

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**



**VIDEOARTE Y NARRATOLOGÍA**

**T E S I S**

**Que para obtener el título de:**

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
(PRODUCCIÓN)**

**P R E S E N T A :**

**EMILIO TÉLLEZ PARRA**

**Asesor:**

**Marcos Enrique Márquez Pérez**

**México, D. F.**

**Octubre 2006**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## **Agradecimientos**

A mi madre, padre, hermanos, amigos, Marcos, Alfredo, Lourdes, LAA...

a todos los que hicieron posible esta tesis.

## Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Simulación	9
1.1 Computadora y video	10
1.2 Simulación	14
Capítulo 2. Narratología	20
2.1 <i>Tiempo</i>	23
2.1.1 Orden	23
2.1.2 Duración	24
2.1.3 Frecuencia	27
2.2 <i>Modo</i>	28
2.2.1 Distancia	29
2.2.2 Perspectiva	30
2.2.3 Auricularización	31
2.3 <i>Voz</i>	33
2.3.1 El tiempo de la narración	33
2.3.2 Niveles narrativos	34
2.3.3 Persona	35
Capítulo 3. Análisis de EON 01	38
3.1 Orden	40
3.2 Duración	42
3.3 Frecuencia	46
3.4 Modo	50
3.5 Voz	53
Capítulo 4. Análisis de Flatland	56
4.1 Orden	58
4.2 Duración	60
4.3 Frecuencia	63
4.4 Modo	66
4.5 Voz	68
Conclusiones	70
Anexo 1	76

Anexo 2	79
Bibliografía	82

## **Introducción**

En la presente tesis se exponen los resultados de un análisis de videos realizado por medio de la narratología propuesta por Gérard Genette. Los videos analizados presentan un factor común: han sido diseñados por medio de la computadora y son considerados como videoarte. Incorporan elementos que forman parte de nuestra vida cotidiana, fueron creados haciendo uso de la computadora y narran algo de manera audiovisual.

El video inició en una época en la que el lenguaje audiovisual había avanzado considerablemente; es decir, estaba bien desarrollado. A finales de los veinte el cine había desarrollado la posibilidad de que el sonido se grabara en la película de manera que ésta contaba con audio e imagen. En el cine se habían eliminado los presentadores y los textos que narraban las situaciones que sucedían en la película. El lenguaje audiovisual estaba formado y en proceso de experimentación. A la llegada del video, en 1952<sup>1</sup>, se podía registrar imagen y sonido en este sistema de comunicación audiovisual. Desde un inicio, el video constituyó un lenguaje puramente audiovisual.

Lo referente al color<sup>2</sup>, la imagen y el sonido estaban resueltos, sólo faltaba un toque: la manipulación de estos elementos. Tal manipulación es una característica del videoarte, la cual comenzó a finales de los sesenta con la creación de videosintetizadores que permitían manipular las imágenes, inclusive con la intervención de imanes. Tal es el caso del videoartista coreano Nam June Paik.

Cuando queremos ver y conocer videoarte, normalmente tenemos que acudir a algunos museos donde se muestran las nuevas tendencias del arte contemporáneo, y sabemos que ahí encontraremos propuestas novedosas. Lo

---

<sup>1</sup> Cfr. Eugeni Bonet, Joaquim Dols, Antoni Mercader, Antoni Muntadas, *En torno al video*, Ed. Gustavo Gili, España, 1980, p. 66.

<sup>2</sup> En 1968 la Ampex Corporation produce el primer video tape recorder a color.

hacemos por el interés de saber de qué manera se abordó el tema, la problemática expresada o por algún otro motivo. El público del videoarte, probablemente pondrá atención en encontrar las propuestas realizadas con bajo presupuesto y en la manera que adoptó el realizador para hablar o abordar un problema dado, un tema, etcétera.

En México, el videoarte inició en la década de los setenta con la exposición llamada "Videoart nueva estética visual", llevada a cabo en el Museo de Arte Moderno del Instituto Nacional de Bellas Artes.<sup>3</sup> Tuvo como principal representante a Pola Weiss, quien mostró y presentó este novedoso medio de expresión e impartió clases en la entonces Escuela Nacional de Ciencias Políticas y Sociales,<sup>4</sup> institución en la que realizó videos como *Flor cósmica* de 1977 y *Ciudad mujer ciudad* de 1978, entre otros. Hoy se observa que lamentablemente el videoarte ya no ocupa el lugar destacado que tuviera, ya que son escasos los estudios, la enseñanza y la difusión del mismo.

Además de Pola Weiss cabe destacar a representantes del videoarte mexicano actualmente importantes como Ximena Cuevas, quien tiene una larga trayectoria en el medio audiovisual, que inició en el cine y se incorporó más tarde al mundo del video, y hoy tiene una gran experiencia en ambos ámbitos; Ricardo Nicolayevsky, quien al igual que Ximena ha trabajado tanto en cine como en video; Alfredo Salomón, quien ha impulsado este movimiento entre las nuevas generaciones (uno de cuyos videos, *EON 01*, analizaremos en esta tesis); Fernando Llanos, quien se ha dedicado a difundir video vía Internet explorando así este medio, además de ser profesor de arte digital y de video; y,

---

<sup>3</sup> Véase: tesis de Edna Torres Ramos, *El videoarte en México. El caso de Pola Weiss*, UNAM, F.C.P. y S., 1997, p. 53.

<sup>4</sup> Fue la primera en titularse como Licenciada en periodismo y comunicación colectiva con una tesis realizada en video tape en 1975.

por último, el caso de videoartistas jóvenes como Rodrigo Loyola cuyo video *Flatland*, asimismo, será sujeto de análisis.

Hoy en día existen propuestas visuales que buscan abrir nuevos espacios que ayuden a crear un lenguaje visual propio. El video, como otras artes, ha hecho uso de herramientas nuevas, como la computadora, para poder simular así espacios inimaginables. La simulación puede ayudar a explicar cómo es que se trabaja hoy en día y, además, puede expresar, transmitir y comunicar alguna problemática, situación o algún estado de ánimo, entre otros. Asimismo, se pueden ilustrar problemas psíquicos. La simulación por computadora ha permitido que muchos realizadores jóvenes, artistas y demás interesados en la creación audiovisual puedan exhibir un problema o un tema particular, con su propia opinión, con su propia visión, con su propia perspectiva<sup>5</sup> y, además, con entera libertad. Podemos ver un video que tiene elementos nuevos, formas, colores que están conformados para expresar la opinión del autor<sup>6</sup>, un punto de vista. Vemos videos que surgen con una idea, se materializan con la computadora y se comunican por medio del soporte de video para que nosotros podamos verlo.

Nuestro interés es comprender, por medio de un análisis, algunos videos en donde se han simulado espacios contruidos artificialmente en la computadora, cuyo significado, en más de una ocasión, es complejo y puede resultar confuso. Aplicaremos un método de análisis que nos permita abordar este tipo de videos desde un punto de vista analítico y teórico para obtener con ello una mejor comprensión y contribuir así al estudio del videoarte, pues la metodología utilizada ha sido ya aplicada al análisis de textos literarios por uno de sus

---

<sup>5</sup> Cfr. Sheppard, Stephen Richard John, *Visual Simulation*, Ed. Van Nostrand Reinhold, United States of America, 1989, p. 4.

<sup>6</sup> Cfr. *ibid.*, p. 2.

principales representantes: Gérard Genette.<sup>7</sup> Más tarde se ha empleado para el análisis del relato fílmico, como el que realizan Jost y Gaudreault,<sup>8</sup> y en nuestra facultad, para el análisis del relato periodístico que lleva a cabo Lourdes Romero.<sup>9</sup> En este sentido, constituye un reto utilizar la narratología para el análisis del videoarte.

En el trabajo de descubrir cómo se estructura el videoarte pretendemos saber: ¿cómo pasamos del acto de relatar verbalmente al de relatar mostrando? En cuanto al estatuto de las imágenes, ¿qué estatuto se le da a cada una? ¿Cuánto valor tienen o juegan en el video? ¿Cómo se relata una historia con imágenes? ¿Quién habla? ¿Quién narra? ¿Cómo expresa el video los acontecimientos transcurridos?

La respuesta a estos interrogantes nos permitirá, en suma, contestar a nuestro planteamiento básico: ¿se puede analizar el videoarte, específicamente videos que han creado espacios que fueron diseñados en la computadora, con la narratología? De esta manera, queremos obtener una comprensión del discurso del videoarte y proponer una metodología para su análisis, y contribuir a su estudio y, de ser posible, sugerir que sea utilizado para el análisis de otras creaciones audiovisuales.

---

<sup>7</sup> Gérard Genette, *Figuras III*, Ed. Lumen, España, 1989.

<sup>8</sup> André Gaudreault, Francois Jost, *El relato cinematográfico*, Ed. Paidós, España, 1995.

<sup>9</sup> Lourdes Romero, *La realidad construida en el periodismo. Reflexiones teóricas*. Ed. Porrúa, México, 2006.

## **Capítulo 1. Simulación**

Existen muchos casos en los cuales el concepto de simulación se utiliza, por ejemplo, en ingeniería, administración, matemáticas, etc. Nosotros estamos interesados en la simulación por computadora y la creación, con ello, de espacios nuevos y su aplicación y uso que se hace de ella en el video. Dando como resultado un video con una distintiva forma de expresión y comunicación visual.

Para abordar el concepto de simulación por computadora, para crear ese espacio o visualizar una idea es indispensable explicar de manera precisa algunos elementos sobre la computadora y el video, que permitan comprender el análisis que se presentará.

### **1.1 Computadora y video**

La computadora apareció, constituida de manera compleja, en el año de 1946<sup>10</sup>, y a partir de entonces continuó su desarrollo, ya que obtuvo –y obtiene–, cada año, mayor complejidad, pues podía hacer más funciones por segundo.

La computadora comenzó con la realización de operaciones como suma, resta, división, etc. Más adelante, en 1950, su uso sería más complejo pues podía recabar información y almacenar datos de una manera, hoy en día, ya no utilizada: la perforación de tarjetas.

En la década de los 70's la computadora se incorporó a la televisión y se comenzó a usar para realizar transmisiones vía satélite, y gracias a este desarrollo obtuvo una audiencia más amplia. Para finales de esta década se

---

<sup>10</sup>La máquina de los doctores Eckert y Mauchly de la Universidad de Pennsylvania, llamada ENIAC, aceleró el proceso de interpretación de datos. Cfr., Richard B. Rusch, *La computadora: máquina maravillosa*, Ed. Editores Asociados, México, 1972.

inicia la experimentación de un sistema de televisión que combina el cable y la computadora<sup>11</sup>.

En la década de los 80's<sup>12</sup> comenzó la era de la edición no lineal, en la que la computadora pudo ser y es, actualmente, utilizada para llevar a cabo la edición, de manera que se podía acceder a cualquier tiempo específico del video sin que esto tomara tanto tiempo como solía suceder con la edición lineal<sup>13</sup>.

Gracias a este avance, más personas pudieron empezar a crear sus propios trabajos, lo cual redujo los costos, y dejó atrás aquellas consolas que se utilizaban para editar. Con un equipo más compacto se podía hacer lo mismo. Hoy conocemos a la computadora como una máquina compleja que cada año sigue siendo utilizada para realizar más funciones que se relacionan con nuestra vida cotidiana.

Como explica Paul Virilio, la computadora se ha ganado un lugar muy especial dentro de lo que él llama "máquinas de visión": "La máquina de visión es la quinta máquina. La primera máquina de visión es la cámara oscura... La segunda máquina es la linterna mágica... La tercera máquina es la cámara fotográfica y cinematográfica... La cuarta máquina es, efectivamente, el video, la televisión, si se prefiere. Y la quinta máquina es el acoplamiento del ordenador y el video."<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Eugeni Bonet, Joaquim Dols, Antoni Mercader, Antoni Muntadas, *En torno al video*, Ed. Gustavo Gili, España, 1980, p. 94.

<sup>12</sup> John G. Hanhardt, *The worlds of Nam June Paik*, Ed., Guggenheim Museum Publications, Italia, 2000, p. 105.

<sup>13</sup> En el momento en que el video es capturado y almacenado en la computadora, se deja atrás el concepto de linealidad, en el que para acceder a un determinado tiempo se tiene que regresar o adelantar la cinta para llegar a él. Sin embargo, con la edición no lineal accedemos al tiempo específico buscándolo o accediendo a él, ya sea indicándole el tiempo exacto a la computadora para que nos lleve, o desplazándonos de manera rápida y precisa en la línea de tiempo que muestran los programas de cómputo.

<sup>14</sup> Véase: Paul Virilio, "Máquinas de visión", en: José Ramón Pérez Ornia, *El arte del video*, Ed. Serbal, España, 1991, p. 118.

El primer video tape recorder que salió a la venta, que era en blanco y negro, lo produce la Ampex Corporation en el año de 1956 y para el año de 1968 la misma marca produce el primer video tape recorder en color.

A finales de los años 60 y principios de los 70 comienzan a utilizarse los videosintetizadores, con los que se comenzaría a manipular la imagen con un mayor control. Los videosintetizadores también eran utilizados para producir efectos visuales y así obtener un producto audiovisual más atractivo y enriquecer con ello la imagen.

Para 1973<sup>15</sup> la empresa Panasonic presentaría el primer sistema de montaje electrónico. En esa década la computadora empieza a ser utilizada para la televisión; esto trajo numerosos efectos visuales y con ello un lenguaje más atractivo y dinámico para la misma televisión.

Con los videosintetizadores, y con otras técnicas<sup>16</sup>, se obtienen trabajos de simulación en video, que buscaban una nueva forma de expresión y un rompimiento que marcara la diferencia entre el cine y televisión. Los primeros trabajos fueron realizados con una técnica en la que se manipulaban los tubos catódicos de la televisión mediante la intervención de imanes. Fue así como se obtuvieron los primeros trabajos que buscaban esta nueva forma de expresión, esta forma para complementar el video, para hacerlo aún más rico visualmente. Estos trabajos se pueden observar en los distintos videos de Nam June Paik<sup>17</sup>, pionero del videoarte. Ya después, el mismo artista crearía sus propios videosintetizadores y con ellos obtendría resultados más interesantes.

---

<sup>15</sup> J. Dols, T. Perales, D. Cheshire, *Introducción al video*, Ed. CUEC, México, 1989, p. 43.

<sup>16</sup> Como la técnica en la que se utilizan los rasguños que se producen en el film, en la película. Podemos verlo en los trabajos de Ricardo Nicolayevsky, que simula, con rasguños, un estado de su mente, *Scratches on my brain* de 1982.

<sup>17</sup> Véase: John G. Hanhardt, *op. cit.* Videos de Nam June Paik como *Experimental with David Atwood* de 1969, en el que a lo largo del video, que tiene una duración de 80 min. aproximadamente, vemos los resultados que se obtienen mediante la manipulación hecha con el videosintetizador.

El video tuvo su primer uso artístico en el año de 1965, con Nam June Paik, considerado el padre del videoarte, quien años más tarde, en 1969, inventaría su propio videosintetizador para conseguir los primeros trabajos en los que se utilizó esta técnica, obteniendo así una distintiva característica propia del videoarte. Como bien afirma Rekalde-Izagirre: “El video, en un principio, basa su búsqueda de un lenguaje específico en una oposición a la televisión. Oponiéndose a la televisión institucional, el video empieza a forjarse una identidad propia. Más tarde, será preciso lanzarse a la búsqueda de otros elementos específicos visuales y teóricos que llenen el espacio socio cultural del recién nacido movimiento denominado video arte. En ese momento, el video tiene dos referencias contiguas con las que mantiene ciertas afinidades y ciertas diferencias: el cine y la televisión. El video arte, después de su oposición política a la televisión, comienza a generar un tipo de narración figurativa; narración que se demarca de la narración lineal cinematográfica, alejándose sobre todo de todo lo que supone la narración como espectáculo.”<sup>18</sup>

En el video, la manipulación busca expresar ideas imaginarias que difícilmente pueden manifestarse; la experimentación pretende obtener y conocer nuevas formas resultantes de la manipulación. Con el uso de los videosintetizadores se tendría un control y conocimiento más enfocado hacia los resultados que se quisieran ver, y la continuidad de buscar con ellos aún más resultados como información visual nueva, inédita, espacios visuales únicos o ideas que habitan en el mundo de la imaginación.

---

<sup>18</sup> Josu Rekalde-Izagirre, *Video, un soporte temporal para el arte*, Ed. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 1995, p. 45.

## 1.2 Simulación

Ahora bien ¿qué es la simulación? ¿Qué importancia tiene el concepto de simulación? ¿Para qué podría servir la simulación? ¿Cuál es su importancia en el videoarte? ¿Qué relación tiene la computadora, el video y la simulación? A estos interrogantes iremos respondiendo.

El concepto de simulación no es tan extenso como podríamos pensar; sencillamente es el arte de los modelos. La esencia del modelo es simplificar la representación de un objeto real o una situación física o psíquica que es nuestro objetivo principal.<sup>19</sup> “Simular... significa siempre construir un modelo de lo real y experimentarlo como si se tratara del fenómeno mismo que se piensa estudiar. La simulación es, pues, un <arte de los modelos> y, como tal, corre el riesgo de reducirse a una mera experimentación sobre los modelos, que margina totalmente la realidad.”<sup>20</sup> Por lo tanto podemos simular, crear modelos que tengan su referente en una situación física y también en una situación psíquica o en una idea, pero el objetivo es recrearlo.

Como Bettetini plantea: “Si quiero representar una cierta realidad, estoy obligado a la simulación también en los casos en los que el referente no exista o, al menos, no exista en una concreción suya y es localizable sólo en un universo de ideas o de construcciones mentales.”<sup>21</sup> Este tipo de simulación muestra algo que no existe todavía, muestra una idea, conceptualiza la imaginación. En síntesis, para Robert E. Shannon: “cada modelo o representación de una cosa es una forma de simulación.”<sup>22</sup> O como dice

---

<sup>19</sup> Cfr. M.M. Woolfson y G.J. Pert, *An Introduction to computer simulation*, Ed. Oxford University Press, Great Britain, 1999, p. 91.

<sup>20</sup> Gianfranco Bettetini, Fausto Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Ed. Paidós, España, 1995, p. 99.

<sup>21</sup> Véase: Gianfranco Bettetini, “Por un establecimiento semio-pragmático del concepto de simulación”, en: Anceschi, Baudrillard, Bechelloni, *et. al., op. cit.*, p. 72.

<sup>22</sup> Robert E. Shannon, *Simulación de sistemas*, Ed. Trillas, México, 1988, p. 11.

Bettetini: “Cualquiera que sea la elección estilística o de género, simula el pintor, simula el fotógrafo, simulan los operadores del cine y de la televisión, simula el «grafista» en el ordenador.”<sup>23</sup>

Ya que simular es el arte de los modelos, parece adecuado que abordemos lo que un modelo significa, a partir de la explicación que da Shannon: “Un modelo es una representación de un objeto, sistema, o idea, de forma diferente a la de la identidad misma. Usualmente, su propósito es ayudarnos a explicar, entender o mejorar un sistema. Un modelo de un objeto puede ser una réplica exacta de éste (aunque en un material diferente y a escala diferente), o puede ser una abstracción de las propiedades dominantes del objeto.”<sup>24</sup>

Con el análisis de nuestro objeto de estudio es necesario comprender con claridad los conceptos de representación y recreación. La representación es la que nos ayudará a explicar y entender de lo que se está hablando, ya se parta de una idea, de una experiencia real, de una situación psíquica o de otra situación que exista en un mundo de ideas. Y la recreación es –ya que los videos que analizaremos son videos que recrean un nuevo modelo–, un modelo que no se asemeja a la realidad, a un estado de cosas físicas, sino que simula una situación diferente. Y llevar a cabo este tipo de simulación o de creación de modelos es una ayuda para la comunicación y, especialmente, para la experimentación visual, ya que se trabaja o se modela con el fin de obtener el mejor resultado, para que se pueda expresar aquella historia o idea que nos ha llevado a hacer uso de la simulación por computadora. “Mucha gente piensa que el uso de modelos es algo reciente; sin embargo, la modelación no es nueva; la conceptualización y el desarrollo de modelos han

---

<sup>23</sup> Véase: Gianfranco Bettetini, “Por un establecimiento semio-pragmático del concepto de simulación”, en: Anceschi, Baudrillard, Bechelloni, *et. al.*, *op. cit.*, p. 68.

<sup>24</sup> Robert E. Shannon, *op. cit.*, p. 14.

tenido un papel muy importante en la actividad intelectual de la humanidad, desde que el hombre empezó a tratar de entender y manipular su medio. Éste siempre ha usado la idea de los modelos para tratar de representar y expresar ideas y objetos. El modelado incluye desde formas de comunicación, tales como pinturas murales y la fabricación de ídolos, hasta la escritura de complejos sistemas de ecuaciones matemáticas para el vuelo de un cohete en el espacio.”<sup>25</sup>

Cuando es el caso de un modelo físico, se requiere hacer una simulación lo mejor posible, y es necesario investigar su conducta. Un ejemplo de este tipo de simulación lo encontramos en los documentales que vemos sobre el espacio, sobre el funcionamiento de nuestro sistema solar. También podemos notar esta investigación cuando se habla sobre la era de los dinosaurios, que requiere toda una indagación para saber cómo era su conducta.

Shannon plantea que “Todos los modelos son simplificaciones y abstracciones del mundo real. Si se hace correctamente, esta idealización proporciona una aproximación útil de la situación real, o por lo menos de algunas de sus partes.”<sup>26</sup>

Nos interesa hablar sobre el concepto de simulación, específicamente de su uso en la creación de modelos que parten de la imaginación o de alguna idea. La simulación, cuando busca recrear un modelo de la realidad, intentará también crear aquello que le rodea; nos referimos a sus reglas y leyes que tiene en el mundo físico. “Así, el ordenador se presenta como un instrumento artístico insustituible puesto que está en condiciones de generar formas que de otro modo no serían obtenibles...el objeto es duplicado, o producido sólo a

---

<sup>25</sup> Robert E. Shannon, *op. cit.*, p. 15.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 29.

partir de un proceso interno a la máquina misma, pero no es <representado>, sino más bien <recreado>, después de que han sido desveladas sus características íntimas y sus reglas de comportamiento.”<sup>27</sup>

La importancia que ha adquirido la computadora para recrear cosas que uno pensaría que no se podrían obtener, nos pone en una situación en la que nosotros conduciremos a la computadora para obtener el resultado que buscamos. Esto dependerá de nuestro conocimiento que tengamos sobre ella y sobre el programa. Debemos tener un pleno conocimiento de ambos para que la computadora nos dé el resultado que necesitamos, para expresarnos y comunicarnos haciendo uso de ella. “La computadora puede hacer girar y distorsionar con relativa facilidad la imagen de una maqueta de alambre de un cuerpo sólido. Si se le ofrece el cuerpo transparente del sólido en cierta posición, puede mostrarlo desde atrás o desde arriba, ahorrando así mucha tarea al arquitecto moderno. Pero cuando de lo que se trata es de simular el aspecto real del sólido opaco desde un punto de mira determinado, ya no basta con manipular las propiedades del sólido en sí. Los efectos arbitrarios son siempre difíciles de calcular. La computadora tiene que determinar la interacción que se produce entre el sistema espacial del objeto y el sistema proyectivo que se impone a éste, operación que resulta cara y laboriosa.”<sup>28</sup>

Simular no es sólo manipular o buscar la forma, color o textura que más nos guste, sino que implica una labor que puede llevar mucho tiempo y trabajo. Y en el caso de recrear una idea, alguna situación o alguna historia que tiene su origen en un mundo de ideas, su labor podría resultar más ardua, pues se está creando un modelo que existe en el pensamiento, un modelo que tiene que

---

<sup>27</sup> Gianfranco Bettetini, Fausto Colombo, *op. cit.*, p. 89.

<sup>28</sup> Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*, Ed. Alianza, España, 1983, p. 128.

empezar, de alguna manera, desde cero, donde se creará y se acoplará lo más fiel posible a la idea que le dio origen, y no a un objeto físico que se haya obtenido de la realidad.

Si se partiera de la realidad, una simulación sería, quizás, un poco más fácil de desarrollar, pues ya tenemos un previo conocimiento de sus patrones, sus leyes; tenemos un contacto con un conjunto de datos que nos permite tener claridad a la hora de ser recreado, modelado. En ello radica nuestro interés en resaltar la simulación de modelos inexistentes, y de tener en cuenta el proceso que implica simular en la computadora, un proceso que requiere conocimiento, experiencia y un total manejo del programa.

La manipulación con los videosintetizadores fue el comienzo de un nuevo lenguaje, una búsqueda por la experimentación, que los artistas estaban llevando a cabo. Los videosintetizadores, como lo comentamos anteriormente, eran utilizados para obtener efectos visuales, pero en cambio otros artistas<sup>29</sup> comenzaron a crear con ellos su propio lenguaje.

En el momento que la computadora se incorpora al mundo de la creación audiovisual, se comienza una etapa en la que más personas pueden adquirir su propia computadora y con ella crean sus propios trabajos. Con la ayuda de los distintos programas de cómputo se comienzan a dejar a un lado los videosintetizadores, y ahora toca el turno de manipular por medio de esta nueva herramienta.

La computadora permite la creación de nuevos modelos. Muchas ideas que se creían difíciles de realizar se pueden lograr haciendo uso de esta

---

<sup>29</sup> Véase: Eugeni Bonet, Joaquim Dols, Antoni Mercader, Antoni Muntadas, *op. cit.*, p. 124.

tecnología. Los creadores se encuentran en una situación en la que pueden experimentar, de alguna manera sin límites. La imaginación se desarrolla y un lenguaje más libre comienza a surgir.

Con la computadora los modelos que tenemos pensados, las ideas, los mundos, los espacios imaginarios pueden cobrar forma, diseño, pueden realizarse, el arte de los modelos es lo que se conoce como simulación.

Cuando el artista quiere presentar un modelo y utiliza la computadora está simulando y “el observador forma parte del propio simulacro que se transforma y se deforma con su punto de vista.”<sup>30</sup>

La simulación puede recrear un modelo que parte de la imaginación o de la realidad, pero nunca será igual. La experimentación de la obra como el realizador la concibe nunca se concebirá de la misma manera, sólo se experimentará.

Si se usa este tipo de simulación en la que uno tiene la completa libertad de abordar la idea que quiera, si tiene amplio conocimiento del programa de cómputo y tiene claro qué es lo que quiere comunicar, podrá obtener con ello su propia obra distintiva de las demás simulaciones.

---

<sup>30</sup> Gilles Deleuze, *Lógica del sentido*, Ed. Paidós, España, 1989, p. 260.

## **Capítulo 2. Narratología**

Para realizar nuestro análisis hemos tomado como metodología la narratología. La narratología propuesta por Gérard Genette<sup>31</sup> tiene su origen en el análisis de textos literarios, sin embargo se ha hecho uso de ésta para análisis de otros relatos como cinematográficos,<sup>32</sup> periodísticos.<sup>33</sup> Ahora, nuestro caso, es aplicarla al video.

Dado que la narratología ha sido aplicada al cine, hemos decidido tomar, para enriquecer el análisis, las aportaciones que se han hecho para el análisis audiovisual que se incluyen en el libro: *El relato cinematográfico*,<sup>34</sup> de Gaudreault y Jost.

Los videos que tenemos para nuestro análisis tienen un común denominador: han hecho uso de la computadora para poder crear espacios imaginarios. Analizar estos videos con la narratología será un reto por dos motivos: 1º los videos tienen características propias que dificultan su comprensión y análisis. 2º No se había aplicado antes la narratología al videoarte.

A continuación se exponen los principios narratológicos sobre los que se basó el análisis.

La narratología trata sobre la forma en la que se cuenta, el estilo que se utiliza para contar. Una narración es una comunicación ya que implica un emisor, que es el autor, y un receptor, que involucra al público, y se forma de 1) la *Historia* que es el contenido o cadena de sucesos, de lo que se habla, del

---

<sup>31</sup> Gérard Genette, *Figuras III*, Ed. Lumen, España, 1989.

<sup>32</sup> André Gaudreault, Francois Jost, *El relato cinematográfico*, Ed. Paidós, España; Jacques Aumont Michel Marie, *Análisis del film*, Ed. Paidós, España, 1990; Seymour Chatman, *Historia y discurso*, Ed. Taurus, España, 1990., entre otros.

<sup>33</sup> Lourdes Romero, "Anacronías: el orden temporal en los relatos periodísticos", en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, num. 169, año XLI, julio-septiembre de 1997, pp. 31-46; Lourdes Romero, "El relato de palabras como recurso de credibilidad en el relato periodístico", en *Ensayos semióticos. Dominios, modelos y miradas desde el cruce de la naturaleza y la cultura*, en Adrián Gimete Welsh, compilador. México, Miguel Ángel Porrúa, 2000, pp. 97-106.

<sup>34</sup> André Gaudreault, Francois Jost, *El relato cinematográfico*, Ed. Paidós, España, 1995.

tema que se aborda y básicamente responde a la pregunta ¿qué?¿qué contamos? 2) El *Relato* que es el enunciado, el texto narrativo, lo que se cuenta, las acciones que se cuentan. Y 3) la *Narración* que es el acto narrativo productor, el conjunto de las situaciones, ya sean reales o ficticias.

Genette considera al relato como: “el enunciado narrativo, el discurso oral o escrito que entraña la relación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos.”<sup>35</sup> Entonces todo acontecimiento o acontecimientos que tengan una relación entre sí, un orden y que además tienen la intención de contarnos algo serán considerados un relato. El análisis de un relato es, según Genette: “...estudio de un conjunto de acciones y situaciones consideradas en sí mismas, haciendo abstracción del medio, lingüístico o de otra índole, que nos permite conocerlas.”<sup>36</sup>

Situándonos en el caso del audiovisual, la historia es el significado, como bien se ha afirmado anteriormente, es el mensaje, el contenido de nuestro video, de lo que se hablará. El relato es nuestro objeto de estudio, lo que, en este caso, se nos presenta a lo largo de nuestra narración con imágenes. Y la narración, que involucra todo lo que se nos cuenta: quién lo hace, cómo lo hace.

Veamos de qué manera abordaremos nuestro análisis y conozcamos los puntos que utilizaremos para nuestro análisis: tiempo (orden, duración y frecuencia), modo y voz.

---

<sup>35</sup> Gérard Genette, *Figuras III*, Ed. Lumen, España, 1989, p. 81.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 81.

## 2.1 Tiempo

El tiempo comprende la relación que existe entre sus tres categorías, que son orden, duración y frecuencia, y corresponden a la relación que existe entre los acontecimientos de la historia y los acontecimientos del relato; es decir, cómo son los acontecimientos de la historia comparándolos con los acontecimientos del relato.

### 2.1.1 Orden

En la categoría de orden conoceremos la relación que existe entre la sucesión de acontecimientos en la historia con su disposición en el discurso. ¿Qué orden siguen los acontecimientos? Este puede adquirir distintos tipos de orden, uno de ellos es el de una secuencia normal en la que historia y relato tienen el mismo orden. Se cuenta de una manera cronológica sin sufrir alteraciones, un orden lineal (1,2,3,4). Por otro lado, tenemos la anacronía, diferentes formas de discordancia entre el orden de la historia y el del relato, que se divide en prolepsis y analepsis.

La *analepsis* nos explica cómo sucedieron algunas cosas, nos explica un acontecimiento de importancia para el relato, que no ha sido tomado en cuenta sino hasta el momento adecuado en que se debe mencionar y para eso se remite al tiempo en que sucedió. Se usa para recordar sucesos anteriores.

La *prolepsis* nos anticipará lo que nos será visualizado o narrado, su función es la de “anunciar un acontecimiento de manera más o menos explícita.”<sup>37</sup> Da un salto adelante hasta sucesos posteriores.

---

<sup>37</sup> André Gaudreault, Francois Jost, *op. cit.*, p. 121.

La anacronía puede medirse mediante el *alcance* que es la distancia temporal, días, años, minutos, etc., desde que se detiene el presente, para ir hacia atrás o hacia adelante. Y la *amplitud* que es la duración del suceso anacrónico.

Por último está la *acronía*, es el caso de que no tengamos ni fecha ni tiempo determinado, pues situarla en un momento y en un lugar específico implicaría confusión. Puede tener un agrupamiento hecho al azar o su principio de organización puede ser distinto.

### 2.1.2 Duración

Servirá para conocer la relación que existe entre la duración de los acontecimientos de la historia, acción, y la longitud de los acontecimientos del relato, nos remite a hechos de velocidad, que como sabemos en el video está determinado por cierto tiempo, por eso se han colocado los ritmos narrativos para darle a cada uno una duración, un tiempo específico para poder leer el relato, la escena.

En literatura esta clasificación no es difícil de comprender pues se nos hace referencia algunas veces del año en el que estamos, el tiempo que pasó y se puede medir por el número de palabras, líneas, párrafos, etc., y depende de la rapidez con que leamos.

En el video hay un tiempo determinado por el realizador en el que se decide ordenar los elementos más importantes y, además, darle un tiempo determinado a cada escena. Por lo que algunas veces sabemos cuánto dura un video y sabemos que cada escena ha sido adecuada según su importancia.

Los ritmos narrativos son: pausa, escena, sumario y elipsis.

La *pausa* se utiliza para describir, y en ella no ocurre ninguna acción, o sea, no es importante la acción. Sólo nos da datos descriptivos de algún lugar. El tiempo de la historia se detiene y el tiempo del discurso continúa. Podemos notarlo cuando se hace uso de la cámara para describir un paisaje en el que no ocurre ninguna acción; sólo nos proporciona datos descriptivos.

En la *escena* se tiene la fórmula de que el Tiempo del Relato tiene que ser igual al Tiempo de la Historia.

$$TR=TH$$

En el lenguaje audiovisual tenemos el plano que nos muestra la acción que sucede. O sea, la duración del plano es igual a la duración de la acción. El ejemplo, en el lenguaje audiovisual, para este tipo de escena lo encontramos en el plano secuencia. Por lo que podemos establecer para el lenguaje audiovisual lo siguiente:

El Tiempo del Relato TR será en el lenguaje audiovisual el Tiempo del Plano TP; y el Tiempo de la Historia TH será, en el lenguaje audiovisual, el Tiempo de la Acción TA.

Entonces la fórmula de la *escena* quedará de la siguiente manera:

$$TP=TA$$

Tiempo del Plano es igual al Tiempo de la Acción.

El *sumario* es el que se utiliza para resumir. En él se ve una simplificación de las acciones, no tenemos por qué ver todo lo que realmente ha pasado; con una toma significativa que muestre la situación que veremos y que haga

referencia a la acción que estamos resumiendo, es suficiente para comprender lo que ha sucedido, en un corto tiempo.

En el caso del lenguaje audiovisual se utiliza para evitar tomas que serían inútiles para los fines audiovisuales, "...con el fin de evitar detalles juzgados inútiles o de acelerar la acción."<sup>38</sup>

El sumario tiene la siguiente fórmula

$$TR < TH$$

El tiempo del Relato es más corto que el Tiempo de la Historia. O, para el lenguaje audiovisual, el Tiempo del Plano es más corto que el Tiempo de la Acción.

$$TP < TA$$

La *elipsis* se usa para eliminar actos que podrían resultar obvios o que se pueden inferir uno de otro. "...es una supresión temporal que interviene entre dos acciones distintas, entre dos secuencias."<sup>39</sup> El discurso se detiene y el tiempo de la historia continúa, aunque este tiempo ya no lo veamos porque es el que se ha suprimido.

Sin embargo en el cine se ha agregado otra categoría: la *dilatación*, en donde el Tiempo del Relato es mayor al Tiempo de la Historia.

$$TR > TH$$

Entonces el Tiempo del Plano es mayor al Tiempo de la Acción. Esto con el fin de cumplir con una función más descriptiva o expresiva en los planos. Se

---

<sup>38</sup> Ibid., p. 127.

<sup>39</sup> Ibid., p. 128.

alarga más el tiempo del relato, o sea del plano; es decir, puede ser comentativo. Esto se puede apreciar cuando se hace uso de la cámara lenta.

TP>TA

### 2.1.3 Frecuencia

La frecuencia es sumamente importante en nuestro análisis, pues para nosotros será indispensable identificar la recurrencia que se tiene del mismo acontecimiento y de manera más específica de la imagen. Y ésta se refiere a la relación que existe entre los acontecimientos de la historia y las veces que se mencionan en el relato.

Con la frecuencia estaremos al tanto de la repetición de las imágenes, aunque no de una manera totalmente idéntica, sino que la imagen, que en video se analizará, tenga una semejanza con otra que se presente.

La frecuencia permitirá conocer las veces a las que se recurre a la misma o a la imagen semejante, la “serie de varios acontecimientos semejantes y considerados sólo en su semejanza.”<sup>40</sup>

Para conocer la frecuencia Genette sugiere las siguientes clasificaciones:

- 1) Contar una vez lo que ha ocurrido una vez. Cuando se presenta en el discurso un único momento, una sola imagen o escena de la historia.
- 2) Contar *n* veces lo que ha ocurrido *n* veces. Cuando se presenta varias veces la misma escena y cada una de uno de los varios momentos de la historia.
- 3) Contar *n* veces lo que ha ocurrido una vez. Varias representaciones en el discurso de un mismo momento de la historia.

---

<sup>40</sup> Genette, *op. cit.*, p. 173.

4) Contar una sola vez lo que ha sucedido  $n$  veces. Una única representación discursiva de varios momentos de la historia.

Con la frecuencia tendremos más interés en el ámbito de la expresión que en el del contenido. Pues haremos uso de ella para identificar las escenas que se repiten.

## **2.2 Modo**

El modo nos proporciona información, aporta detalles y gradúa la información según las capacidades de conocimiento que se tengan de la historia. Esta información puede ser proporcionada desde un determinado punto de vista y filtrada a través del saber de un personaje, en caso de que lo hubiera. Y en ella existe una relación entre la historia y el relato, pues la información de la historia, que se nos proporcionará a través de cierto punto de vista adoptado, se verá reflejada en el relato, pues en él esa información y ese punto de vista tomado se harán visibles, según haya sido la decisión.

Genette define el modo como el “Nombre dado a las diferentes formas del verbo empleadas para afirmar más o menos la cosa de que se habla y para expresar...los diferentes puntos de vista desde los que se considera la existencia o la acción.”<sup>41</sup>

En el modo encontramos dos modalidades, la primera de ellas es la distancia y la segunda la perspectiva.

---

<sup>41</sup> Ibid., p. 219.

### 2.2.1 Distancia

Con la distancia sabremos qué tanta relación tiene nuestro narrador con la historia, y para eso Genette identifica dos: el *relato puro*, en donde el narrador habla en su nombre sin hacernos creer que es otro el que habla; y el segundo, que es la *imitación* o *mimesis*, en la que el narrador se esfuerza por dar la ilusión de que no es él quien habla sino otro personaje, y se caracteriza por dar un máximo de información y un mínimo de informador.

Para este punto debemos de tomar en cuenta que estamos analizando una obra audiovisual y no textual. En el video se nos muestran imágenes en movimiento, no se nos dice de qué se trata sino que mediante las imágenes debemos tratar de dar la mayor información posible, como a través de los colores, las formas y todos los elementos que conforman la imagen.

Todo lo que obtengamos de información para nuestro análisis dependerá de cuánto se nos muestra. La información obtenida será, pues, lo que vemos. Por lo tanto, aquello que más quiera ser expresado, probablemente, será lo que veremos con mayor frecuencia, mientras que, aquello que quiera ser expresado lo menos posible, se nos presentará el menor número de veces y, quizás, durante muy corta duración, sin que ello implique que no tiene importancia.

En el cine como en el video se tiene que utilizar un lenguaje más directo, más preciso y selectivo pues tenemos la cuestión del tiempo, la escena, la toma, las cuales tienen que ser lo más precisas posibles, y deben contar con el mayor número de elementos representativos para poder expresar lo que se quiere.

### 2.2.2 Perspectiva

Dentro de la perspectiva, el segundo modo regulador de información, que responde a las preguntas ¿cuál es el personaje cuyo punto de vista orienta la perspectiva narrativa?, y ¿quién ve?, encontramos las focalizaciones, la relación de saber entre narrador y sus personajes, que son, según Genette, los siguientes:

Los relatos *no focalizados* o de *focalización cero*. Narrador>Personaje, en que el narrador sabe más que el personaje o dice más de lo que sabe personaje alguno. El narrador lo sabe todo.

Relato de *focalización interna*. Narrador=Personaje en el que el narrador no dice sino lo que sabe tal personaje tiene un campo limitado y puede ser "...fija (jamás se abandona el punto de vista de personaje), variable (se pasa de un personaje a otro) o múltiple (se cuentan los mismos acontecimientos muchas veces, según los puntos de vista de los distintos personajes)."42

Y *focalización externa*. Narrador<Personaje en el que el narrador dice menos de lo que sabe el personaje, y este se considera el relato objetivo.<sup>43</sup>

Por lo tanto, para el lenguaje audiovisual, el punto de vista está enfocado a los distintos usos de la cámara: ángulos, planos, movimientos, cámara subjetiva, etc., y a la información que se nos proporcione según sea el personaje que ha adoptado cierto punto de vista. Porque el punto de vista es la relación de los sucesos que se narran y la información que el que narra tiene de ellos. "Es el lugar físico o la situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que tienen relación los sucesos narrativos."<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Jacques Aumont Michel Marie, *Análisis del film*, Ed. Paidós, España, 1990.

<sup>43</sup> Cfr. Genette, *op. cit.*, p. 244.

<sup>44</sup> Seymour Chatman, *Historia y discurso*, Ed. Taurus, España, 1990, p. 165.

### 2.2.3 Auricularización

Para el lenguaje audiovisual se ha añadido otro elemento para el análisis. y éste es el de la *auricularización*, que trata sobre el punto de vista sonoro. “...mediante el tratamiento que se les da a los ruidos, a las palabras o la música, en definitiva, a todo lo que es audible.”<sup>45</sup>

Para la identificación del punto de vista auditivo, propuesto en el libro *El relato cinematográfico*, hay que tomar en cuenta lo siguiente:

- a) La localización del sonido. Pues el sonido está “...desprovisto de dimensión espacial, es decir, no está localizado ni lateralizado.”<sup>46</sup> El sonido es tan importante como la imagen en el audiovisual que muchas veces oímos pero no sabemos su origen, y se le conoce como *acusmática*. Y en los audiovisuales lo encontramos con mucha frecuencia.
- b) La individualización de la escucha. En éste es en el que encontramos lo que se conoce como el sonido ambiente. De todo lo que escuchamos y sabemos que forma parte del sitio que se muestra en el plano o al que se hace referencia por tal o cual elemento que lo constituye. Todo aquello que oímos de fondo. “Lo que llamamos ambiente de una película es, precisamente, ese tejido sonoro que cubre tanto el campo como el fuera de campo inmediato, sin distinción.”<sup>47</sup>
- c) La inteligibilidad de los diálogos. La importancia que se le da a los diálogos y al sonido que nos permitirá escucharlos o no escucharlos. Depende del punto de vista del director, pues puede ser usado para

---

<sup>45</sup> André Gaudreault, Francois Jost, *op. cit.*, p. 144.

<sup>46</sup> *Ibidem*.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 145.

echar a andar la imaginación, cuando la música sube tanto y dejamos de escuchar los diálogos y nos deja la duda de qué se dijo.

En el libro *El relato cinematográfico* se propone el siguiente sistema de auricularizaciones, y la primera de ellas es la *Auricularización Interna Secundaria*. Ésta se caracteriza por el control que tiene el personaje o la situación que estamos viendo. Por ejemplo, si tenemos en el plano un oído y escuchamos, sin saber su origen, un ruido y luego vemos que un dedo tapa el oído e inmediatamente dejamos de escuchar. Notamos que en esta situación se hizo uso de la edición para aumentar o disminuir el sonido, según sea el punto de vista.

*Auricularización Interna Primaria*. En ésta encontramos una transformación del sonido. El sonido se puede suprimir para dar más importancia a otro. No es necesario mantener un sonido si éste no es nuestro punto de vista, sino que se da en un principio el sonido y luego se transforma o desaparece.

Podríamos decir, por ejemplo, que en el plano vemos a alguien que está sentado y escuchamos de fondo la televisión pero poco a poco ese sonido de la televisión irá disminuyendo para darle más importancia a los diálogos mentales que el personaje pudiera tener.

*Auricularización Cero*. Se usa para hacer más importante el diálogo. Si hay dos personajes escuchando un concierto de jazz y uno se acerca a otro a decirle algo, en ese momento dejamos de oír al grupo de jazz. Pues es más importante lo que se va a decir.

## 2.3 Voz

La voz responde a las preguntas ¿quién es el narrador? Y ¿quién habla? Se refiere siempre al narrador o “al habla o a los otros medios explícitos por medio de los cuales se comunican los sucesos y los existentes al público.”<sup>48</sup>

La voz es la relación que existe entre el narrador y sus narratarios y la historia que cuenta. O la relación que existe entre el relato y la narración, y la relación entre narración e historia. Podemos decir que es la relación que existe entre el personaje o personajes que cuentan la historia, y saber quién, ya sean los personajes o personaje o carente de personaje, nos cuenta la historia a través del relato. Conocer dónde se sitúa el narrador, el que organiza, el que nos cuenta según cierto punto de vista.

En la voz, Genette distingue los elementos que la conforman: tiempo de la narración, niveles narrativos y persona.

### 2.3.1 *El tiempo de la narración*

Se refiere a la manera en la que contaremos nuestra historia, ya sea en un tiempo presente, pasado o predictivo. El tiempo, según Genette, es casi imposible no situarlo en la narración. En cambio, sí se puede contar la historia sin precisar el lugar:

“el lugar narrativo raras veces se especifica y nunca, por así decir, es pertinente.”<sup>49</sup>

Sabemos que los lugares que se nos presentan en los videos que hemos seleccionado para nuestro análisis son lugares que han sido creados en la

---

<sup>48</sup> Seymour Chatman, *op. cit.*, p. 164.

<sup>49</sup> Genette, *op. cit.*, p. 273.

computadora; darles un lugar específico en la realidad sería difícil. Por lo tanto, son lugares diseñados para expresar la idea que sólo allí tiene su origen.

Genette distingue cuatro tipos temporales en la narración:

1. Ulterior. Es la clásica en el relato y la más frecuente; en ella se relata en pasado.
2. Anterior. Esta es la del relato predictivo, que se lleva al futuro, pero que también nos puede llevar al presente.
3. Simultánea. Este se relata en el presente contemporáneo de la acción.
4. Intercalada. Un relato que se refiere a varios tiempos, puede incluir cualquiera de las anteriores en su relato.

### 2.3.2 Niveles narrativos

Cuando Genette se refiere a los niveles narrativos es cuando se habla acerca de una diferencia de nivel, en el que ciertos personajes, o personaje, pueden estar dentro o fuera del relato en un momento dado. Nos referimos a la variedad de voces que se encuentran dentro del mismo relato, ya sea en el relato marco o relatos secundarios en los cuales se establecen los niveles y relaciones. Podemos encontrar dos niveles, el primero de ellos es el *extradiegético* que se refiere a los personajes que narran y por lo tanto están dentro del relato, son protagonistas, están dentro del relato marco o relato primario; o sea, el relato principal que es el que da cuerpo a la historia, es la línea básica y puede servir para introducirnos a las distintas acciones narrativas, de referencia cronológica. A partir de él surgen o pueden surgir otras historias.

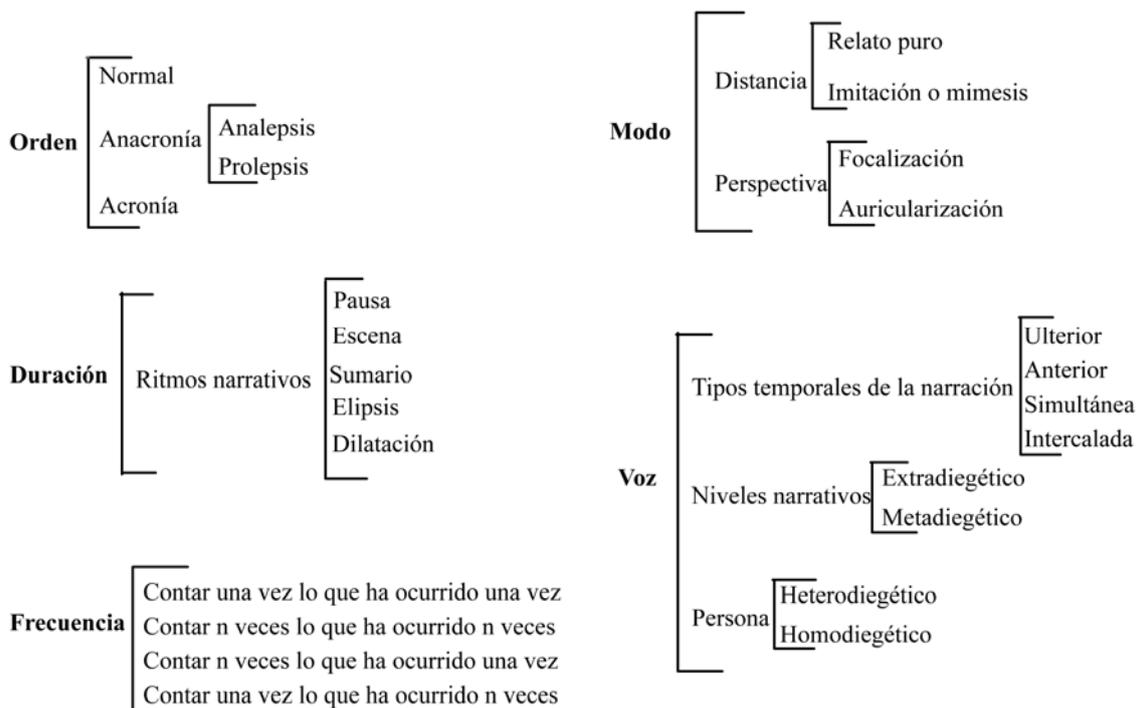
El segundo nivel es el *metadieético*: acontecimientos contados dentro del relato marco o primario; es un relato secundario, que puede contar con un narrador *intradieético*, que es un narrador que está dentro del relato marco y por lo tanto tiene un papel secundario, y este nivel no designa a las personas sino a situaciones relativas y funciones relativas a los personajes.

### 2.3.3 *Persona*

Es la elección que se tiene para contar la historia según dos actitudes narrativas: que se cuente por uno de sus personajes (1ra. persona) o por un narrador extraño a la historia (3ra. persona). Genette, para no confundir cuando se habla en primera o en tercera persona, distingue los siguientes tipos de narradores que son:

*Heterodieético* que es el narrador ausente, cuenta los hechos fuera del propio relato. Y *Homodieético* que es el narrador presente. Podemos encontrar dos tipos de narrador presente: 1) el narrador protagonista de su relato (autodieético); y 2) el narrador que desempeña un papel de testigo.

Lo expuesto hasta ahora puede representarse esquemáticamente de la siguiente manera:



El orden nos servirá para conocer la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato. Con el orden sabremos si el relato tiene un orden cronológico o un orden alterado, si sigue una cronología lineal con la historia o alterada. Sirve para conocer el orden de presentación de los acontecimientos dentro del relato.

Analizar los videos con la duración servirá para conocer el tiempo que se ha propuesto como necesario para poder leer la imagen y el uso que se le ha dado a los ritmos narrativos, en caso de que hubiera. Conoceremos la relación que existe entre la duración de la acción diegética, la historia y la del momento del relato que le está dedicada.

La frecuencia ayudará a comprender la importancia que tiene cada una de las imágenes que conforman el video, pues su repetición en la historia hablará de la importancia que esa imagen tiene para el video.

Con el modo conoceremos la forma en la que se cuenta según el punto de vista que se haya adoptado, cuál ha sido la decisión del autor para abordar el

video, qué tanto se ha involucrado, qué uso ha hecho de los personajes, si los hubiera, y del sonido. Conoceremos la regulación que se tiene de la información, la relación que se tiene de la historia, que será la que explicará los acontecimientos, y la relación que existe con el relato.

Con el estudio de la voz sabremos quién habla, quién narra. En caso de que existiera un narrador presente o ausente, saber si forma o no, parte del relato. La relación que existe entre el relato, el resultado que en este caso veremos en las imágenes ya ordenadas, y la narración, la acción de contar. Y la relación que hay entre esta misma acción de contar, la narración, y el manejo que se tiene de la información, la historia: quién enuncia, dónde se sitúa el narrador, el sujeto responsable de organizar según cierto punto de vista.

## **Capítulo 3. Análisis de EON 01**

*EON 01* es un video de Alfredo Salomón realizado en el año 2002. El trabajo de este artista mexicano se ha expuesto en distintos festivales tanto nacionales como internacionales. En su obra ha buscado distintas formas de expresión, y ha impartido distintos talleres para darlo a conocer y difundir el trabajo de los distintos videoastas tanto nacionales como internacionales. Actualmente ha decidido incursionar en las artes escénicas y la videoinstalación,<sup>50</sup> al igual que en distintos proyectos y seminarios<sup>51</sup>.

Ahora bien, en *EON 01* podemos notar que predomina el color verde y un fondo negro que siempre acompaña a toda esta variedad de colores. Podemos suponer, con el color negro, esa ausencia de luz y por lo tanto esa expectativa por lo que pueda aparecer, o lo que aparezca.

El video comienza con un pequeño punto verde sobre un fondo negro. Sin embargo, conforme avanza el video notamos toda una confrontación de colores, pero todos sobre el mismo fondo negro. Hay colores agresivos, fuertes, fríos y cálidos<sup>52</sup>. Tenemos un cierre en el video, cálido, que nos muestra un color amarillo y naranja. Por otro lado, aunado a estos colores tenemos mucho movimiento, las formas que vemos están llenas de movimiento y si a ese movimiento le agregamos colores fuertes, tenemos una imagen agresiva, llena de tensión.<sup>53</sup> Aunque también tenemos colores fríos: azul y morado, principalmente, y con ello movimiento, lo cual nos da una especie de confrontación en busca de equilibrio, pues por un lado tenemos colores cálidos y por otro los colores fríos. Así es básicamente la manera en la que está

---

<sup>50</sup> Visítase la página de internet: <http://tech-mex.org/espanol/directorio.htm>

<sup>51</sup> Tal es el caso del proyecto *dorkbot* un espacio de gente haciendo cosas raras con la electricidad, de igual manera participó en los seminarios impartidos en el Centro Nacional de las Artes dentro de la sexta edición de la serie *juego doble* llevado a cabo durante el mes de diciembre de 2005.

<sup>52</sup> Sobre el color consultar: Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*, Ed. Alianza, España, 1983, p. 373.

<sup>53</sup> Según Arnheim la deformación causa tensión, *ibid.*, p. 468.

conformado *EON 01*, pues en él vemos figuras en constante movimiento y a éstas se les añaden distintos colores a lo largo del video.

Para empezar este análisis notemos que la historia a la que se está refiriendo es sobre un caso de abducción, como bien lo reafirma el texto que antecede a la imagen (videograma 2\*). El contenido del video está basado en ese caso. Y en respuesta a la pregunta ¿qué se cuenta? Respondemos: se cuenta, en video, una historia basada en un caso de abducción.

En lo que se refiere al discurso, para el cual se hace la pregunta ¿cómo contamos? Respondemos que la manera en la que se cuenta es mediante el lenguaje audiovisual, por lo tanto, estamos hablando de un discurso que implica imagen y sonido.

*EON 01* es un video que fue hecho por medio de la computadora, con ella se crearon las figuras que vemos en él, y fueron asignados los colores; todo la imagen implica una simulación hecha por medio de la computadora. En él hay figuras que podemos distinguir, algunas geométricas. Otras, sin embargo, sólo implican ciertas formas que han sido diseñadas para este video. Algunas de ellas cambian de color: notamos colores cálidos y fríos. Hemos señalado mediante el análisis que predomina el color verde, pero no podemos asegurar nada. A continuación analizaremos el conjunto de acciones y situaciones que conforman este video.

### **3.1 Orden**

*EON 01* está conformado de una secuencia normal, estructura clásica, contada de manera cronológica, en la que tanto los acontecimientos de la historia como

---

\* Véase Anexo 1.

los del relato tienen el mismo orden, pues la historia fluye de manera continua. No muestra una alteración que nos haga suponer que se está haciendo uso de alguna anacronía, sino todo lo contrario, el relato, conformado por las imágenes, nos va mostrando lo que fue sucediendo a lo largo de la historia basada en el caso de abducción.

Podemos notar que tiene un orden lineal, pues no se altera de ninguna manera. Al menos no encontramos índices de que en algún momento se haga referencia a una imagen que nos indique que se está refiriendo al pasado o futuro de la acción, sino que lo que vemos es una sucesión de imágenes que nos cuentan de manera ordenada y sin sufrir alteración alguna la historia a la que se está refiriendo, y así fluye presentándonos paso a paso la manera en la que sucedieron las cosas.

Cuando decimos que *EON 01* tiene una estructura clásica es por la manera en la que encontramos el orden, pues, como afirma Chatman: “En las narraciones clásicas, los sucesos ocurren en agrupaciones: están vinculados unos a otros de causa a efecto, los efectos causan a su vez otros efectos, hasta llegar al efecto final.”<sup>54</sup>

Podemos deducir que las acciones están relacionadas unas con otras, pues comparando el inicio, desarrollo y final del video notamos que existe una serie de sucesos que se nos muestran en orden cronológico: en un inicio un punto verde sobre fondo negro, que actúa de manera tranquila, pues sólo mantiene un leve movimiento, más tarde este leve movimiento se irá incrementando y podemos ver que existe, en los siguientes sucesos, más movimiento y existe

---

<sup>54</sup> Seymour Chatman, *Historia y discurso*, Ed. Taurus, España, 1990, p. 48.

una vinculación entre cada una de las imágenes hasta terminar en un forma de explosión, el efecto final.

Por otro lado podríamos pensar que se hace uso de la acronía, pero diferimos de este planteamiento, ya que considerarlo así implicaría suponer que la organización de las imágenes ha sido hecha al azar, lo cual no es notorio en este caso. Mantiene elementos que nos hacen difícil asignarle un momento y lugar específicos, característico de la simulación y las situaciones imaginarias. Sin embargo, en ningún momento, alguna imagen o serie de imágenes están puestas al azar, sino lo contrario, tienen un orden, de manera que nos cuenta la historia como sucedió.

### **3.2 Duración**

*EON 01* de alguna manera está compuesta de acción; cada escena que se nos muestra cumple una acción, ya que han sido creadas mediante la computadora con un significado que involucra el caso de abducción, por lo que la imagen está pensada de manera tal que conforma al video para poder narrar la historia.

Podemos señalar que el primer ritmo narrativo que se utiliza es la escena en la que se nos dice que: el Tiempo del Relato es igual al Tiempo de la Historia, o, en nuestros términos, el Tiempo del Plano es igual al Tiempo de la Acción. Se hace uso de este ritmo narrativo, ya que en algunos casos notamos que la duración que se le da a la escena, considerada como el relato, tiene el mismo tiempo que la duración de la acción. Podemos notarlo en distintos momentos del video tales como:

1) El momento en el que se nos presentan los rostros (videogramas 5, 6, 7, 8 y 9). Éstos tienen un aspecto muy característico pues podemos ver que son humanos por sus facciones, pero en un principio se nos muestran ciertos elementos de ellos, como el contorno, y, además, cada uno con un color distinto. Mientras se nos van presentando estos rostros podemos ver cómo una línea blanca los recorre y esta línea es la que nos va dando, cada vez que pasa sobre ellos, más detalles hasta parecer más humanos.

2) En las figuras cuadradas que parecen formar una especie de edificio (videogramas 26 y 27). En este momento del video vemos cómo cambia de un color ámbar a uno azul, y conforme pasa el video podemos notar e identificar los cambios que estas figuras tienen. Podemos identificar con el tiempo que se nos da para verlo, la acción que cumplen, el movimiento que realizan y la culminación a la que llegan con el estado fijo. Por lo tanto podemos identificar un uso de la escena que nos muestra un ciclo que comienza con la que tiene el color ámbar, más tarde comienzan sus distintos movimientos, y termina en la misma posición y misma figura pero con distinto color.

3) El momento en el que aparecen estas formas ovaladas de color verde sobre fondo negro (videograma 29) y que comienzan a separarse de distintas formas, podemos notar una en la que se separan, o parece que se rompen, de manera cuadrada, pero su ruptura se origina en la parte media de la pantalla. Así continúan hasta que terminan por desprenderse quedando esparcidas en el espacio dando como resultado otro uso de la escena en el que estas mismas figuras ovaladas, que han quedado esparcidas, (videogramas 30, 31 y 32) poco a poco comienzan a sumergirse en el fondo negro quedando de un tamaño reducido. Es entonces cuando observamos la aparición de una figura que no

tiene una forma definida sino que está en constante movimiento y tiene la apariencia de una especie de plasma, el cual aparece en el fondo, de tamaño reducido, pero poco a poco comienza a crecer hasta el punto de llegar a ocupar toda la pantalla. Y una vez que ha ocupado toda la pantalla comienza de nuevo esta misma trayectoria sólo que ahora con un color distinto. Por el tiempo que se nos da para ver y conocer su trayectoria nos hace suponer que se hace uso de la escena, pues esta misma acción se repite pero con distintos colores, viendo en cada uno de ellos la misma acción, lo cual nos habla de que el tiempo que se le ha dado es el tiempo que tiene de acción.

El segundo ritmo narrativo es el sumario, en donde el Tiempo del Relato es menor al Tiempo de la Historia, o, el Tiempo del Plano es menor al Tiempo de la Acción. Identificamos dos momentos en el que se hace uso de este ritmo narrativo y son:

- 1) El momento en el que se nos muestran las acciones de una manera resumida, pues tenemos el caso en el que podemos ver cómo un movimiento constante de imágenes (videogramas 13, 14, 18, 19, 20, 21, 22 y 23), podría parecernos infinito, sin embargo, se resume de manera que podemos ver este mismo movimiento pero con un cambio de color. De alguna manera se está resumiendo este movimiento constante, y se resume ya que se nos da un tiempo determinado para poder apreciar la imagen y a este movimiento se le cambia de color y también se le da un tiempo determinado para poder leerla. Este movimiento constante es importante puesto que implica el desarrollo de la historia. Su uso en el video nos hace pensar que agiliza el relato, pues parecería que este movimiento nunca podría terminar, y en cambio cuando lo vemos en el video observamos que las mismas figuras siguen un mismo

patrón, una constante en su movimiento, sólo que se les cambia de color a cada una de ellas. Se expresa de manera resumida un periodo largo de tiempo.

2) El momento que aparece la antena (videogramas 17 y 24), pues sólo se nos presenta un momento la acción que tiene esta antena que nos resume su movimiento, y luego tenemos otro momento en el cual la antena se ha apagado pero sigue el mismo movimiento. Por lo tanto, tenemos dos casos en los que esta antena se hace presente, de manera que resume su función, su movimiento, pero dejando claro un momento en el que desprendía una luz y otro en el que esa luz ha desaparecido, pero ambos momentos muestran la misma trayectoria que hace la antena.

Identificamos, también, en este video otro ritmo narrativo, el de la dilatación, en el que el Tiempo del Relato es mayor al Tiempo de la Historia, o el Tiempo del Plano es mayor al Tiempo de la Acción. Este ritmo narrativo lo encontramos en el momento en el que vemos unas ondas semicirculares (videograma 28) que aparecen de la parte inferior de la pantalla. Decimos que se hace uso de la dilatación porque en ella se cumple una función más descriptiva o una función más expresiva en los planos. El tiempo del relato se alarga y con ello obtenemos un plano más comentativo y descriptivo. Suponemos que este ritmo es utilizado, ya que esta acción es la misma durante el tiempo que tenemos en el relato y el tiempo de la acción, pues lo que cambia es el tiempo del relato: se hace más largo, lo que se nota es que hay un movimiento de cámara que comienza a ser cada vez más cerrado; pues conforme se cierra, vemos cómo está conformada esta onda semicircular, hasta observar que en ella hay una serie de rectángulos, uno de los cuales sigue una trayectoria, como recorriendo esta onda semicircular. Por lo tanto, cuando nos referimos al uso que se tiene

del ritmo narrativo de dilatación en el relato, es porque desde un inicio se nos ha presentado esta onda semicircular y lo que podemos ver es un movimiento de cámara que poco a poco nos va describiendo cómo está conformada esta onda y nos va dando más detalles acerca de su acción.

### **3.3 Frecuencia**

En esta parte del análisis identificaremos la recurrencia que se tiene de cierta escena o imagen en el relato; es decir, identificaremos las veces que se cuenta una acción en la historia y en el relato.

Veamos los casos encontrados correspondientes a la clasificación ya establecida *Contar una vez lo que ha ocurrido una vez*:

1) Esta situación se presenta al inicio del video, pues el punto verde en el momento que se disuelve (videograma 3) y con él comienza la historia, sólo es notorio una vez, por lo tanto sólo se hace presente en ese momento de la historia puesto que dicho punto sobre el fondo negro no volverá a aparecer.

2) Cuando se muestran los rostros (videogramas 5, 6, 7, 8 y 9), es un único momento y no volveremos a verlos en la historia. De manera que cuando estos rostros se muestran, su apariencia es distinta, y conforme una línea los recorre, se nos comienza a dar más datos sobre su forma hasta obtener un rostro más definido pero con una característica especial dada por los colores y su forma.

3) En el momento en que los rostros empiezan a desaparecer y comienza a surgir una serie de partículas verdes (videograma 10), en el que el relato continúa pero estas partículas tienen un único momento en el relato, por lo tanto se nos cuenta una vez lo ocurrido una vez.

4) En la escena en donde apreciamos cómo la pantalla se comienza a llenar por líneas de color verde (videograma 11). Estas líneas se irán haciendo onduladas hasta quedar en forma circular.

5) En la escena que está marcada, principalmente, por el color rojo (videograma 12), en la que vemos una especie de círculo que está conformado por distintas formas, circulares y semicirculares que constantemente se están transformando.

6) En los casos que muestran los videogramas 16, 25 y 33. Las formas y colores son característicos y únicos. Podemos notar un color verde, rojo y morado.

7) La primera vez que se nos presenta la antena en la historia desprende una luz (videograma 17), y la segunda vez que se nos muestra ya no la desprende (videograma 24). Podemos apreciar la continuación que se tiene de la historia, pues no se ha hecho repetición de esta antena, sino que se nos ha presentado, y éste ha seguido su curso y, ahora, en el segundo momento en el que se nos muestra, lo vemos sin la luz que desprendía.

8) Por último, el final (videograma 34 y 35) que es de un color que nunca apareció de esa manera a lo largo del video. Su presencia nos muestra el desenlace, pues esta escena es la única en el video y es la única vez que se aprecian esos colores, en los que predomina el amarillo y anaranjado, simulando una especie de explosión.

Al hacer uso de esta manera singulativa de los hechos de la historia en el relato, se deja clara la estructura que tiene el video: vemos el orden en que está conformado este video que es cronológico. El uso del relato singulativo enriquece el video de manera que no nos hace pensar en la cantidad de

imágenes que vemos una y otra vez, sino que le agrega elementos particulares en ciertos momentos del relato en los que su aparición es única dando a ello continuidad al relato. Además de que estos momentos únicos tienen características distintas que dan como resultado un video que fluye de manera constante y mantiene esa expectativa por lo que nos irá presentando.

*Contar n veces lo que ha ocurrido n veces.* Este tipo de relato lo podemos apreciar en varios momentos del video:

1) La ocasión en la que vemos el movimiento (videogramas 13, 14, 18, 19, 20, 21, 22 y 23) de formas constante en la que sólo cambia el color, al que se recurre en varios momentos de la historia.

2) El momento en el que se muestran los cubos que simulan un edificio y que cambian constantemente de color (videograma 26 y 27). Tenemos en un primero, el color ámbar que después cambia al color azul. Esta acción de la historia se cuenta las veces necesarias en ese momento de la historia.

3) Cuando vemos las formas pequeñas circulares u ovaladas que se desprenden constantemente y donde predomina el color verde, y luego comienzan a moverse después de haberse desprendido de la forma que estaba constituida por ellas (videogramas 29, 30, 31 y 32). Una vez que se desprenden y se mueven a lo largo de la pantalla se vuelve a contar este mismo momento de la historia pero con un cambio de color. En la pantalla vemos de fondo una especie de plasma que se mueve constantemente y de nuevo se nos vuelve a contar pero ahora con otro color, el plasma cambia de color y las formas circulares también.

La frecuencia repetitiva la encontramos en el video, ya que en repetidas ocasiones se nos muestra una y otra vez en el relato la misma acción pero con

cambios de color. Dado este uso repetido, suponemos que es de suma importancia y de interés este acontecimiento. Estos movimientos que vemos en repetidas ocasiones suceden en momentos en que el video entra en otros movimientos que son muy ágiles para después dar pie a momentos únicos del relato. Y dado que estos movimientos pueden sugerirnos los niveles en los que se encuentra el caso de abducción, los cambios de color toman mucha importancia para el relato y la continuación de la historia. Los sucesos que se nos narran –y en este caso que vemos en repetidas ocasiones– tienen una función lógica de conexión en la que cada uno de ellos es indispensable, por eso su repetición, para pasar a otro momento del relato, dando como resultado también un orden de jerarquía. En ello radica la importancia del uso repetitivo que se merece dentro del relato. Y dado que en estos momentos de repetición se produce un cambio de color, esto también trae consigo una información puramente visual.

Podríamos inferir que la repetición que se tiene de estos elementos puede deberse al número de personas que están involucradas en este caso. También podríamos suponer que los cambios de color sugieren un punto de vista distinto. Una misma acción pero desde otros ojos, y por ello se recurre al uso de los colores para expresar un cambio en la manera de percibir las distintas acciones.

En consecuencia, si comparamos ambos, los momentos singulativos y los repetitivos en el video, podemos ver que entre ellos existe una especie de equilibrio, pues los momentos que se repiten y los momentos únicos corresponden a una forma única de expresión, en la que ambos tienen gran importancia puesto que a las acciones que se repiten les sigue un momento

único. Hay coherencia, pues el video permanece siempre en una situación que mantiene la expectativa por lo que sigue: qué nuevos elementos se verán, qué nueva figura veremos, qué falta por conocer de una abducción.

### **3.4 Modo**

En este punto es en el que notamos la manera en la que ha sido manejada la información, que en este caso está dada por las imágenes, a partir de las cuales conoceremos la manera en la que ha sido regulada esta información. Ésta está basada en el conocimiento que se tiene de la historia, del cual se toma un punto de vista para abordar la historia, y por lo tanto, contarla según sea el punto de vista que se haya tomada sea visible y/o sonoro.

A partir de la distancia sabemos la relación que tiene el narrador con la historia. Vemos que no es un relato puro porque en ningún momento nos está hablando algún personaje de su propia experiencia; podemos suponer por los distintos rostros que se nos han mostrado (videogramas 5, 6, 7, 8 y 9) que es la recapitulación, la investigación, el conjunto de distintas opiniones que son las que han conformado esta historia. Aunque estos rostros podrían incluir a un posible narrador, no notamos un solo rostro sino varios, y esto no nos permite identificarlo como un relato puro en el que el narrador habla en su nombre, como su propia experiencia.

El otro punto que nos hace desligarnos de que sea un relato puro es porque desde el inicio el texto prevé, al decir que está basado en un caso de abducción (videograma 2).

Por lo tanto, este video cumple con la segunda clasificación de la distancia que es la mimesis o imitación, que se caracteriza por dar un máximo de

información y un mínimo de informador, y nos da la ilusión de que habla alguien más, o sea de manera indirecta. Por lo tanto no existe un narrador.

El segundo modo regulador de la información es la perspectiva que responde a: ¿quién ve? Se observa desde un principio que no hay un narrador, no hay personajes, nunca vemos un personaje que nos guíe a lo largo de la historia, aunque sí vemos en algún momento del video estos rostros, pero ninguno de ellos habla ni dice nada. Suponemos que están en un estado de experimentación, o la manera de recepción en un caso de abducción.

Sin embargo, podemos incorporarlo a una de las focalizaciones que tiene la perspectiva: la focalización externa, en la que el narrador sabe menos que el personaje, y es considerado uno de los relatos objetivos. La incluimos dentro de esta focalización por la definición que se tiene de ella, en la que los acontecimientos se describen desde el exterior sin penetrar en los pensamientos de los personajes<sup>55</sup>, además de que en este caso no existe un narrador, al menos no se hace presente en el video.

Por lo tanto, la orientación que se tomó para abordar el video se va desarrollando, y lo notamos en los colores, en el uso que se tuvo de los distintos puntos de vista en los que se nos muestran las acciones, los distintos ángulos que se tomaron para poder ver la acción, etc.

Para el punto de vista auditivo podemos apreciar que en ningún momento hay diálogos, pues no hay personajes, no hay una voz que esté narrando, ni algún otro elemento que intervenga en donde intervenga otro sonido. Los elementos que conforman la imagen no están produciendo sonidos, ninguno de ellos interfiere con lo que estamos escuchando.

---

<sup>55</sup> Cfr. André Gaudreault, Francois Jost, *El relato cinematográfico*, Ed. Paidós, España, 1995, p. 150.

Desde un principio han guiado nuestro punto de vista auditivo junto con las imágenes, con un origen acusmático, diseñado para acompañar la historia sin sufrir alteración ni intervención alguna con algún otro sonido que pudiera provenir de alguno de los elementos que vemos.

En este sentido, identificamos el punto de vista auditivo con la acusmática, en el que oímos sin saber su origen, manera en la que está enfocado auditivamente desde un principio el video.

Y dentro del sistema de auricularización incluiríamos este video dentro de la Auricularización Interna Secundaria que se caracteriza por el control que tiene el personaje o la situación, y dado que en este video carecemos de personaje, quien tiene el control es la situación o situaciones que vemos en el relato.

La serie de imágenes –algunas de ellas en constante movimiento– le da al video un ritmo y una agilidad que permite ver y distinguir cada uno de los movimientos que las figuras puedan tener. En este caso, ése es el punto de vista que se ha tomado, conformado por los distintos planos que se tiene de cada figura y la velocidad para leer cada uno de éstos. El video maneja desde un principio el sonido que, como lo identificamos anteriormente, no lo podemos localizar y por lo tanto lo oímos sin saber su origen. Esto le da un sello característico al video, pues de alguna manera estamos acostumbrados a que nos expliquen lo que vemos, y al estar conformado de esa manera, permite tener especial interés por lo que vemos, que es acompañado con sonido del cual no podemos distinguir su origen, dando como resultado una información que estará marcada por las distintas figuras que vemos, sus colores y su textura, obteniendo con ello un desarrollo lógico que necesariamente conduce a un fin o a una resolución.

Sin embargo, podríamos suponer que en este video lo que vemos y nuestra opinión sobre lo que vemos, creámosle o no, dependerá de nosotros, pues la información que se nos ha proporcionado es visual. El sonido podría jugar un papel diferente: mediante los sonidos que escuchamos dar la sensación de que en algún momento esos elementos que lo conforman, puedan expresar cómo se percibe ese estado auditivamente, pues en un momento escuchamos un silencio, cuando la imagen ha desaparecido, y en algún otro momento un ruido, cuando ha comenzado la acción. Es un video que tanto visual como auditivamente presenta distintos elementos que combina imágenes particulares con distintos sonidos para obtener un ambiente audiovisual bien conformado por ambos.

### **3.5 Voz**

Este apartado de nuestro análisis lo utilizamos para situar a nuestro narrador, para identificar al sujeto que se responsabiliza de las circunstancias que rodean al hecho.

El tiempo de la narración en el que está contada la historia, su tipo temporal, es ulterior, considerado como el clásico en el que se relata en pasado.

Este video podríamos considerarlo como carente de un tipo de narrador, ya que considerar que existe un narrador homodiegético implicaría suponer que sí hay alguien que nos está narrando la historia, que sí hay una voz que nos guía, lo cual no existe en el video; y, por otro lado, considerarlo heterodiegético – donde el narrador no está presente pero cuenta el relato fuera de él, o sea que se narra en tercera persona–, tampoco es considerado en este video. En este

video no hay una voz que narre, sólo hay imágenes que van dando a conocer la historia.

En cuanto a los niveles narrativos, podríamos considerar que existe un relato marco que es el inicial (nivel extradiegético), y que este mismo se irá ligando mediante imágenes a otros relatos secundarios (nivel intradiegético). Identificar el relato marco es identificar una línea básica que da cuerpo a la historia y que será la que nos dará las referencias cronológicas que existan en el video. Introduce las acciones en el video y mantiene un orden que nos irá presentando cada una de las acciones, por lo tanto sí se muestra de una manera cronológica.

Decimos que tiene un nivel extradiegético por el seguimiento del relato marco. Pues desde un inicio podemos ver cómo poco a poco se comienza a introducirnos en la historia: al inicio del video está ese pequeño punto verde y siendo dicho color el que más destaca. Este inicio nos hace suponer la introducción que se tendrá de las distintas acciones narrativas. Nos presenta el color verde, y dado que la siguiente imagen tiene el mismo color, podríamos suponer que el uso que se hace de este color es puramente referencial; si este es el color del inicio del video, verlo momentos después nos puede servir de línea básica, de una línea que sigue mediante este mismo color. Por lo tanto, cada imagen cumple con una función de enlace dentro del relato y la narración: tanto la imagen como el sonido están adecuadas de manera que este video continúa y nos muestra la manera en la que ha sucedido todo cronológicamente.

Por lo tanto, es un video donde no hay un narrador, ni una voz que nos guíe, que nos comente de manera explícita lo que está sucediendo, a qué se

refiere con cada una de las imágenes. Tampoco existe una narración verbal, cuyo resultado es el público será el que tendrá interpretar toda la información recibida.

## **Capítulo 4. Análisis de Flatland**

*Flatland* es un video realizado por Rodrigo Loyola en el 2001. Este artista mexicano –quien cuenta con estudios en lenguaje audiovisual llevados a cabo en el Centro de Arte audiovisual de Guadalajara–, también ha cursado semestres de comunicación, cinematografía y fotografía. Este video, que está inspirado en la novela de un matemático inglés Edwin A. Abbott<sup>56</sup>, ha sido expuesto en distintos lugares del mundo. Loyola actualmente está desarrollando proyectos en el área de multimedia, al igual que música electrónica y arte objeto que han sido expuestos en París, además, su trabajo se encuentra permanentemente en el museo de la Matemática en Querétaro<sup>57</sup>.

*Flatland* es un video que en su gran mayoría ha sido creado mediante la computadora, con la excepción de pequeños fragmentos de video en blanco y negro. A lo largo del video se muestran figuras geométricas como el triángulo, el cuadrado, el pentágono, el círculo, etc., sobre un fondo negro y en algunas ocasiones sobre un fondo blanco. Básicamente, ésa es la manera en la que el video se conforma con imágenes diseñadas en la computadora.

Los colores que predominan son el blanco y el negro, y con ellos continúa el video, con el manejo de estos dos colores, principalmente. Podemos encontrar en cierto momento del relato otros colores que no corresponden al blanco y al negro, pero eso sólo sucede cuando vemos al planeta tierra que trata de asemejar sus colores. Al estar conformado, principalmente, por estos dos colores, notamos una ausencia y presencia de luz; junto a ellas se añade el movimiento que cada figura geométrica puede tener en algunas ocasiones. De manera que este video muestra una especie de seriedad y da pie e importancia a lo que se nos está narrando, ya que estos dos colores y estas figuras no

---

<sup>56</sup> Edwin A. Abbott, *Planilandia*, Ed. José J. De Olañeta.

<sup>57</sup> Visítase la página de internet: <http://tech-mex.org/espanol/directorio.htm>

tienden a desconcentrarnos, sino que son parte fundamental de ese equilibrio y esa atención que el video demanda para su entera comprensión.

No hay presencia ni algún intento de simular a un ser humano; se intenta mostrar, según el punto de vista del narrador, mediante las figuras geométricas una analogía con los seres humanos. Sí existe un narrador que cumple una función muy importante, pues él será quien nos explicará esta analogía.

Para comenzar con nuestro análisis tenemos que identificar la historia. El tema del que trata este video es sobre un punto de vista que se tiene del ser humano, que lo identifica, según ciertas características, con distintas formas geométricas. El discurso es audiovisual: figuras diseñadas en la computadora y transferidas a video.

#### **4.1 Orden**

*Flatland* muestra elementos que podemos identificar como analepsis, por lo que en este caso no podemos hablar de un orden totalmente lineal. Escuchamos una narración y esa misma narración nos remite en cierto momento del video a una situación, una experiencia que tuvo su origen en un momento del pasado.

También podemos encontrar en este video un tiempo y un lugar específico, que se refiere al planeta Tierra, pero el mundo que estamos viendo es un mundo que se origina a través del punto de vista del personaje principal y lo que vemos es la materialización de sus ideas, cómo percibe a las personas que lo rodean. Por lo tanto, en este video tenemos un tiempo y un lugar específicos.

Identificamos una analepsis para hablar de dos momentos importantes dentro de la historia en el video: Esta se muestra gracias a la referencia que

nuestro narrador hace de ella: “Recordé entonces la plática que sostuve con mi joven nieto, un prometedor hexágono de brillantez inusual y angularidad perfecta”. La cual recuerda en el último día del año de 1999 (videograma 27\*). Tenemos una fecha precisa y por lo tanto es un acto del pasado. El uso que se tiene de esta analepsis rompe con el orden lineal que se había estado llevando hasta ese momento en el video. Un orden lineal que identificamos al comienzo, en el que el narrador nos va contando su experiencia y con ello la analogía geométrica que hace del ser humano. Y no es hasta ese momento del video que se remite a esta situación, último día de 1999, trayendo consigo un recuerdo a su memoria. Y con esto una reflexión sobre su experiencia que ha sido compartida con este joven y prometedor hexágono.

Esta analepsis se utiliza para reforzar y contribuir a su punto de vista de las cosas y con ello a la narración, además de que la hace aún más personal ya que el recuerdo es de nuestro mismo personaje. Por lo tanto ese día fue muy importante, el día cuando recordó la conversación, pero la conversación surgió en otro momento, lo que nos trae al relato es el día y el recuerdo, que hasta ese momento considera nuestro narrador importante para sobresaltarlos.

Dentro de esa misma analepsis identificamos el siguiente momento que recuerda, en el mismo día pero minutos más tarde, la manera como percibía el mundo después de sus meditaciones (videograma 33): “Esa noche... se apoderó de mí, oscuridad, luego una vertiginosa y disgustante sensación de vista que no era como estar viendo. Vi líneas que no eran líneas, el espacio no era espacio, y yo era yo y no yo. La locura o el infierno”. Inclusive podemos escuchar una voz femenina que le pide que vea de nuevo. Podemos notar que

---

\* Véase Anexo 2.

se utiliza un fragmento de video que hace referencia a ese estado en el que se encontraba e incluso describe con ese fragmento su experiencia pasada, la manera en la que percibía, en ese momento, el recuerdo que nos cuenta. Ambas forman parte de la misma fecha, el último día del año de 1999, sólo que ésta se refiere a la noche, probablemente horas más tarde de haber recordado la conversación con el joven hexágono. Es en ese momento cuando nuestro narrador percibe de manera distinta el mundo; es decir, de manera distinta a la que él está acostumbrado a ver, o sea, como un mundo conformado de figuras geométricas. Este pequeño fragmento de video es utilizado para enriquecer el lenguaje que había estado utilizando y es el que se refiere a las figuras geométricas. El uso que se le da al video es para hacer una comparación entre la forma en la que ve de manera conjunta todos los elementos, o sea no de manera geométrica, y la manera en la que él ve, la manera geométrica, trayendo así que, el último día del año de 1999 fue culminante para nuestro narrador pues nos comparte su visión y su estado de ánimo, además de sus reflexiones y del día en que se originaron.

#### **4.2 Duración**

Dentro de los ritmos narrativos en los que se hace uso de la pausa, donde el Tiempo de la Historia es igual a cero, no ocurre acción importante alguna, y el Tiempo del relato, o sea, el Tiempo del Plano continúa con algún movimiento de cámara que nos describe el lugar u otro.

Este ritmo narrativo lo identificamos en el momento (videogramas 29, 30, 31 y 32) que el narrador deja de contar y se mantiene el audio de fondo; es en ese momento del video en el que comenzamos a ver cómo estas dos figuras, el

círculo y el cuadrado recostado, comienzan a subir saliendo por la parte superior de la pantalla y entrando nuevamente por la parte inferior de ella, dando como resultado la sensación de un movimiento ascendente. Y una vez que éstos se detienen y continúan otro camino, vemos cómo sólo hay un círculo en el plano; y con un movimiento de cámara que nos lleva por encima de éste podemos apreciar todas las figuras geométricas que están suspendidas en el espacio (videograma 32).

El uso de este ritmo narrativo utilizado en *Flatland* tiene una función descriptiva, pues en ella no ocurre ninguna acción, en la medida en que el narrador es quien cuenta la acción, y en ese momento no lo escuchamos; lo que vemos es la acción, es decir, visualiza la acción dentro de estas figuras geométricas. Por lo tanto, podemos decir que se nos presenta un plano que da pie a describir esta serie de figuras que van apareciendo conforme el movimiento de cámara nos lo va mostrando. Tenemos un plano que de alguna manera no sufre alteración alguna, sino que nos va guiando desde el momento en que las primeras figuras van sugiriendo el movimiento ascendente, hasta culminar con la vista panorámica de las figuras geométricas suspendidas en el espacio. Por lo tanto, el uso que se hace de este ritmo narrativo, la pausa, tiene una función meramente descriptiva.

El siguiente ritmo narrativo identificado es el de la escena en el que el Tiempo del Relato es igual al Tiempo de la Historia o, dicho de otro modo, el Tiempo del Plano es igual al Tiempo de la Acción. La narración que escuchamos hablan sobre la acción y la imagen que vemos la va mostrando de la manera en que este personaje la concibe. El Tiempo del Plano es igual al Tiempo de la Acción.

Identificamos este ritmo narrativo en el momento en el que el personaje principal narra, según su punto de vista, cómo están conformados los seres humanos, y es en este momento cuando se nos muestran, y según se refiriera a hombre, mujer, soldado, etc., le corresponderá una figura (videogramas 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, y 16). La velocidad con que se nos muestran estas imágenes permite verlas y seguirlas con la narración, por eso hacemos especial hincapié en el uso que se tiene de la escena, pues de alguna forma el video está, en su mayoría, conformado de esa manera: lo que escuchamos de estas figuras geométricas y su analogía con el ser humano, es lo que vemos según sea lo que nos esté contando nuestro narrador.

El siguiente ritmo narrativo identificado es el sumario, éste se hace presente en el video en el momento en el que se simplifican las acciones. Este ritmo narrativo se refiere a que el Tiempo del Plano es menor que el Tiempo de la Acción. Podemos notar el uso del sumario cuando sólo se nos presentan escenas de la manera en que percibía al mundo, distinta a la que estaba acostumbrado (videograma 33), pues se simplifica y no muestran toda la duración que cada una de ellas pudiera tener. Vemos en esta parte de *Flatland* que, en lo referente al uso que se tiene del fragmento de video que interviene, es el único momento donde no vemos a las figuras geométricas. En esta parte es donde la acción se acelera: hay una agilidad en el relato, pues tenemos muchas tomas en video y todas tienen una aceleración en la que se presentan.

Aquí notamos el uso que se hace del sumario, pues es un momento único y además distinto a los demás, ya que no implica a las figuras geométricas, y muestra una agilidad para el video, ya que estas tomas son muy rápidas lo cual ayuda al momento en el que se refiere nuestro narrador, que es en la noche, y

nos cuenta la experiencia de lo que vio esa misma noche de manera acelerada. Al hacer uso del sumario en este momento, contribuye a crear la ilusión del paso del tiempo, de la rapidez con que vio esta experiencia, creando con ello la verosimilitud de la acción. Además genera expectativa, ya que es el único momento donde vemos estos fragmentos de video, rompiendo con lo que hasta entonces se nos había presentado, o sea, las figuras geométricas.

### **4.3 Frecuencia**

Este apartado lo utilizamos para identificar la frecuencia de la imagen dentro del relato, las veces que se nos cuenta en la historia y las veces que se nos cuenta, con imágenes, una acción en el relato.

Identificamos en distintos momentos del video la clasificación Contar una vez lo que ha ocurrido una vez: El primero de ellos en el momento en el que se nos muestra un fragmento de video (videograma 33), que hace referencia a la manera en la que estaba viendo un nuevo mundo y por lo tanto es un nuevo espacio. En el relato, estos fragmentos de video sólo aparecen en ese momento, dando como resultado un momento único, un acto singulativo, que sucede porque es otra visión que se tiene de la forma en la que percibe al mundo. Y él, en ese momento, percibe así las cosas, por lo tanto lo que se nos cuenta con imágenes, una sola vez, es este momento.

Otros momentos en el video identificados dentro de la misma clasificación son los siguientes: cuando vemos suspendidos en el espacio las distintas figuras geométricas (videograma 32); al final, al planeta Tierra sin ser concebido dentro de sus ideas, o sea no de manera geométrica (videograma 36); cuando vemos el mundo tal cual lo concibe conformado por distintas

formas geométricas (videograma 35); y por último, cuando se nos presentan estas figuras simulando un hombre y una mujer (videograma 22), siendo ésta la única vez en la que vemos esta clasificación de hombre y mujer, en la que, de alguna manera, percibimos a los seres humanos, en donde su percepción mediante las figuras geométricas simula esa distinción que existe entre el hombre y la mujer, manejando al hombre como si vistiera con un pantalón y a la mujer como si utilizara una falda, dentro de este mismo manejo de figuras y color, pues se encuentran ambos con un color blanco sobre fondo negro, y estas figuras no muestran un detalle claro de ojos, cabello, etc., sino que mantienen ese aspecto geométrico.

Estas imágenes singulativas dan al video una manera de destacar las distintas figuras que se tienen de los distintos momentos de la historia, haciéndolas únicas dentro del relato y dentro de la historia, con lo cual se enfatiza estos momentos. Pero a lo largo del video hay otras figuras que se repiten una y otra vez, y al hacer uso de éstas por única ocasión trae al video una imagen más dinámica y única.

En *Flatland* también identificamos la clasificación: Contar  $n$  veces lo que ha ocurrido  $n$  veces, en la que se nos cuenta repetidas veces –con imágenes durante el relato– hechos que en la historia se mencionan una sola vez. Observamos esta clasificación por la recurrencia que se tiene a las mismas imágenes. Si hablamos visualmente, notamos que nos cuentan la misma situación una y otra vez, por el número de veces que vemos la aparición del círculo, de la línea, del pentágono, hexágono, etc. (videogramas 1, 4, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24 y 25). En este sentido, el video es repetitivo. Se hace tanta referencia a estas figuras porque ellas son la

materialización, en su mente, de la manera en que percibe al ser humano. Vemos con frecuencia los círculos, triángulos, etc. pues cada uno de ellos tiene distintos niveles de conocimiento. Si se recurre tanto a ellos es para describirnos la manera como él los percibe, por lo tanto nos cuenta n veces lo que ha ocurrido una vez. Si hablamos de su punto de vista y la materialización de su pensamiento, se nos cuenta n veces dentro del relato lo que ha ocurrido n veces.

El video hace mucha recurrencia a los círculos, cuadrados y triángulos, pero esto no quiere decir que nuestro narrador nos esté hablando todo el tiempo de estas figuras. Dado que estamos analizando una obra audiovisual, es de suma importancia la voz en *off*, pues ella es la que nos guía durante el video, es nuestro narrador quien nos cuenta las acciones, y nosotros las vemos con las figuras. Con la imagen tenemos que el narrador comienza a hablarnos de los distintos niveles que tiene el ser humano, y la manera en la que van evolucionando, según distintos niveles. Podemos notarlo (videogramas 9, 10, 12, 13, 14, 15 y 16) cuando se nos cuenta sobre los niveles de conocimiento. La figura puede adquirir distintos grados, puede adquirir tantos grados que ya no pueden distinguirse cuántos lados tiene, obteniendo como resultado un círculo, siendo éste el nivel más alto. Cada vez que el narrador nos cuenta, nosotros comenzamos a ver las distintas figuras las cuales representan las distintas maneras en las que él percibe al ser humano según sean sus grados de conocimiento. Por esa razón vemos repetidamente al cuadrado, al triángulo, al círculo pues eso nos remite al grado de conocimiento al que podría estarse refiriendo en un momento dado.

#### **4.4 Modo**

En el modo –que regula la información– identificamos, dentro de la distancia, que es un relato puro, en el que el personaje está hablando en su propio nombre. No nos quiere hacer creer que es otro el que habla (mimesis), sino que el narrador nos está platicando su experiencia y nos muestra la manera como concibe el mundo. Se nos cuenta de una manera directa y él es el autor de su propio relato, por lo que el punto de vista es del mismo narrador.

En la distancia, lo que vemos y oímos es la experiencia de nuestro propio personaje, quien narra de manera directa, sin la intervención de otro personaje que asuma distinto punto de vista. Esto podemos notarlo por la manera en que el video ha sido conformado, ya que todo lo que vemos es su punto de vista, es su idea del ser humano, del mundo, en todos los momentos de la historia y del relato. Dentro del video lo único que vemos es su propia visión, cómo ve a la gente que lo rodea, por tanto, quien percibe es el mismo que nos habla.

En cuanto a la perspectiva, identificamos que se utiliza la focalización interna en la que el narrador sólo dice lo que sabe el personaje, puesto que es él mismo el que habla. Es un relato autobiográfico, nos proporciona información sobre sí mismo, y lo situamos dentro de la clasificación de focalización interna fija, en la que jamás abandona el punto de vista del personaje. Esto se nota con las figuras, las cuales son concebidas como seres humanos según su nivel. Nunca se abandona esta perspectiva, pues lo que vemos y oímos siempre lo hacemos desde su perspectiva, salvo en algunos casos que ve de distinta manera en la que se hace uso de pequeños fragmentos de video, donde se muestran montañas, mar, para describir su experiencia fuera de su mundo geométrico.

En lo referente al punto de vista auditivo, identificamos el sonido de fondo, y podemos decir que se hace uso de la individualización de la escucha, que se refiere a todo lo que escuchamos y sabemos que forma parte del sitio que se nos presenta en el video; es decir, lo que oímos de fondo. Es un sonido que encaja muy bien con el espacio que estamos viendo, que ambienta este espacio y esta situación. Siempre está presente y cubre el fondo y el vacío en los momentos en los que nuestro narrador ya no se escucha. Un sonido ambiente conformado y utilizado para que en ningún momento interrumpa de manera brusca la narración, sino que le da una característica auditiva muy especial a las imágenes, al ambiente, al audio de fondo en la narración.

El sistema que identificamos es la Auricularización Interna Secundaria que se caracteriza por el control que tiene el personaje o la situación. Este tipo de auricularización da importancia según sea lo que escuchamos, y podemos notar que cuando nuestro personaje está narrando, el sonido que tenemos de fondo en ningún momento interrumpe al narrador y, por tanto, no desvía nuestra atención, sino que, en ese momento, quien tiene el control es nuestro personaje principal, pues es él mismo el que nos está narrando. Cuando el personaje permanece en silencio para dar pie a una serie de imágenes que requieren de una descripción visual, el personaje no narra, puesto que no hay una acción que él nos cuente sino una situación que se describe con imágenes; entonces quien toma el control en ese momento es la situación, pues sólo se nos presentan una serie de imágenes y el audio de fondo. El audio de fondo le da importancia a estas imágenes, las acompaña de alguna manera en esa función puramente descriptiva tomando el control de la situación y, por lo tanto, recurriendo al sonido de fondo y de las imágenes,

como las más importantes en ese momento, o sea la situación y no el personaje, pues no hay narración.

#### **4.5 Voz**

En este apartado –que nos sirve para identificar quién habla, quién narra–, identificamos que quien narra es el mismo personaje, él es quien se responsabiliza de las acciones que rodean la historia, es el elemento central del relato, él es quien lo organiza según cierto punto de vista que a diferencia del video antes analizado, *EON 01*, en el que no hay una voz que nos narre este video utiliza la voz para narrar las acciones e ideas de nuestro personaje y así explica el panorama geométrico que se nos muestra. Sin embargo hay una voz más en el video que analizaremos más adelante.

El tiempo de la narración está contado de manera ulterior, pues lo que estamos escuchando y viendo, proviene de las reflexiones del personaje, de su particular punto de vista de las cosas. Es una historia que sucedió en un momento dado y lo que estamos viendo y escuchando es un acto del pasado.

En el nivel narrativo identificamos dos voces: la primera de ellas, que es la de nuestra narrador homodiegético protagónico, utiliza la narración en primera persona y es protagonista de su propio relato; la segunda de ellas es una voz femenina, un relato secundario.

La voz principal, la de nuestro narrador homodiegético protagónico, es la que da cuerpo a la historia, la que nos introduce en ella; es la línea básica del video y a partir de ella pueden surgir otras voces.

La segunda voz que escuchamos, la identificamos dentro del segundo nivel, que es el metadiegético, y que se caracteriza por los acontecimientos contados

dentro del relato marco o primario, por lo tanto es un relato secundario. Es un narrador intradiegetico que se encuentra dentro de nuestro relato principal. Esta segunda voz se incorpora para hablarnos acerca de una situación relativa a la de nuestro personaje principal, que le sirve de orientación para guiarlo sobre lo que está observando: “Nada de eso es conocimiento, las tres dimensiones, abre tu ojo y trata de ver de nuevo, fijamente”. Esta voz cumple con una función relativa a nuestro personaje y habla para referirse a aquella situación en la que nuestro personaje se encuentra y que desconoce lo que ve, y es así como el uso que se hace de esta voz en el video sirve para que nuestro narrador principal mire y observe este nuevo mundo, los fragmentos en video, y una vez que nuestro narrador principal llega a estas reflexiones sobre este nuevo mundo, escuchamos de nuevo esta segunda voz diciendo: “Lo que crees que ves no ves, no te toca recibirlo a ti, soy de un orden diferente. Yo como círculo puedes ver mis intestinos, pero soy un ser compuesto de varios círculos, lo mucho y lo poco. Voltea hacia abajo y mira tu casa, tu gente”. Es así como nuestro narrador llega al clímax de su visión, de su experiencia, podemos decir que esta segunda voz es fundamental ya que sirve de orientación y de conclusión para el narrador.

## **Conclusiones**

Hemos intentado aportar elementos que enriquezcan nuestro conocimiento audiovisual y sean una manera de alfabetización visual. En muchas de las expresiones audiovisuales que vemos hoy en día se recurre a la computadora para realizarlas. Hemos analizado videos en los que el uso de la computadora demuestra que el resultado es un audiovisual con un sello característico; con la simulación por computadora cada realizador obtiene su propia obra distintiva de las demás simulaciones.

Al comienzo de esta tesis nos planteamos la pregunta de si era posible analizar los videos de simulación por computadora utilizando como metodología la narratología, y fue así como pudimos aplicar esta metodología a los videos para conocer los distintos elementos con los que se componen, de manera que pudimos distinguir si puede existir o no un narrador, un personaje o personajes. Asimismo, vimos que el orden de las imágenes tiene un significado, el tiempo que tiene cada una de ellas, las acciones que hay dentro del video, qué importancia tienen, el punto de vista desde el cuál son contadas, los recursos que se tienen utilizando la computadora, movimientos de cámara, objetos, colores, deformaciones, etc. Hemos constatado mediante el análisis que las imágenes, aun siendo diseñadas por medio de la computadora, pueden tener un significado; pues los elementos que componen las imágenes cobran un significado dentro del video, y debemos de tomar en cuenta, como afirma Rudolf Arnheim, que “hasta la línea más simple expresa un significado visible, y es por lo tanto simbólica... no hay nada más concreto que el color, la forma y el movimiento.”<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup>Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*, Ed. Alianza, España, 1983, p. 503.

El análisis narratológico ayudó a nuestra comprensión sobre la manera como está conformado el video, su esqueleto; la forma en que se ordenan las cosas para expresarnos, las ideas. En el análisis narratológico se estudió el video en conjunto: desde la imagen hasta el audio. Esto deja en un segundo plano el análisis propiamente técnico; es decir, lo referente al programa empleado, la cámara, la computadora utilizada, etc. En cambio, a partir de este estudio quisimos centrarnos en la importancia que tiene una imagen en el video, el sonido, etc. Si se conoce su estructura, se descubre de nuevo el video. Se descubren elementos nuevos, razones del uso de una imagen determinada. Se encuentra más información, tanto visual como auditiva y una mayor coherencia; se ve ya de manera más completa y se puede decir que todo tiene cierta importancia y todo es importante en el video.

El video sigue abriéndose camino: ahora podemos ver videos por la Internet<sup>59</sup>. Quizás después se pueda hacerlo mediante otro nuevo medio de difusión. En cualquier caso la narratología, así como otras metodologías, seguirá siendo aplicada a distintos casos enriqueciendo aquello para lo que es utilizada, aportando conocimiento y comprensión. Mediante este análisis hemos obtenido elementos que aportan una mejor comprensión acerca de los videos que simulan por computadora. Si pudimos aplicar al videoarte la narratología que Genette formuló para el análisis de textos literarios, entonces puede ser una metodología que servirá para el estudio de nuevas formas de expresión. Cabe destacar que a lo largo de este análisis la aplicación que se tuvo de las categorías de frecuencia y duración fue muy importante dado que analizamos imágenes en movimiento, y logramos identificarlas sin importar la

---

<sup>59</sup> Tal es el caso de sitios en internet mexicanos como: <http://www.tech-mex.org>, <http://www.flanos.com>, <http://hectorfalcon.com>, <http://www.cnca.gob.mx/cmm/tim>, entre otros.

rapidez de su movimiento, además de conocer los distintos ritmos narrativos que fueron utilizados dentro del video. Al identificarlas las categorías claramente, se estableció el uso y la importancia que se le dio a cada una de ellas dentro del video.

Es nuestra responsabilidad conocer la manera en la que se están abordando distintos temas mediante distintas técnicas, ya sea la computadora, los videosintetizadores, utilizando rasguños, imanes, etc., “Cada estilo no es más que una manera válida de mirar al mundo, una vista de la montaña sagrada, que ofrece una imagen diferente desde cada lugar pero desde todos es la misma.”<sup>60</sup>

Nuestra sociedad demanda una riqueza de productos audiovisuales y comunicativos sorprendentes, propositivos, no brutales. Por medio de este análisis queremos también contribuir al conocimiento de algunas expresiones dentro del videoarte mexicano cuya característica común es la manipulación de la imagen por medio de la computadora y, además, por la libertad con la que se abordan los temas. Así como en su momento se utilizaron otras formas de manipulación y experimentación de la imagen –como el caso de los videosintetizadores–, hoy en día esa manipulación de la imagen ha tomado como herramienta la computadora y recurrimos a este análisis para su conocimiento y para resaltar el uso que se le está dando dentro de la producción audiovisual en estos días, pues es necesario cierto nivel de actualización para reconocer lo que se está proponiendo, y esto es sólo una pequeña parte de lo que cada día parece crecer más, pues las propuestas nunca terminarán.

---

<sup>60</sup> Ibidem.

Con el presente estudio esperamos haber hecho aportaciones al estudio del videoarte, así como hacer contribuciones para futuros análisis que involucren más elementos y en los que se aborden los distintos medios o trabajos que aporten un nuevo punto de vista sobre el lenguaje audiovisual. Todavía hay mucho trabajo por hacer, pero, mediante este estudio, pretendemos que más personas se involucren y se interesen en estos medios de expresión y comunicación que cuentan con propuestas interesantes y llenas de información, tanto visual como auditiva, los cuales se desligan de la cultura visual predominante en los medios de comunicación.

Esperamos que el videoarte tenga más difusión dentro de la misma Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, pues cuenta con elementos que permiten que destaque dentro de la producción audiovisual. Ya que, como hemos visto a lo largo de esta tesis, el videoarte continúa su trayectoria y sigue haciendo uso de distintas herramientas que la tecnología brinda. Además es importante señalar que dentro de nuestra universidad se conservan los primeros trabajos de videoarte: de Pola Weiss se preservan más de 300 videos y cerca de 30 obras concluidas, situación que demuestra el interés que tuvo por la experimentación con la imagen y la obtención con ello de un producto audiovisual característico, con un sello propio. Hoy podemos conocer propuestas y representantes contemporáneos como Alfredo Salomón y Rodrigo Loyola, lo cual indica que además de la experimentación en la manipulación de la imagen, existe un interés por este tipo de videos. La realización de estos videos es una disciplina y una técnica que se obtiene con la experiencia. Conocerlos y difundirlos ampliaría nuestro conocimiento sobre los distintos productos audiovisuales que existen en el universo audiovisual. Más de veinte años de videoarte en México

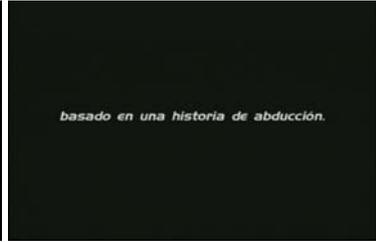
merece la debida atención y, en nuestro caso, específicamente en la técnica de simulación por computadora.

Es indispensable conocer los distintos productos audiovisuales para formar un público que sepa apreciarlos, tal como existe un público para los programas televisivos como las telenovelas, programas de revista y de espectáculo. También es indispensable resaltar este tipo de productos audiovisuales, que, aunque su difusión algunas veces no es masiva, cuenta con distintos espacios donde son mostrados: algunas veces en lugares públicos, otras en museos, otras veces en talleres, en televisión y hoy por Internet. Es nuestra responsabilidad conocer las distintas propuestas audiovisuales que tenemos día con día, pues, como productores, ampliaría nuestra experiencia audiovisual. Además, en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales contamos con los primeros materiales videográficos mexicanos, lo cual nos permite conocerlos y, eventualmente, contribuiría a ampliar nuestro conocimiento audiovisual y tener mayores elementos para estudiar y acercarnos al mundo del videoarte.

## **Anexo 1**



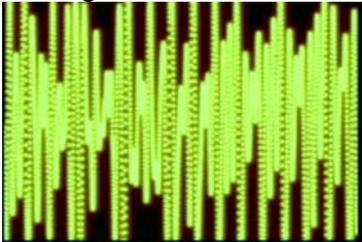
Videograma 1



Videograma 2



Videograma 3



Videograma 4



Videograma 5



Videograma 6



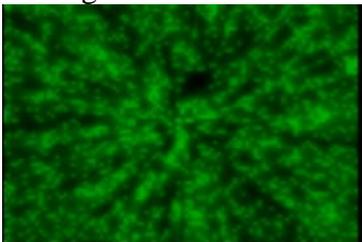
Videograma 7



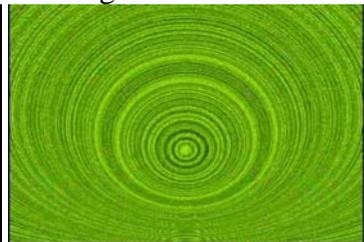
Videograma 8



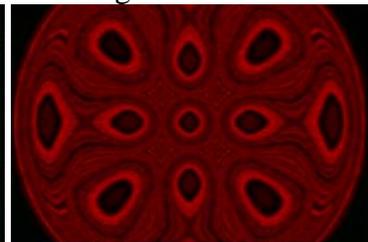
Videograma 9



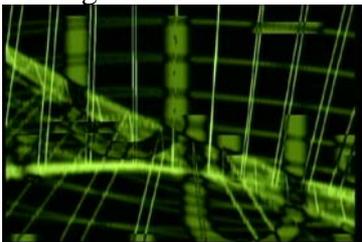
Videograma 10



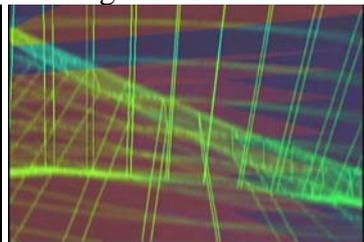
Videograma 11



Videograma 12



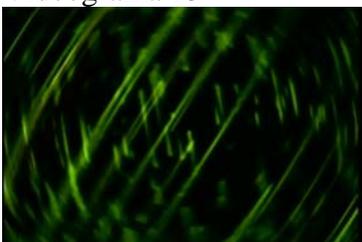
Videograma 13



Videograma 14



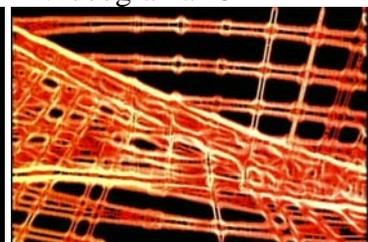
Videograma 15



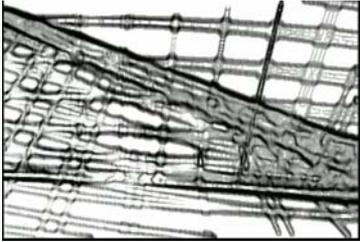
Videograma 16



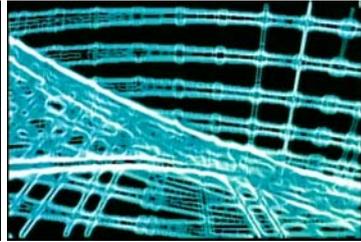
Videograma 17



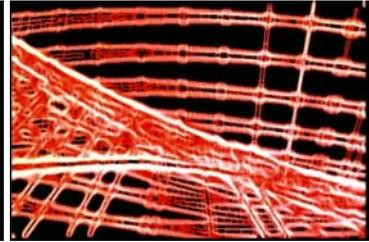
Videograma 18



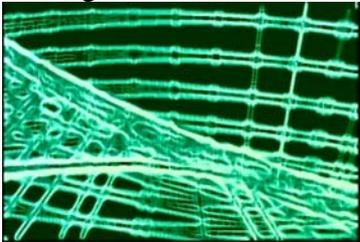
Videograma 19



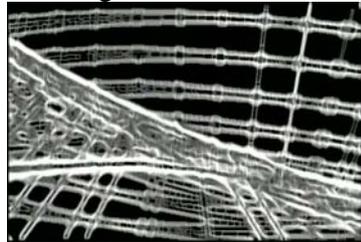
Videograma 20



Videograma 21



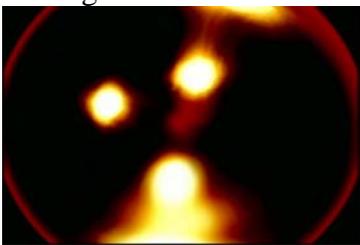
Videograma 22



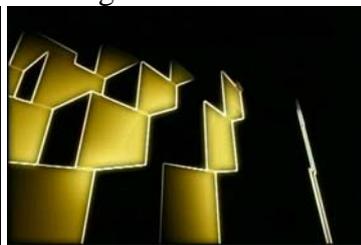
Videograma 23



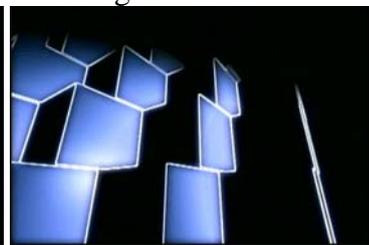
Videograma 24



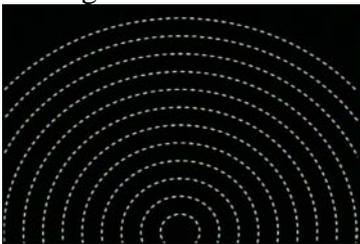
Videograma 25



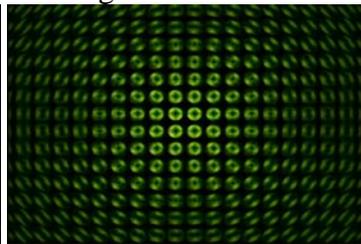
Videograma 26



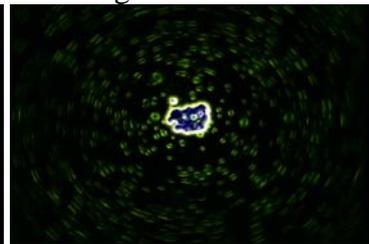
Videograma 27



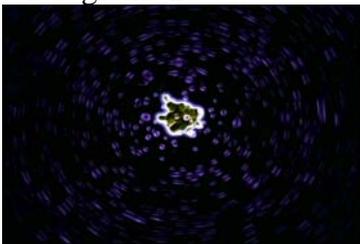
Videograma 28



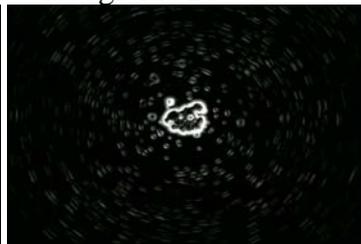
Videograma 29



Videograma 30



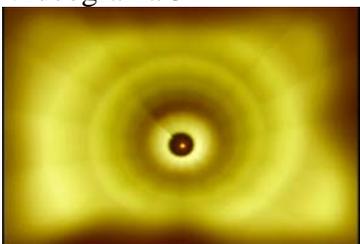
Videograma 31



Videograma 32



Videograma 33

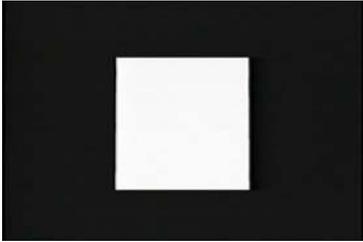


Videograma 34

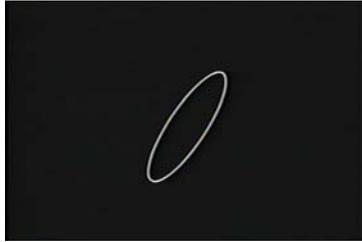


Videograma 35

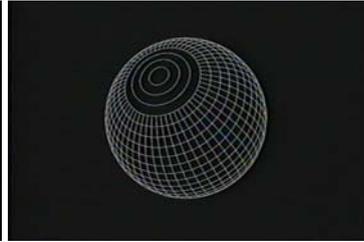
## **Anexo 2**



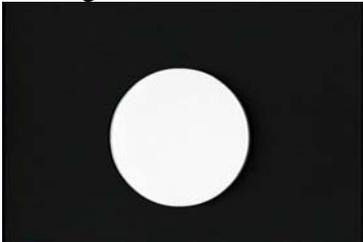
Videograma 1



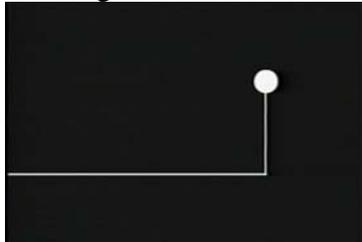
Videograma 2



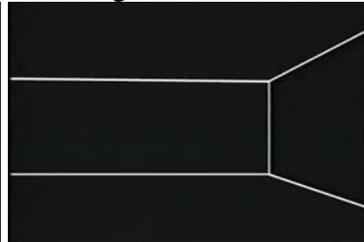
Videograma 3



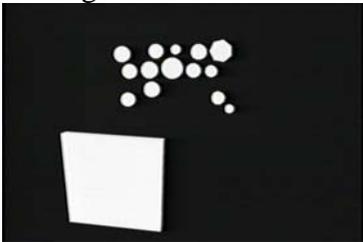
Videograma 4



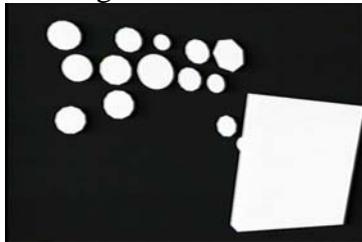
Videograma 5



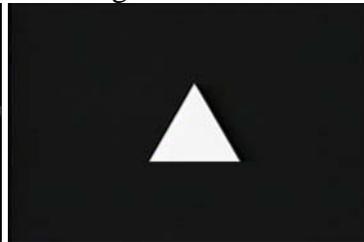
Videograma 6



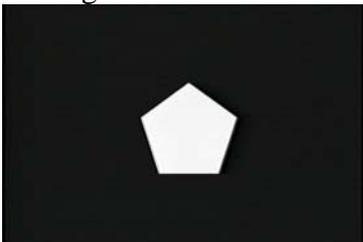
Videograma 7



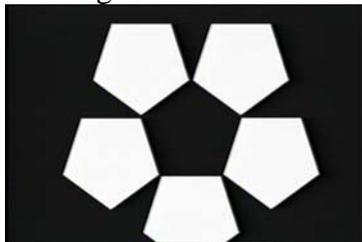
Videograma 8



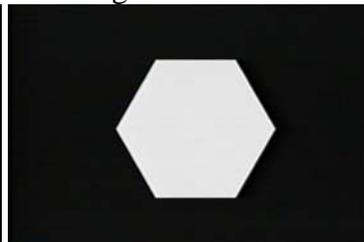
Videograma 9



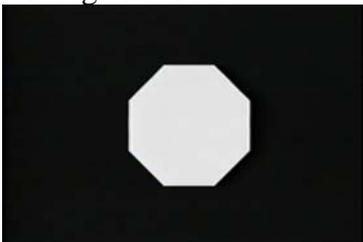
Videograma 10



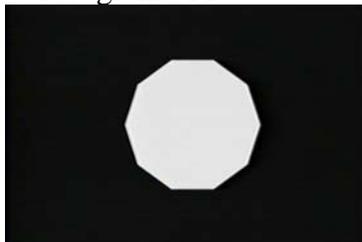
Videograma 11



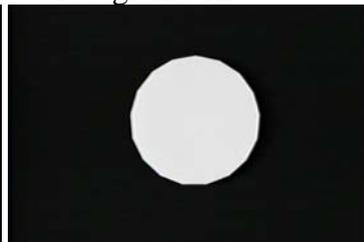
Videograma 12



Videograma 13



Videograma 14



Videograma 15



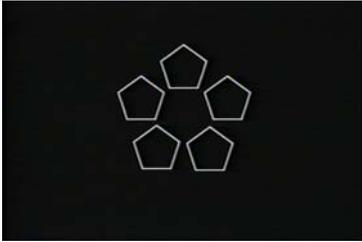
Videograma 16



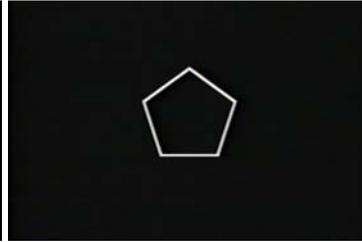
Videograma 17



Videograma 18



Videograma 19



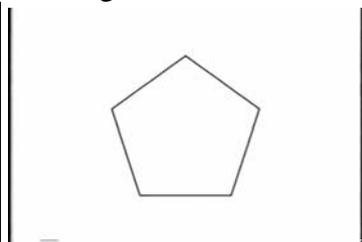
Videograma 20



Videograma 21



Videograma 22



Videograma 23



Videograma 24



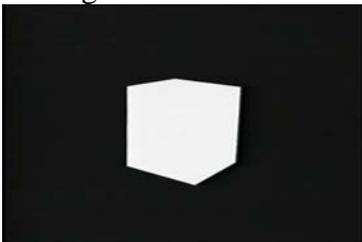
Videograma 25



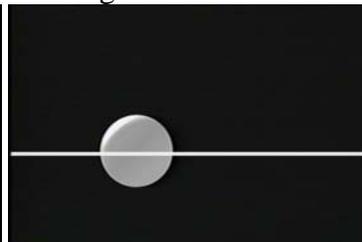
Videograma 26



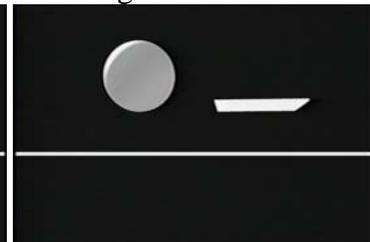
Videograma 27



Videograma 28



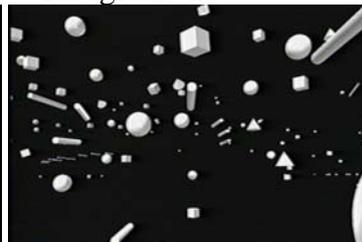
Videograma 29



Videograma 30



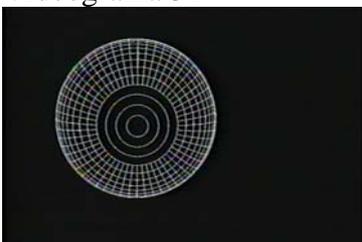
Videograma 31



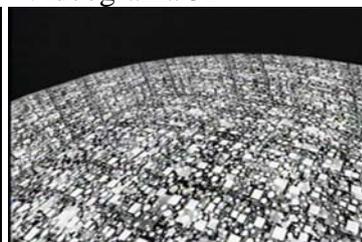
Videograma 32



Videograma 33



Videograma 34



Videograma 35



Videograma 36

## **Bibliografía**

Anceschi, Baudrillard, Bechelloni, et. al. *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, España, 1989.

Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza, España, 1983.

Arnheim, Rudolf. *El pensamiento visual*. Paidós, España, 1986.

Aumont, Jacques y Marie, Michel. *Análisis del film*. Paidós, España, 1990.

Aumont, Jacques., Bergala, Alain., Marie, Michel y Vernet, Marc. *Estética del cine*. Paidós, España, 1989.

Baigorri Ballarín, Laura. *El video y las vanguardias históricas*. Universidad de Barcelona, Barcelona, 1997.

Berger, John, et. al. *Modos de ver*. Gustavo gili, España, 2000.

Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Paidós, España, 1995.

Bettetini, Gianfranco y Fumagalli, Armando. *Lo que queda de los medios*. La crujía, Argentina, 2001.

Bettetini, Gianfranco. *Cine: lengua y escritura*. FCE, México, 1975.

Bettetini, Gianfranco. *La conversación audiovisual*. Cátedra, España, 1984.

Bettetini, Gianfranco. *Producción significativa y puesta en escena*. Gustavo gili, Barcelona, 1977.

Bettetini, Gianfranco. *Tiempo de la expresión cinematográfica*. FCE, México, 1989.

Bonet, Eugeni., Dols, Joaquim., Mercader, Antoni y Muntadas, Antoni. *En torno al video*. Gustavo gili, España, 1980.

Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Paidós, España, 1996.

Chatman, Seymour. *Historia y discurso*. Taurus, España, 1990.

Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Paidós, España, 1989.

Dols, J., Perales, T., y Cheshire, D. *Introducción al video*. CUEC, México, 1989.

Eco, Umberto. *Cómo se hace un tesis*. Gedisa, México, 1991.

Ellis, John. *Visible Fictions*. Routledge, New York, 1992,

Escandell Vidal, M. Victoria. *Introducción de la pragmática*. Ariel, España, 1996.

Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós, España, 1999.

Francescutti, Pablo. *La pantalla profética*. Cátedra, España, 2004.

Gaudreault André y Jost, Francois. *El relato cinematográfico*. Paidós, España, 1995.

Genette, Gérard. *Figuras III*. Lumen, España, 1989.

Giacomantonio, Marcello. *La enseñanza audiovisual*. Gustavo Gili, México, 1985.

Hanhardt, John G. *The worlds of Nam June Paik*. Guggenheim Museum Publications, Italy, 2000.

Jain, Raj. *The art of computer systems performance analysis*. John Wiley & Sons, Inc., United States of America, 1991.

Mcluhan, Herbert Marshall y Powers, B.R. *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XX1*. Gedisa, Barcelona, 1991.

Mcluhan, Herbert Marshall. *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. Diana, México, 1975.

Pérez Ornia, José Ramón. *El arte del video*. Serbal, España, 1991.

Rekalde-Izagirre, Josu. *Video, un soporte temporal para el arte*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 1995.

Romero Álvarez, María de Lourdes. *La realidad construida en el periodismo. Reflexiones teóricas*. Ed. Porrúa, México, 2006.

Romero Álvarez, María de Lourdes, "Anacronías: el orden temporal en los relatos periodísticos", en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, num. 169, año XLI, julio-septiembre de 1997, pp. 31-46.

Romero Álvarez, María de Lourdes, "El relato de palabras como recurso de credibilidad en el relato periodístico", en *Ensayos semióticos. Dominios, modelos y miradas desde el cruce de la naturaleza y la cultura*, en Adrián Gimete Welsh, compilador. México, Miguel Ángel Porrúa, 2000, pp. 97-106.

Rusch, Richard B. *La computadora: máquina maravillosa*. Editores Asociados, México, 1972.

Shannon, Robert E. *Simulación de sistemas*. Trillas, México, 1988.

Sheppard, Stephen Richard John. *Visual Simulation*. Van Nostrand Reinhold, United States of America, 1989.

Tosi, Virgilio. *El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Grijalbo, México, 1993.

Virilio, Paul. *La máquina de visión*. Cátedra, España, 1989.

Wolfson, M.M., y Pert, G.J. *An Introduction to computer simulation*. Oxford University Press, Great Britain, 1999.