los artistas avanzamos y nos interesamos en los medios sin necesidad de separaciones de por medio, utilizamos los conocimientos, así como las adquisiciones intelectuales y artísticas, para crear, sin necesidad de catalogar nuestro arte únicamente como "pintura", "cine", "fotografía", "escultura", etc. Eso pretende reflejar este trabajo, que mucho más allá de ser una inquietud filosófica y social, era también, una negación a la separación absoluta entre los lenguajes en los que me he desarrollado como artista.



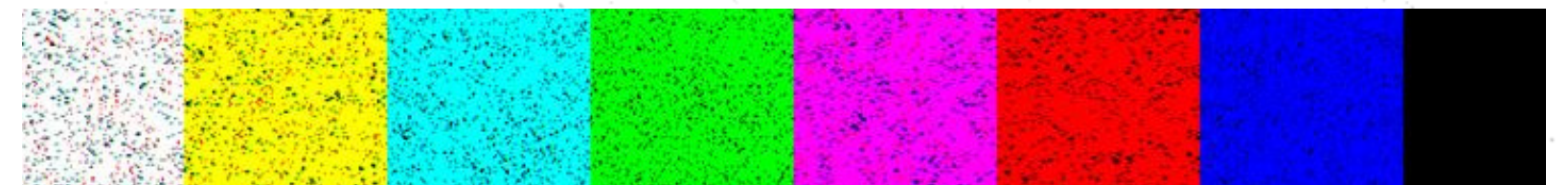
5.2. RECOMENDACIONES

Explorar la universidad permite relacionarse con profesionales fuera y dentro del ámbito académico, que a su vez son profesionales de áreas que en muchas ocasiones ignoramos la utilidad de estas para nuestra formación. La universidad permite además relacionarse no solo con estudiantes avanzados de la carrera de artes si no con estudiantes de áreas distintas de la universidad que permiten un amplio conocimiento de realidades, experiencias y disciplinas que en un futuro son de utilidad. A manera personal me permitió conocer a personas y perspectivas que serían de utilidad para la elaboración del trabajo. Recomiendo por tanto hacer uso de esa frase cliché que nos venden los políticos estudiantiles, pero que es tan cierta como estereotípica: "Vivir la U"

Por otro lado, realizar un trabajo final de graduación que implique conocimientos en el ámbito audiovisual, implica una serie de destrezas tecnológicas y empíricas, que no son comúnmente desarrolladas en la carrera. El abordaje técnico y conceptual de los temas y propuestas que establecen los y las estudiantes en la licenciatura depende de su formación desde los primeros años, sin embargo una gran parte de lo que los estudiantes presentan se complementa también con conocimientos empíricos que estos adquieren fuera de la carrera. Esto permite cuestionarse hasta qué punto la Escuela de Arte y Comunicación Visual está brindando durante estos 5 años, un conocimiento integral que permita al estudiante entender un poco de cada énfasis, así como conocimientos que respondan a la coyuntura digital y laboral del país, la realidad y evolución del arte contemporáneo del siglo XXI.

Considero además que es sumamente complejo desarrollar una temática y una estética propia en un solo año, si no hay bases de conocimiento sólidas en los estudiantes que no han tenido la oportunidad de desarrollar conocimientos que permitan la creación y construcción de un lenguaje propio que responda además a lo planteado a nivel teórico, como dentro de la misma. Creo que el conocimiento y la exploración con técnicas diversas, con el desarrollo de espacios de exposición, socialización y desarrollo de producción desde primer año es fundamental.

Encuentro pertinente la idea de partir de un modelo basado en los estudios visuales donde haya una exploración de los talleres usados por todos los estudiantes, en vez de solo por parte unos pocos que entraron en un determinado énfasis. Sin embargo no pienso en talleres tradicionales (pintura, escultura, cerámica, etc), pienso más bien en talleres integrales, que trabajen en armonía con conceptos que responden más a la evolución de las prácticas artísticas contemporáneas. Propondría más bien un taller 2D, donde se pueda explorar con pintura sobre soporte, collage, fotografía, grabado. Por otro lado un taller de 3D donde se explore la escultura, cerámica, diseño ambiental los textiles e incluso la instalación y montaje de piezas. Finalmente, un taller de nuevos medios o tecnología donde haya una experimentación con herramientas y softwares que permitan explorar con material audiovisual, videomapping, arte transmedia y multimedia, luz, etc.



BIBLIOGRAFÍA **y otras fuentes**

- Bergson, H.(2010) Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu, Buenos Aires, Argentina: Ed.Cactus.
- Deleuze, G. (1984). Imagen Tiempo, Imagen Movimiento. Barcelona: Paidós
- Estébanez D. (1999). Diccionario de términos literarios.Madrid: Alianza
- González, D. (2019). [Tesis doctoral]. Universidad Complutense. Madrid, España.
- Heacker, T. (1956). La joroba de Kierkegaard. Madrid: Ediciones Rialp
- Han, B.-C. (2014). En el enjambre. Barcelona: Herder.
- Mejía, D.(2013). Full Duplex [Tesis licenciatura]. Universidad Nacional,Heredia, Costa Rica.
- Morales, J. (2020). CONECTADO Y EN LÍNEA [Tesis licenciatura]. Universidad Nacional. Heredia, Costa Rica
- Prada, J. M. (2018). El ver y las imágenes en el tiempo de Internet. Editorial AKAL
- Rodríguez, F. (2017). Byung-Chul Han: Sobre la revolución digital. Revista Chilena Semiótica, 1(1), 81-98.
- Rosseti Ricapito, Laura . (2011). Videoarte : herencia histórica. Del cine experimental al arte total. 2021, de Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco Sitio web: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201029033351/Videoarte.pdf>
- Soriano, J (2017). La Imagen Movimiento en Gilles Deleuze. [Tesis licenciatura] Universidad de Santo Tomás, Bogotá, Colombia.
- Téllez. P (2016). LAS FORMAS DEL ABSURDO Y EL SINSENTIDO EN LA LITERATURA. Universidad Autónoma de Nuevo León (México) Recuperado el el día 28 de julio del año 2021, de: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:signa-2016-25-7390/PEREZ_TELLEZ.pdf
- Vallés, J. R. (2008). Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática. Madrid: Iberoamericana Vervuert.
- Valverde. A. (2000). Introducción al estudio del cuento literario en España desde la posguerra. Almería: La Isleta.
- Vélez P. (2006). Aproximaciones a la Ontología del Arte. 2020, Facultad de Artes, Universidad de Cuenca. Recuperado el día 13 de Octubre del año 2021, de: <http://cogprints.org/6422/1/aontoart.pdf>