

**SOLO LAS PUERTAS LO SABEN [ISABEL]**

**VICTORIA ALEJANDRA SALAMANCA GALVIS**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
PROGRAMA DE BELLAS ARTES  
BUCARAMANGA**

**2007**

**SOLO LAS PUERTAS LO SABEN [ISABEL]**

**VICTORIA ALEJANDRA SALAMANCA GALVIS**

**Proyecto de grado para optar al título de:  
MAESTRA EN BELLAS ARTES**

**Director**

**LUÍS FERNANDO BERNAL VALDERRAMA  
Maestro en Bellas Artes**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
PROGRAMA DE BELLAS ARTES  
INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA  
BUCARAMANGA**

**2007**

## TABLA DE CONTENIDO

|   | <b>Pag.</b> |
|---|-------------|
| <b>INTRODUCCIÓN</b>   | <b>10</b>   |
| <b>1. TÍTULO</b>  | <b>12</b>   |
| <b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>                                | <b>13</b>   |
| <b>3. OBJETIVOS</b>   | <b>18</b>   |
| <b>3.1 GENERAL</b>  | <b>18</b>   |
| <b>3.2 ESPECÍFICOS</b>  | <b>18</b>   |
| <b>4. JUSTIFICACIÓN</b>   | <b>19</b>   |
| <b>5. MARCO TEÓRICO</b>   | <b>23</b>   |
| <b>6. PROCESO</b>   | <b>30</b>   |
| <b>6.1. DESCRIPCIÓN Y METODOLOGÍA</b>                               | <b>30</b>   |
| <b>6.1.1. El video.</b>   | <b>31</b>   |
| <b>6.1.2. Antes del video.</b>                                      | <b>32</b>   |
| <b>6.1.3. La grabación.</b>   | <b>32</b>   |
| <b>6.1.4. Edición.</b>  | <b>34</b>   |
| <b>6.1.5. Montaje.</b>  | <b>35</b>   |
| <b>6.2. BOCETOS MAQUETA Y FOTOGRAFÍAS</b>                           | <b>36</b>   |
| <b>6.2.1. Descripción de objetos, personas y lugares del video:</b> | <b>38</b>   |
| <b>6.3. GUIÓN TÉCNICO</b>   | <b>45</b>   |
| <b>6.4. FOTOGRAFÍAS</b>   | <b>52</b>   |
| <b>7. CONCLUSIONES</b>  | <b>54</b>   |

**8. CRONOGRAMA**

**56**

**BIBLIOGRAFÍA**

**57**

## GLOSARIO

**Arte Conceptual:** Movimiento artístico nacido en los años sesenta, que hace hincapié en el concepto o la idea del proceso artístico, restando importancia a la obra de arte en cuanto a objeto material o resultado meritorio de una ejecución.

**Imagen:** f. Figura, representación de una persona o cosa. Estatua, efigie o pintura de un ser celestial. Apariencia, aspecto exterior de algo. Relación poética entre elementos reales e irreales, o el término irreal de dicha relación.

**Lenguaje Audiovisual:** Es la suma de elementos técnicos y funciones expresivas, que organiza las imágenes de video y las hace portadoras de un discurso. En el video, como el lenguaje oral o escrito, hay una serie de elementos formales de construcción (sintácticos, gramáticos, pragmáticos) que organizan el discurso, lo enfatizan y le proporcionan la calidad significativa que le sea propio al discurso que se plantee.

**Narrar:** Al hablar de narrar, nos referimos a la manera de organizar los eventos de una historia, el tiempo y el espacio; con la intención de crear una manera creativa de presentar una historia.

**Objeto:** Hablar de objeto es hablar de un fenómeno sensorial. Es decir: Objeto es todo aquello que es cognoscible, por medio de los sentidos, por un sujeto, incluso el mismo. La construcción de la realidad de los hombres, está edificada en los sentidos como único contacto con el medio. Por tanto, cuando hablamos de todo aquello que el hombre puede ver, oler, palpar, gustar o escuchar, estamos hablando de objetos, que pueden ser aprehendidos, conceptualizados y por tanto significativos.

**Video-arte:** El Video arte es un tipo de arte en el que se utiliza información de video y/o audio. (No debe ser confundido con la televisión o cine experimental). El Video arte vio su apogeo durante los años 1960 y 1970, pero aún mantiene vigencia. Una de las diferencias entre el video arte y el cine es que el video arte no necesariamente cumple con las convenciones del cine. El video arte puede no emplear actores, diálogos, puede no tener una narrativa o guión, u otras convenciones que generalmente definen a las películas como entretenimiento.

**Videográfico:** Adj. Del video; grabado mediante esta técnica o relativo a él.

## RESUMEN

**TÍTULO: SOLO LAS PUERTAS LO SABEN [ISABEL] \***

**AUTOR: VICTORIA ALEJANDRA SALAMANCA GÁLVIS.\*\***

**PALABRAS CLAVES:** Video-arte, Videografía, Narración visual, Imagen, Objetos.

### **CONTENIDO:**

Detrás de un personaje se mueven los objetos que lo identifican, estos objetos se transforman de acuerdo a su manipulación, desplazamiento, destrucción y uso, un objeto sin producir sonidos coherentes, se manifiesta y da a conocer su esencia, es el objeto aquí el protagonista principal. Una historia que sucede al interior de algunos lugares.

Esta obra se expone de manera dinámica con el fin de llegar con mayor convicción al espectador, mostrando movimientos que atraen a su observación, pretendiendo mostrar una mixtura entre distintos géneros, como la pintura y la fotografía, sumado a medios de comunicación modernos como el video, para crear espacios de intercambio comunicacional de experimentación personal. Un video-arte es un instrumento de dicción, donde el lenguaje cambia de su estado normal inventando sobre la marcha otros tipos de información; la narración se desplaza de forma "no lineal", avanza y se retrocede una y otra vez, creando efectos de deja-vu y de recuerdos semi-confusos. Los objetos que albergan los lugares en el video, son los referentes de imágenes entrelazadas por la imagen del objeto principal; unos zapatos rojos, y la historia de Isabel es solo una excusa narrativa. En la obra videográfica, se utilizaron muchas bases de cine, pero es el video el medio puntual con sus bases históricas, técnicas y académicas lo que permite que se materialice el tipo de lenguaje etéreo que hay entre los objetos y lo que los rodea, no se manifiestan imágenes cotidianas en su totalidad, es compartir la realidad y lo inventado, es descripción verbal y mental simultánea, pensamiento y palabra mezclados, objetos que se humanizan y personas que se convierten en objetos.

El resultado; video-arte con narración, lenguaje sinuoso que consigue comunicación directa con el receptor, una historia desde el fondo de los lugares que albergan los objetos, un pensamiento hecho imagen.

---

\* Proyecto de Grado

\*\* Programa de Bellas Artes, INSED. Bernal, Luís Fernando

## SUMMARY

**TITLE: SOLO LAS PUERTAS LO SABEN [ISABEL] \***

**AUTHOR: VICTORIA ALEJANDRA SALAMANCA GÁLVIS. \*\***

**KEY WORDS:** Video-art, Videographie, visual narration, image, objects.

### CONTENT:

Behind of a personage moves the objects that identify it, these objects are transformed according to his manipulation displacement, destruction and use, an object without producing coherent sounds, is pronounced and presented his essence, is the object the principal protagonist. A history that happens to the interior of some places.

This work is exposes of dynamics way with the purpose of arriving with greater conviction to spectator, showing movements that attract his observation, trying to show a mixture between different genres, like the painting and photography, added to moderns means to communication like the video, to create spaces of communicational interchange of personal experimentation. An video-art is an instrument of diction where the language changes of its normal state inventing on the march other types of information; the narration its moves of non-linear form, advances and it is backed down time and time again, creating effects of déjà-vu and semi-confused memories. The objects that lodge the places in the video are the referring ones of images interlaced by the image of the main object: the red shoes and the Isabel's history is only a narrative excuse. In the video-graphic work, many bases of cinema were used, but is the video the precise means with his historic, techniques and academic bases that allows that the type of ethereal language is materialized that there is between the objects and what it surrounds them, don't pronounce daily images in his totality, is to share the reality and the invented thing, is verbal description and mental simultaneous, mixed thought and word, objects that humanize and people who become in objects.

The result; video-art with narration, winding language that obtains direct communication with the receiver, a history from the bottom of the places which they lodge the objects, a thought made image.

---

\* Project of degree

\*\* Beauty arts Program, INSED. Director Luís Fernando Bernal

## INTRODUCCIÓN

Isabel es un personaje inicial, que por medio de sus objetos personales y de otros que hacen parte de los lugares que visita, manifiestan una situación determinada de comportamiento; ésta historia se desplaza en imágenes por medio del video-arte para agregar movimiento tangible a una obra que lleva como título “SOLO LAS PUERTAS LO SABEN [ISABEL]”, esta propuesta habla de lo que sucede en los niveles mas imperceptibles de la comunicación en nuestra cotidianidad, esos pequeños mensajes objetivos que no acostumbramos a percibir de lo que nos rodea, y en este caso específico, de los objetos que manipulamos y observamos a diario.

El Video como medio de expresión permite mezclar todas las artes en él, como un recipiente para combinar ingredientes y obtener como resultado una fusión de elementos multimedia de proyección total; tomando como base el cine y sus técnicas, sin llegar a hacer cine como tal; permite crear lenguaje sin palabras, manifestar pensamientos casi telepáticamente; el video es un instrumento de comunicación para con el mundo, su expresión es sutil pero a su misma vez, contundente, permitiendo una ilusión de intercambio en el momento inmediato de su observación. Esta historia de Isabel, es una disculpa para narrarla, aquí lo importante son los objetos y su lenguaje, lo que pretende decirnos y nadie quiere escuchar, ni ver; los objetos son como seres extraños que dominan sin darnos cuenta, todo el espacio, es como si viviéramos a su merced, ellos parecen independientes, pero es su manipulación la que nos crea este referente, esta alucinación.

En la obra videográfica, la transformación de los personajes es escueta, hay un intercambio de roles, los objetos se humanizan y las personas se convierten en objetos, rompiendo así el conducto regular de comportamiento en los espacios que

interactúan, son los objetos la prioridad en el video, su imagen es importante por que ellos mismos lo imponen por medio del uso y observación de Isabel, pero es en las imágenes donde se desentraña la realidad, lo que esconden los espacios detrás de las puertas que lo protegen, ya sea de adentro hacia fuera o viceversa. Por medio del video, la historia real se revela, y el espectador descubre que estando dentro de la historia solo las puertas lo saben, y solo saben que es lo que guarda Isabel y sus objetos.

## 1. TÍTULO

SOLO LAS PUERTAS LO SABEN [ISABEL]

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

**“No fue fácil para mí llegar a una postura que contradecía viejas tradiciones — llamémoslas humanísticas con una sonrisa en los labios— de filosofías y religiones antropocéntricas, para las que es inconcebible que el ser humano real, estructura de carne y huesos perecibles, sea considerado menos digno de interés y de respeto que el inventado, el que aparece (si se siente más cómodo con ello digamos reflejado) en las imágenes del arte y la literatura.”**

**Mario Vargas Llosa – Los Cuadernos de Don Rigoberto.**

Tal vez “objeto” sea una de las palabras con más vago sentido, pero con una amplia referencia de significación. Cuando se habla de los objetos, se puede estar hablando de cualquier cosa que pueda ser aprehendida por un sujeto; incluso éste mismo. Ellos son todo lo que al hombre rodea, sirve, que conoce, transforma, recrea e interviene.

Sin embargo, adquieren significado especial según como la sociedad y la cultura los hayan configurado y el contexto en el cual se expresen. Es decir, que cambian de sentido según el lugar y la manera como se desarrollen, delimitados por el espacio y; subordinados a la conciencia de cada sujeto. En otras palabras, los objetos adquieren el significado que les imprime quien los observa, dependiendo de su manera de pensar y de ver el mundo, heredadas éstas, de la cultura en la cual se haya desarrollado dicho individuo.

La mirada atenta a los objetos demuestra que ellos establecen un “código” social que todas las personas de una cultura entienden (no obstante, en algunos casos el significado de la cosa representada es mucho más universal que en otros). Es

decir, que los objetos conforman un “discurso”, una forma de expresar el mundo sin necesidad de la palabra hablada.

En el caso particular de los artistas plásticos, el “código de los objetos” les permite encontrar su propia forma de expresarse. La pintura, la escultura, la fotografía; son formas de “hablar” con la representación del objeto o con el objeto mismo y, a partir de ello, el artista piensa. Las obras de arte, son entonces, un escrito en el lenguaje del objeto, que entra a esculcar los significados en la mente de quien lo observa, “diciendo algo”; un mensaje que dependerá, entonces, de la experiencia y formación de esa persona.

Ahora bien, la intención de la obra de arte, impresa por el artista, la obra en sí y la subjetividad de cada individuo, son los elementos que lleva a la obra a discutir con su audiencia. El efecto de su intención se da en la manera en que la cosa imaginada por el artista es presentada al espectador, éste la recoge y transforma, la hace parte de sí mismo, la mezcla con su subjetividad; el objeto se expresa como una idea simbólica, como signo; una conciencia fijada en el silencio de la imagen, donde el todo significativo habla de su existencia, que es al mismo tiempo, la existencia propia del sujeto que la interviene; es decir que, encontrar la esencia de los objetos, es encontrar la esencia de los hombres.

Esto sucede porque, el sujeto al imponerle un significado al objeto, lo carga de sí mismo, le atribuye sus cualidades. Es decir, todo objeto hace parte del hombre como representación de su realidad, de sus necesidades, angustias, miedos, concepciones, estados y sentimientos. El objeto por si solo no existe y no representa, sólo cuando entra en contacto con la subjetividad de una persona es cuando se hace significativo y dice algo, sólo entonces vive, esta presente. Los objetos personifican a los hombres, son el espejo de la realidad.

Por lo tanto, en el lenguaje audiovisual, los objetos adquieren una relevancia especial. Ellos, organizados en la imagen, contextualizan al espectador, le remiten a sus concepciones, a los lugares comunes de su imaginación. En el video, los objetos están acompañados por el espacio que los define y que determinan el valor expresivo de la imagen; la sintaxis de esto llega incluso a suplantar el lenguaje verbal, debido a que no es necesario reiterar con palabras lo que ya las imágenes han sugerido. El objeto, contextualizado y resaltado, se carga de significados y sugiere cosas, establece lazos comunicativos, “habla” de lo que representa; es interpretado y adquiere connotaciones según quien lo observe, siempre expresando algo de fondo, el sentido profundo del que le ha dotado el realizador de la imagen.

La intención es explorar la narrativa desde el video, más allá del relato anecdótico; es la búsqueda de una experiencia con el juego de la significación de las cosas, distinta según el contexto y el espacio, sujetos a la expresión del realizador; y en últimas, modificados por su contacto con la realidad particular de cada hombre, por medio de la cámara de video, interpretar el personaje, una mujer joven que como último recurso de supervivencia en la ciudad, decide entrar en el mundo de la prostitución; historia usada como excusa para desarrollar la obra.

Particularmente, el video mostrará el día en que la mujer ha tomado esta decisión. La historia empezará en la mitad de ese día, desarrollándose paralelamente hacia atrás y hacia adelante en el tiempo, donde comienza la mañana hasta los sucesos de aquella noche. No obstante, la historia no queda allí, pues el espectador está en la capacidad de reconstruirla más atrás y más adelante en el tiempo.

Por otro lado, los acontecimientos de este día en la vida del personaje, son revividos por la cámara, que sirve de narrador, a través de esos objetos que ella utiliza en el transcurso de la historia. Son ellos lo que le permiten al espectador que entiendan los sucesos que acontecen, pues la cámara aparenta ser la mirada de

Isabel, por lo tanto las personas verán a través de los ojos de ella, serán la protagonista, vivirán su vida y de la misma manera podrán también identificarla en los objetos que utiliza.

Para entender lo anterior, tomo como referencia el cine como lenguaje audiovisual que se nutre constantemente de la significación de los objetos; es el caso de esta frase de Hitchcock: “Cuando se narra una historia en el cine, solo se debe recurrir al dialogo cuando es imposible contarle de otra manera”.<sup>1</sup>

Aunque los objetos se utilicen de una manera particular, el objetivo general es el de establecer un diálogo con el público, sugerirle incluso posibles finales, posibles cuadros. En otras palabras, los objetos entran en contacto directo con el espectador, creando un discurso en torno a las imágenes, construyendo una relación de reflexión que va más allá de la secuencia lineal de eventos que se suceden en el video.

En este video, los objetos dominan los lugares, están cargados de toda significación cultural y de un sentido intencional, con lo que se busca que el espectador capte esa mirada y entienda lo que se le ha querido decir. No obstante, el sujeto participa activamente en éste intercambio semiológico de ideas, pues él también nutre al objeto de su propia realidad. Por lo tanto, lo que el objeto va a sugerirle es una sustancia nueva, integrada por la intención del realizador del video, el significado social del objeto y la formación del espectador; así, en la propuesta, las imágenes tienen una construcción significativa, expresada por medio de los objetos, del espacio y el contexto que intervienen, permitiendo una reflexión, un contacto de la propia realidad, incluso de la cultura, donde los sucesos que se reconstruyen pasan a ser pretexto; la narración visual que conlleva

---

<sup>1</sup> Alfred Hitchcock. Bibliografía, filmografía y fotos [en línea]. De la pagina: <<http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article2914.html>> [consulta 12 de marzo de 2007]

a una idea particular, devenida de las imágenes, y en ellas, de la relación del hombre con las cosas que presenta.

**Pregunta:**

¿Cómo elaborar un video, que cuente la historia de un día en la vida de Isabel una mujer que acosada por la necesidad de trabajo se ve atrapada en el mundo de la prostitución?

¿Cómo dirigir la fuerza de las acciones hacia los objetos para explorar la relación objeto-sujeto y su comunicación hacia los espectadores de la obra?

## **3. OBJETIVOS**

### **3.1 GENERAL**

Elaborar un video como medio de expresión plástica, que cuente la historia de un día en la vida de Isabel una mujer acosada por la necesidad de trabajo. A partir de imágenes que no distraigan el objetivo primordial del video. Dirigir la fuerza de las acciones hacia los objetos para explorar la relación objeto-sujeto y su comunicación hacia los espectadores de la obra.

### **3.2 ESPECÍFICOS**

- a. Establecer las posibilidades más relevantes del lenguaje audiovisual, para contar una historia como eje transversal del video, utilizando de forma prioritaria los objetos que aparecen en ella.
- b. Esclarecer la función significativa del objeto, como elemento artístico, adjunto y heredero de la esencia humana.
- c. Utilizar el video como medio de expresión plástica contemporáneo, tomando como base algunos elementos del cine; enfoques, planos y ángulos, sin pretender hacer un cortometraje, pero sí con el fin que el público entienda la narración del video.

#### 4. JUSTIFICACIÓN

**“No es una imagen como la un cuadro o como la del cine, que responden a un estándar determinado (...) Hay una estrecha relación entre este arte del tiempo que es la música, y este arte de la imagen, que es tiempo, es decir, el video. Las otras investigaciones, en particular las de Hill Viola, se han centrado en la representación propia, pero sin llegar a la significación o a la narración. La cuestión de la narración aparece y se desarrolla mas tarde (...)”**

**Anne Marie Duguet  
Crítica. Francia  
El arte del video**

La idea de hacer un video surge de la posibilidad que la cámara usada para este fin (digital, mini d.v.) concede para experimentar con la imagen y con los objetos que intervienen en ella. Una imagen de video es el complemento de la relación que existe entre el personaje, los objetos que lo rodean, el ambiente, la temporalidad y el contexto; estos elementos forman en conjunto un significante complejo, en el cual, las partes del todo tienen a su vez significados particulares, que se establecen en la relación de dicha imagen con un sujeto particular. La intención primordial es la de realizar un video – arte, retomando un tema común (Una historia ficticia basada en los problemas reales de una mujer llamada Isabel) que como pretexto de articulación sirvió de concepto para intentar crear un lenguaje entre los objetos y quien los manipula dentro de los espacios donde se hallaban o fuera de ellos; se plantea como video con bases de cine, como primera medida; por que en la carrera de Bellas Artes se basan en las herramientas que brindan los conocimientos para desarrollar las propuestas, entre ellos la experimentación de las distintas artes y la mezcla de ellas.

El video aparece en el planteamiento como un medio para mezclar imágenes como en la pintura, pero con el agregado del movimiento y del uso del tiempo para dinamizar la obra. El interés de incluir conceptualismo dentro del arte, la necesidad de expresar sentimientos y opiniones, sumado a las distintas posibilidades que brinda el mundo actual en cuanto a herramientas, permiten proponer una obra utilizando el video, que aunque su objetivo no es narrar una historia, la usa como una instrumento mas de exposición.

Sin embargo, esto puede ser modificado una y otra vez, estableciendo un todo diferente, ya sea suprimiendo unas partes o proporcionando un mayor énfasis a los objetos que le conforman como en la historia de Isabel. En el caso de este video se trata de lo segundo. Los objetos, al entrar en contacto con una persona, adquieren su esencia, lo personifican, se convierten en su alter ego. Las cosas hablan de los hombres; para identificar esto, la cultura cotidiana enseña a diferenciar el significado de los objetos en contextos específicos.

De esta manera, las cosas que rodean al personaje del video (Isabel), la suplantán en su rol de personaje principal, pues en ellas recaen las acciones. En el video, Isabel sólo será presencia sugerida; pues son los objetos que sirven a Isabel, quienes dirán por ella lo que sucede. Además, gracias a las posibilidades de la sintáctica visual se pueden desarrollar imágenes que resaltan el carácter específico de significación de algunos objetos como los zapatos, el maquillaje y la taza de café

La intención de esta manera de jugar con el espectador e involucrarlo en la historia, identificando en los objetos las acciones del personaje (Isabel). Esto tiene dos funciones, la primera es que la cámara haga de canal entre Isabel que mira y el espectador que mira lo que ve Isabel, siendo así, testigo y participe de su realidad. El espectador estará vinculado, entonces, a ese personaje por el cual está mirando, olvida su esencia misma y se traslada a la de Isabel, delimitada por

los objetos que ella utiliza, los cuales serán referencia para que el que mire la cinta se contextualice y la entienda, la asuma en su rol; pues al entrar los objetos en contacto de Isabel, son ella misma y por ende, son el espectador que mira a través de ella.

En este sentido, el hombre no puede verse libre de la cosas, de las herramientas que utiliza cotidianamente, como tampoco de su tiempo y de su espacio, que lo configuran, delimitando sus acciones; estos elementos lo controlan, por que no decir entonces, que de esta manera el hombre se hace objeto de los objetos. El espectador por medio de los objetos que Isabel utiliza, se hace Isabel y objeto de la cinta que está mirando.

Ahora bien, para que esto se logre, los elementos del lenguaje audiovisual actúan como signos puntuales que permiten el desarrollo coherente de la narración visual, permitiendo énfasis en el sentido que se busca expresar. Así mismo, como en términos de imagen se permite el juego de tiempo y espacio, el video posibilita un juego con la vida de Isabel, que llega a ser significativo a las intenciones de la obra, haciendo que el lector siga la narración que se le presenta. Encontramos una gran tensión: pasado y presente de la protagonista se mezclan e intercalan, proporcionándonos de una manera progresiva en el principio y en el final. Es decir, que cuando se comienza a ver la cinta, ella sitúa al espectador en la mitad de su trama y nos arrastra, imagen por imagen, simultáneamente, al principio y al final de la historia de Isabel.

Cómo ejemplo de la manera en el uso del tiempo y el espacio, se podría sugerir al director franco-argentino Gaspar Noé, dónde; aunque una persona nunca haya vivido en Francia, al ver la escena de la violación en "*Irreversible*" contextualizaría un lugar que es propio a París, pero que el espectador asume, asociándolo con su realidad personal (el puente de la 68 en Bogotá, para un caso particular), haciendo de este sitio algo universal.

Cómo se puede observar, la imagen permite un juego con el objeto, con el tiempo y el espacio, que lo configuran en las acciones; un juego de significaciones y sentidos; la recreación de una realidad universal que se hace particular a los ojos de cada espectador. El diálogo al que nos acercan las cosas, dentro de este lenguaje donde las posibilidades son inagotables, permite la recreación individual de los hechos y la producción de ideas y sentimientos propios y personales, que se desprenden de la subjetividad individual de cada espectador.

La posibilidad del video, en función de esta idea, es una forma de particularizar las situaciones universales por medio del discurso que los objetos mantienen con el espectador, un discurso por demás propio, y en esencia, parte del desarrollo cultural de cada ser. Por lo tanto, es la posibilidad de experimentar con la disposición del objeto, como presencia y alter ego de los sujetos, inmersos en un espacio y un tiempo, desplazables, pero no eludibles.

## 5. MARCO TEÓRICO

**“Durante los tres o cuatro primeros años se experimentaba con todo, incluso con el color. No tuvimos cámaras de color ni magnetoscopios de color durante mucho tiempo y, sin embargo, creábamos todos esos colores y pensé: estamos creando realmente un nuevo tipo de lienzo, unos nuevos pinceles. Yo soy, de alguna manera, un ingeniero investigador como lo es un investigador científico. Crear una obra es, para mi, lo mismo que investigar los medios (...)”**

**Nam June Paik  
Video artista  
El arte del video**

Cuando se habla de video, se hace referencia a una forma de expresión en la que se tiene conciencia que la cámara no equivale a la realidad, “el espejo o una superficie especular y reflectante, como el agua, fue, posiblemente, el primer soporte en el que apareció una imagen, virtual, inaprensible. Ahí se produce esa misteriosa transición entre la realidad y la representación de la realidad.”<sup>2</sup> De allí se desprenden las formas narrativas de expresión, el manejo que se hace en la imagen de los signos, con el fin de comunicar un mensaje, en medio del relato de una historia.

El video, como forma de expresión, pretende que el espectador se identifique con lo que ve, de tal manera que no le sea ajeno a su realidad, con el fin que la imagen lo capture. Para que ello sea posible, hay que suponer una relación, con los signos que se le presentan, ya sean figurativos (que tratan de representar fielmente la

---

<sup>2</sup> PÉREZ ORNIA, José Ramón. El arte del video introducción a la historia del vídeo experimental. RTVE; Serbal: Barcelona, 1991. P. 59.

realidad), simbólicos (que tienen alguna similitud con la realidad) o abstractos (que vienen dados por convenciones).

Estos signos adquieren significado al estar inmersos en una cultura, al hacer parte de la historia misma del hombre, en otras palabras, “el signo como unidad cultural; reconoce su papel social, por la capacidad que posee para dar servicio a determinadas necesidades de la colectividad.”<sup>3</sup> Un signo se define por la relación entre significante, significado y referente, el significante será el objeto que aparece en la imagen, el significado la evocación que haga dicho objeto y el referente, el contexto que permite que el primero adquiera ese significado y no otro; pues, “un significante no remite inequívocamente a un significado, sino que a menudo lo <no dicho> implica mucho más que lo dicho”

El objeto adquiere importancia en el lenguaje audiovisual en cuanto que es mediador entre el hombre y el mundo, “Los objetos nos reflejan la ilusión en la que habitamos, la instantaneidad de nuestra acelerada vida y la consiguiente obsolescencia”<sup>4</sup>. Una serie de objetos, puestos en un determinado orden, remiten a un lugar específico o a una situación particular. Al estar cargados de significado, estos se convierten en signos de un lenguaje, que al relacionarse con su contexto, funcionan en sintaxis expresando una idea completa y coherente; es decir, que para llevar a cada individuo a una experiencia estética particular, el video, debe presentar relaciones de semejanza con la realidad también individual de cada persona, puntos convergentes que sitúan al hombre en su contexto y lo conducen a establecer una conexión con lo que observa; esto gracias a imágenes consideradas más o menos universales.

---

<sup>3</sup> Ibíd. 2

<sup>4</sup> HERMOSILLA, Carolina. El extraño mundo de los objetos en Belleville [en línea]. De la página: <[http://www.lafuga.cl/articulos/la\\_experiencia\\_de\\_la\\_ciudad/](http://www.lafuga.cl/articulos/la_experiencia_de_la_ciudad/)> [consulta 03 de abril de 2006]

En otras palabras, los objetos son, en la imagen, lo que Barthes llamo *Punctum*, “azar que en ella me despunta (pero que también... lastima,... punza)”<sup>5</sup>. Para el profesor francés, el *punctum* es aquello que nos evoca nuestros recuerdos, que nos pone en contacto con nuestra propia subjetividad, con la propia cultura, histórica y personal. La cultura como un modo de interpretación y significación de la realidad, es decir, como conjunto de convenciones y sobreentendidos sociales, que se encuentran directamente relacionados con los objetos que se reconocen alrededor de esa significación cultural. Por ejemplo: una sombrilla es a la lluvia un objeto significativo, más si lo relaciono con un tercero, un bikini, la connotación cambia y estaremos hablando de la playa. “La significación es siempre elaborada por una sociedad y una historia definidas; la significación es, en suma, el movimiento dialéctico que resuelve la contradicción entre el hombre cultural y el hombre natural.”<sup>6</sup>

Estos elementos, dentro del lenguaje audiovisual, se complementan, además, con los aspectos sintácticos, que hace referencia a la construcción del mensaje por medio de los planos, resaltando la importancia de un objeto, la descripción de un lugar, o destacando un detalle; este elemento va acompañado de los ángulos, que además de realzar la estética de la imagen, le dan al espectador información acerca de los acontecimientos, dotando a la imagen de una expresión particular, según sea el caso.

“El cine y el video mantienen desde hace tiempo una relación de intercambio muy productiva. El cine, el primogénito sentó las bases en el campo de las imágenes en movimiento y pioneros como Georges Méliès, David Wark Griffith o Sergej Eisenstein, impulsaron de forma primordial el desarrollo del filme cinematográfico y de videoarte en los inicios del siglo XX con procedimientos como la técnica del corte, el montaje, cambios dramáticos de perspectiva o el llamado crosscutting, en

---

<sup>5</sup> BARTHES, Roland. La cámara lucida. Paidós: Barcelona, 1989. P. 59.

<sup>6</sup> BARTHES, Roland. El mensaje fotográfico [en línea]. De la página: < <http://tijuana-artes.blogspot.com/2005/03/el-mensaje-fotografico.html> > [consulta 03 de abril de 2006]

el que se montan distintos niveles de narración uno dentro del otro.”<sup>7</sup> Es así como estos elementos ayudan a determinar el valor expresivo de las imágenes, las encadenan y les dan continuidad. Por último la composición, o distribución de los elementos que intervienen en una imagen y de acuerdo con la intencionalidad semántica o estética que se tenga. Otros elementos que también pueden hacer parte de la construcción sintáctica son: la continuidad, el ritmo, la iluminación y el color.

Otro de los factores que intervienen en un video y que delimitan su intención, es el Tiempo. El video no maneja un tiempo real, elimina todos aquellos *lapses* que no son importantes en el desarrollo de la historia, y sólo deja aquellos que le son relevantes. Sin embargo, el tiempo debe tener una continuidad, aunque permite su juego, debe estar lógicamente encadenado para que el lector pueda seguir su trayectoria:

“El video es un medio artístico explícitamente basado en el tiempo. La función del aparato subyace en la grabación de desarrollos temporales y la creación de construcciones temporales.”<sup>8</sup>

La atemporalidad del video, es una herramienta que lo hace conciso y breve. Así como en el cuento, el espectador llena esos vacíos con la reconstrucción subjetiva que va haciendo de los sucesos que se le muestran. La brevedad genera lo que Cortázar llamaría el “efecto”<sup>9</sup>, es decir, la impresión que de la obra crea en el lector. El tiempo, para el video ha sido un aporte de la literatura:

“La discontinuidad de la trama y del movimiento escénico, el carácter inesperado de los pensamientos y los estados de ánimo, la relatividad e inconsistencia de los patrones temporales, son los que nos hacen recordar la obra de

---

<sup>7</sup> MARTIN, Sylvia. Videoarte. Taschen: Colonia, 2006. P. 20.

<sup>8</sup> Ibid 8 P. 17.

<sup>9</sup> ROSEMBLAT, María Luisa. Poe y Cortázar: Encuentros y divergencias de una teoría del cuento. Monte Ávila: México. 1990. P. 229.

Proust y Joyce, Dos Passos y Virginia Woolf, los cortes e interpolaciones del cine, y es sencillamente magia cinematográfica cuando Proust presenta dos incidentes, que pueden estar a treinta años de distancia, estrechamente unidos, cómo si sólo hubiera entre uno y otro dos horas”.<sup>10</sup>

Ahora bien, el tiempo transcurre dentro de un espacio. El “efecto” se produce en esa conjugación de ambos factores, el movimiento entre el espacio y el tiempo, en la grabación, suspenden al auditorio en su bidimensionalidad real; el espectador se separa de su espacio-tiempo para sumergirse en el de la cinta que se encuentra viendo. “Es la simultánea cercanía y lejanía del las cosas –su mutua cercanía en el tiempo y su mutuo alejamiento en el espacio- lo que constituye el elemento espacio-temporal, la bidimensionalidad del tiempo, que es el medio real del cine y la categoría básica de su imagen del mundo.”<sup>11</sup>

El arte puede desempeñarse como herramienta, sin ningún valor estético, planteando como objetivo que el espectador este predispuesto a experimentar la realidad desde otros puntos de vista; en el video podemos concentrarlo todo y se puede trabajar a partir de otras artes, mezclando los géneros sin limitaciones de espacio o tiempo.

De esta misma manera como referente mas cercano, Bill Viola dice: “Una de las cosas que siempre me han fascinado cuando estudiaba pintura en la facultad de arte era la idea de que podría haber un tiempo en la pintura. Las teorías artísticas hablan frecuentemente de cómo el ojo recorrería el cuadro y como seria capaz de abordar el cuadro (...)”<sup>12</sup> podemos analizar que este comentario apunta a crear una ante sala de la transición de la pintura al video teniendo como articulación el

---

<sup>10</sup> HAUSER, Arnold. Bajo el signo del cine. En: Historia social de la literatura y arte. Guadarrama: Madrid. 1962. P. 410.

<sup>11</sup> Op. Cit. P. 409.

<sup>12</sup> PÉREZ ORNIA, José Ramón. El arte del video introducción a la historia del vídeo experimental. RTVE; Serbal: Barcelona, 1991. P. 69.

tiempo; “La visión como un acto de tiempo, como despliegue del tiempo que uno tiene con la pintura. Pero comencé a darme cuenta de que los pintores, al menos los que pintan escenas reales u objetos, pintores de paisajes y de figuras, pasan un tiempo frente al objeto, frente a la materia de la que se ocupan (...)”es por eso que en la obra videográfica de la historia de Isabel las imágenes expuestas se presentan como propuesta entre el tiempo de la obra misma y el tiempo que toma el espectador para observarla para recorrer los recuerdos que se manifiestan una y otra vez dentro de la narración visual; analicemos la continuación de la reflexión de Viola “hay un tipo de tiempo místico que esta detrás de muchas de esas obras del que me di cuenta y que realmente me a ayudado y guiado cuando comencé a trabajar con video (...) sentí que quería agarrarla y dejarla que se desplegara en su propio tiempo, el tiempo que la imagen te dice que quiere esta, mas que el tiempo que intentas imponer.”<sup>13</sup>

En el contexto colombiano, el artista Mario Opazo, dice que “mirar a través de una cámara de video es ponernos una cita con la conciencia, darnos cuenta que nos damos cuenta del mundo en fragmentos de tiempo y espacio”<sup>14</sup>. Para este artista, la lente es una forma de mostrar las imágenes que recibimos en la mente y mostrarlas, tal cual, algo a lo que las artes siempre han aspirado; la pintura, la escultura, la música y la literatura, son maneras de expresar las imágenes mentales, la lente de una cámara, como el ojo que recibe toda realidad, puede mostrar las imágenes en una gran dimensión, espacio-temporal, con el movimiento incluso que le distingue.

El lenguaje audio-visual les presta, tanto a este artista como a José Alejandro Restrepo, las posibilidades de expresión. Inmersos en una realidad como la colombiana, llena de tantos signos, significados y objetos, el video les proporciona una “respuesta a las voces de un <aquí y ahora>”, aunque el “nuestro sea

---

<sup>13</sup> PÉREZ ORNIA, José Ramón. El arte del video introducción a la historia del vídeo experimental. RTVE; Serbal: Barcelona, 1991. P. 69.

<sup>14</sup> \_\_\_\_\_. Catálogo de Vídeos. Experimenta Colombia. Marzo de 2005. Bogotá: Colombia. P.6

difuso”<sup>15</sup>. No obstante, la necesidad que plantea Opazo puede ser entendida, para su caso particular, como la posibilidad de nutrirse del contexto colombiano y expresar el rechazo o la afinidad con hechos sociales y cotidianos del país. Sin embargo, en lo que éste proyecto videográfico pretende, el aquí y el ahora es una necesidad personal, que al estar inmersa en una realidad social, toma como pretexto una historia cualquiera de un problema urbano de necesidades, donde, sin embargo, lo que predomina es la intención de experimentar con la narración audiovisual, antes que la denuncia social, o la conciencia urbana.

En este aspecto, la obra, se acerca un poco más a la visión del video realizador Rodrigo castaño, quien, a propósito de su video *Sermón*, una versión audiovisual del cuento de Cortázar *Continuidad en los parques*, dice: “leer una historia no siempre significa solamente absorberse en la ficción, a veces es posible que ficción y realidad se encuentren peligrosamente en el espacio ilimitado de la posibilidad”<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Ibíd. 14 p. 6

<sup>16</sup> \_\_\_\_\_. “*Video Arte Colombiano*”. Fundación para las Artes Avanzadas (ARTER), Bogotá. 1985

## **6. PROCESO**

### **6.1. DESCRIPCIÓN Y METODOLOGÍA**

Pasos infinitos avanzan dando inicio a un recorrido confuso que determinará el objetivo temático del video, esa es la primera imagen planteada aquí, estos pasos, que se mueven durante todo el desarrollo del video, muestran el destino, las decisiones, las reflexiones, las alegrías y las tristezas de un personaje imaginario que no aparece directamente en el encuadre real de identificación en la obra. En la historia lo importante vienen a ser los objetos que aparecen intermitentemente e intercalados con las imágenes de los pasos del personaje, pero no el personaje en si mismo. La historia continua mostrando espacios precisos de tipificación, y sin rasar en las imágenes que al igual que las frases de cajón son extremadamente obvias, muestran al espectador una descripción precisa de lo que sucede. Los escenarios se muestran impalpables pero a la vez tangibles, e Isabel (el personaje) se mueve en su espacio haciéndolo propio en cada segundo transcurrido, ella es única en su interpretación, no hay otro objeto, ni actor, que intervenga de manera directa en el proceso visual de la historia. El resto de los personajes se manifiestan en “off”, sus voces se escuchan de acuerdo al espacio que se muestra pero nunca se materializan ante el lente de la cámara; en este caso los objetos complementan el resto de las acciones y las imágenes.

Los pasos como protagonistas principales hasta ahora, siguen emergiendo ante los ojos del espectador como articulación entre escena y escena, pero el escenario cambia de manera sinuosa, esta vez Isabel toma actitudes de auto conservación, de acicalamiento, de reflexión ante lo físico de su pensamiento; se prepara para enfrentar otra realidad, que termina convirtiéndose en su situación evidente de miseria espiritual; Isabel sigue apareciendo en la imagen del video mediante sus

pasos, pasos que conquistan lo que parece un mundo de evasión a la realidad, los espacios vuelven a cambiar, aparecen otra vez los objetos manteniendo la identificación del personaje - lugar y por primera y única vez la mano de un segundo pseudo protagonista interviene, y el personaje inicial de la historia es desplazado de su contexto original, para comenzar otra sub-descripción de lo que saldrá a flote al final; la combinación de elementos propios de lo nocturno se entremezclan de manera caótica generando nuevas expectativas de desarrollo visual y anecdótico, para continuar con el siguiente paso en el video.

Al final de manera desatinada pero objetiva a la vez, Isabel aparece reflejada en una superficie que aunque se ve mas física, su imagen sigue siendo confusa, esta vez ella no está rodeada de su cotidianidad, ella está con ella misma, en una relación interna del yo y yo, su pensamiento aparece en los objetos y en el espacio, plasmándose en la escena para mostrar su mas profundo sentimiento de vacío, los colores que se muestran en el transcurso de toda la historia se intercalan con imágenes en blanco y negro, para mostrar estados de tiempo y de reflexión, palabras no dichas y sonidos cambiantes, son imágenes que manifiestan simultaneidad en el tiempo, espacios pequeños de pensamiento y de decisión, no es un tiempo cronológico concreto, sino lapsos de ensimismamiento y recordación de situaciones en un mismo día; los accesorios de Isabel toman posesión de los espacios durante el avance del video, al igual que todo lo que conforma el escenario, con esto los objetos se convierten en protagonistas principales y el personaje pasa a ser parte de la escenografía antes mencionada, es solo un enlace entre todo lo que se mueve dentro de esta descripción metafórica de vida. Un recorrido sutil de principio a fin sin entrar a la presentación directa del concepto, la identidad es evidente pero no objetiva, el camino que aparece ante nosotros es la historia y el paisaje se convierte en protagonista para develar el misterio.

**6.1.1. El video.** Propone un argumento que busca ser leído en las acciones que recaen en los objetos que entran en contacto con Isabel, en un día, en ambientes

distintos, bajo diferentes contextos. Este personaje es el eje transversal del desarrollo de la historia en la obra videográfica, puesto que la historia en si no es el objetivo general, pero si, el proceso de identificación del concepto esta sometido a la relación de los objetos y su significación al entrar en uso de los humanos.

**6.1.2. Antes del video.** Se nutrió de las fuentes directas para el desarrollo de la historia, se visitaron los posibles lugares y se estudiaron sus características, sus sonidos, colores, objetos, espacios, música, etc. Para obtener una base de creación de argumentos y planteamientos generales de las imágenes que componen la obra videográfica.

De esta manera la historia se desarrollo por si sola en la imaginación, y después se llevo al papel. Fue indispensable crear una historia en la cual se dio vida a un personaje de nombre Isabel. Se creo su comportamiento, su psicología y las características que permitieron que cumpliera el rol que se le impuso.

Luego se obtuvo el guión técnico, el cual contiene las disposiciones que permitieron la realización del video. Son las condiciones básicas de la obra videográfica: la forma de las tomas, el manejo de la cámara en cada una de las escenas, el tipo de efecto que resaltó la acción y los objetos, y en general la manera como se propuso la obra por su creador.

No obstante, para ello se debieron tener claros los aspectos técnicos en el manejo de la cámara sobre los objetos, del planteamiento visual del tiempo en la obra, la iluminación natural de cada espacio, y un sonido que se desplazo bajo las imágenes para hacer sentir al espectador la angustia de Isabel. Estar al tanto de todos los detalles que permitieron la realización de un video.

**6.1.3. La grabación.** Luego de concebir la idea y tener en cuenta todos los detalles de la historia, se buscaron los posibles personajes pero al no encontrarlos

se decidió que la manera mas acertada de hacer conexión directa entre creador-personaje era convertirlos en uno solo, los lugares que se visitaron tienen características adecuadas para el desarrollo de la narración visual, al encontrar muchos sitios similares se escogieron los lugares finales de grabación teniendo en cuenta los objetos que rodean y manipula Isabel. Además se eligió un personaje que marco el cambio en una acción de la historia el concepto de objeto-sujeto invirtiéndolo de tal manera que el personaje (Isabel) se transforma en objeto y los objetos en personajes principales, que aparecen en el video constantemente.

Cómo el video se grabó pensando en el manejo discontinuo del tiempo, se jugó con el día y la noche, previniendo cambios en la luz y el clima; creando simulaciones en caso de que no se dieran las condiciones de manera natural.

En cuanto a los aspectos técnicos, el video contó, en gran parte de su desarrollo, con una grabación a ras de piso enfocando los zapatos de Isabel al caminar por ser el objeto principal que articula gran parte de la historia. Estas imágenes, que están en un tiempo discontinuo se grabaron algunas en color y otras en blanco y negro, para resaltar la temporalidad y darle mayor impacto a la noche, al tipo de noche y al tipo de trabajo de la mujer según lo requerido en el video.

La secuencia en blanco y negro se grabó con cámara al hombro y trata de los acontecimientos que acaecieron antes de la primera escena. Son los recuerdos más recientes, lo que la mujer tiene en su mente mientras camina. Recuerdos inmediatamente anteriores en el mismo día y que, causalmente, la condujeron a su situación y destino actual.

La lente es el ojo que todo lo ve, actuando como narrador omnisciente, siendo al mismo tiempo Isabel, que nos relata su vida a través de los objetos que la delatan. El espectador sigue la secuencia a través de los ojos del personaje. Haciendo un

intento por identificarlo con el público, e integrarlo con la obra, con los sentimientos, desdichas y objetos del video.

Los objetos están destinados a contextualizar y adquirir significado, en el juego que estos tengan con el espectador, cada uno de ellos, en primer plano, pretende adelantar al lector el final que se acerca; al estar cargado de la significación contextual, encarnan al mismo tiempo al personaje que los usa. Adquiriendo importancia como secuencia y evocación de los sucesos.

La luz también se maneja de acuerdo a la relación textual de la historia: una luz, en la noche, donde predomina el color rojo y las luces de neón; una luz casi tenue durante el trayecto de la secuencia de los zapatos y casi invisible en el bar; una luz por cierto gris durante las tomas iniciales y finales del video; todas obtenidas de manera natural.

**6.1.4. Edición.** La edición es un proceso taxonómico de selección de tomas y efectos, con ello se le dio fuerza e intensidad al video, acoplándolo.

En lo que corresponde al sonido, éste busco acompañar las situaciones, expresó también, estados de ánimo y contextualizó el ambiente que se desarrolla en el video, el sonido realza las situaciones y acompaña los objetos, presentando esa situación que se quiere transmitir sin palabras. El sonido de los tacones, por ejemplo, se convierte en un martillar de movimientos de la mente, de preguntas. Al final, todo esto delimitara el ambiente y pondrá en contexto las situaciones.

El sonido se escogió al criterio de la intensidad sensible de la historia y bajo la cadencia de los sucesos, para este caso, además del sonido natural que ordena la ubicación de los lugares, se escogió un sonido depresivo constante y de registro bajo que yuxtapuesto con el sonido de los zapatos de Isabel al caminar dieron como resultado la sensación de desespero que se requería.

Además de esto, el video sufre una intensificación en la velocidad de las acciones; esta intensificación nos remite, de una calma angustiosa a un estado de caos o de desesperación. Con un efecto de aceleración en la imagen, la velocidad del video y el sonido aumenta a medida que el personaje se acerca a su final, a su destino, tanto en el recuerdo como en la situación presentada como momento actual, de esta manera se impone dicha aceleración hacia el fin último, hacia la última esperanza.

Otro efecto utilizado fue el que se aplicó a las imágenes de los recuerdos de Isabel, imágenes en blanco y negro con interrupciones de pantallazos color negro que por el manejo de la cámara subjetiva evocan el parpadeo constante que es una señal de angustia y de comportamiento en medio de la desesperación; cortes abruptos de la imagen de los recuerdos, simulando el pensamiento no lineal del ser humano, con inclusiones de imágenes al revés de las mismas. Estos efectos eran requeridos sobre las últimas correcciones en la edición del video para puntualizar la ambientación que estaba sujeta a los cambios de tiempo y a las decisiones de Isabel. En este mismo orden de proceso, las imágenes de color de los zapatos rojos de Isabel, que son el objeto principal; hacen transición por medio de unos pantallazos blancos, como flash de cámara de fotografía, hacia las imágenes de los recuerdos, con la intención de que se asemejen a las sorpresas llegadas de imágenes mentales en nuestro pensamiento.

**6.1.5. Montaje.** El video por si solo tiene su significación, pero de nada serviría si en la exposición del material lo hacemos de una forma que interrumpa el objetivo primordial de comunicación en el lenguaje de los objetos que allí aparecen, por lo tanto la obra videográfica se presentará en una pantalla de televisión en las salas que la Universidad Industrial de Santander, establecerá para ello. Está claro que el televisor no es un objeto que aparezca en la obra, pero un aparato de estos es un objeto que podría adquirir un personaje como Isabel y por lo tanto no estaría en

discordancia con los lugares y demás objetos que se muestran en el video. Será un televisor de 14 pulgadas de perilla, modelo año 74, de color rojo con negro en su carcasa, y el video, reproducido en DVD, pero no visible en el montaje.

## **6.2. BOCETOS MAQUETA Y FOTOGRAFÍAS<sup>17</sup>**

### **SOLO LAS PUERTAS LO SABEN [ISABEL] (Sinopsis)**

El sonido de los tacones hace eco en los callejones oscuros. En medio de la noche la mujer camina, conoce ya su ruta, la ha recorrido toda la semana, desde siempre, entre sus sueños, si pudiesen llamarse de este modo y no de otro, pesadillas más bien diríamos si fuese en nuestra cabeza que las ideas de Isabel se anidaran, se posaran, nadaran y al final, en la noche, se convirtieran en espectros sonámbulos que incomodan el descanso, la paz de la almohada y, el silencio de la noche que se ve perturbado por los tacones de la mujer que camina, haciendo eco en los callejones oscuros...

Es lunes. Mientras se termina su café, Isabel termina de encerrar los clasificados del diario local. Mira por la ventana, el día está gris aunque todos no lo noten. Saca su pequeña bolsa y cuenta las monedas que tiene para pagar el café, luego queda vacía; suspira, piensa que tal vez esta noche pueda llegar a su casa y descansar por fin, toma el diario y sale, a tratar de tomarse la ciudad, a subir a peldaños la vida, a intentar eludir su destino...

Una tras otra, las puertas se van cerrando en su cara. Su hoja de vida es una hoja blanca con nombre y apellido pero sin experiencia real, no sabe un arte o un oficio, sus manos son torpes, no es ágil, y (no hay que decir mentiras) no es inteligente tampoco. Hace unos meses trabajó en una oficina de dudoso proceder y fue botada por la lentitud en su digitar, por confundir los botones del teléfono de recepción y por hacer un café demasiado negro.

Nunca fue buena para el estudio, y no por falta de ganas, más bien se diría que la naturaleza no la dotó de brillantez, a cambio de ganas, espíritu y curvas de sobra, unas piernas perfectas, un trasero hecho para que no pasase desapercibido, cintura y cada línea de su cuerpo, ceñida a la carne con tanta exactitud, que no hay ojos que se pueda escapar a su exuberancia; sin hablar de sus labios gruesos, de la mirada felina que atrapa como una medusa. Armas suficientes para que el profesor de español no le negara la nota del final y para que el profesor de química

---

<sup>17</sup> Se anexa aparte C.D con las pruebas echas en video (bocetos) de la realización del cortometraje.

le perdonara el desastre en el laboratorio. Al final, se graduó con un 10 en seducción, diploma de excelencia y medalla al merito en pasión.

No obstante, aunque quería ser veterinaria, no pudo pasar del primer nivel, sus piernas no pudieron convencer a sus dos profesoras y su mirada no dio resultado con su decano, doctorado en docencia universitaria y amante de las piernas del equipo masculino de fútbol universitario. De esta manera, Isabel hija de una familia conservadora que la desterró del hogar, luego de encontrar a la joven mujer pagando, a uno de sus compañeros, por uno de sus trabajos universitarios, en la misma cama en la cual aprendió a ser la mejor del colegio con el profesor de matemáticas. Sin hogar y perdido el sueño universitario, aprendió a vivir sola, lejos de los hombres que no la han querido en verdad, y que solo han buscado en su belleza el reposo de su dios hambriento. Su belleza le impide alcanzar el amor, pero la deja ser indiferente.

Desde entonces Isabel vaga de un lado a otro, rebuscando entre los escombros de ésta ciudad incorpórea, las migajas diarias que le permitan pagar una pieza, un café, y tal vez, acostarse con su estrecho estomago lleno. Día a día rellena y tacha todos los clasificados del periódico, para los cuales pudiese estar clasificada y para los que no, juntando sólo fracasos entre una entrevista y otra. Sólo hay una cosa para la que es buena, ella lo sabe.

El reloj marca casi las cuatro, en las calles comienza a ser viernes. Sus pies le piden desesperados un descanso, su estomago se impacienta. Casi ha tachado todo el periódico, las opciones se reducen, el centro se llena de gente, de miradas, de angustia, de ella misma perdida en su propio laberinto. Isabel dirige suspira y camina hacia una dirección cerca de allí. Mientras avanza observa la ciudad que se abre a su alrededor, que pretende ahogarla, que la rodea como en una maraña de rechazo; la calle se extiende delante de sus zapatos hasta la línea horizontal infinita al fondo de su mirada. Una puerta metálica le señala el lugar, su corazón palpita a prisa, la puerta se abre, un hombre calvo, alto y gordo la recibe. La observa, la detalla, casi no hace preguntas, le enseña el lugar, le pide un trago y se sientan. Ella le entrega los papeles que pedía el anuncio, ya tiene empleo, esa misma noche puede empezar.

Una música pegajosa va aumentando de volumen mientras Isabel se acerca. Los tacones de sus zapatos negros marcan el compás de su caminar mientras las medias a mallas le toman las piernas como si fuesen dos poderosas serpientes hasta donde el vestido rojo le sube por el cuerpo tratando de ocultar lo menos posible su voluptuosidad. El hombre calvo la toma con una sonrisa, le indica el camino hacia una mesa y le presenta a su primer cliente... La noche ha sido larga. El baño está desocupado, de su cartera saca el labial, se retoca los labios pálidos por tantos besos repartidos, por tanta sonrisa fingida... sin embargo, al espejo no sonrío, sólo se ven en sus ojos las ganas de sobrevivir.

Es lunes. Mientras se termina su café mira por la ventana la lluvia. El día está claramente gris. Recostada ve como las gotas golpean el vidrio. Se estremece, se encoge y suspira. Saca su pequeña bolsa y pone uno de los billetes sobre la mesa y sin esperar el cambio sale a la calle, por donde se aleja encogida, empaçada por la lluvia, mojada, dispuesta a morir cada noche para sobrevivir el día.

### **6.2.1. Descripción de objetos, personas y lugares del video:**

**a). Objetos:** Son los protagonistas principales del video, su papel en el desarrollo de la historia de Isabel, es fundamental por su carácter descriptivo en situaciones generales de lo que los rodea y quien los usa, además su presencia permanente en las imágenes de primer plano, nos comunican mediante un lenguaje visual a través de la cámara de video, toda la historia sin usar palabras o sonidos que agreguen significado a la obra, estos objetos son la esencia de la narración visual dentro de la obra videográfica, ellos son los que no permiten que el espectador se distancie del concepto de relación objeto-sujeto y termine adentrándose en una historia urbana de tipo social, que no es mas que un pretexto para desarrollar el video.

#### **a.1). Objetos que entran en contacto con Isabel:**

Aquí un objeto que es manipulado por el personaje inicial (Isabel), se transforma en protagonista principal, se describe, nos cuenta, interactúa y se desplaza en el tiempo y el espacio del video, con el fin de contarnos todo lo que sucede en ese preciso instante o lo que ha sucedido horas atrás en un mismo día, objetos protagonistas del video, objetos que no pasan desapercibidos, que se manifiestan con vida propia, aún cuando son usados por alguien, ellos son los que le dan sentido a toda la obra videográfica.

- **Zapatos:** Un par de zapatos de color rojo, sin mas pretensiones que las de servir de protección para recorrer un trayecto objetivo, se convierten en el

articulador de una historia. De color blanco, mucho mas discretos, son los que utiliza Isabel, cuando intenta buscar empleo, para esta ocasión necesita mostrar una imagen muy cauta si quiere encontrar algún trabajo que no denigre su alma.

- **Medias:** De malla, de color negro; símbolo universal de la sensualidad femenina, característico de un tipo preciso de estética nocturna mundana.
- **Bolso:** Elemento clásico de color negro con blanco, cumple la función de cómplice y pequeño deposito de otros objetos íntimos que aparecen en el video.
- **Lapicero:** Instrumento destinado a la escritura normal, pero que en este caso sirve como seleccionador de un potencial progreso en la economía de Isabel.
- **Periódico:** El papel impreso de la información cotidiana, en sus páginas muchos individuos pretenden encontrar tranquilidad o estabilidad económica.
- **Anillos y Reloj:** De bajo costo, conseguidos en mercados ambulantes; son objetos que llevados como accesorios, crean una identidad propia de quien los usa, así sea en un nivel de estética menor, hablando de los materiales en los que están elaborados.
- **Taza y plato:** Utensilios de servicio gastronómico, pero que en este caso llenos de café, sirven como excusa para sentarse a reflexionar o buscar en las páginas del periódico, una posible fuente de empleo.
- **Azucarera y cuchara:** Complemento del servicio en cafeterías, se permite su uso sin restricción, a razón de las distintas variantes en los gustos de quien los utiliza.
- **Monedero:** Pequeño recipiente con uso específico (guardar monedas), pero muchas veces se le cambia su utilización, por que según se encuentre lleno o vacío, expresa certeza de pobreza o abundancia.
- **Monedas:** Son la mínima medida del dinero en nuestra sociedad, por lo tanto al quedar solo estas en nuestro poder, podemos decir, que la economía no es muy favorable.

- **Puertas:** Filtro de entrada o salida, son muy dados a ser sinónimo de aceptación personal, en casos exteriores o interiores, no permiten intrusos, es un cedazo en gran formato entre lo privado y lo público.
- **Timbre:** Dispositivo de anunciación para quien desea introducirse en un espacio ajeno, en casos de estar dentro del sitio que dispone de este anunciador, permite escoger la entrada de quien se avisa desea entrar.
- **Toalla:** Las toallas son objetos de tipo íntimo, y es allí donde los humores de quien las utiliza se concentran, por eso cuando una toalla aparece, quien la observa puede llegar a sentir hasta su aroma, así sea en una imagen de video.
- **Cortina de baño:** Delimita sutilmente en donde no hay mucho espacio, es el muro tácito que cubre momentáneamente nuestra íntima reflexión mientras nos aseamos.
- **Mini falda y top:** Prendas sugestivas que dentro de la historia, son elementos indispensables de promoción para la venta de una persona como objeto de placer.
- **Candado:** Pequeño instrumento de pseudo-seguridad, que por lo general se usa para advertir que no se puede pasar de donde se coloca, pero que en realidad solo puede ser sugestivo, por que no es prenda de garantía en términos de seguridad.
- **Espejo de mano:** Un pequeño reflejo donde solo cabe un rostro, dentro de este objeto, se pueden elevar o disminuir los niveles de autoestima de quien lo utiliza.
- **Maquillaje:** Acentúan la belleza o corrige pequeños defectos en el rostro, es sinónimo de feminidad, pero en algunos casos como en el de la obra videográfica, en exceso se transforma el concepto que posee, y marca un tipo de estrato social.
- **Perfume:** Actúa como agregado de atracción en la estética de una persona, un mal olor podría llevar a quien lo nota, a no entablar ni siquiera una conversación, por lo tanto el perfume en este caso proporciona seguridad.

- **Joyas:** Al igual que en el reloj y los anillos, según el material describe el tipo de ambiente en el que vive quien los usa, aquí se habla específicamente de los aretes y el collar de cinta de seda que aparece en el ritual de preparación de Isabel, antes de salir a trabajar.
- **Chaqueta:** La prenda final, para resguardarse de cualquier cambio climático, ya que la indumentaria de la que dispone Isabel es muy insinuante y cubre poco su cuerpo.
- **Interruptor de luz:** el botón que le permite a cualquier individuo esconderse y refugiarse, o cambiar de ambiente con un movimiento simple de su dedo. Apagar la luz o dejarla encendida puede transformar un espacio de hábitat.
- **Llave:** El instrumento más cotidiano de propiedad en nuestro ambiente de vivencias, con ella podemos determinar si un espacio o un objeto es propio.
- **Vaso con Licor:** El licor es un pretexto de conversación, y a veces es el medio perfecto de disuasión para intereses personales, el licor transforma el comportamiento humano, por esta razón quien lo ofrece tiene la firme convicción de que puede generar un mejor ambiente para sus fines.
- **Cigarrillos:** El determinante de aceptación en muchos, en otros un distractor de realidad, pero en la obra videográfica, un articulador más de la cadena de sucesos que aparecen allí.

#### **a.2). Objetos que observa Isabel:**

Estos objetos se refieren a los espacios por donde se desplaza el personaje inicial del video (Isabel), según el sitio por donde camina este personaje, que es un articulador de la historia, los objetos cambian, y por ende describen conceptos distintos; según los objetos que ella observa, el espectador puede analizar el sitio donde se encuentra dentro de la narración visual; no es lo mismo encontrar un objeto que nos describa sucesos nocturnos, a otro que nos revele una actividad en las horas del día. Aunque en algunos casos los objetos se hacen indiferentes en cuanto a espacio y tiempo, en el video, cada uno de ellos tiene una función

específica y tienen un lenguaje propio de proyección hacia la persona que lo observa o manipula. Por ejemplo: Los cigarrillos en la escena inicial del café, una escena de día, revelan ausencia; pero este objeto aparece nuevamente en otro sitio completamente distinto; los cigarrillos, se transforman totalmente al estar en otro espacio que se muestra en el video en horas de la noche, y se muestran como excusa de la conversación de Isabel antes de convertirse en un objeto por necesidad.

**b). Personas:**

Las personas que están acostumbradas a incluirse en las historias como los personajes principales de cualquier narración, en este video son simplemente un enlace entre cada imagen, no es tan relevante su presencia, como lo es la de los objetos, pero de igual forma y recíprocamente, sin la existencia sinuosa de ellos los objetos no podrían proyectar sensaciones y mucho menos describir la historia dentro de la obra. Solo aparecen de manera incompleta dos personajes durante todo el recorrido de la historia en el video.

- **ISABEL:** Es la protagonista inicial del video. Es una mujer joven entre 25 y 27 años, con un gran espíritu de supervivencia. Tiene una actitud que expresa deseo de progresar, aunque cuando se encuentre sola, un velo de tristeza y frustración se deja ver pasar por sus acciones.
- **Cliente:** Nació hace 54 años. En su niñez cargaba bultos en la plaza del mercado local, su dedicación al trabajo, sus técnicas de ahorro y un chance, con el que arrendó su primer puesto en la plaza; lo hacen hoy el dueño de más de cinco puntos de venta de carne en dos de las más grandes plazas de la ciudad y su propio matadero. Es cliente frecuente del bar donde trabaja Isabel; va allí dos o tres veces por semana y consume una gran cantidad de licor y de dinero, mientras su sumisa esposa lo espera despierta, oprimiendo los labios de frustración y de rabia, consumiendo los olores de la noche que lleva su marido pegados a la ropa y la piel.

### c). Lugares:

Los sitios donde se desarrolla la historia de Isabel, también donde se alojan todos los objetos protagonistas del video, cambian de tiempo y se transforman constantemente, son el complemento de los objetos para su expresión y hacen parte del lenguaje visual que nos relata los sucesos en la obra.

- **El café:** Antes había sido una peluquería, por ello los grandes ventanales. El café está lejos de llenar sus sillas con personajes de la ciudad, pues allí sólo acuden los desesperados sin trabajo, los primeros que llegan a un trabajo y uno que otro abogado de turno de las oficinas aledañas.
- **La calle Noche:** La perspectiva nos deja ver los agujeros de la pared junto a una amplia acera, donde los vagabundos y los puestos de cigarrillos se apoderan de su espacio. La basura se acumula mostrando el abandono por parte de quienes la habitan o recorren.
- **La calle día:** Sola, sin bullicio, un espacio de recorrido sin final para Isabel, sin encontrar respuestas favorables para su intención de progreso, este espacio cotidiano en otro tiempos, toma la forma de su angustia, de su desespero.
- **La habitación de Isabel:** En su incómodo y poco acogedor espacio, se refugia de la calle que no le brinda oportunidades satisfactorias, también es su improvisado camerino, allí ella se acicala para enfrentar sus días, no hay con ella más que un radio viejo y la ropa de los últimos días regada por el suelo, mientras observa la ciudad que se alimenta por una ventana, tapada con una tela estampada, que sirve de cortina, en este refugio solitario de Isabel, con olor a húmedo y sonidos filtrados de todo lo que sucede alrededor, Isabel descansa a medias de su situación y piensa, solo piensa en lo que viene.
- **El baño de Isabel:** La cortina plástica ahuecada nunca ha desvelado a Isabel, pero la única llave de la regadera sí, pues aún recuerda la primera ducha que le bañaba calidamente en su casa de niña. El inodoro sin tapa, la caneca sin

bolsa y un vidrio viejo y opaco en la pared de azulejo disparejo y manchado acompañan a Isabel mientras se ducha.

- **El bar:** Es amplio en su estructura, pero corto y obtuso en su esplendor, y se llega luego de subir unas escaleras, en el segundo piso, hacia el tercero quedan las habitaciones, a las que se accede luego de pagar su respectivo precio y recibir un ficho de una mujer sentada en una recepción improvisada.

En el centro del bar hay una pista de baile, que hace las veces de tarima donde una de las muchachas realiza un show farsantemente agradable para ella, las paredes forradas de espejos, al fondo hay una pantalla de tela para proyectar películas pornográficas cuando no hay un partido de fútbol importante para los clientes del bar y las mesas más escondidas y por último en ese espacio se encuentra la barra de bebidas.

- **El baño del bar:** Los olores aquí son diferentes a los de un baño común, son más fuertes, intensos, y penetrantes, una mezcla entre lo que se consume y lo que se bota, la luz es más opaca y el espacio es incómodo, este baño se presta para las más diversas cosas: para que las empleadas hagan sus necesidades, para suplir la necesidad de un cliente fiel en una noche sin dinero o simplemente porque alguna de ellas necesita meterse un “pase” para soportar la noche que apenas empieza y que aún no termina.

### 6.3. GUIÓN TÉCNICO

**1. Pantalla Negra.**

**2. Pantalla Negra.** Sonido de llaves.

**3. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**4. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**5. Interior Café / Día.** Aparece periódico. (cámara subjetiva). Imagen Blanco y negro. Sonido ambiente / Sonido constante – registro bajo / Tacones / emisora sintonizándose.

**6. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**7. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**8. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**9. Interior Café / Día.** Aparece taza de café - Azucarera. (cámara subjetiva). Imagen Blanco y negro. Sonido ambiente / Sonido constante – registro bajo / Tacones / emisora sintonizándose / música de emisora.

**10. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**11. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**12. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**13. Interior Café / Día.** Aparece periódico - Objetos típicos dentro de un café. (cámara subjetiva). Imagen Blanco y negro. Sonido ambiente / Sonido constante – registro bajo / Tacones / música de emisora.

**14. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

- 15. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 16. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 17. Interior Café / Día.** Periódico – lapicero – taza de café – azucarera – bolso – monedero - monedas. (cámara subjetiva). Imagen Blanco y negro. Sonido ambiente / Sonido constante – registro bajo / Tacones / música de emisora.
- 18. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 19. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 20. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 21. Interior Café / Día.** Bolso – lapicero – monedero – objetos típicos de un café – puerta del café. (cámara subjetiva). Imagen Blanco y negro. Sonido ambiente / Sonido constante – registro bajo / Tacones / música de emisora.
- 22. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 23. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 24. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 25. Exterior Calle / Día.** Zapatos blancos – periódico –puerta - timbre. (Cámara subjetiva). Imagen blanco y Negro. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 26. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 27. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 28. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 29. Exterior Calle / Día.** Serie de puertas (Cámara subjetiva). Sonido registro bajo / Tacones.
- 30. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

- 31. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 32. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 33. Exterior Calle / Día.** Serie de puertas (Cámara subjetiva). Sonido registro bajo / Tacones.
- 34. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 35. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 36. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 37. Exterior Calle / Día.** Serie de puertas (Cámara subjetiva). Sonido registro bajo / Tacones.
- 38. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 39. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 40. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 41. Interior Baño Casa / Noche.** Puerta – Inodoro (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido puerta / Sonido constante registro bajo / Tacones.
- 42. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 43. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 44. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 45. Interior Baño Casa / Noche.** Lavamanos – reloj - anillos (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido constante registro bajo / Tacones.
- 46. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

- 47. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 48. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 49. Interior Baño Casa / Noche.** Toalla – Cortina ducha (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido cortina / Sonido constante registro bajo / Tacones.
- 50. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 51. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 52. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 53. Interior Baño Casa / Noche.** Cortina ducha (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido cortina / Sonido constante registro bajo / Tacones.
- 54. Pantalla Negra.** Sonido ducha / Sonido constante registro bajo / Tacones.
- 55. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 56. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 57. Interior Baño Casa / Noche.** Cortina ducha – Toalla (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido cortina / Sonido constante registro bajo / Tacones.
- 58. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 59. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 60. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.
- 61. Interior Baño Casa / Noche.** Anillos – reloj – lavamanos - puerta (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido puerta / Sonido constante registro bajo / Tacones.
- 62. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**63. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**64. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**65. Interior Habitación / Noche.** Puerta – candado - Anillos – reloj – plancha – ropa - toalla (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido puerta / Sonido constante registro bajo / Tacones.

**66. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**67. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**68. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**69. Interior Habitación / Noche.** Medias (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido constante registro bajo / Tacones.

**70. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**71. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**72. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**73. Interior Habitación / Noche.** Espejo – maquillaje (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido constante registro bajo / Tacones.

**74. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**75. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**76. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**77. Interior Habitación / Noche.** Perfume – portarretratos – peluches – reloj despertador (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido spray / Sonido constante registro bajo / Tacones.

**78. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**79. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**80. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**81. Interior Habitación / Noche.** Anillos – reloj – maquillaje – bolso – collar de cinta - aretes (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido constante registro bajo / Tacones.

**82. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**83. Exterior Calle / Noche.** ISABEL aparece fuera de su casa (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**84. Flash.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**85. Interior Habitación / Noche.** Zapatos rojos – bolso – chaqueta – candado – interruptor de luz (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido constante registro bajo / Tacones.

**86. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**87. Interior Casa / Noche.** Puerta habitación (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido constante registro bajo / Tacones.

**88. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**89. Interior Casa / Noche.** Ventanas - escaleras (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido constante registro bajo / Tacones.

**90. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**91. Interior Casa / Noche.** Comedor – ropa colgada – Interruptor de luz – llave – puerta (Cámara subjetiva). Imagen blanco y negro. Sonido llave / Sonido puerta / Sonido constante registro bajo / Tacones.

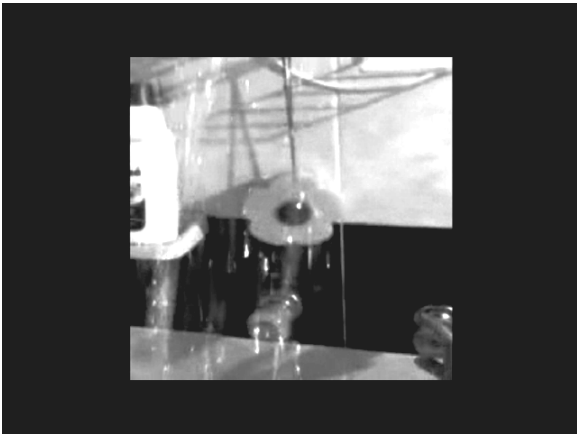
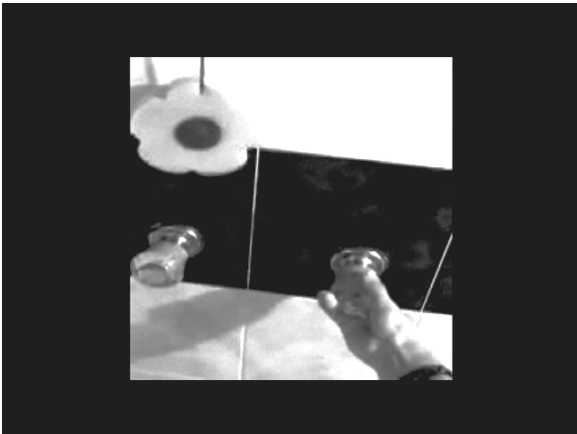
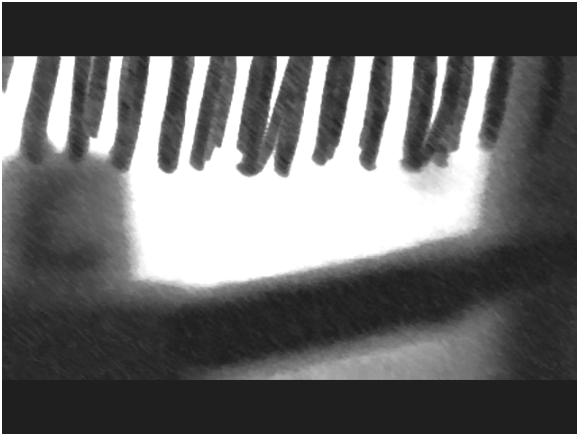
**92. Pantalla Negra.** Sonido constante – registro bajo / Tacones.

**93. Exterior Calle / Noche.** Escaleras (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior). Imagen Color. Sonido constante – registro bajo / Tacones / Comienza Sonido ambiente bar.

- 94. Pantalla Negra.** Sonido constante registro bajo / Tacones / Comienza Sonido ambiente bar.
- 95. Interior Escaleras / Noche.** (Primer Plano. Zapatos mientras camina / Vista posterior) Imagen Color. Sonido constante registro bajo / Tacones / Sonido ambiente bar.
- 96. Pantalla Negra.** Sonido constante registro bajo / Tacones / Sonido ambiente bar.
- 97. Interior Bar / Noche.** Vasos – Botellas – Cigarrillos – Fósforos – Encendedor – Luces de Neón (Cámara subjetiva – imágenes aceleradas progresivamente) Imagen Color. Sonido constante registro bajo / Sonido ambiente bar acelerado.
- 98. Pantalla Negra.** Sonido constante registro bajo / Sonido ambiente bar.
- 99. Interior Bar / Baño / Noche. (Se repite 3 veces la escena)** Luces de Neón – Espejo de pared (Cámara subjetiva – imágenes aceleradas progresivamente) Imagen Color. Sonido constante registro bajo / Sonido ambiente bar acelerado.
- 100. Interior Bar / Baño / Noche.** Labial – Espejo de Mano (Cámara subjetiva – imágenes aceleradas) Imagen Color. Sonido constante registro bajo / Sonido ambiente acelerado.
- 101. Pantalla Negra.** Sonido constante registro bajo / Sonido acelerado.
- 102. Interior Bar / Noche.** Aparece una mano masculina – puerta habitación (Cámara subjetiva – Imágenes aceleradas) Imagen Color. Sonido constante registro bajo / Sonido ambiente acelerado / Sonido puerta.
- 103. Pantalla Negra.** Silencio.
- 104. Interior Café / Madrugada.** Ventana – Lluvia (Cámara subjetiva) Imagen Color. Sonido lluvia.
- 105. Fin.**

**6.4. FOTOGRAFÍAS**

**(Imágenes de prueba)**





## 7. CONCLUSIONES

Todas las imágenes se proponen en secuencia repetitiva para ensamblar todo el argumento central, hay apariciones incompletas del supuesto personaje principal y se muestran objetos que contienen gran parte de la personalidad del concepto primordial del video; las imágenes en color se plantean como acciones presentes, para dejar los recuerdos y pensamientos de Isabel en blanco y negro, ésta es una forma muy sensible y dicente de que lo que se vive en el ahora, tiene importancia a razón de su manifestación clásica en la realidad, no sabemos a ciencia cierta de que color son los pensamientos, pero el pasado siempre se relacionará con el proceso de invención de la fotografía, los primeros intentos del hombre por capturar imágenes fueron en blanco y negro, mientras que el color en la fotografía es una creación relativamente contemporánea; aquí planteamos visual y metafóricamente el pasado y presente con este concepto. Ahora específicamente sobre las imágenes de color se muestran muchos rojos, blancos y negros, colores representativos de la vida nocturna mundana, que acentúan el concepto principal de desarrollo en la obra.

En un principio los personajes mostraban rostros y se descubrían de manera clásica, pero lo evidente era algo que no concordaba con lo que se pretendía en la historia; se necesitaba dar involucramiento a través de la expectativa, es por esta razón que ahora los personajes principales se manifiestan de manera parcial e insinuada, para dar paso al protagonismo de los objetos que pertenecen a los personajes iniciales como si fuesen extras, que acompañado con sonidos característicos de los espacios donde se desenvuelven dichos personajes, agregan argumentos de identidad al resto del ambiente.

Ahora bien, Isabel es el único personaje que aparece constantemente en el desarrollo del video, porque ella en realidad como personaje inicial, central y final, es el ensamble entre el espacio, el argumento y el tiempo de la historia, no es un personaje principal es un conducto de marcha en narración visual, agregando además que en el transcurso de una de las escenas mas intensas aparece un personaje de forma inconclusa; una mano se prende de Isabel para dar uso de ella, este concepto apunta a la transformación permanente de personas en objetos y viceversa dentro del avance del video.

Se hicieron cambios puntuales para realzar el dramatismo del concepto visual, el objetivo primordial es el de exponer el significado de manera gradual para llegar al final con la satisfacción de encontrar respuestas concretas en reflexión; todo esto en cuanto al video como tal. Conclusiones contundentes que nacen del aprendizaje durante la realización y construcción de la obra; inicialmente el planteamiento era el de hacer una obra utilizando como medio una cámara de video, pero a través del recorrido de creación y desarrollo se dispusieron bases técnicas del cine, pero el lenguaje que se quería exponer en la obra, era un lenguaje de video-arte, que aunque se muestra como una narración, tiene efectos de atemporalidad y discontinuidad en su transcurrir, se aprendió sobre la importancia de la comunicación a pesar de ser pensamientos muy personales e íntimos, necesitan ser expresados de forma que cumpla su objetivo; el de comunicar su mensaje de señales cotidianas a través de lo objetos. Otra cuestión para nombrar es que con las técnicas básicas y pocos efectos se logró un resultado satisfactorio en su totalidad, tomando en cuenta la complejidad del expresar un lenguaje de objetos convertidos en protagonistas y que sin palabras manifiestan sus opiniones, la conclusión final es que el video es un medio versátil, interdisciplinario, flexible, agradecido, y porque no; ideal para la época actual del arte, especial para la expresión del arte posmoderno. Por eso sin ninguna duda, este proyecto desde un principio nació para ser video-arte.

## 8. CRONOGRAMA

| <b>FEBRERO</b>   | <b>MARZO</b>   | <b>ABRIL</b>  |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vista a los posibles lugares para el video.</li> <li>• Arreglo guión técnico</li> <li>• Trabajo de campo en los lugares para observar los objetos que habitaban allí y establecer su importancia dentro del video.</li> <li>• Adquisición de equipos técnicos para la grabación del video.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Búsqueda los dos personajes planteados en la obra.</li> <li>• Delegación de funciones a los que intervendrían en la realización del video.</li> <li>• Pruebas finales de cámara para la grabación.</li> <li>• Búsqueda y adquisición de objetos complementarios no encontrados en los lugares para reforzar las imágenes propuestas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Confirmar con los propietarios la autorización de uso de los lugares escogidos.</li> <li>• Redacción del texto de proyecto de grado.</li> <li>• Grabación de imágenes de prueba y primeros pilotos.</li> <li>• Grabación de imágenes finales.</li> </ul> |
| <b>MAYO</b>  | <b>JUNIO</b>   | <b>JULIO</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grabación de sonidos en los lugares escogidos como locaciones, para la inclusión del sonido ambiente.</li> <li>• Edición del video.</li> <li>• Entrega del texto del proyecto de grado.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corrección y entrega del texto del proyecto de grado corregido.</li> <li>• Corrección de edición del video.</li> <li>• Búsqueda y adquisición de los equipos técnicos de exposición del video.</li> <li>• Montaje de la obra.</li> </ul>  |   |

## BIBLIOGRAFÍA

- AMENÁBAR, Alejandro. Tesis [Video]. España: Producciones del escorpión S.A. 1996. 126 min.
- ARISTÓTELES. La poética [en línea]. Disponible en Web: [www.philosophia.cl](http://www.philosophia.cl).
- ARONOFSKY, Darren. Requiem for a dream [Video]. USA: Artisan Entertainment & Thousand words. 2000. 102 min.
- BACHELARD, Gastón. La poética del espacio. F.C.E., Santafé de Bogotá. 2000. 285 p.
- BARTHES, Roland. Elementos de Semiología. Comunicación, Madrid. 1971. 103 p.
- \_\_\_\_\_. La cámara lúcida. Paidós, Barcelona. 1989. 188 p.
- \_\_\_\_\_. La aventura semiológica. Paidós, Barcelona. 1990. 352 p.
- CARTIER-BRESSON, Henri. El fotógrafo como artista. En: GOMBRICH. E.H. Temas de nuestro tiempo. Propuesta del siglo XXI acerca del saber y del arte. Debate, Madrid. 1997. Pp., 198-210.
- HAUSER, Arnold. Bajo el signo del cine. En: Historia social de la literatura y el arte. Guadarrama, Madrid. 1962. Pp., 393-423.
- HITCHCOCK, Alfred. Psycho [Video]. USA: Paramount Release. 1960. 109 min.
- LUNA, Juan Carlos. Detrás de las puertas: El burdel. En: ARTURO, Julián. 1994. Pobladores Urbanos: Ciudades y espacios. TM Editores. Bogotá. Pp., 281-297.
- LYNCH, David. Mulholland Drive [Video]. USA: Estudio Canal. 2001. 140 min.
- NOÉ, Gaspar. Irreversible [Video]. Francia: Estudio Canal. 2002. 100 min.
- NOLAN, Christopher. Memento [Video]. USA: Newmarket. 2000. 116 min.
- SAINZ-PARDO, Iván. Simones Labyrinth [Video]. España/Alemania: Neos/Film. 2003. 15.33 min.
- SERRANO, José M. Claramente Negro [Video]. España: independiente. 2003. 8.16 min.
- SILVA, Armando. Imaginarios urbanos. Tercer Mundo, Santafé de Bogotá. 2000. 353 p.
- MARTIN, Sylvia. Videoarte. Taschen, Alemania. 2006. 95 p.

PÉREZ ORNIA, José Ramón. El arte del video introducción a la historia del vídeo experimental. RTVE; Serbal: Barcelona, 1991. 191 p.

SONESSON, Göran. Semiótica cultural de sociedad de imágenes [en línea]. Disponible en Web: <http://www.arthist.lu.se/kultsem/sonesson/sociedad1.html>.

\_\_\_\_\_. Semiótica cultural de la sociedad de imágenes. De la reproducción mecánica a la reproducción digital [en línea]. Disponible en Web: <http://www.arthist.lu.se/kultsem/sonesson/sociedad2.html>.

TACHEN. En el cruce del arte y la industria de los medios. En: Historia del arte del s. XX. Pp., 591-650.

Otros: Ministerio de Educación y Ciencia España. Prepárate un rodaje [línea]: de la página. <<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque11/index.html>>. [consulta 22 de marzo de 2006]

\_\_\_\_\_: La página del guión. Tips3 Veracidad y verosimilitud [en línea]: de la página <<http://www.geocities.com/fbaiz/tips3.htm>>. [consulta 22 de marzo de 2006]