

TÍTULO DEL MATERIAL: Distinciones entre drama y ficción en videoarte

AUTOR: M. E. V. Mariano Carrasco Maldonado.

ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES

NOMBRE DE LA UA: Básico en videoarte I (Optativa Núcleo Integral)

OBJETIVOS DE LA UA: Delinear los conocimientos básicos de la creación desde los aspectos afectivos (problema), para la manipulación de la forma secuencial en el videoarte.

Objetivo del material: ofrecer al alumno herramientas teóricas para comprender el fenómeno conocido como arte digital a través de múltiples posturas ofrecidas en la lectura: video y arte digital de Mark van Proyen

Fecha de elaboración: Agosto de 2018



Drama y ficción

Definición de drama

Un drama es una situación cuyos componentes están deliberadamente seleccionados y arreglados con el fin de crear un efecto determinado en una o varias personas. Dramatizar una situación significa manipular los elementos que la componen para crear una interpretación de la misma.

No es la situación original sino una versión de ella.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte

5/10/15



Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Toda historia real posee huecos: eventos sobre los que existe muy poca o ninguna información lo cual significa alterar en muchas veces las situaciones, con el fin de lograr un efecto en el público. El guionista dramático escribe historias de ficción no de realidad.

La ficción es todo aquello que no es real, donde entran los géneros del melodrama, ciencia-ficción aventuras, o el género policiaco entre otros.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Argumento: premisa de la historia , es aquello que responde
¿De que trata?,¿Qué historia cuenta?

Trama: La trama difiere del argumento ya que el orden cronológico de los acontecimientos no es el mismo que el obtenido de la historia. Por supuesto, la trama es la que impone la forma que ha de tener la estructura.

Estructura o narrativa: La estructura es el esqueleto, la trama en su forma física. Aquí entra ya el número de capítulos o escenas, su distribución, su extensión, el momento en el que hay que colocar un flashback, etcétera.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Ejemplos del taller de videoarte



Tipos de narrativa

Lineal: es la narrativa en la que los sucesos pasan de manera literal o sin ningún cambio brusco en el espacio-tiempo de la historia, es la más común.

Hyperlink: se cuentan varias historias que en algún momento o de alguna manera se entrelazan entre sí.

Reversa: la historia se cuenta de fin a principio.

Saltos del tiempo: la historia va saltando al presente, pasado o futuro a lo largo de esta.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte



Figure 4.7 Invisible use of digital visual effects. Bluescreen plate for street scene in the film *Crooked Mick*. Image courtesy of the Australian Film Television & Radio School.



Figure 4.8 Invisible use of digital visual effects. Composite of bluescreen and CG set extension for the film *Crooked Mick*. Images courtesy of the Australian Film Television & Radio School.

La estructura dramática

Los dramas están formados por elementos o componentes y toda dramatización esta compuesta por cuatro elementos básicos:

1 Personajes

2 Acciones

3 Lugares

4 Tiempo

Todas las historias poseen una estructura dramática que funciona a manera de esqueleto de soporte. La división mas común esta hecha por tres conceptos básicos conocidos como: **EL principio, El Desarrollo y El Final** (Los tres actos en el teatro) donde se encuentran estos cuatro elementos de la estructura dramática.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Personajes

Los personajes son el elemento principal de la estructura dramática. Los realizan acciones, en uno o varios lugares, en un tiempo determinado. Poseen carácter y personalidad. Sin los personajes no pueden existir la estructura dramática, pues son ellos los que conducen la historia.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte



Ejemplos del taller de videoarte

Personajes

Los personajes son los actores del relato: en un análisis fílmico, responden a la pregunta "¿quién?". Gran parte de la teoría sobre los personajes procede del teatro clásico: de hecho, "persona" procede de la misma palabra en griego, que designaba la máscara de los actores, dotada de un pequeño embudo que amplificaba la voz del intérprete:

- Principal
- Secundario
- Colectivo

Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Narrador

3era persona:

-Omnisciente: sabe todo acerca de los personajes, como se sienten, que piensan, y cuyo conocimiento de los hechos es superior al de los personajes.

-Observador: sólo cuenta lo que observa, lo que el espectador también puede observar.

2da persona:

El narrador crea el efecto como si se estuviera contando la historia así mismo o a una persona externa a la de la historia.

1era persona:

-Protagonista: el narrador también es el protagonista de la historia.

-Secundario: el narrador es un personaje de la historia el cual es testigo de los hechos que pasan durante la imagen-movimiento.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Acciones

Las acciones determinan el cambio y el movimiento dentro de la estructura dramática. Son realizadas por los personajes y están condicionadas por los lugares y por el tiempo.



Ejemplos del taller de videoarte

Lugares

Los lugares cumplen con la función de ubicar la historia en un contexto específico. Poseen un gran impacto en las acciones de los personajes pues, en gran medida, los lugares definen el tipo de acción que un personaje puede realizar en ellos.

Tiempo

El tiempo es el elemento más abstracto de los que integran la estructura dramática. Afecta de manera importante a personajes, acciones y lugares.

Podemos determinar tres tipos de tiempo dentro de una historia.

Tiempo en el que transcurre la historia : Es la época en que se ubica la historia. Afecta directamente a los lugares y acciones de los personajes

Tiempo total de la historia : Es el tiempo que transcurren entre el principio y final de la historia. Puede ir de unos cuantos segundos a varios siglos

Tiempo real de la historia: es el tiempo que toma contar la historia completa. En cine el tiempo promedio de una película es de dos horas.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte



Ejemplos del taller de videoarte

Escena

Escena. Construcción de una historia para medios audiovisuales.

Unidad mínima de lugar dentro del desarrollo de una acción dramática. Se constituye normalmente por varios planos.

Lugar. Determinante importante en la definición de lo que es una escena. En donde uno o varios personajes llevan a cabo acciones, en un tiempo determinado. la variación de cualquiera de estos elementos trae como consecuencia de escena.

Regla: Si el lugar cambia , los personajes, las acciones o el tiempo, la escena también cambiará.

Cambios de escena: cambio de lugar

Cambio de personajes (salen de lugar y entran otros).

Los personajes realizan una acción en un lugar y dejan de hacerla para realizar otra acción, completamente distinta, aunque el lugar permanezca:

- Dos acciones distintas suceden en el mismo lugar, con escasos minutos de diferencia entre una y otra, ambas acciones pertenecen a escenas diferentes.
- Determinadas por el cambio de escena en el cambio de acción y de tiempo.
- Cambio de tiempo por sí mismo, aunque no cambie la acción.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Otras unidades de construcción dramática

En el cine y video las imágenes se filman o se graban de manera fragmentada:

- Las acciones de una escena se registran varias veces, desde distintas posiciones o emplazamientos de cámara.
- En la edición estas imágenes se ordenan de manera que la acción se vea fluida y natural.

Distinciones entre drama y ficción en videoarte



Ejemplos del taller de videoarte

Plano, toma o shot

Imagen registrada desde un emplazamiento de cámara. Filmación o grabación de una acción desde un emplazamiento o posición de cámara.

Desde el lenguaje cinematográfico o videográfico: unidad mínima de significado.

Un plano es más pequeño que una escena.

- Las decisiones sobre cómo filmar o grabar una escena las toma el director.
- El guionista debe construir la historia en escenas, sin preocuparse por los planos

Distinciones entre drama y ficción en videoarte



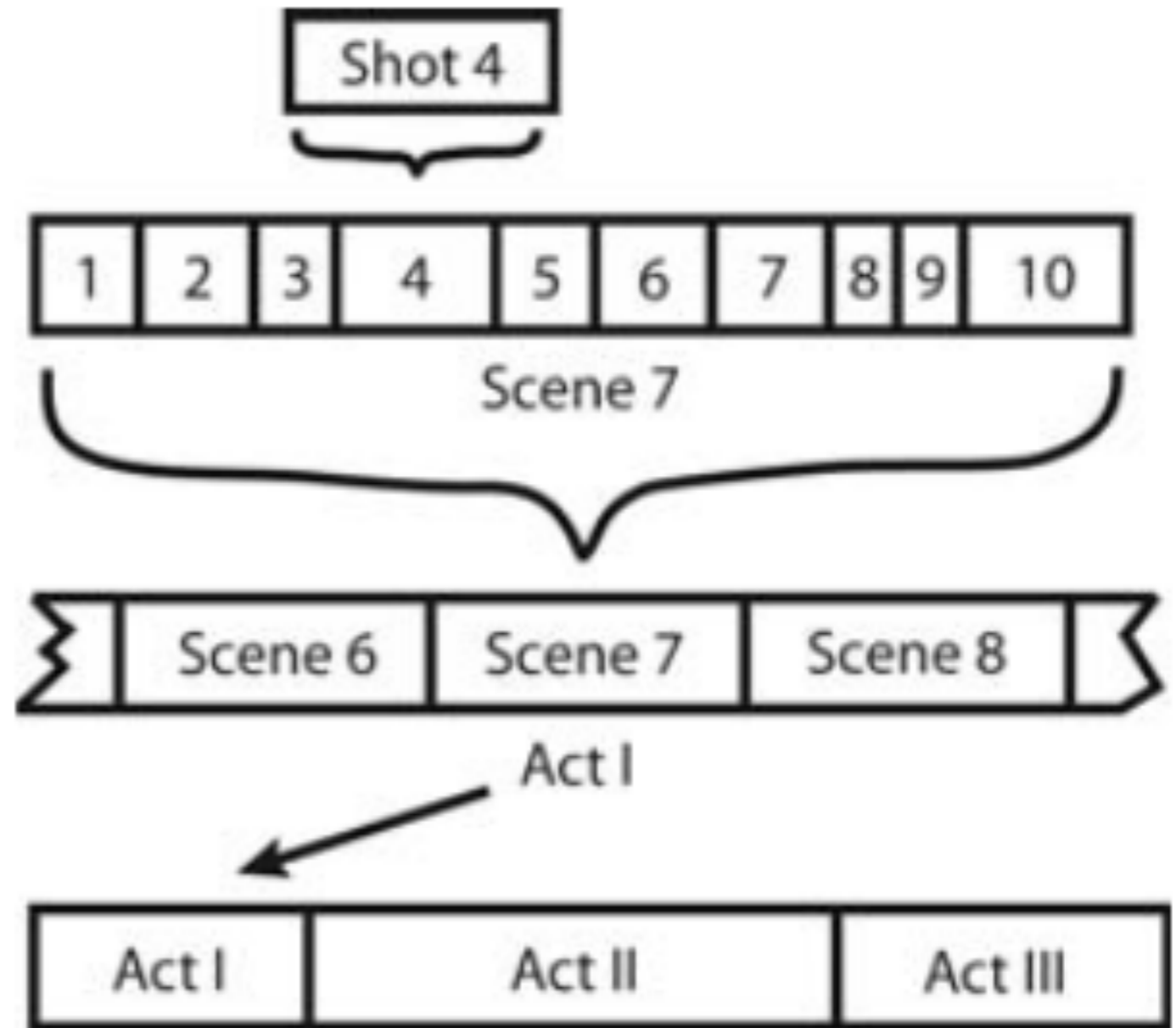
Ejemplos del taller de videoarte

Secuencia

- Pequeña acción, con principio, desarrollo y final propios.
- Unidad máxima del lenguaje de cine y video.
- Las acciones ocurren normalmente en varios lugares.

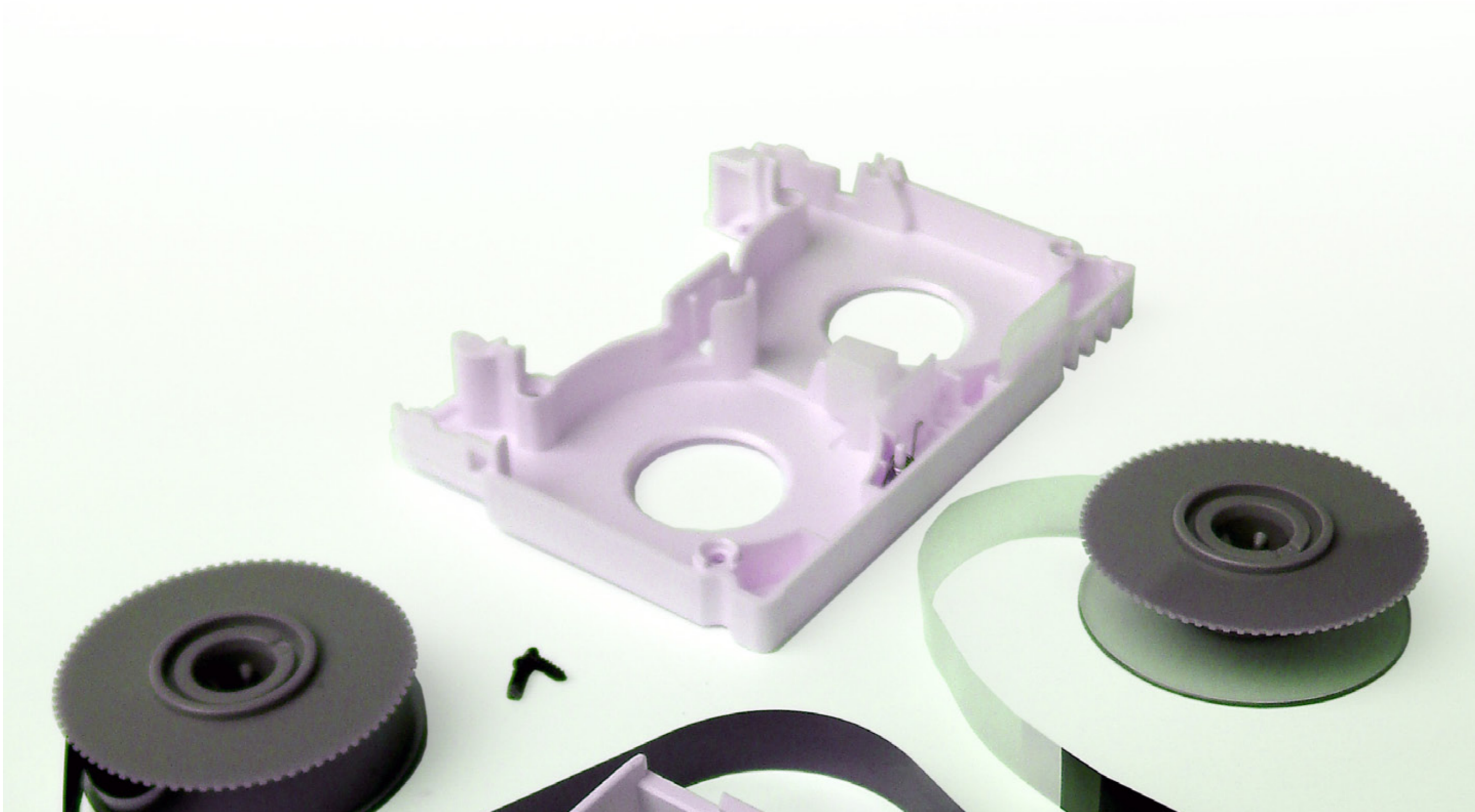
Distinciones entre drama y ficción en videoarte

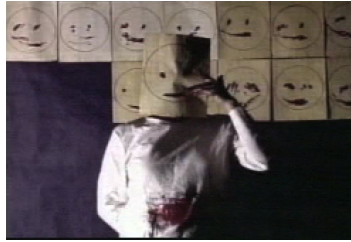
Organización espacio-temporal



Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Identificar los siguientes videos
¿ Cómo plantearías un gui3n sin lo mencionado?

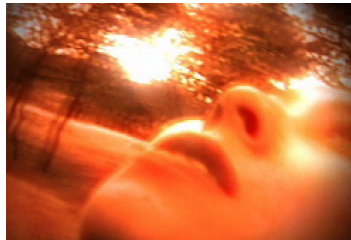




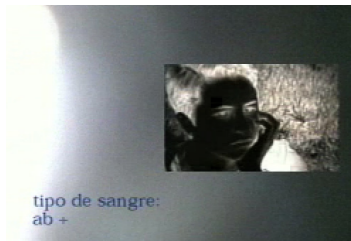
1.
Morphological Character
Carolina Esparragoza, 1:35 min., 1999.
Bloody animation that does not lose the sense of humor.



2.
The Shadow
Víctor Manuel Dzul Chi, 2:00 min., 2003.
Video made by a young mayan in his community.



3.
Ladies in Red
Sharon Toribio, 4:30 min., 2002.
Witchcraft in video.



4.
I did not chose this body, I am not this body
Alejandra Echeverría, 3:18 min., 1998.
The body as container of something else ...



5.
Videografiti
Guillermo Gómez-Peña, 2 min., 2001.
Video-Short and solid performances.



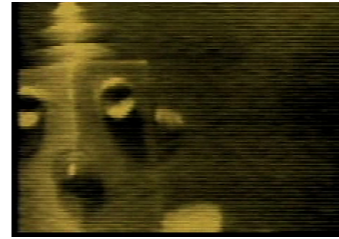
6.
Magic Silhouette
Paulina del Paso, 4:30 min., 2001.
About the contemporary obsessions of the slim body.



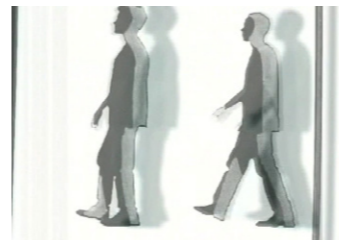
7.
Raffle
Ximena Cuevas, 7 min., 2003.
Action documented from television where the artist questions the content of the idiot box.



8.
When the sun heats
A. Salomón, 2:27 min., 2002.
Tribute to Ray Conniff.



9.
Robot
Arcángel Constantini, 3:00 min., 1999.
The artificial intelligence does exist.



10.
Magré-tout
Manolo Arriola, 4:24 min., 2001.
Sadomasochists reflections on the comings and goings of video blur.



11.
Rabbit crossing the forest
Fabiola Torres-Alzaga, 2:00 min., 2002.
Brief city absurd



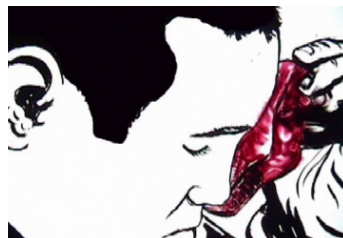
12.
Mystery 8
Simon Gerbaud, 1:00 min., 2006.
That is a deceitful shadow.



13.
CIT t A
Fernando Llanos, 3:30 min., 2004.
How do you live loneliness in a city of 23 million people?



14.
Love is blind
César Marínez, 4:00 min., 2006.
A music band of blind sings "Love at first sight."



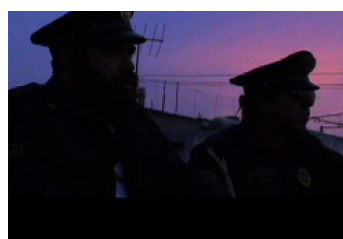
15.
Microphthalmia
 Andrea Robles and Adriana Bravo, 6:00 min., 2005.
Moments of memory in monochrome.



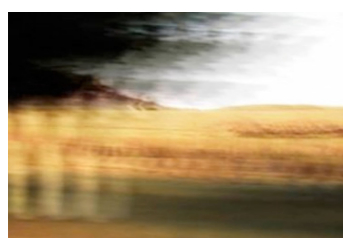
16.
Mock
 Héctor Falcón, 0:40 min., 2005.
Life and work of a "dummy".



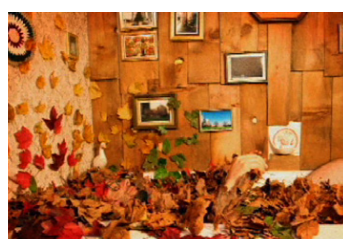
17.
Shouters
 Roberto de la Torre, 4:44 min., 2005.
Shouting is one of the most vital expressions that has the human being.



18.
Police
 Yibrán Asuad, 3:56 min., 2007.
Scene from the feature film "Police", work in progress.



19.
Bleur
 Antonio Domínguez, 5:30 min., 2006.
Reflections about landscape, time and space.



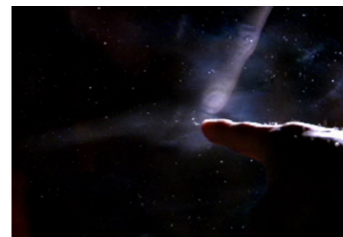
20.
S. Hamaliuk
 Laura Cuello and Esteban Azuela, 1:00 min., 2006. *Lauro finds out how to alter time with his bathtub faucet.*



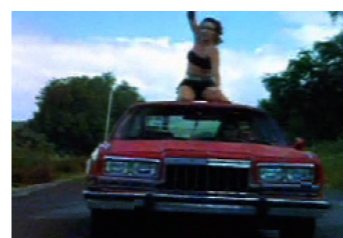
21.
Persevering
 Alejandro Coronado Cortés, 1:08 min., 2006.
*A clear goal: to cross the wall.
 A foolproof method: perseverance.*



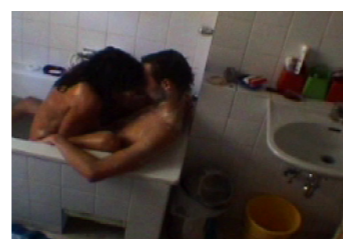
22.
Draw dead
 Edgar Orlaineta, 3:00 min., 2001.
Found drawing. Upside down fly drawing his death on the dust.



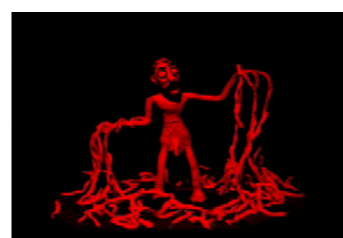
23.
Universe 2
 Mauricio Alejo, 0:55 min., 2004.
A starry night. A finger gets in frame and points to the distance.



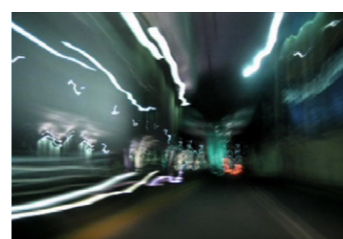
24.
MTV Spots
 Miguel Calderón, 3:25 min.
Documented television actions.



25.
The first bath
 Sarah Minter, 2:00 min., 2006.
A voyeur camera from a fixed point is witnessing a love encounter.



26.
So you can know how does it feels
 Pedro "Zulu" González, 3:57 min., 2006.
Animation that tells a rock story with ecological purposes.



27.
Happy Birthday #25
 Emilio Valdés, 5:07 min., 2006.
The loss of time in my life during night tours at D.F.

+
info@video-mexico.org
www.video-mexico.org

Sugerencias

- Busca historias que estén ancladas en tu propia experiencia, y que hablen a la experiencia de los espectadores.
- Nuevos e interesantes tipos de conflicto entre personajes y entre individuos y el mundo que los rodea.
- Provocar emociones - suspenso, risa, horror, alegría, tristeza-, no mediante manipulación barata, sino explotando la herencia y las experiencias comunes.
- Haz que los espectadores se interesen, haz que quieran saber cómo acaba todo, que quieran volver a por más.
- Las historias acaban en el mismo sitio: la mente del público
- Nadie sabe qué va a funcionar hasta que lo prueba.
- Historias que nadie tenía ninguna razón para pensar que tendrían éxito.
- "Escribe lo que quieras ver".

Distinciones entre drama y ficción en videoarte

Referencias

Maza Pérez, M. (1994). Guión para medios audiovisuales: cine, radio y televisión. México: Pearson.

Martin, S. (2006). Videoarte. Koln: Taschen.

Marín Ossa, Diego. (2010). Videoexpresión: una inversión de sí mismo. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.

Spielmann, Yvonne (2008). Video: the reflexive medium. Cambridge, Mass: Mit Press.

Llanos, F (2009). La cooperativa de arte en video. México: Jumex.