

Universidad de Chile

Facultad de Artes

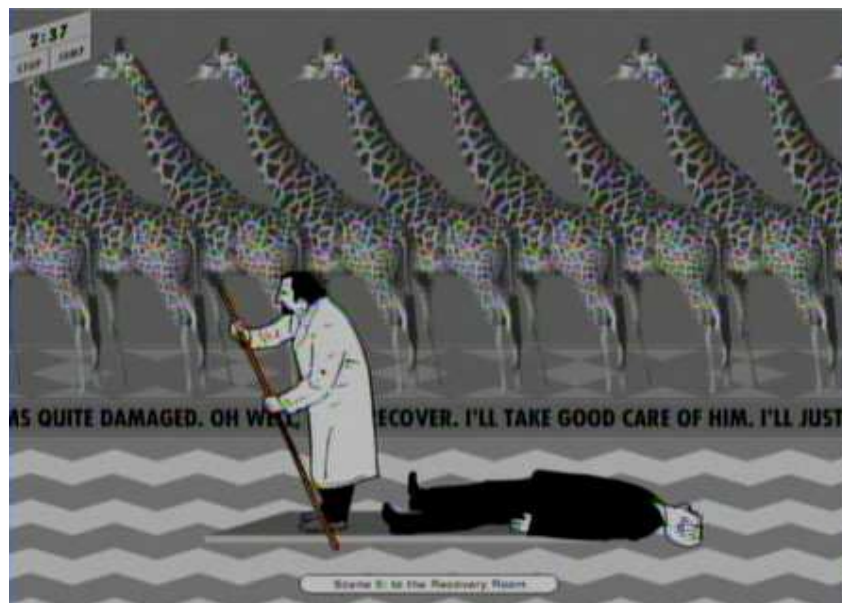
Depto. de Postgrado

Magíster en Teoría e Historia del Arte

Semiótica

**Proyecto creativo de investigación
de Semiótica para las Artes Mediales**

Loop **En las narraciones multimediales**



Profesor : Jaime Cordero

Candidato: Luis Venegas F.

Santiago, agosto de 2008.

Índice

	página
La relación del loop con la ciencia y el arte	3
Dos ejemplos del empleo del loop en las artes multimediales	5
Tango	5
Análisis	6
Hotel	13
Análisis	16
Bibliografía	17
webs	17

La relación del loop con la ciencia y el arte

Antes de la utilización de las tecnologías electrónicas es posible encontrar referentes del loop en espectáculos circenses, donde los números presentados poseían aspectos repetitivos para su atención en el espectador. Es el caso del malabarismo, estudio de la coordinación motriz que presenta condiciones matemáticas.

El malabarismo es un espectáculo que apareció primeramente en el antiguo Egipto, esto puede ser constatado en obras que representan a mujeres malabaristas presentes en pinturas egipcias, posteriormente se transmitió al imperio romano donde se mantuvo y expandió la tradición hasta la actualidad.

El malabarismo en la época moderna empezó a ser estudiado por científicos en el año 1903 cuando Edgar James Swift escribió un capítulo en el American Journal of Psychology que documentaba la destreza de algunos estudiantes para hacer lanzamientos de dos pelotas con una mano.

En los años 40 se usaron computadores para trazar trayectorias de objetos lanzados al aire.

En la década de 1970 el malabarismo comenzó a ser estudiado por el Instituto de Tecnología de Massachusetts con el nombre de "Proyecto MAC". Claude E. Shannon creó máquinas que hacían malabarismo. Consecutivamente a partir del proyecto MAC se crea el M.I.T. Laboratorio de Inteligencia Artificial.

El loop en la multimedia corresponde a una sincronización de video o de sonidos reproducidos en forma reiterada, y así, producir continuidad. Su uso en las Tecnologías de la Información y Comunicación TICs ha sido un recurso característico.

Con la invención de aparatos de reproducción audiovisuales se pudo hacer uso de la reiteración en diferido hasta llegar al tiempo real en vivo.

En el caso del video la imagen reiterada corresponde a un elemento técnico utilizado primeramente en el cine, para marcar un punto importante de la acción o

desenlace de una escena, pudiendo tener variaciones de vistas al mezclarse con las perspectivas de otras cámaras.

Los loops sonoros son unidades cortas de un sample o tema de pocos compases de longitud para ser repetidas. El loop musical esta presente en diversas manifestaciones de la música popular como el rock, las corrientes electrónicas y el hip hop.

Con la creación de los videojuegos a fines de la década del 1950 se incorporó el loop a este medio. La programación computacional se usa para controlar la interactividad hombre-máquina en los videojuegos tanto de consolas como de computadores personales

El bucle es un ciclo, una sentencia de programación que se reitera hasta que la condición designada al bucle deje de cumplirse. Es utilizado para hacer una acción reiterada para no tener que repetir el código, lo que simplifica en programación mejor control. El bucle permite fijar la atención por reiteración al permanecer en sensación de movimiento un determinado elemento, ya sea este visual o sonoro.

Dos ejemplos del empleo del loop en las artes multimediales

Este trabajo tomará para el análisis del loop el video “Tango” de Zbigniew Rybczynski y la obra interactiva en web llamada “Hotel” de Han Hoogerbrugge

Zbigniew Rybczynski es un cineasta polaco, nacido en Lódz en 1949 estudió en la Escuela de Cinematografía de Lódz. Él ha innovado en la ejecución de efectos especiales, cuenta con importantes reconocimientos por su trabajo tanto a nivel de video arte, como de spot publicitario para la televisión. Tango realizada en 1980 fue su gran reconocimiento, con la que ganó el Oscar al mejor corto de animación en 1983.

Este artista holandés Han Hoogerbrugge nació en Rotterdam en 1963, es en esta misma ciudad donde se graduó en la Academia de Arte en 1987. Fue primero creador de cómic y derivó hacia la animación interactiva para la web hecha con el programa multimedial flash. Entre sus importantes trabajos se encuentra “Hotel” creada para Submarine Channel en el año 2004.

Tango

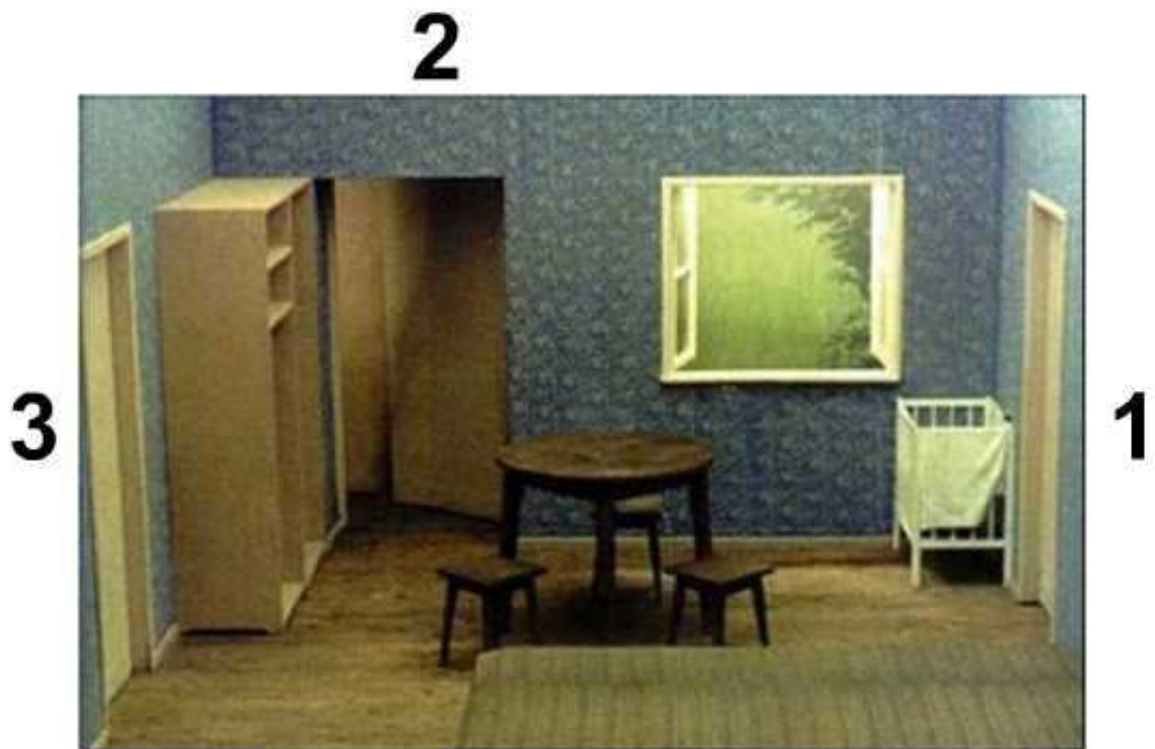
El video Tango es un trabajo que toma el loop como recurso de acción. Es de algo más de ocho minutos. El transcurso del video se produce en una sencilla habitación que se define como dormitorio aparentemente por dormitorio, pero con el transcurso del video se ven situaciones que hacen pensar en una habitación de arriendo, donde circulan todos los moradores que alguna vez vivieron en ese lugar, realizando distintas acciones.

La habitación cuenta con paredes con un diseño de papel mural azul claro. El cielo de la habitación no se alcanza a ver por el encuadre de la cámara. El piso es de madera y se encuentra en sentido horizontal de la habitación. Se ve una ventana de madera de dos puertas blancas con dos grandes vidrios cada una, se encuentra abierta permitiendo entrar gran cantidad de luz desde el exterior, afuera se puede ver el cielo y el follaje de un árbol. La habitación cuenta con tres puertas. Una a la derecha, una a la izquierda y otra al frente izquierdo del espectador. La de la derecha a la que llamaré 1 al parecer es la que comunica con el exterior. Y las otras dos corresponden a espacios

interiores. La del frente (2) es la que comunica a la cocina. Y la de la izquierda (3) al parecer comunica con la sala de baño y otras dependencias. La habitación en el lado derecho y fondo tiene una cuna blanca con palos verticales y a medio cubrir por un velo blanco. Adelante en el extremo derecho, cercano al espectador se ve un colchón o cama sin almohada. En el centro de la habitación se ve una mesa de madera con tres pisillos, uno de los cuales es de superficie redonda y los otros dos de superficie cuadrada, tanto la mesa como los pisos son de terminaciones redondeadas en sus esquinas. Al lado izquierdo de la habitación esta la puerta semiabierta. A la izquierda fondo se aprecia un estante de madera sin puerta y aparentemente vacío.

La habitación de la película “Tango” es una analogía de la obra pictórica la “Habitación de Arles” de Vincent Van Gogh del año 1889, donde se aprecia un color de paredes azul claro, no se ve el cielo de dicha habitación, posee una ventana semicerrada.

Los cambios principales son el número de puertas que se reduce a dos, las tablas del piso que van desde el espectador hacia el fondo, lo que marca una mayor



Captura de un fotograma de la película “Tango” con números en las puertas.

profundidad. Existe una mesa y dos sillas. Existen además una serie de utensilios y elementos personales hacia el fondo de la habitación (recipientes, pinturas, etc.)

Además de la habitación o entorno la película “Tango” toma gran importancia en la participación de los personajes que interactúan en el espacio. A veces algunas de las actividades que realizan son sucesión de de otros personajes, o lo que realizan permite comprender lo que los demás hacen.

La sucesión de personajes de la película es reiterativa, se hace acumulativa al yuxtaponerse un personaje sobre otro por los tiempos que difieren en un principio, pero que después se van haciendo circulares y lógicos. Este principio de redundancia o loop parece no afectar a los personajes entre sí, no se chocan ocupando el mismo lugar.

La aparente superposición de tiempos de los personajes de la obra puede ayudar a entender obras de arte anteriores editoras donde se veían personajes con casi sin relación de tiempo ni lugar alguno, pero con una distinta al no contar con la cámaras de fotografía, cine, ni tampoco las máquinas editoras.



Pintura “Habitación de Vincent Van Gogh en Arles”

De este tipo de obras puede ser señalada la pintura “La Calle” del artista polaco-francés Balthus Klossowski, más conocido como Balthus, quien en una pintura de escena exterior en una calle muestra a distintos personajes en situaciones que se superponen por diferencias temporales en la obra. A pesar de no ser una obra hecha en los tiempos de las tecnologías audiovisuales. Es posible apreciar la idea que llevo a cabo Balthus al colocar personajes estereotipados, con roles marcados y actividades que no se afectan el desarrollo de uno u otro personaje. Esta tradición de situaciones que aparecen a primera instancia como absurdas es algo más que un desfase temporal, han sido utilizados por otros artistas anteriores. Las miniaturas medievales contaron con la incorporación de diversos tiempos en la obra con distintos recursos narrativos y simbólicos.

La película “Tango” comienza con la entrada por la ventana de una pelota, inmediatamente ingresa por la ventana un niño de unos 14 años de edad a buscar la pelota y llevársela con él por donde entró.



Pintura del artista polaco-francés Balthus llamada “la Calle” de 1933.

Posteriormente entra por la puerta 2 una mujer con una guagua a la que le da de mamar sentada en una silla, luego la mujer se levanta deja en la cuna a su bebe y sale de la habitación por la misma puerta que llegó.

Mientras tanto por la ventana entra un misterioso hombre vestido de negro a robar un paquete envuelto y amarrado que se encontraba sobre el clóset.

Después llega un hombre por la puerta 1 con abrigo y sombrero rojo, trae un



Veinticuatro capturas de pantalla que dan a conocer el deslize de situaciones realizadas por diversos personajes en la película “Tango”.

paquete en la mano, lo deja sobre el closet, guarda el abrigo y el sombrero en el interior de dicho mueble, se retira por la puerta 3.

Por la puerta 2 entra una niña vestida de escolar de unos 12 años y saca del clóset un cuaderno, se sienta a estudiar, revisa una tarea y a continuación toma un avión de papel, se sube al banco en que estaba sentada y lanza su proyectil por la ventana, se retira por la puerta 1.

A continuación entra por la puerta 2 una anciana con un plato de comida y lo deja en la mesa listo para servir y se retira por la misma puerta, aparentemente el hombre que antes había llegado con el paquete entra desde la puerta 3 sale de ahí, esta vez sólo con camiseta, él se sienta y se sirve el alimento, al terminar retira su plato y lo lleva hacia la puerta 2.

Entra un hombre joven con pantalón corto y zapatillas se admira sus músculos y realiza una posición invertida de cabeza sobre uno de los pisos, al incorporarse practica golpes en el aire en dirección al closet y sale trotando por la puerta 1.

Ahora entra una señora por la puerta 1 vestida con abrigo y trae consigo varios paquetes y los acomoda al interior del closet, luego revisa en una libreta unas cuentas y se retira por la puerta 2.

Por la puerta 1 entra un hombre de negro y se sube sobre un piso y después a la mesa aparentemente a cambiar una ampolleta, se cae y sale cojeando hacia la puerta 3.

Entra una mujer vestida de sirvienta con una bandeja y troza con un cuchillo un alimento y sale por la puerta 2.

Por la puerta 2 entra una mujer rubia desnuda vestida tan solo de zapatos de taco, ella saca del closet ropa y se la coloca, se sienta en un borde de la cama, se abrocha las correas de sus zapatos y sale por la puerta 1.

De la puerta 2 sale un hombre que trae en una mano un inodoro, en la otra un tubo de cañería y un balde.

Por la puerta 2 sale un hombre algo obeso vestido con corbata, del closet saca una gorra de policía y una chaqueta, se lustra los zapatos, sobre uno de los banquillos, revisa sus documentos y sale por la puerta 1.

Después entra un hombre mareado y pasa de la puerta 1 hasta el otro extremo de la habitación y antes de retirarse de escena por la puerta 2 se toma una botella de alcohol.

Por la puerta 1 entra una pareja, una señora y un caballero, ambos gordos, el hombre trae flores en una mano y en la otra un maletín, con la señora se detiene a ver al niño de la cuna, la señora se sienta y le muestra la guagua al hombre, después el hombre ase el gesto de examinar a una inexistente persona en la cama y finalmente sale con la señora por la puerta 1, la mujer antes había dejado el bebe a la cuna.

Un apareja de jóvenes entran desde la puerta 1, se besan y el joven la toca por sobre la ropa, ambos se quitan parcialmente la ropa y sobre la cama tienen un corto encuentro sexual, la niña se asusta por algo y sale corriendo hacia la puerta 2 seguida por el joven.

Posteriormente entra por la puerta 3 una mujer joven con un niño de algo más de un año al que trae caminado guiándolo con sus brazos, deja al niño sobre una pequeña frazada en la cama y procede a cambiarle el pañal.

Una mujer entra desde la puerta 2, trapea el piso y limpia la lámpara ubicada en el cielo de la habitación, pero no visible al espectador, ella se sube sobre un banco y sale por la puerta 1.

Entra un hombre con un perro desde la puerta 1, el perro se sube a la cama, el hombre lo reprime, el amo se sienta un poco de tiempo en un plinto y se lleva al perro por la puerta 2.

Un hombre en bata sale retrocediendo de la puerta 3, golpea la puerta mientras lee, se acomoda en un banquillo y finalmente sale por la misma puerta.

Desde la puerta 2 llega una señora y se recuesta en la cama, en tanto es examinada por el médico que antes había examinado a la guagua.

Finalmente los personajes dejan de entrar en escena quedando tan solo la señora que se había recostado en la cama, el sueño de la señora es interrumpido por una pelota que entra por la ventana, entonces ella se levanta, toma la pelota y se la lleva por la puerta 1.

Al ver la obra llena de situaciones reiteradas se aprecian distintos significados, por poseer cualidades de semi-símbolos producidos por la sumatoria de situaciones que van afectándose parcialmente. Se confunden, se densifican, se amplían y quiebran. No existe una situación igual a otra. La totalidad permite un enfoque distinto a la variedad de fragmentos identificados anteriormente.

La construcción del cuadro por un sin número de partes es acrecentado por la utilización de loops. A la comprensión de la obra se puede acceder sólo por metominia. La presencia de supuestos sobre las acciones y el porque de ellas hace pensar en superposición de tiempos.

La apariencia de “Tango” como un lugar habitable con yuxtaposición de tiempos diferidos, es un retrato de las múltiples realidades y el azar que siempre están presentes en el mundo real, también la comprensión de teorías matemáticas como los mundos paralelos, la relatividad, la teoría de los fractales y el efecto mariposa. Ayudan a comprender el mundo interior ofrecido. Aplicar un rígido sistema de análisis no permite comprender la singularidad del asunto presentado. Sin embargo el contexto interior de “Tango” no es ajeno, ya que las situaciones vertidas hacen reflexionar sobre sucesos que acontecen en cualquier lugar, basta con meditar sobre preguntas básicas como la vida, la muerte y el destino.

La identificación de signos en la obra requiere una labor acuciosa por la gran yuxtaposición de personajes, situaciones y otros elementos. En esta obra cada elemento toma claras cualidades tanto de icono, indicio y símbolo. En un constante cambio y aceleración.

Hotel

El interactivo “Hotel” es una obra narrativa multimedial, una sucesión de historias en animaciones flash que han sido presentadas en diez capítulos. La historia habla del Dr. Doglin quien posee una clínica privada llamada “Preconstrucciones” al interior de un hotel, este nombre debido a que los huéspedes o pacientes llegan para que le sean borrados traumas que traen consigo, el tratamiento involucra recrear el momento de su trauma. El ambiente misterioso y onírico del hotel es marcado por música, texturas y elementos de simbología frías propias de la asepsia del entorno clínico. La intención es producir un estado alterado de la percepción por la inmersión del entorno. Antes de entrar se hace una advertencia de que la animación presentada es diabólica. Como huésped del Hotel se le invita a tomar un viaje a través de los torcidos corredores de la psique humana para explorar la locura y la codicia.

Parte 1

Se trata de la llegada al hotel de Flip un hombre que llega para un tratamiento después de sufrir un raro accidente automovilístico. Es recibido por El Dr. Doglin quien le suministra una droga para inducir un estado mental.

Parte 2

Consiste en inducir a Flip retornar al momento de su episodio traumático en un accidente automovilístico, lo que resulta un mayor alejamiento del paciente con la realidad, terminando Flip loco.



En las imágenes se ve al Dr. Doglin junto a Flip antes y durante el tratamiento.

Parte 3

La llegada del doctor Imp. Él se encuentra ansioso por tomar las pruebas, pero es precavido. Dr Doglin consulta a su mentor (un busto del Dr. Marvel) para que lo asesore sobre como llevar a cabo una prueba a Imp que recrearía un accidente aeronáutico que sufrió el Dr. Imp.

Parte 4

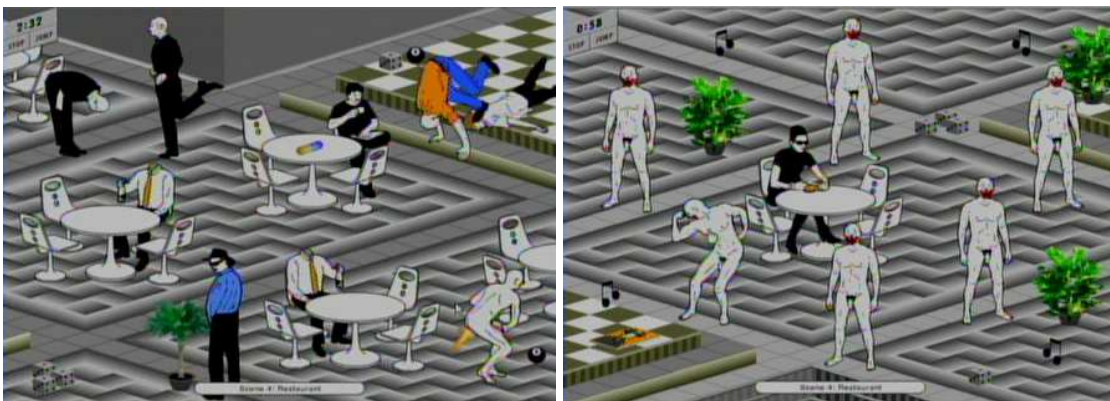
El Dr. Imp se empieza a dar cuenta de los riesgos no quiere colaborar, pero es obligado a participar por el Dr. Doglin. Al tomar la píldora ya no tiene vuelta atrás.

Parte 5

La próxima voluntaria es la Dra. Princess. El Dr. Doglin se da cuenta del riesgo que puede tener al someterla, al visitar la sala de recuperación de anteriores voluntarios (todos afectados por locura y violencia). Consulta con su mentor, el busto del Dr. Marvel, él le aconseja que sí la tome de voluntaria, el Dr. Doglin se niega por considerar especial a la Dra. Princess, aunque niega estar enamorado.

Parte 6

Sin embargo, escapando ha toda lógica la Dra. Princess muere accidentalmente por una ingesta de comida en el restaurante, para no atraer sospechas en el hotel el Dr. Doglin hace desaparecer el cuerpo de la visitante, pidiendo ayuda al Dr. Wolf.



La imagen de la izquierda se ven los pacientes en la sala de recuperación. En la derecha a la Dra. Princess en el restaurante rodeada de pacientes caracterizados de payasos.

Parte 7

Llega al hotel un inspector averiguar las misteriosas desapariciones de personas vistas por última vez en el hotel. El Dr. Doglin se ve en problemas. El inspector McKay interroga y encara al Dr. Doglin diciéndole que le diga la verdad, hace advertencias y lo golpea reiteradamente con su bastón en la cabeza. Doglin pasa a inspeccionar la sala de recuperación, pero el Dr. Doglin tomo la precaución de esconder los pacientes en el sótano. McKay sospecha. El Dr. doglin le pide consejo a su mentor el busto del Dr. Marvel. Marvel le aconseja deshacerse del inspector Mckay

Parte 8

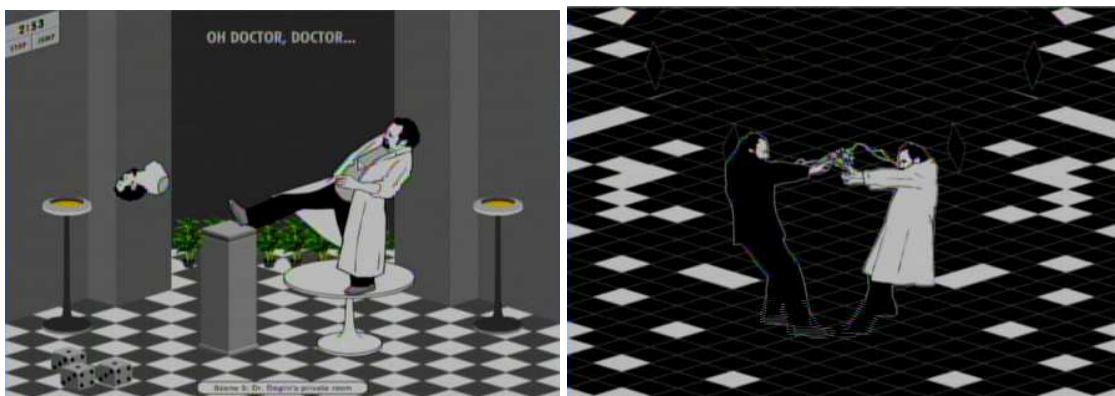
El inspector MCKay continúa con su investigación, él espera encontrar algo, sus sospechas recaen sobre el Dr. Doglin. Doglin pide a McKay que lo acompañe a su oficina para darle una declaración, diciéndole que existen pacientes estaban ocultos. McKay le dice que irá a buscarlos al sótano. Doglin se hace cargo de la situación ocultando nuevamente a los pacientes.

Parte 9

Para continuar con sus experimentos El Dr. Doglin requiere de un voluntario antes de que lo descubra McKay, para esto se comunica con su amigo el Dr. Wolf quién le sugiere otro posible voluntario. Doglin mata y oculta al inspector McKay.

Parte 10

En el último episodio se reúne el Dr. Doglin con su último volumntario el Dr. Goglin. Ambos llegan hasta un camino sin retorno al unir sus fuerzas destruyendo el hotel junto con ellos mismos.



Izquierda, Doglin patea a su mentor. Derecha, Doglin y Goglin uniendo fuerzas.

El interactivo web “Hotel” posee muchas analogías especialmente del cine de terror y expresionista que son protagonizados por decididos científicos. Frankenstein, El Gabinete del Dr. Caligari, Metrópolis son algunas de ellas.

A pesar de ser una obra interactiva presenta una linealidad dirigida, la interactividad esta en función del tiempo de acción del usuario, el período que da la programación del juego para cada etapa, y la suma de loops activados al hacer clic. La totalidad de los diez capítulos puede ser recorrida en una hora y media más o menos.

En esta historia de control del usuario se muestra una ambientación de tipo artificial y fría con tendencias de misterio. La historia trata sobre una investigación para curar traumas, se convierte en un escenario de la demencia, los engaños y el crimen. A esto se pone el inspector McKay quien desea descubrir la verdad. El Dr. Doglin cuenta con un amigo o co-ayudante el Dr. Wolf quien es la persona que lo apoyo en sus experimentos, a ocultar el cuerpo de la Dra. Princess y también a conseguir a nuevos voluntarios para sus experimentos. Su mentor El Dr. Marver le sirve de consejero, pero El Dr. Goglin duda del él y lo rechaza, para volver a aceptarlo después. El desenlace final de las acciones derivan en la propia experimentación del Dr. Doglin en conjunto con el Dr. Goglin quienes son fusionados en la locura y la destrucción de su contexto, la clinica-hotel.

Esta historia muestra en estereotipos extraídos de la cultura de masas la vulnerabilidad del ser humano en cuanto a la credibilidad y la persuasión hacia otros, y las carencias de los individuos en una sociedad que hace cada vez más necesaria la ayuda de gurús, para quienes buscan la superación de experiencias traumáticas, de la individualidad y la soledad al interior de la sociedad actual.

Referencias

Webs

Malabarismo

<http://thecaricuaocity.blogspot.com/2007/03/el-malabarismo-definitivamente-vams.html>

Balthus

<http://es.wikipedia.org/wiki/Balthus>

<http://annualia-verbo.blogs.sapo.pt/42368.html?mode=...>

Proyecto MAC

<http://www.gsi.dit.upm.es/proy/mac.html>

M.I.T

<http://es.wikipedia.org/wiki/MIT>

Loop

<http://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Search?search=Loop&fulltext=Buscar>

Tango

<http://dekku.blogspot.com/2006/06/zbigniew-rybczynski-tango.html>

Hotel

<http://www.hoteloscartangoecholima.com/splash.html>

<http://es.wikipedia.org>