



# Video Abstracción

Trabajo Final.

Licenciatura en Pintura.

Alumno: Pereyra, Lucas Martin.

Asesor: Gutnisky, Gabriel.

Facultad de Artes. U.N.C

Universidad Nacional de Córdoba

Facultad de Artes  
Dep. de Artes Visuales



Trabajo Final  
Licenciatura en Pintura

Video Abstracción

Autor: Pereyra, Lucas Martín  
Asesor de trabajo final: Prof. Gutnisky, Gabriel

Agosto del 2014.



A mi familia, profesores y asesor  
Gabriel Gutnisky.

# Índice

Abstracto.....	1
0. Introducción.....	2
1. Desarrollo	
1.1. Píxel.....	7
1.2. Tipos de montaje y construcción formal.....	9
1.3. La imagen.....	13
1.4. Ambiente desnaturalizado. ....	16
1.5. Conclusión. ....	18
2. Fotogramas.....	19
3. Bibliografía.....	29

## Abstracto

Los videos realizados están basados y ligados en cierto modo a una característica esencial del cine, la secuencia de imágenes, el desarrollo cambiante de escenarios, este es uno de los aspectos por el cual me interesó como referente el “cine absoluto”, un subgénero del cine experimental de los años 20 que posee este aspecto que lo diferencia, en general, de otros tipos de variantes del video arte que lo sucedieron, el ritmo cambiante de escenas que construyen algo que aparenta ser un relato, aunque esté formado por elementos abstractos o imágenes inconexas. El propio método de la exploración sobre la abstracción me ha llevado a construir múltiples “escenas” que se desarrollan y relacionan entre sí, un aspecto clave que se mantiene a lo largo de la experimentación.

## 0. Introducción

Este trabajo tiene su origen en un proceso de dibujos abstractos, hechos con tinta china, en los cuales me interesaba desarrollar una geometría irregular, un formalismo impreciso o impuro. Esos dibujos están basados en el tipo de imagen que se ve en bocetos de fuerte contraste y trazos rápidos, donde la imagen está realizada con siluetas, como por ejemplo en algunas ilustraciones de Maciej Kuciara (fig.1). En dicho proceso utilicé la repetición de módulos basados en formas simples, reiteración de líneas y formas genéricas. Es decir la construcción de formas y diseños llevados a cabo de forma irregular con la fluidez de la tinta, en algunos casos realizados de manera generativa hasta convertirlos en texturas (fig.3). En aquellos dibujos intenté a través de la imprecisión generar la idea de entornos o paisajes, formas genéricas que aparentan ser objetos, texturas o motivos (fig. 2 y 3).

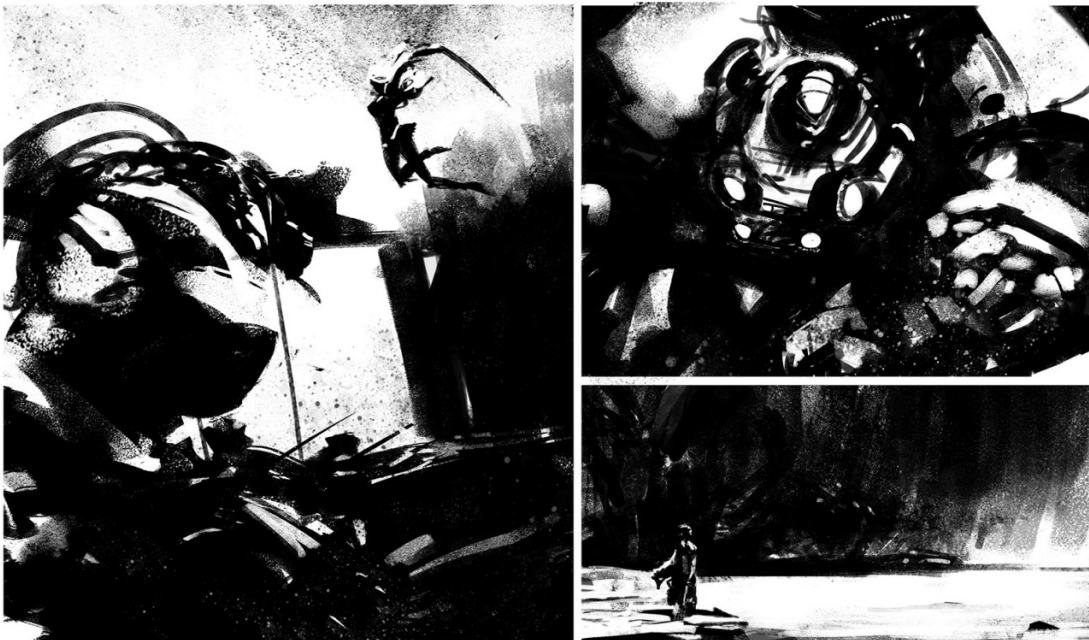


Fig. 1. Maciej Kuciara, *B-w sketches*, ilustración digital, 2010



Fig. 2. Sin título, tinta china sobre papel, 2012.

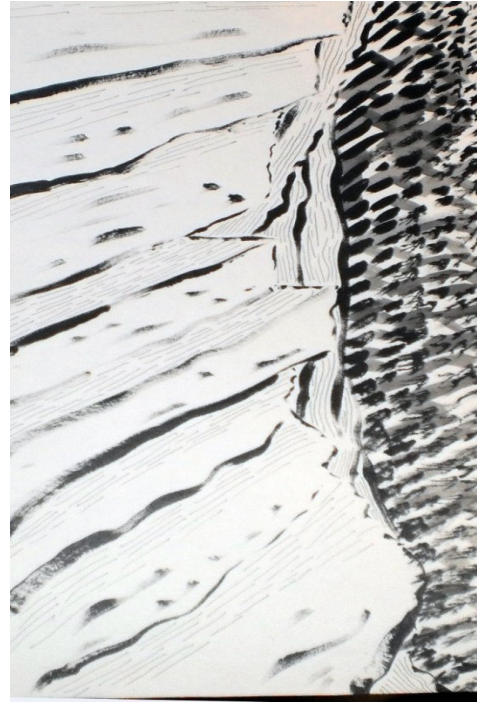


Fig. 3. Sin título, tinta china sobre papel, 2012.

A partir de estos trabajos surgió la necesidad de ampliar la exploración sobre la abstracción de distintas clases de imágenes, la relación de lo formal (abstracción geométrica) y las imágenes figurativas. Me interesa el proceso de desnaturalización formal que se produce en las imágenes figurativas degradadas (una abstracción que sugiere algo de referencialidad) y como se relaciona con la abstracción geométrica, a lo largo de un desarrollo temporal.

Los antecedentes y referentes que me interesaron para el desarrollo del trabajo provienen del “cine abstracto” o “absoluto” (fig. 4 y 5), un subgénero del cine experimental de los años 20 que surgió en Francia y Alemania, con exponentes como Walther Ruttmann, Hans Richter y Viking Eggeling. Estos artistas rechazaban la reproducción del mundo fenomenológico y el sentido narrativo del cine utilizando, en general, formas elementales (geométricas) y se enfocaban en el ritmo óptico de la abstracción en movimiento como una analógica a la música. A diferencia de estos artistas que adherían al estilo del cine “absoluto” alemán, en el cine “puro” francés se utilizaba cualquier elemento natural, animado o inanimado que luego era convertido o utilizado como un componente formal. Sin dejar de lado la abstracción geométrica, esto



último es algo que me interesa para el trabajo final, la experimentación con los dos tipos de abstracción. Por ejemplo, el film *Ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger (fig.6), en el cual se realiza una relación de lo abstracto y lo figurativo usando elementos de la realidad, imágenes de engranajes, maquinas y objetos sacados de sus contextos con planos cortos o puntos de vista no convencionales, intercaladas con otras imágenes más reconocibles, como rostros y partes del cuerpo humano.

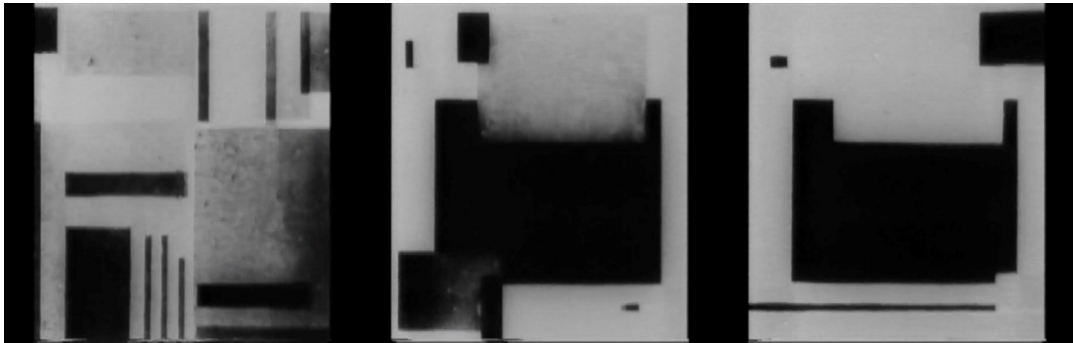


Fig. 4. Tres fotogramas del film de Hans Richter, *Rhythmus 23*, 1923.

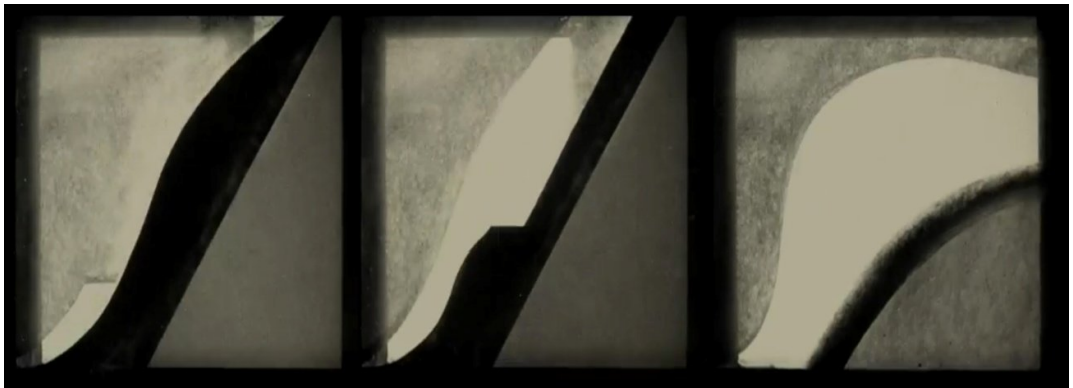


Fig.5. Tres fotogramas del film de Walther Ruttmann, *Opus 3*, 1924.



Fig.6. Tres fotogramas del film de Fernand Léger, *Ballet mécanique*, 1924.

Si bien existen muchas vertientes de la experimentación con el video como el cine experimental, video creación, el video arte con pioneros como Nam June Paik y Wolf Vostell, y todos tienen algunos puntos en común, decidí utilizar como referencia aquellos videos que se centran en la abstracción, ya sea geométrica o de imágenes icónicas. Además de los antecedentes y referentes mencionados tuve en cuenta a artistas contemporáneos como Takeshi Murata (*Pink dot*, 2007) y Feng Mengbo (*Not Too Late*, 2013) donde trabajan con la abstracción en formato de video. En el caso del video *Not Too Late* (Fig. 7) se da una transformación digital de la escritura china combinada con personajes 3d, el artista lo define como un video juego abstracto.



Fig. 7. Dos fotogramas de la obra de Feng Mengbo, *Not Too Late*. Video, 2013.

Volviendo al trabajo final, decidí realizar este trabajo por medio del soporte digital debido a su gran potencial para manipular imágenes y videos. Para el proceso utilicé todos los recursos posibles, imágenes, fotos, videos, modelos 3d, de diferentes medios, tradicionales o digitales, hechos por mí, apropiados y reciclados. Por medio de una serie de videos llevé a cabo una hibridación<sup>1</sup> de procesos y medios, explorando la combinación y relación de formas y técnicas. Los videos fueron construidos con diferentes criterios de organización, complejidad, relación y forma. Realicé una serie de videos individuales (lo que forma parte del desarrollo) y luego los combiné entre sí (el resultado final). Cada grupo de videos fue desarrollado de menor a mayor en lo que se refiere a la complejidad, teniendo en cuenta las formas, cantidad de elementos, su movimiento, la nitidez, transformación y deformación. En definitiva se trata de una experimentación enfocada en el tratamiento, forma y relación de las imágenes, para la cual se descartó el uso del sonido y el color.

La argumentación de la obra está dividida en cinco puntos principales. En el punto **1** se habla de la metodología general, recolección y preparación de las imágenes para el desarrollo de la exploración. En **2** se describen los diferentes tipos de montaje y la construcción formal de los videos. Después en **3** se desarrolla el tema de la imagen, aspectos que me interesan resaltar y lograr en los videos. Luego en **4** se aborda la presentación de la obra, la relación de los videos en una escala mayor para lograr una idea de “entorno” coordinado. Finalmente en el punto **5** se da cuenta de algunas reflexiones sobre el resultado de la experimentación.

---

<sup>1</sup> Hibridación: en este caso utilizo el término para hablar de la mezcla de distintas áreas de las artes visuales y medios, video, fotografía, dibujo, etc.

# 1. Píxel

Mi trabajo es un desarrollo experimental sobre la imagen. Está centrado en la creación, apropiación y abstracción de imágenes de diferentes medios, dibujos, fotos, videos, Internet, etc. Dicho proceso se desarrolló alrededor de la lectura y redefinición de esas imágenes. El primer paso fue el traslado al soporte digital de la información seleccionada que, de esta manera, se transforma en materia prima compuesta de un elemento común: el píxel<sup>2</sup>. Esta es la base común y fundamental, ya que el medio digital solo reconoce píxeles sin importar el origen de las imágenes, y por esto puede ser fácilmente manipulable. Es esta capacidad de capturar todo, una de las herramientas más potentes del medio digital, “*los creadores del cine digital trabajan con una realidad elástica*” (Manovich, 2013, s.p.).

En el siguiente paso (del desarrollo) se dividió el trabajo en dos partes, las formas más simples por un lado, (formas geométricas 2d y 3d, de poca complejidad) y por otro lado imágenes y videos de mayor complejidad los cuales tuvieron un tratamiento diferente. Mientras que con el primer grupo, al ser elementos más primitivos, me ocupé mas que nada de la relación y organización, con el segundo grupo, al ser más complejo, me concentré en la fragmentación y distorsión para reducirlos a figuras abstractas y manejarlas desde ese enfoque. Las nociones de divisibilidad contribuyen a configurar el concepto de alegoría<sup>3</sup> y de obra inorgánica<sup>4</sup> que está en relación con lo que Calabrese define como característica neo-barroca<sup>5</sup> del arte contemporáneo.

---

<sup>2</sup> Píxel: Es la menor unidad homogénea que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

<sup>3</sup> Concepto de W. Benjamin, entiendo que lo alegórico crea sentido al reunir fragmentos aislados.

<sup>4</sup> Concepto de P. Bürger, comprendo que la obra inorgánica esta realizada con signos vacíos, extraídos del contexto donde realizan su función.

<sup>5</sup> Concepto de O. Calabrese, entiendo que se trata de formas inestables, polidimensionales, en donde una imagen se desliza siempre sobre otra imagen.

En este caso, uno de los aspectos que me interesa es el detalle del fragmento, es decir un acercamiento desligado de la totalidad, una pérdida de la relación con su contexto original. En este sentido podría decirse que los elementos se transforman en sus propios sistemas, “*A diferencia del detalle, el fragmento –aún perteneciendo a un entero precedente- no contempla su presencia para ser definido, el entero está ausente.*”(Calabrese, 2005, p.89).

La elección de los componentes utilizados y puestos en relación tiene como objetivo esa incompletud, la parcialidad que promueve un desvío de sentido, entendido como una

*“practica dialéctica que acentúa la heterogeneidad de los elementos para provocar una colisión que da cuenta de una realidad marcada por antagonismos, el misterio pone énfasis sobre la afinidad de los heterogéneos”* (Ranciére, 2011, p.75).

Este desvío del sentido original es producido también por el vaciamiento de los signos al provenir de imágenes que son recortadas y cuya recarga se desarrolla a través de la alegoría.” *lo alegórico arranca un elemento a la totalidad de un contexto vital, lo aísla, lo despoja de su función, la alegoría es por tanto esencialmente un fragmento en contraste con el símbolo orgánico”* (Bürger, 1987, p.131).

Otro recurso que empleo para lograr una imagen sin “*orden integral*”<sup>6</sup>, (en Ehmer, 1977, p.30), es disminuir la definición de las imágenes con distintos filtros (efectos de programas) y en distintos grados. De esta manera también hay imágenes que mantienen cierta integridad en su forma pero disminuida en su contenido, lo que representa está más o menos velado por un filtro.

---

<sup>6</sup> Concepto de H.D. Junker para referirse a una imagen que no tiene una totalidad estructural, que los componentes no se ordenan mutuamente.

## 2. Tipos de montaje y construcción formal

El montaje digital trabajado por capas permite mezclar los 3 tipos de montajes, el del cine (disimulado por la secuencia de imágenes que generan ilusión de movimiento), el del fotomontaje (imagen construida ocultando su artificio) y el montaje del collage, (es decir como artificio evidente), de esta forma el medio digital puede combinar momentos en los que hay video y éste se refiere a la realidad y momentos en los que hay imágenes estáticas o animadas que son elementos autónomos, imágenes concretas<sup>7</sup>. Me interesa esta posibilidad del medio digital, esta flexibilidad, donde la computadora puede capturar distintas clases de imágenes y formatos, de distintos contextos y unificarlos como simples píxeles que pueden ser modificados por igual. Al realizar estos “collages en movimiento” se elimina el carácter de totalidad de las imágenes originales, su sentido y su referencia a la realidad, dice Benjamin *“el objeto es totalmente incapaz de irradiar sentido ni significado, y como resultado le corresponde el que le concede la alegoría”* (citado en Bürger,1987, p.131), sin embargo, en algunos casos cuando incorporo fragmentos de video (videos de filmación capturados) estos mantienen cierta relación con la realidad que representan, aunque esté debilitado su sentido por la propia degradación a la que los someto, por estar “filtrados”<sup>8</sup> y la flexibilidad de los datos. En ese sentido cabe citar las palabras de Manovich (2013) cuando dice que: *“la mutabilidad de los datos digitales debilita el valor de las grabaciones fílmicas como documento de la realidad”*. (s.p.)

Para la exploración de diferentes maneras de abstracción de la imagen y sus relaciones con otras imágenes me concentré en las formas de montaje antes mencionadas: la yuxtaposición de fragmentos (collage), la animación (mutabilidad continua de imágenes fundidas), y la integración total de la imagen fluida (montaje disfrazado) como en el video. La tecnología digital permite manipular las 3 formas de montaje, esa relación de contextos y formas de desarrollo es un aspecto importante en los videos, las distintas maneras de combinar los montajes.

---

<sup>7</sup> Me refiero a una imagen que no representa algo, que es en sí misma.

<sup>8</sup> Imagen o video filtrado, me refiero a que ha sido modificado digitalmente.

Un aspecto clave de la construcción de los videos es la formación por capas, o sea que las imágenes y videos pueden estar en diferentes planos, uno atrás del otro, éstas pueden ser trabajadas por separado, moverlas de posición, llevar un elemento del fondo hacia el frente o viceversa y pueden ser fusionadas. Hay un espacio o profundidad virtual entre los elementos, donde una figura puede pasar por delante o por detrás de otra. En el proceso hay una cantidad de métodos establecidos, que son inevitables: seleccionar, cortar, pegar, escalar y rotar, entre otras. Está establecido por diferentes programas de diseño y editores de video el trabajo por capas. En este sentido mantuve, en general, una visión frontal desde la cual se desarrollan los videos hasta el final, un único punto de vista frontal sin movimiento.

La cámara, virtual en este caso, está ubicada de forma frontal ante la escena, y fija para mantener una distancia, los componentes de la obra se transforman de manera continua en la cual no hay una inmersión del espectador, en el sentido que Arlindo Machado (2009) explica, *“el modo singular en el que el sujeto entra o se zambulle dentro de las imágenes y sonidos virtuales generados por el ordenador”* (p.147). Es lo que explica Déotte (2013) al hablar de la diferencia del video y el cine.

*“Al contrario de la proyección fantasmática y de la identificación con actores, valores, y normas del cine (...) en el video, el espectador, incluso frente al monitor, permanecerá en el exterior del dispositivo, como en el caso de la perspectiva”* (p. 331).

La acción en cada video se desarrolla, en la mayoría de los casos, dentro de un mismo plano, hay combinación y montaje de los elementos pero no de cámara, es decir que casi no hay cambios en el punto de vista.

La forma de construcción, lo formal, toma mayor importancia en la obra, ya que el sentido no es estable, explica Adorno *“la negación de la síntesis es el principio de creación”* (citado en Bürger, 1987, p143). Las conexiones que se dan en la obra producen sentidos difusos, lo que sería como un ambiente extraño que se resiste a ser capturado conscientemente o, en otras palabras, la creación de una naturaleza artificial y autónoma. Como explica Thiebaut, hay una *“acentuación de la importancia de la materialidad del texto frente a la inmaterialidad de las intenciones de significación”* (en Brea, 2007, p.89).

La experimentación sobre la hibridación de las imágenes, medios y montajes se llevó a cabo a través de la yuxtaposición, superposición o fusión de formas geométricas y fragmentos de imágenes. Algunos elementos fusionados se transforman lentamente, con una distorsión gradual, mientras otros se mantienen sin modificaciones y se relacionan en forma yuxtapuesta o superpuesta. Aunque hay un movimiento constante, no se trata de una metamorfosis permanente de un todo unificado, como en el caso del video *Pink dot* de Takeshi Murata (fig. 8.) donde casi no hay división de elementos y de principio a fin todo está homogeneizado y mutando a un ritmo lento.



Fig. 8. Fotograma de la obra de Takeshi Murata, *Pink dot*. Video, 2007.

En mi obra, los diferentes elementos tienen su propio comportamiento independiente, las figuras más simples tienen un determinado movimiento, transformación y forma de relación con otros elementos, y los más complejos se desarrollan de manera aislada, en otro plano. En la construcción formal empleo diferentes criterios, hay videos con figuras más primitivas, formas geométricas, líneas y puntos. Otros, donde las imágenes se transforman y combinan de una manera más compleja, (variaciones en la textura, forma, superposición de transparencias y efectos en los componentes), por último, videos donde se combinan los dos criterios anteriores. El sentido es explorar la relación de formas que las distintas imágenes configuran entre sí. Se crea una distorsión de la imagen, por medio de técnicas como, desenfoque, cambios de contraste, transformación, fusión de imágenes y diferentes efectos para disminuir en distintos niveles su referencia a la realidad. De esta manera utilicé el resultado para la organización de un diseño



formal. En los videos está descartado el uso del color y el sonido, esta limitación se debe a la idea de reducción de los elementos para enfocarme en la forma y textura, además me permitió formar un contexto general más o menos homogéneo, un aspecto que me interesa para la presentación final del trabajo.

El trabajo, como ya señalé, fue desarrollado en dos grandes grupos, y finalmente presentado como la combinación de estos. Formas geométricas, regulares e irregulares (fig. 9 y 10), y por otro lado imágenes y videos figurativos, filtrados (modificadas digitalmente), (fig. 11 y 12).

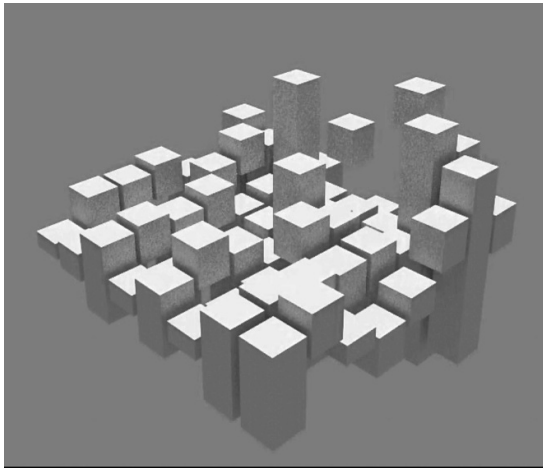


Fig.9.Geometría regular. (Fotograma, Video 3d).

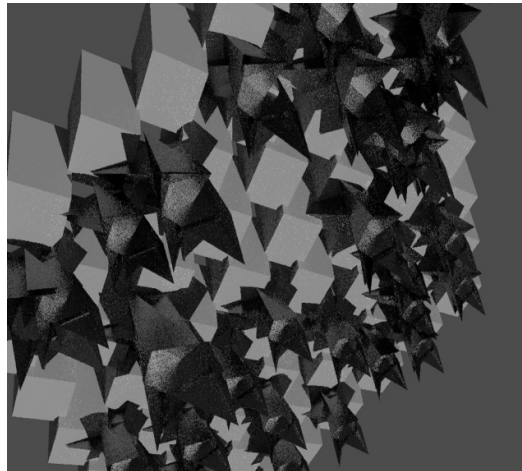


Fig. 10. Geometría irregular. (Fotograma, Video 3d).



Fig.11. Fotograma del video, (acercamiento de una máquina excavadora).



Fig.12. Resultado de la edición del video, (acercamiento de una máquina excavadora).

### 3. La imagen

“Al agitar en la noche, sombras que el viento llevo”

(H. Manzi, 1939)

Se trata en definitiva de una imagen “diseñada”, que si bien, puede incorporar referencias más o menos reconocibles, lo hace con un orden que las desnaturaliza. En este aspecto, el de la construcción de la imagen, es el choque y las distintas formas de convivencia de los elementos lo que me interesa, los diferentes momentos, tiempos de desarrollo y formas de relación.

La planificación formal realizada con elementos inconexos, la elección de fragmentos por su forma y apariencia, la manera en que se transforma, el modo en que se monta, el lugar y el tiempo de relación con otros componentes son centrales en la obra. O sea que hay una disposición y conexión pensada de los elementos, la forma y el tiempo en que aparecen y cómo se desarrollan, pero logradas con signos inestables semánticamente y a través de un poli-centrismo. Sería como el proceso de ordenar un caos, darle cierta forma, la dirección del trabajo está planificada pero los elementos que se usan no pueden formar totalidad formal ni de sentido, y sus propios impactos en la obra son accidentales. Incluso en este proceso, en el que se utilizan herramientas digitales con su gran poder de manipulación existen factores difíciles de controlar, una especie de inconsciente de la máquina, fallas o errores en determinadas aplicaciones de los programas. Las diferentes pérdidas de calidad de las imágenes transformadas a distintos formatos forman parte del “*inconsciente maquinal, multiforme pero delimitado y programado*”(Machado, 2009,p.127). Este conjunto de variables y las imágenes seleccionadas como materia prima generan detalles inesperados a la obra, esta variable no está en el material, sino en el procesamiento interno que hace el programa, es decir cuando el resultado ya no se encuentra en manos del autor.

Un aspecto que me interesa lograr en las imágenes es la tensión de lo nítido y lo impreciso, en general el contraste del blanco y negro le dan nitidez a la mayoría de los elementos pero no por eso definición en la forma. Como sucede con una fotocopia de baja calidad, la forma general es nítida pero los detalles como tonos y líneas finas se

pierden. En el caso de los fragmentos de videos figurativos<sup>9</sup> (editados) que incorporo al trabajo, el movimiento contribuye con la definición general de las formas y con la irregularidad o perdida de los detalles (fig.13), al estar en movimiento los componentes proyectan diferentes sombras que se confunden con los objetos, además de esto, al estar procesadas por un programa de edición, el efecto que reciben en cada fotograma va cambiando, el brillo de un objeto en determinado fotograma es interpretado de cierta manera por el programa, al siguiente cuadro el brillo y sombras cambian y el efecto también.



Fig.13. Fotograma del video. La definición de la imagen esta realizada con grandes siluetas. En el transcurso del video la imagen “vibra”, (la interpretación del programa varía cuadro a cuadro de acuerdo al movimiento, luz y sombra de la imagen).

En algunas imágenes queda algo de su referencia u origen, pero esta desnaturalizado, (fig.11 y 12), a su vez estos fragmentos forman parte de un motivo o textura formal<sup>10</sup> que desvían o multiplican su sentido, el signo a medida que se vacía se hace inestable y esto permite su acercamiento y combinación con la abstracción geométrica. En palabras de Brea, se lleva a cabo una “*autodeconstrucción, como develamiento de su propia*

---

<sup>9</sup> Me refiero a los videos ya procesados, no a los videos capturados inicialmente como materia prima.

<sup>10</sup> Me refiero a que estos fragmentos pasan a ser un componente más entre otros fragmentos.

*naturaleza alegórica (o desmantelamiento de su organización significativa, pretendidamente simbólica)*” (Brea, 2007,p.30). En este proceso de autodeconstrucción”, se extraen los componentes y elementos básicos, formas, líneas y tonos, llevándolos al soporte digital, es decir, se rescata la materia prima de las imágenes y su potencia como signo inestable. Lo que me interesa en esta parte de la experimentación, es recuperar cualquier imagen que pueda convertirse en textura o en formas difíciles de asimilar, por ejemplo el zoom de maquinas en movimiento, y debido al hecho de que los videos son acromáticos me ayuda a homogeneizar todos los elementos, a darles cierta unidad aún en la indeterminación. Al hacer coincidir imágenes de representación y concretas me ocupo de diluir las diferencias entre ambos, en otras palabras, las diferencias están enmascaradas, aparece todo “camuflado” en un contexto de abstracción geométrica (fig.14), lo que recuerda de alguna manera la idea de simulación de Baudrillard (1984) en tanto parte de un principio de equivalencia que a la vez revierte toda referencia directa.

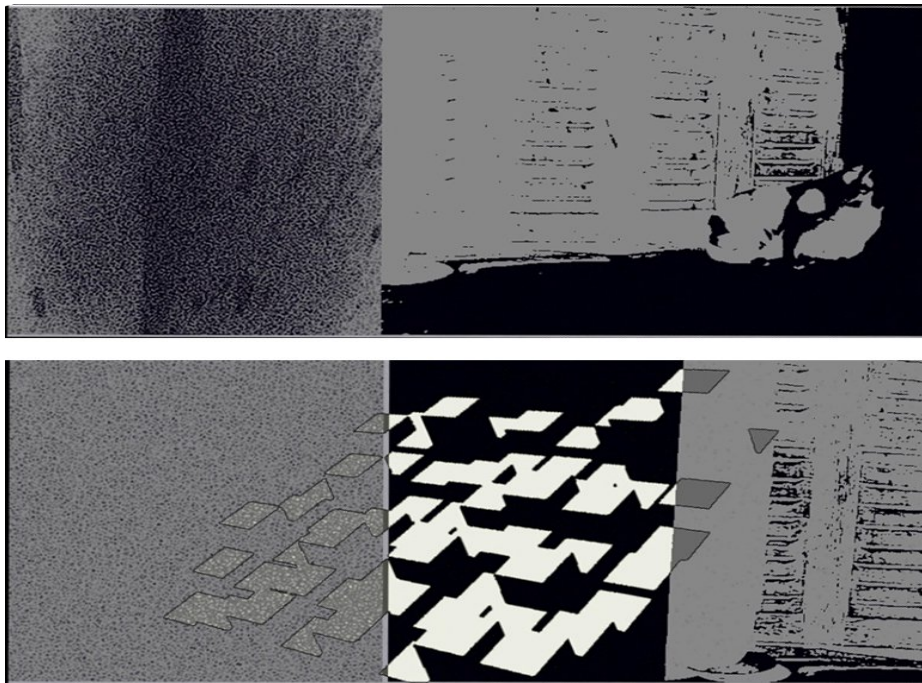


Fig. 14. dos fotogramas del mismo video.

## 4. Ambiente desnaturalizado

Una vez terminada la experimentación y la conformación de los videos, se presenta el problema acerca de la manera más efectiva para su presentación pública. Luego del desarrollo de los videos y haberlos visto en pantallas de distintos tamaños percibí que la experimentación adquiriría otra característica al ser proyectada en gran tamaño. Todo el proceso conlleva, aún con la salvedad que hace Déotte y Machado acerca de que en el video el espectador permanecería en el exterior del dispositivo, a una idea de entorno, hay algo que sucede en el tiempo que no puede dejar de verse como potencial escenario o entorno en tanto sugiere algún tipo de espacialidad. En ese sentido, prever su exhibición en tamaño considerable y ritmos alternos tiene como objetivo posicionar al espectador en esa profundidad o idea de ambiente. Para acentuar el dinamismo de la presentación, pensé en la proyección de videos yuxtapuestos. Los videos estarán agrupados en tres proyecciones separadas y coordinadas entre si (fig. 15), de esta manera la relación de componentes que tiene cada video en particular se da también a mayor escala entre los grupos de videos.

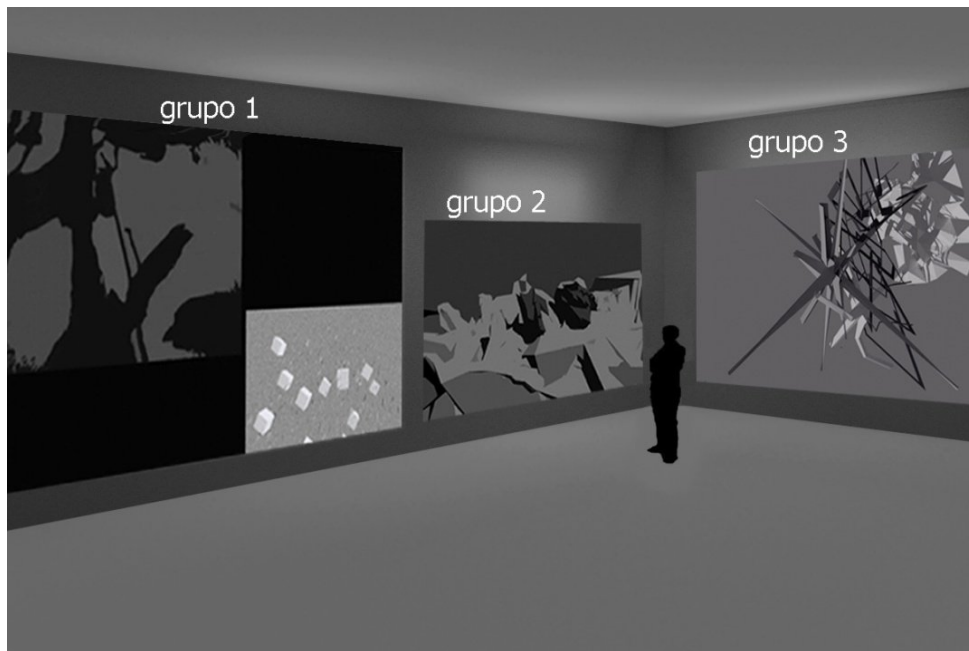


Fig. 15. Boceto de la presentación, 3 proyecciones de videos coordinados entre si, a su vez cada grupo contiene una serie de videos.

En este escenario, como ya dije, no se da una completa inmersión del observador en un espacio virtual, sino que el espacio que se presenta es cambiante, con momentos de imágenes planas y frontales donde la cámara virtual está fija, y en otros momentos con sugerencia de profundidad por medio de planos en perspectiva (incluso utilizando el proyector en forma oblicua para crear un plano “fugado”), donde además de moverse los elementos, la cámara virtual también se desplaza, todo esto genera un escenario inestable, efímero e inmaterial donde se desarrolla un “sistema” de asociaciones.

La cámara virtual representa en cierto sentido una cámara subjetiva, aunque lo que ve la cámara no es lo que ve un personaje, sino la mirada del espectador. Es decir hay un punto de vista único que coincide con el del espectador, y entre este y las imágenes no hay un obstáculo, la mirada no está mediada por un monitor sino que es una proyección de tamaño considerable. Esta ambigüedad de la proyección, que por momentos produce algunas sensaciones de profundidad, también está lograda por cortes y momentos de ausencia de imágenes.

En la coordinación de imágenes definidas y “deterioradas” (imprecisas en cuanto a la delimitación de la superficie), se puede imaginar una prolongación, una “ampliación virtual” que podría seguir como algo infinito, o sea que no se trata de una estructura definitiva. Esto se debe a lo que Junker denomina “*estructura multimedial*” (en Ehmer, 1977, p.55), una estructura variable debido a la dimensión temporal y espacial. Al no haber encadenamiento de imágenes fluidas con las cuales el espectador se identifica como en el cine, el efecto del video “*no permite encadenamiento alguno. Es como una frase-imagen que no reclamara otra*” (Déotte, 2013, p335.).

## 5. Conclusión

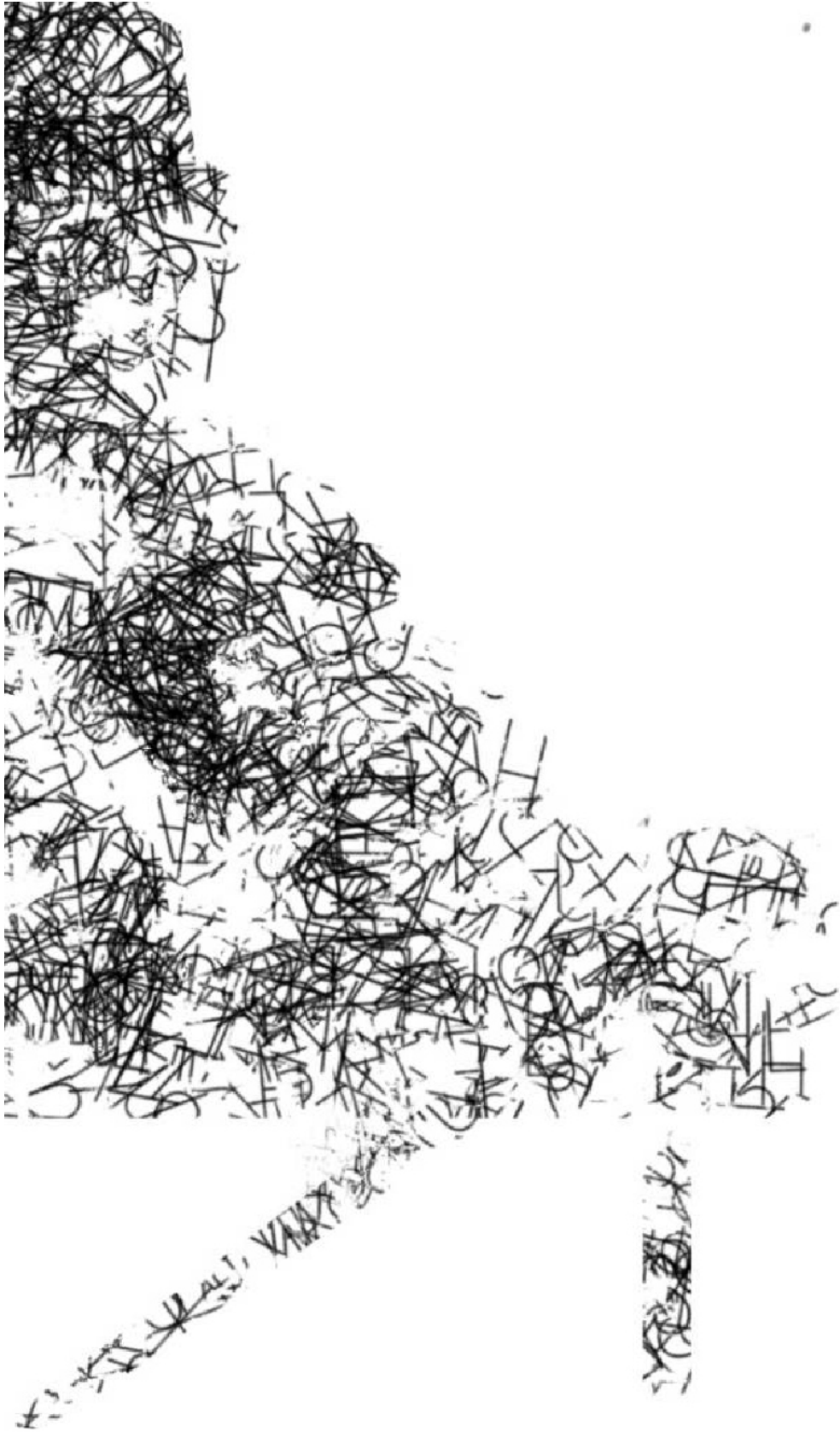
El resultado del trabajo es finalmente una exploración de diseño y montaje enfocada en ciertos parámetros, en una dirección precisa. El espectador se encuentra en un entorno abstracto de leyes arbitrarias donde se da un desarrollo de relaciones temporales. Lo que se presenta es la conexión de distintas partes en movimiento, esto genera un ámbito inestable donde las figuras aparecen flotando en el vacío, se transforman y desaparecen, como una proyección inmaterial de imágenes concretas. En definitiva, los componentes pertenecen a un mecanismo oculto, hay una homogeneidad en la imprecisión, la fragmentación y el acromatismo. Por más que no todos los movimientos estén coordinados, se establece cierto tipo de vínculo entre ellos, cierta consecución. La desagregación de información que llevé a cabo sobre imágenes creadas y apropiadas coordinadas con la abstracción geométrica se desarrolla en una consecución temporal, que tiene que ver con una característica del cine, pero que a la vez difiere de este. De esta manera el observador está en presencia de varias “escenas” que forman parte de un relato sin significado, un espacio en donde se desarrolla una variedad de componentes que pertenecen a una misma “especie”.

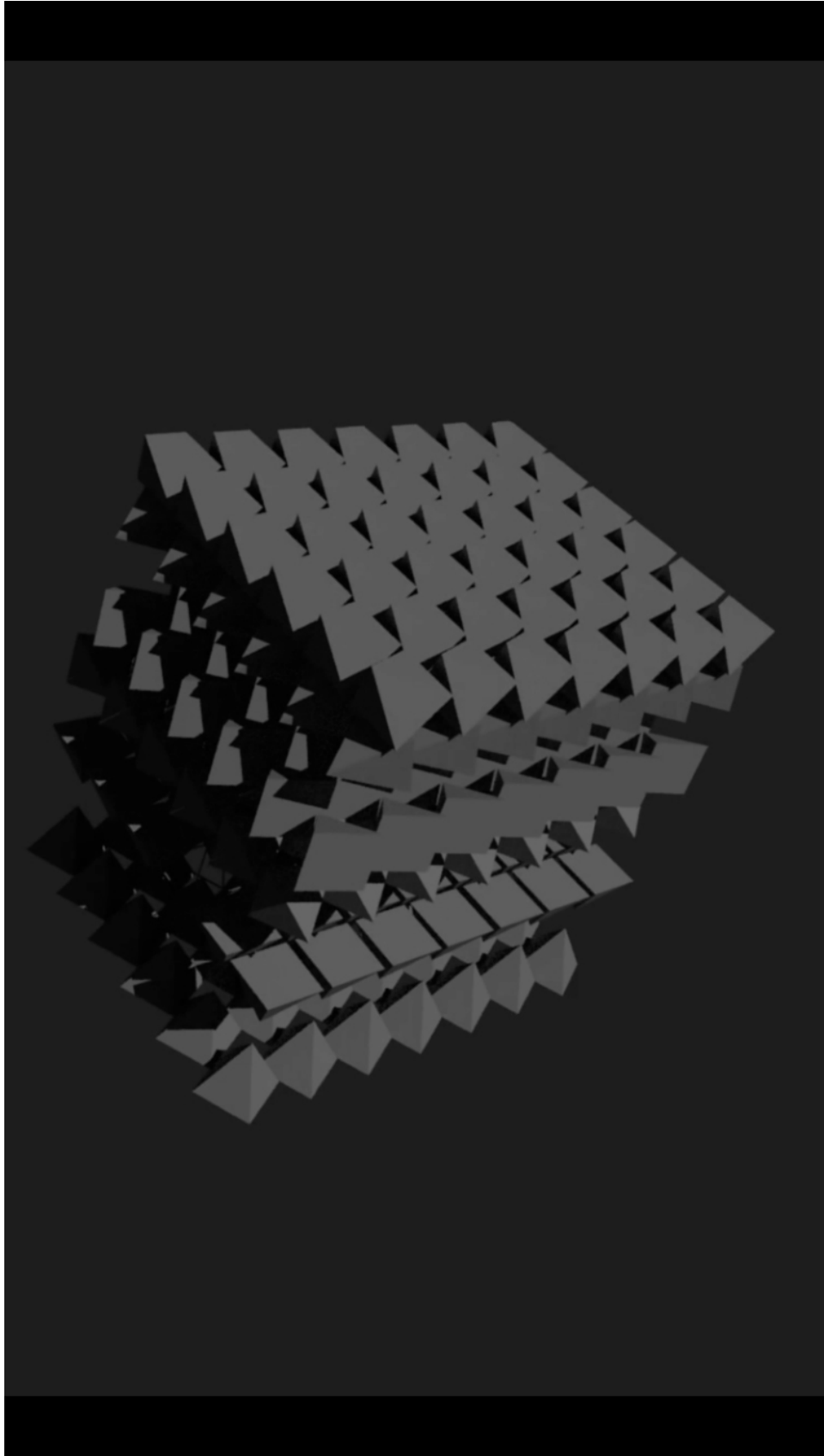
La proyección de esta serie de videos genera una idea de entorno que resulta integrador, un contexto más o menos homogéneo debido a la similitud de características y comportamientos de los elementos. Sin embargo, en lo particular de cada fragmento, y de cada video individual, las imágenes no pueden formar una totalidad, la imagen se mantiene inconexa. Es decir que se da un contexto ambivalente, existe un hermetismo que al momento de contemplar el panorama general se debilita.

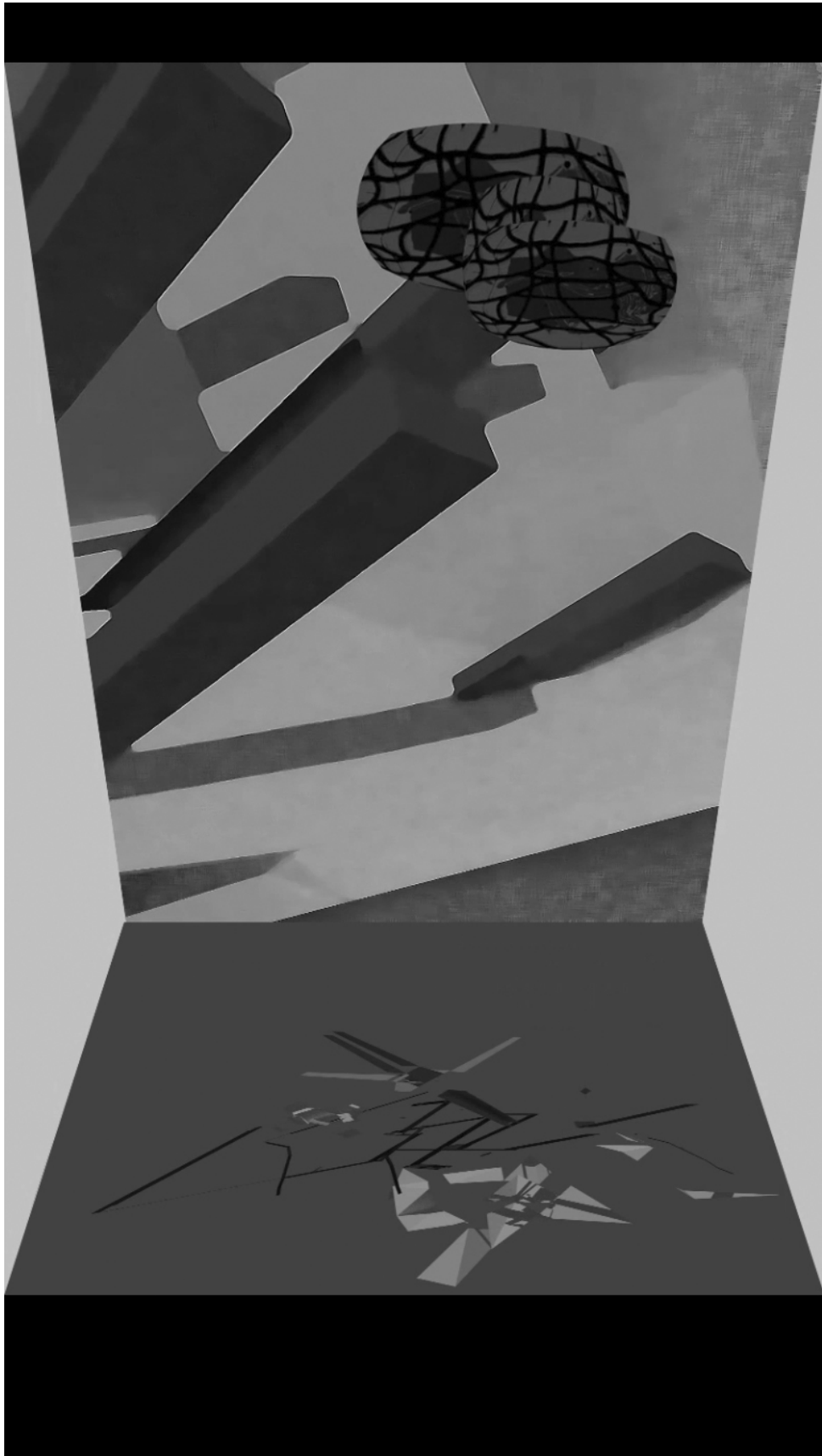
# Fotogramas









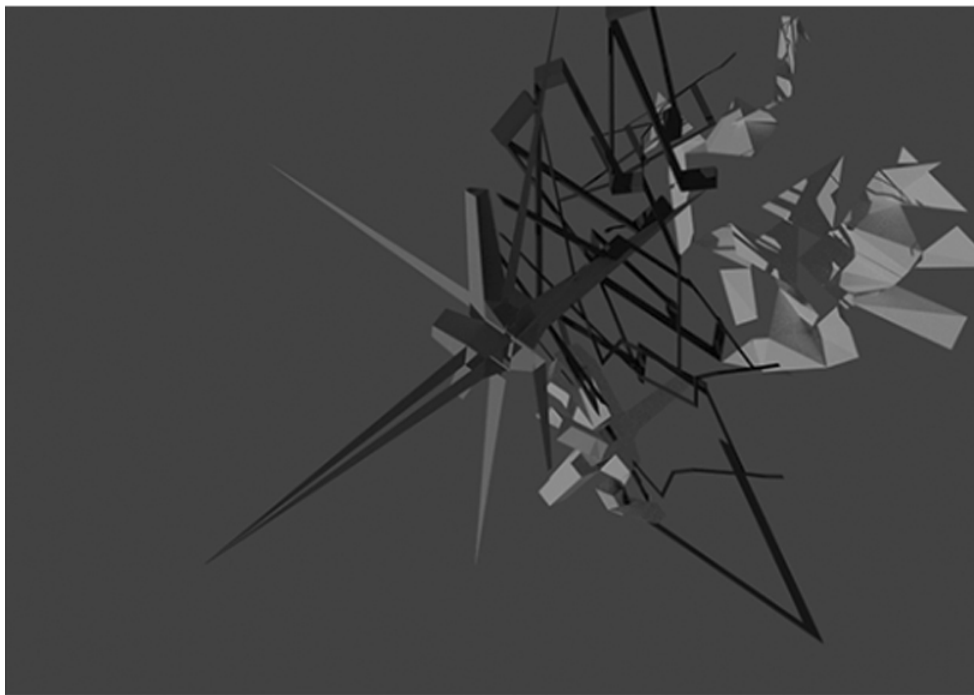








Fotogramas de los tres grupos de videos, (momento en el que coinciden en el tiempo).



Fotogramas del grupo 1 y 3, (momento en el que coinciden en el tiempo).





## Bibliografía

- Baudrillard, J. (1984). Cultura y simulacro. En B. Wallis, *El arte después de la modernidad*. (p.253-259). Madrid: Akal s.a.
- Brea, J. L. (2007). *Noli me legere, Divertimentos del melancólico: el enfoque retórico y las alegorías de la ilegibilidad*. Murcia: Cendeac.
- Bürger, P. (1987). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.
- Calabrese, O. (2005). *La Era Neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Déotte, J. L. (2013). *La época de los aparatos*. Bs. As: Adriana Hidalgo.
- Junker, H. D. (1977). La reducción de la estructura estética: un aspecto del arte actual. En H.K, Ehmer et alt. *Visuelle Kommunikation. Beitrage zur Kritik der Bewusstseinsindustrie (Köln: DuMont)*. Traducción castellana de Eduardo Subirats, *Miseria de la comunicación visual*, (p.27-76). Barcelona: G.Gili.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla, La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona: Gedisa.
- Ranciére, J. (2011). *El malestar en la estética*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

## Recursos de Internet

Cine abstracto. (s.f.). Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_abstracto](http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_abstracto)

Eggeling, Viking. (1924). Simphonie Diagonale. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jzQfzBUWHTc>.

Feng, Mengbo. (2013). Not Too Late. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Rbvd5kAngaY>

Hans, Ritcher. (1923). Rhithmus 23. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=q9o11SbivVk>

Léger, Fernand. (1924). Ballet Mecanique. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2QV9-l-rXOE>.

Maciej, Kuciara. (2010). B-w sketches. Recuperado de <http://tiger1313.deviantart.com/art/b-w-sketches-173165094?q=favby%3Axeneise%2F5871427&qo=171>

Manovich, Lev. (s.f).Cine el arte del index. Recuperado de <http://manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>.

Píxel. (s.f.). Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Píxel>

Ruttman, Walther. (1924). Opus 3. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hSA8-OuadME>

Takeshi, Murata. (2007). Pink dot. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eZkY6zFbwgQ>

