

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

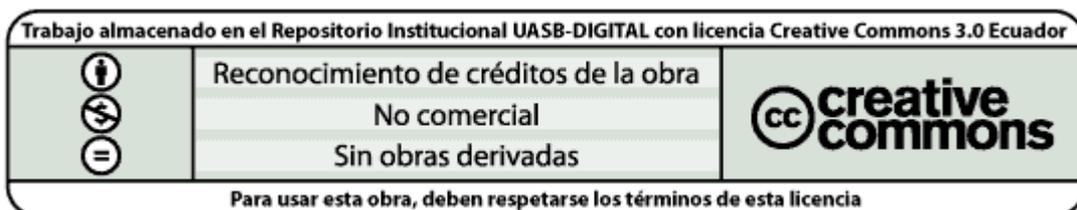
Área de Comunicación

Programa de Maestría en Comunicación

**Representación de la abyección y lo monstruoso, en los
videoclips de Floria Sigismondi**

Andrea Salomé Morales Galárraga

2015



Cláusula de Cesión de Derecho de Publicación de Tesis

Yo, ANDREA SALOMÉ MORALES GALÁRRAGA, autora de la tesis intitulada “REPRESENTACIÓN DE LA ABYECCIÓN Y LO MONSTRUOSO, EN LOS VIDEOCLIPS DE FLORIA SIGISMONDI”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN, en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

Fecha. Julio 2015

Firma:.....

Andrea Salomé Morales Galárraga

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área De Comunicación

Maestría en Comunicación

**Representación de la abyección y lo monstruoso, en
los videoclips de Floria Sigismondi**

Autor: Andrea Salomé Morales Galárraga

Tutor: Christian León

Quito, 2015

Resumen

La presente tesis emprende la investigación de lo abyecto y monstruoso en las representaciones visuales del cuerpo, desarrollados en los videoclips dirigidos por Floria Sigismondi. El recorrido inicia con el estudio minucioso de cuatro videoclips, pertenecientes a bandas y artistas de diversos géneros musicales.

A nivel metodológico se ha partido del estudio teórico conceptual de varios autores en torno al cuerpo, representación, abyección y monstruo. Como segundo paso se procede con la observación de las formas y representaciones, destacando los elementos del lenguaje audiovisual propios del video musical artístico.

Finalmente se analizan los contenidos vinculados a las transformaciones corporales contemporáneas, a través de las cuales se evidencia el desplazamiento de los conceptos modernos y sistemas absolutistas hacia lo fragmentario, discontinuo y multiforme, vinculados a la construcción de un nuevo tipo humano.

Agradecimiento

A la Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador, y especial reconocimiento al docente y amigo Christian León por su valioso aporte en la conducción de la presente investigación.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi hija Eva y mi esposo Ramiro, por ser el motor de mi vida.

A mis padres: Carlos Morales y Martha Galárraga, por enseñarme que a pesar de las dificultades el amor de Dios está siempre presente.

A mis hermanos: Carlos Julio y Verónica, por todo su cariño y buenos deseos.

A mi amigo Álvaro Pazmiño, por brindarme su guía y consejo durante la maestría.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO UNO	16
CONCEPTUALIZACIÓN DEL CUERPO Y SUS REPRESENTACIONES	16
1. Corporalidad en la posmodernidad	17
2. El cuerpo como instrumento y su papel en las artes visuales	18
2.1. Cuerpo abyecto	20
2.2. Cuerpo monstruoso	21
2.3. Cuerpo <i>cyborg</i>	23
2.4. Cuerpos inestables: del fragmento al bricolaje	25
3. Representación y cuerpo: cuerpos que se construyen.....	26
3.1. Representación y performance.....	28
4. El videoclip musical.....	30
4.1. Del videoclip musical al videoarte.....	31
4.2. Montaje, sincronía y ritmo.....	33
5. Estética de la Fragmentación en el videoclip.....	34
CAPÍTULO DOS.....	36
FORMAS Y REPRESENTACIONES DEL CUERPO EN LOS VIDEOCLIPS DE FLORIA SIGISMONDI	36
2. Aproximación a las influencias artísticas en el trabajo audiovisual de Sigismondi	38
3. Escenarios del monstruo y lo abyecto.....	40

4.	Descripción técnica de los casos de estudio	42
4.1.	El laboratorio siniestro del fascismo /The Beautiful People.....	44
4.1.1.	Sinopsis: The Beautiful People:.....	44
4.1.2.	Parte 1.- Escenario: colores planos y efectos.....	44
4.1.3.	Parte 2.- Cuerpo: transformación.....	46
4.1.4.	Parte 3.- Desenlace: Abyección “La gente hermosa”	46
4.1.5.	El monstruo fascista.....	47
4.2.	El mundo de Ziggy Stardust/ <i>Little Wonder</i>	50
4.2.1.	Sinopsis: Little Wonder	50
4.2.2.	Parte 1.- Escenario: colores planos y efectos.....	51
4.2.3.	Parte 2.- Cuerpo: monstruos	52
4.2.4.	Parte 3.- Desenlace: Abyección “mundo subterráneo”	53
4.2.5.	El retorno de Ziggy Stardust.....	55
4.3.	La Eva de Sigismondi/ <i>Blue Orchid</i>	57
4.3.1.	Sinopsis: Blue Orchid	57
4.3.2.	Parte 1.- Escenario: colores, planos y efectos.....	58
4.3.3.	Parte 2. - Cuerpo: el detalle	60
4.3.4.	Parte 3. - Desenlace: Abyección “miedos colectivos”	61
4.3.5.	La Eva de Sigismondi	62
4.4.	Bricolage corporal y <i>cyborg</i> /4 <i>Ton Mantis</i>	66
4.4.1.	Sinopsis: 4 Ton Mantis	66
4.4.2.	Parte 1.- Escenario: colores, planos y efectos.....	66
4.4.3.	Parte 2.- Cuerpo: Bricolaje corporal	67

4.4.4. Parte 3.- Desenlace: Fragmentación corporal	68
4.4.5. Fragmentación y bricolaje	69
CAPÍTULO TRES	73
CONSTRUCCIÓN DE UN NUEVO TIPO HUMANO	73
1. Inestabilidad y metamorfosis del cuerpo	74
1.1. No soy lo que imaginaba ser / el performance constante del cuerpo.....	80
CONCLUSIONES	86
1. Resultados Particulares	86
2. Resultados generales.....	86
BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	92
Anexo 1: Ficha técnica de <i>The Beautiful People</i> , Marylin Manson	92
Anexo 2: Ficha técnica de <i>Four Ton Mantis</i> , Amon Tobin.....	94
Anexo 3: Ficha técnica de <i>The Little Wonder</i> , David Bowie	95
Anexo 4: Ficha técnica de <i>“Blue Orchid”</i> , The White Stripes	96
Anexo 5: Descripción detallada del video <i>The Beautiful People</i>	97
Anexo 6: Descripción detallada del video <i>Little Wonder</i>	102
Anexo 7: Descripción detallada del video <i>Blue Orchid</i>	106
Anexo 8: Descripción detallada del video <i>Four Ton Mantis</i>	109

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Datos Generales <i>The Beautiful People</i>	92
Cuadro 2: “Premios”	92
Cuadro 3: “Créditos”	93
Cuadro 4: Datos Generales <i>Four Ton Mantis</i>	94
Cuadro 5: Dato generales <i>Little Wonder</i>	95
Cuadro 6: Datos generales <i>Blue Orchid</i>	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>The Beautiful people</i> (0.3'')	45
Figura 2. <i>The Beautiful people</i> (0.24'')	45
Figura 3 <i>The Beautiful people</i> (1'4'')	46
Figura 4. <i>The Beautiful people</i> (1'44'')	46
Figura 5. <i>The Beautiful people</i> (1'29'')	50
Figura 6. <i>The Beautiful people</i> (1'29'')	50
Figura 7. Benito Mussolini	50
Figura 8. <i>Little Wonder</i> (0.5'')	52
Figura 9. <i>Little Wonder</i> (0.5'')	52
Figura 10. <i>Little Wonder</i> (1'.19'')	52
Figura 11. <i>Little Wonder</i> (1'.22'')	53
Figura 12. <i>Little Wonder</i> (1'.35'')	53
Figura 13. <i>Little Wonder</i> (1'.41'')	53
Figura 14. <i>Little Wonder</i> (2'.8'')	54
Figura 15. <i>Little Wonder</i> (2'.31'')	54
Figura 16. <i>Little Wonder</i> (2'.39'')	56
Figura 17. <i>Little Wonder</i> (2'.41'')	57
Figura 18. <i>Little Wonder</i> (2'.44'')	57
Figura 19. <i>Little Wonder</i> (3'.8'')	57
Figura 20. <i>The Blue Orchid</i> (0'.2'')	59
Figura 21. <i>The Blue Orchid</i> (0'.11'')	60

Figura 22. <i>The Blue Orchid</i> (0' .21'')	60
Figura 23. <i>The Blue Orchid</i> (0' .42'')	60
Figura 24. <i>The Blue Orchid</i> (0' .54'')	61
Figura 25. <i>The Blue Orchid</i> (1' .40'')	61
Figura 26. <i>The Blue Orchid</i> (1' .38'')	62
Figura 27. <i>The Blue Orchid</i> (2' .7'')	62
Figura 28. <i>The Blue Orchid</i> (2' .18'')	65
Figura 29. <i>The Blue Orchid</i> (2' .18'')	65
Figura 30. <i>Ton Mantis</i> (0.2'')	67
Figura 31. <i>Ton Mantis</i> (0.39'')	67
Figura 32. <i>Ton Mantis</i> (1.13'')	68
Figura 33. <i>Ton Mantis</i> (1.17'')	68
Figura 34. <i>Ton Mantis</i> (2' .32'')	69
Figura 35. <i>Ton Mantis</i> (3' .30'')	69
Figura 36. <i>Ton Mantis</i> (2' .59'')	71
Figura 37. Cartel cinematográfico “La Cosa” John Carpenter	74
Figura 38. Cartel cinematográfico “Alien”	75
Figura 39. <i>Ton Mantis</i> (2' .19'')	77
Figura 40. <i>Little Wonder/ Ziggy Stardust</i> (0.15'')	77
Figura 41. David Bowie Ziggy Stardust	78
Figura 42. <i>Bedtime Story</i> Madona (4'25'')	82
Figura 43. <i>Triller</i> Michael Jackson (11'43'')	82

INTRODUCCIÓN

La contribución de la presente tesis es la de poder leer abiertamente la compleja dialéctica de lo abyecto y monstruoso en los videoclips de Floria Sigismondi. Entendiendo el cómo los fenómenos de gusto posmoderno que se apoyan fundamentalmente en el fragmento y el detalle, las mismas que son las bases constitutivas del *videoclip*. Su breve y seductor formato atrapa la atención de los espectadores acercándolos al espacio socio – estético cultural de la música. Es posible decir que este producto mediático ha dejado de ser netamente publicitario, puesto que no se centra únicamente en mostrar directamente al cantante o grupo musical, sino que construye historias, con las cuales se puede tener una lectura de las realidades sociales, muy diferentes de las construidas en el cine, novelas o documentales.

El manejo del tiempo y la falta de secuencialidad narrativa, además del uso de elementos de edición, hacen del videoclip un producto que construye significados e imaginarios del mundo.

El videoclip es una representación de subjetividades que produce significados culturales y proyecta realidades sociales a través de una nueva estética que ha renunciado a su condición lineal y elitista, para aceptar a la cotidianidad social, y con ello las nuevas sensibilidades y nociones de arte, cuerpo, tiempo y espacio.

Elementos como el tiempo, implícitos en el videoclip; están marcados por la velocidad y movimientos sin pausa. Sin embargo el ojo posmoderno es capaz de mirar el detalle y el fragmento, capta lo imperceptible, lo normalmente oculto. Sin esta herramienta sería casi imposible encontrarle un sentido a los trabajos de Floria Sigismondi, cuyo estilo está marcado por la velocidad, la vertiginosidad y los movimientos fuertes de cámara; develando modos de representación social, en donde el cuerpo ocupa un papel protagónico.

La primera categoría fundamental en esta investigación es el *cuerpo* entendido como corporalidad, que va más allá del aspecto biológico, anatómico o binario entre carne y espíritu, es una construcción simbólico social y una búsqueda de identidad. Bajo la perspectiva de Le Bretón “del cuerpo nacen y se propagan las

significaciones que construyen la base de la existencia individual y colectiva”.¹ A partir de esto se pretende entender al cuerpo y su construcción de significados como individuo y como sociedad.

El cuerpo ha tenido que adaptarse a los cambios y transformaciones socio-culturales a lo largo de la historia, en los cuales se le ha cercado y limitado en varios aspectos. Con el posmodernismo se han producido una serie de modificaciones de la estructura y pensamiento del individuo, ofreciéndonos la alternativa de ejercer una libertad irreverente, con la cual, el sujeto puede producirse así mismo. Este sujeto no busca una aceptación social, sino una auto-aceptación, haciendo que su búsqueda identitaria sea aún más compleja. El cuerpo posmoderno, no le teme a la transformación, el sujeto se vuelve constructor de su propia apariencia.

Ahora bien, al hablar de representación corporal, se hablará fundamentalmente de representaciones visuales, encarnadas por los personajes que aparecen los videoclips, en los cuales sobresale el *bricolaje* de las formas, monstruosas, fragmentadas, híbridas, abyectas.

Las categorías y conceptos que se abordan en esta investigación han sido seleccionadas en torno a la problemática planteada, el cómo las representaciones del cuerpo ocupan un lugar en el mundo de las artes visuales y comunicación audiovisual. Para lo cual se ha establecido la pregunta central: ¿Cómo se representa lo abyecto y monstruoso en los videoclips de Floria Sigismondi?

Por lo tanto, se estableció como objetivo general, analizar el cuerpo y sus representaciones en los videoclips dirigidos por Floria Sigismondi. La metodología de investigación es de tipo cualitativa centrada en el análisis de contenido de los videoclips, cuyo proceso de acopio de información inicio con la elección de textos y observación estructurada como herramientas de investigación.

Esto permitió desarrollar tres capítulos en los cuales se establece un marco teórico conceptual, donde se abordarán los conceptos y categorías. En un segundo capítulo se realiza un análisis de las representaciones del cuerpo en cuanto a forma y fondo. Para esto fue necesario realizar una lectura minuciosa y detallada plano a

¹ David Le Breton, *La Sociología del Cuerpo* (Buenos Aires, Nueva Visión, 2002), 7.

plano de cada videoclip, por medio de la cual se pudo distinguir algunos de los elementos que han influenciado en el estilo de Sigismondi.

En el tercer y último capítulo, se realiza el análisis y descripción de contenidos vinculados a la construcción de un nuevo tipo humano, en el que se explica como el cuerpo humano aparece representado, mediante los diversos tropos o figuras de alienación social, descritas dentro de lo monstruoso y lo abyecto.

CAPÍTULO UNO

CONCEPTUALIZACIÓN DEL CUERPO Y SUS REPRESENTACIONES

La percepción y el uso del cuerpo dependen de la representación cultural que cada sociedad produce. A partir de esta consideración, se aborda al cuerpo desde la representación visual, en donde el cuerpo se vuelve un generador de sentidos y significados.

Las representaciones del cuerpo ocupan un lugar destacado en las artes visuales a través de una serie de manifestaciones que permite al ser humano transmitir sus ideas, sentimientos y pensamientos, el cuerpo se vuelve un instrumento. Por lo que a través de la historia el cuerpo aparece como el centro del debate, social, político, cultura, religioso, etc. Le Breton, en su obra *La Sociología del cuerpo* sostiene:

La Sociología del cuerpo forma parte de la Sociología cuyo campo de estudio es la corporalidad humana como fenómeno social y cultural, materia simbólica, objeto de representaciones y de imaginarios [...]. El hombre no es el producto de su cuerpo, él mismo produce cualidades de su cuerpo en su interacción con los otros y en su inmersión en el campo simbólico.²

La corporeidad se construye socialmente, debido a que el cuerpo es un generador de intersubjetividades, siendo la sociedad quien los etiqueta y *estereotipa*. Por lo tanto, se vuelve un ser sujeto a normativas socio- culturales, que le indican lo que es correcto, pertinente y permitido; en el arte se pretende romper estas ataduras y situarlo en el elemento principal de comunicación del artista con su público, al *representar* a un personaje, animal o cosa, se puede mirar al cuerpo desde otros aspectos y dejar de juzgarlo dentro de los esquemas morales establecidos socialmente. Para Ovejero: “El cuerpo no es el espectáculo, no hay espectáculo, el cuerpo es un instrumento discursivo del espíritu”.³ Y por lo tanto el cuerpo se vuelve

² Le Bretón, *La Sociología del cuerpo*, 7 - 9.

³ Graciela Ovejero, “Discursos silenciados de la frontera” en, Laura Borrás, *Escenografías del cuerpo* (Madrid: Sociedad General de Autores, 2000), 71.

significado y significantes al mismo tiempo, aunque se vea de una manera simbolizada otra. A partir de esta consideración se analizan los cuerpos oníricos de los videoclips de Sigismondi, entendiendo al cuerpo como un instrumento generador de mensajes y generadores de experiencias estéticas.

1. Corporalidad en la posmodernidad

Partiendo de los cambios y transformaciones socio-culturales el posmodernismo se presenta como el momento histórico o situación tras la Segunda Guerra Mundial que implican o provocan una modificación de la estructura psíquica del individuo. Ello se ve reflejado en las manifestaciones artístico-culturales, como lo manifiesta Jameson en su artículo sobre posmodernismo:

Se nos ha dicho a menudo que ahora habitamos lo sincrónico en lugar de lo diacrónico, y creo que resulta al menos empíricamente discutible que nuestra vida, cotidiana, nuestra experiencia psíquica, nuestros lenguajes culturales, están hoy en día dominados por categorías espaciales antes que temporales (como sucedía en el período precedente del alto modernismo).⁴

El posmodernismo se presenta no como un estilo sino más bien como una concepción en la que cambios de percepción se sitúan mayoritariamente a través de los sentidos, a menudo bautizada como “sociedad postindustrial”, o “sociedad de consumo”, “sociedad de los media”, “sociedad de la información”, “sociedad electrónica”, todas familiarizadas con el contexto de una nueva sociedad.⁵

Una sociedad en donde el cuerpo al igual que su entorno está sujeto a cambios, “en la posmodernidad, se transformará en un instrumento discursivo más allá de las cosificaciones del lenguaje articulado, así como del determinismo anatómico y social, para ofrecernos la alternativa a la alienación provocada por la escisión cuerpo-mente, y presentarnos una superficie como cuerpo de tránsito, simbólico de lo disperso, de lo múltiple y del “yo fragmentado del sujeto posmoderno de la nueva patología cultural”.⁶

⁴ Jameson Frederic, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado* (Buenos Aires, Paidós, 2006), 13.

⁵ *Ibíd.*, Frederic, 14.

⁶ Jameson Frederic, *Teoría de la Posmodernidad* (Madrid, Trotta, 2001), 35.

Patología reflejada en su forma de vida, entusiasmos estéticos y búsqueda de fama, tele, turista, deseos múltiples y *light*⁷, conocer sin preguntar, consumir sin conocer, producción de su propio yo, su cuerpo moldeable. La corporalidad en la posmodernidad se evidencia mediante la desigualdad y versatilidad de estilos y formas, a pesar de las posturas y teorías críticas, el sujeto no busca la perfección, debido a que la estética contemporánea es distinta a la tradicional, no se encasilla en el parámetro de aceptación social sino en uno más complejo, el de la aceptación personal.

2. El cuerpo como instrumento y su papel en las artes visuales

Desde el siglo XV, el cuerpo femenino era sinónimo de belleza, por lo cual era utilizado como instrumento artístico, dentro del teatro, la danza, la pintura, la fotografía y el cine; este último emplea el cuerpo como instrumento fundamental de narración, que al unirlo con otros elementos como el escenario, la música y el vestuario permitían relatar una historia.

El videoclip está compuesto básicamente de imagen visual y auditiva, que actualiza esa prevalencia arquetípica de lo imaginario visual. Según Vega: “Este producto mediático cifró desde sus inicios su éxito en el despliegue del imaginario visual colectivo del cuerpo”.⁸

El videoclip, puede ser entonces catalogado como un “nuevo narrador”, que aun que mantiene su estilo artesanal al contar historias a través de imágenes y al compás de la música, e interpretado por el cantante, es el productor quien se posiciona como narrador. Considerando que “el narrador toma lo que narra de la experiencia; la suya propia o la transmitida, la toma a su vez, en experiencias de aquellos que escuchan su historia”.⁹

La diferencia que tendría esta nueva forma de narrar con la original o *artesanal* sería que la del videoclip se ajustaría aún más a lo que Benjamín nombra como *short story* “que apartado de la tradición oral, ya no permite la superposición

⁷ Carlos Fajardo, *Estéticas y Sensibilidades posmodernas*, (ITESO – Universidad Iberoamericana, 2005), 272–3.

⁸ Edgar Vega, *Cuaderno cinemateca N° 4, “Utopía y Cine”* (Quito: Ed. San Miguel-Cultura Audiovisual y Educación Art. “Cuerpo y Videoclip”, 2004), 50.

⁹ Walter Benjamin, “El narrador”, en http://mimosa.pntic.mec.es/~sferna18/benjamin/benjamin_el_narrador.pdf, consulta: 12 de marzo de 2015, 4.

de las capas finísimas y translúcidas, constituyentes de la imagen más acertada del modo y manera en que la narración perfecta emerge de la estratificación de múltiples versiones sucesivas”¹⁰. En el videoclip tiene ciertas características que lo diferencian de los films o películas, o novelas o narrativas *artesanales* y es que la naturaleza multimedia del videoclip y su influencia sobre la percepción temporal puede ser un gran determinante. Cada uno de los medios del vídeo musical –música, imagen y letras posee su propio lenguaje en relación al tiempo, el espacio, la narratividad, la acción y el mecanismo de causa-efecto. Estas tienen un sentido distinto del tiempo sobre todo, sugiriendo pasado o futuro, lentitud o velocidad en un mismo momento.

El sentido del tiempo creado por la música, las letras y la imagen nunca es igual de preciso, ni define un mismo momento o suceso sino que cada medio puede sugerir diferentes tipos de tempo y cada uno puede entrecortar o poner en cuestión la temporalidad del otro, la percepción temporal de un videoclip se vuelve fragmentaria, discontinua, movediza.

El pensamiento posmoderno ha provocado una nueva visualización del cuerpo y sus representaciones particularmente en las artes visuales. Según Escudero,

el cuerpo —en sintonía con las ideas de Foucault y Butler— ya no se concibe como un simple objeto de deleite visual, como un elemento material y pasivo, sino como una plataforma artística, una zona de inscripción de conductas sexuales y sociales, un reflejo de la ideología y del poder.¹¹

En el cuerpo se plasman sensaciones, pensamientos, y protestas bajo este pensamiento surge el *body art* en la que el cuerpo se vuelve un lienzo, sus inicios datan de 1960 especialmente en Estados Unidos. Por otro lado aparecen también los *piercing* y tatuajes, cuyos propósitos son diversos. Para Sacchetti: “El cuerpo ocupa un lugar prominente como soporte de la creación, materia prima o vehículo de la comunicación”.¹²

¹⁰ *Ibíd.*, Benjamin, p.7.

¹¹ Jesús Adrián Escudero, “El cuerpo y sus representaciones”, Universidad Autónoma de Barcelona,(2007), en <<http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/72483/82740>>, consulta: 18 de mayo de 2015, 148

¹² Elena Sacchetti, “El cuerpo representado y actuado en el arte Contemporáneo. Aproximación a casos andaluces”, en *Revista de Antropología Experimental*, nº 10,(España: Universidad de Jaén, 2010), 35-53, 37.

En definitiva el cuerpo y el arte visual han estado relacionados por diversos factores, el cuerpo viene a ser el instrumento de comunicación que potencializa el mensaje.

2.1. Cuerpo abyecto

En algunos textos el tema de lo abyecto, se aborda al término desde el lugar o ubicación por la inestabilidad que la constituye; por lo que llega a ser aquello que no se integra al sistema o está al límite constitutivo de lo normativo.

En concordancia con lo anterior, Butler, en la introducción a *Cuerpos que importan*. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”, define lo abyecto como un espacio indisociable de la propia matriz normativa que lo produce:

Esta matriz excluyente mediante la cual se forman los sujetos requiere pues la producción simultánea de una esfera de seres abyectos, de aquellos que no son “sujetos”, pero que forman el exterior constitutivo del campo de los sujetos. Lo abyecto designa aquí precisamente aquellas zonas “invisibles”, “inhabitables” de la vida social que, sin embargo, están densamente pobladas por quienes no gozan de la jerarquía de los sujetos, pero cuya condición de vivir bajo el signo de lo “invisible” es necesaria para circunscribir la esfera de los sujetos. Esta zona de inhabitabilidad constituirá el límite que defina el terreno del sujeto; constituirá ese sitio de identificaciones temidas contra las cuales –y en virtud de las cuales el terreno del sujeto circunscribirá su propia pretensión de autonomía y a la vida. En este sentido, pues, el sujeto se constituye a través de la fuerza de exclusión y la abyección, una fuerza que produce un exterior constitutivo del sujeto, un exterior abyecto que, después de todo, es “interior” al sujeto como su propio repudio fundacional.¹³

Para Butler la categoría de “puros” no existe, para ello expone la problematización de la existencia de un límite fijo en torno a los ejes dicotómicos interior/exterior, normativo/abyecto, etc. El cuerpo es también dicotómico en relación a lo abyecto, delimita y posibilita, por lo que bajo la lógica performativa el cuerpo adquiere un carácter necesariamente político y se complejiza aún más considerando que se constituye a través de una estructura, una a manera superficial y receptiva de patrones culturales, y otra como sujeto a través de sus actos.

¹³ Judith Butler, *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*, (Buenos Aires, Paidós, 2002) 19 – 20.

En concordancia con lo anterior la abyección bajo la premisa del performance implicaría una constante lucha o enfrentamiento entre lo normado y permitido y lo rechazado en donde se desplazaría al cuerpo abyecto por ser parte de algo que se ubica al límite, que marca un lugar fuera de lugar, cuya negación permite la construcción del yo. Para Kristeva en su libro *Poderes de la perversión* expresa:

Lo abyecto es el Otro previo a lo simbólico, a lo dotado de significado, por lo tanto es una pluralidad sin objeto, puro goce (donde el yo se pierde). El sujeto debe expulsarlo, debe repugnarse ante lo abyecto, pero a la vez se siente fascinado ante aquello que no sabe cómo representar ni nombrar. Lo fascina este excluido pero a la vez no puede alcanzarlo ya que si llegara a vincularse con él implicaría la disolución (del sujeto): [...] lo abyecto, objeto caído, es radicalmente excluido, y me atrae hacia allí donde el sentido se desploma.¹⁴

Este ámbito del placer y el goce, no marcado por la ley de la cultura ni por la igualdad de significados o univocidad del lenguaje es para Kristeva, la dimensión semiótica, por lo tanto lo abyecto se constituye por la multiplicidad de significados, el sujeto se reinventa sobre la pérdida inaugural de su propio ser, terminando por construir la diferencia.

El cuerpo humano visto bajo el ámbito de lo abyecto es deconstruido, y sus fronteras con el exterior se ven superadas cuando zonas corporales en las que se producen fluidos entre el interior y exterior o viceversa, tales como: la boca, oídos, ojos, vagina, poros, orificios nasales, ano y esfínteres. Cuestionan la integridad física del individuo, y desde una perspectiva social representan conceptos que en la mayoría de sistemas sociales cuestionan la identidad individual del sujeto, conduciéndolo a negar su propia naturaleza.

2.2. Cuerpo monstruoso

Considerando algunas de las producciones en el cine, la televisión, la publicidad y el videoclip, en las que los denominados *monstruos* aparecen como protagonistas, y que han dejado de ser temidos, sino admirados e imitados, nos sugiere una reflexión acerca del gusto estético, una nueva manera de percepción de las formas, algo que puede ser llamado una *metamorfosis* en la visión y perspectiva humana sobre las cosas, personas, artes, música, etc.

¹⁴ Julia Kristeva. *Poderes de la Perversión*, (México D.F, Siglo XXI Editores, 2004) 8.

El monstruo es empleado para representar no tanto lo sobrenatural o fantástico sino todo lo “maravilloso” como lo afirma Calabrese:

En la etimología misma del nombre, encontramos dos significados de fondo. Primero la especularidad derivada del hecho de que el monstruo se *muestra* más allá de una norma (*monstrum*). Segundo la misteriosidad causada por el hecho de que su existencia que nos lleva a pensar en una admonición oculta de la naturaleza que deberíamos adivinar (*monitum*).¹⁵

En este contexto, la misma naturaleza está llena de imperfecciones es decir está fuera de lo normado, es anormal, sobrepasa los límites es un gran *monstruo*, su ventaja es que no es comúnmente juzgada espiritual o moralmente, como se lo aplicaría a un ser humano, es más bien apreciada desde la estética tradicional *lo bello o lo feo*, como en las bellas artes, todo lo que está fuera de lo bello o hermoso o normal, es considerado negativo, malo o informe; término que dentro de lo monstruoso resulta contradictorio pues su significado no se relaciona a su forma sino a su existencia. Para Omar Calabrese:

Los nuevos monstruos lejos de adaptarse a cualquier homologación de categorías de valor los suspenden, los anulan, las neutralizan. Se presentan también como formas que no se bloquean en ningún punto, sino que están, más bien en búsqueda de ella.¹⁶

Tomando como referencia películas como el remake la titulada *La cosa*,¹⁷ realizada en 1950, de Christian Nyby y Howard Hawks “el monstruo” no es sino una sustancia sin forma, pero no informe, ni bonita, ni fea, ni buena ni mala, simplemente un alienígena, que permanece en constante transformación y metamorfosis, pero que por sí misma no tiene forma propia. Esto conlleva a un entendimiento sobre el monstruo contemporáneo que incluso a la mirada del espectador, es producto de varios cambios, en este caso Carpenter le daría el nombre preciso en relación a su significado lo no – definido por excelencia *la cosa*.

La sociedad es quién califica al monstruo y le da una característica específica y subjetiva, de la que ha aparecido incluso una ciencia fundamentalmente social conocida como *teratología* la misma que en palabras de Santiesteban es:

¹⁵ Omar Calabrese, *La era Neobarroca*, 4ª ed, (Madrid, Cátedra, 2008), 107.

¹⁶ *Ibíd.*, Calabrese, 109.

¹⁷ *Ibíd.*, Calabrese, 111

Conocida como el tratado o estudio de los monstruos, como disciplina estudiada desde varios puntos de vista, la medicina, la biología, la mitografía, la literatura dedicando esfuerzos para dilucidar cuestiones muy diversas sobre seres asombrosamente anormales a los que calificamos como monstruos.¹⁸

Como podemos ver bajo este contexto se analizaba a los seres cuya apariencia se catalogaba como “anormal”. Pero en este caso en particular no se ahondará en esta disciplina, pero se considera importante nombrarla para el contraste de perspectivas y miradas de un mismo tema en distintas épocas.

El monstruo contemporáneo ha requerido de una mutación no personal sino social, en donde las posturas para mirarlo parten de una autorreferencia en el tiempo para definir conjuntos de fenómenos artísticos, científicos, sociales complejos como los contemporáneos, para algunos desde una orientación postmoderna, y otros desde lo que se conoce como Neobarroco que aborda los fenómenos culturales actuales desde la generación de un *juicio estético*. Calabrese señala que: “La búsqueda del Neobarroco se realiza por el hallazgo de figuras, (es decir, manifestaciones históricas de fenómenos) y por tipificación de formas (modelos morfológicos en transformación)”.¹⁹

Con estas teorías y visiones sobre la cultura contemporánea se abordarán los elementos de forma y fondo del cuerpo y sus representaciones en los videoclips, los mismos que desde una primera observación proyectan una sociedad con perspectivas diferentes a las de la época moderna.

2.3. Cuerpo cyborg

El concepto de *cyborg* de Haraway lo define como: “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción”.²⁰ El organismo cibernético es una realidad que se manifiesta en *cyborgs* concretos, de carne, hueso y dispositivos, prótesis y órganos artificiales. Por el momento la intervención tecnológica del cuerpo se emplea para mejorar o

¹⁸ Héctor Santiesteban Oliva, *Tratado de Monstruos Ontología Teratológica*, (México, Universidad Autónoma de Baja California Sur, 2013), 15

¹⁹ *Ibíd.*, Calabrese, 43.

²⁰ Donna, Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres, La reinención de la naturaleza*, (Madrid: Cátedra, 1995), 253.

extender funciones, o mejorar la calidad de vida, aunque la tendencia sea la de reemplazar ciertas partes y órganos del cuerpo.

Por lo que el cuerpo como realidad defectuosa e imperfecta empieza a diluirse, en medio de una sala de cirugía plástica, en donde el acné la celulitis, los vellos, la flaccidez, gordura, calvicie, y todas aquellas etapas propias de la naturaleza en el cuerpo imperfecto quedan desechadas. Para Márquez: “La modificación del cuerpo supone, entonces, una etapa previa a la destrucción, para luego ser reconstruida artificialmente”.²¹

Destrucción que implica una ruptura o fragmentación corporal en donde las partes del yo natural son reemplazadas por unas robóticas y con tecnología las mismas que prometen algo inusual “la inmortalidad”. Inmortalidad congelada en la etapa de la juventud, necesidad sobre todo marcada en las mujeres, en su afán de verse siempre “perfectas”. Para Haraway “La mujer *cyborg* de finales de este siglo pone en evidencia la ausencia de límites entre lo natural y lo artificial”.²²

Los personajes denominados *posthumanos* presentes en los libros e historias de ciencia ficción se han convertido en algo habitual, sin embargo aún no se está claro sobre que sensaciones producen, si terror o fascinación.

Las manipulaciones genéticas y tecnológicas del cuerpo, posibilitan la fabricación de hombres, mecanizados, autómatas, incluso, para algunos esto significaría la tan anhelada igualdad de género. Sin embargo también supone un nuevo monstruo:

En la ciencia ficción feminista los monstruos *cyborgs* definen posibilidades políticas y límites bastantes diferentes de los que propone la ficción mundana del hombre y de la mujer [...]. Tenemos necesidad de regeneración, no de resurrección, y las posibilidades de nuestra reconstitución incluyen el sueño utópico de la esperanza en un mundo monstruoso sin géneros [...]. Aunque ambas bailan juntas la danza en espiral, prefiero ser *cyborg* que diosa.²³

²¹ María Márquez, “Análisis semiótico del concepto actual de belleza en la publicidad dirigida a la mujer” (Tesis, Universidad de Sevilla, 2007), en: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-AnalisisSemioticoDelConceptoActualDeBellezaEnLaPub-2379938.pdf.>, 489.

²² Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres, La reinención de la naturaleza*, 334.

²³ *Ibíd.*, Haraway, 254

Y es que la hibridez supone también una especie monstruosa que tienden a neutralizar los límites disciplinarios de la sociedad, sobre todo del control político el mismo que puede ser visualizado y ejemplificado en el videoclip de Sigismondi *The Beautiful People* álbum *Antichrist Superstar* de 1996 abordado más adelante.

2.4. Cuerpos inestables: del fragmento al bricolaje

En este punto se pretende abordar a la fragmentación como una nueva forma de ver o concebir una estética posmoderna o como ciertos filósofos lo denominan; la estética del shock, considerando que los medios de comunicación en gran medida han aportado con una serie de transformaciones culturales las cuales están presentes en la sociedad posmoderna. Son los medios los que han permitido la salida a la superficie de las voces y figuras de las diferentes subculturas, y por lo tanto la caída de una visión unitaria del mundo y la historia.

Ante este cuestionamiento, el cuerpo se expone a la contradicción entre la belleza y veneración en donde ciertos artistas han encontrado en él su propio lienzo, desarrollando conceptos de sus prácticas performativas como: el arte carnal, arte quirúrgico y estética fragmentaria. Para algunos estas prácticas hacen que el cuerpo será visto como mercancía, Saida Santana señala:

En Grecia, el cuerpo se consideraba una realidad esencialmente hermosa, y acrecentar su atractivo significaba desarrollarse humana y espiritualmente. En Japón, en cambio, los cultivadores de las artes marciales consideraban el ejercicio de estas disciplinas como un acto de afirmación de los valores espirituales y no de embellecimiento del cuerpo.²⁴

En estas prácticas la tecnología médica quirúrgica es la herramienta para realizar las transformaciones estéticas que ponen en cuestionamiento el status del cuerpo y plantean problemas éticos. La sociedad pone en debate la idea de un cuerpo fragmentado o “cuerpo envoltorio” y el “cuerpo orgánico” si lo que se diseña en el exterior influye con el desarrollo normal y funcional del cuerpo.

²⁴ Saida Santana Mahmut “De la fragmentación del cuerpo: de Platón al carnal art”, Arte, investigación y filosofía, en: http://www.investigartes.com/inicio/index.php?option=com_content&view=article&id=71:de-la-fragmentacion-del-cuerpo-de-platon-al-carnal-art&catid=36&Itemid=72, consulta: 18 de mayo de 2015.

En el videoclip así como en la fotografía esta práctica fragmentaria del cuerpo es cada vez más utilizada con el propósito compartido de hacer algo diferente, que genere impacto en los espectadores y públicos, a través de la desmembración e incluso incursionando en la hibridación de seres humanos con rostros de animales o viceversa, seres mitológicos que en combinación con los efectos, luces, planos y demás hacen del videoclip el espacio idóneo para presentar cuerpos distintos ante una sociedad multicultural.

Así mismo, el *collage* como técnica fue empleada por los vanguardistas del Dadaísmo, cuya finalidad era la de plasmar la realidad que les circundaba de una manera diferente. La yuxtaposición de las imágenes tomaba un sentido mediante el *ensamblaje* en donde las figuras y recortes se alineaban hasta situarse dentro de la obra, manteniendo su significado individual. De la misma forma ocurre en el cuerpo. Para Olavarría: “El cuerpo contemporáneo, en su alianza sin precedentes históricos con la tecnología aparece como un espacio que se puede transformar. Se torna plástico, moldeable y versátil”²⁵

El cuerpo entonces se vuelve una especie de masilla presta a tener una multiplicidad de formas. Esto conduce al concepto de *bricolaje*, en donde el cuerpo se construye como un collage, tomando partes no necesariamente humanas, mediante la cual inicia su proceso de mutación. Lo que para Finol implica: “Un cambio (un dejar de ser alguien o aniquilar el sí mismo, para llegar a ser una construcción de ese alguien)”²⁶.

Este aniquilamiento de sí mismo, conlleva una adaptación entre lo natural con lo artificial, un aprender a humanizar algo inerte, o tecnológico. Una transformación metafórica a través de elementos icónicos- simbólicos empleados por Sigismondi.

3. Representación y cuerpo: cuerpos que se construyen

Existen varias posturas en relación al significado, definición, concepto y objetivo del término representación, uno de los más representativos es la de Stuart

²⁵ María Eugenia Olavarría, Alicia Vggione, “Moda, cuerpo y cirugía estética. Alianzas y yuxtaposiciones en una producción fotográfica de la revista Vogue”, en *La Crujía de Signis* 16,(Buenos Aires, 2010), 68.

²⁶ Enrique Finol, y David Finol, “Discurso, Isotopía y Neo- Nacismo: Contribución a una Semiótica del cuerpo”, *TELOS, Revista de estudios interdisciplinarios de Ciencias Sociales*. Vol. 10, (2008), 391.

Hall, refiriéndose como “la producción de sentido de los conceptos en nuestra mente mediante el lenguaje. Es el vínculo entre los conceptos y el lenguaje el que nos capacita para referirnos sea al mundo “real” de los objetos, gente o evento, o aun a los mundos imaginarios de los objetos, gente y eventos ficticios”²⁷.

Con este enfoque enfatiza la función del lenguaje y su relación con otros conceptos o lo que denomina *mapas mentales* que posibilitan la producción del sentido de una representación. Por lo tanto la representación tiene como función principal estar en lugar de otra cosa a través de algo que este transformado. En palabras de Santos Zunzunegui: “Siempre que hay semejanza, hay sustitución [...] la representación no se define por imitación”.²⁸

El cuerpo es parte de esta sintonía de mensajes, conceptos, signos y significados, a través de él como si se tratara de un espejo se proyectan las representaciones del entorno socio-cultural en el que se ha formado.

Hall precisa que: “El sentido no está en el objeto o persona o cosa, ni está en la palabra. Somos nosotros los que fijamos el sentido de manera tan firme que, después de cierto tiempo, parece ser una cosa natural e inevitable”²⁹. Por lo tanto, tomando como referencia el teatro o el cine; aunque el personaje en el guion sea el mismo siempre, es el actor quien le dará su propia y diferenciada interpretación en función de los referentes que este tenga, el personaje por lo tanto nunca será exactamente igual al otro, para Schechner en su libro sobre estudios de representación señala:

Ningún suceso puede copiar exactamente otro suceso. No solo la conducta en sí misma los matices de estado de ánimo, el tono de la voz, el lenguaje corporal y otras cosas- sino además la ocasión específica y el contexto hacen que cada caso sea único.³⁰

²⁷ Stuart Hall, edit., *Representación: Cultural Representations and signifying Practices*. (London: Sage Publications, 1997), 13-74. Traducido por Elías Sevilla Casas, *El trabajo de la representación*, en: <http://metamentaldoc.com/14_El_trabajo_de_la_representacion_Stuart_Hall.pdf>, consulta: 21 de marzo de 2015.

²⁸ Santos Zunzunegui, *Pensar la imagen*, 5ta ed. (Madrid, ed. Cátedra, 2003), 57.

²⁹ Hall, *Representación: Cultural Representations and signifying Practices*, 7.

³⁰ Richard Schechner, *Estudios de la representación. Una introducción*, trad. Rafael Segovia Albán, (México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2012), 61.

Es el contexto de cada representación el que hace que cada instancia sea diferente, depende no solo del objeto sino del tiempo, el suceso o acontecimiento considerando que nada se mantiene estático.

En el arte la representación tiene una dimensión vigorosamente estética, donde generalmente es el cuerpo a través de sus movimientos llega a ser parte de una ritualidad, que no necesariamente tienen que relacionarse al aspecto religioso, los movimientos de los jugadores de baloncesto pueden resultar ser tan hermosos como los de los bailarines de ballet, con la única diferencia de que el primero es llamado deporte, mientras al otro se lo califica como arte.

Este es solo uno de los tantos ejemplos en donde el contexto juega un papel fundamental a la hora de catalogar a los movimientos corporales dentro de sus representaciones en la vida cotidiana. Pero en lo que compete directamente en este trabajo investigativo en el arte fílmico del videoclip, se analizarán aspectos como movimientos corporales que están o no estructurados o pre establecidos que conjuntamente con la letra de la canción así como la música y las imágenes permiten obtener un mensaje.

3.1. Representación y performance

Constantemente al término representación se lo asocia e incluso se lo emplea como sinónimo de performance, para efectos de un mejor entendimiento general en esta investigación, performance o “*to perform*” es la acción de escenificar. Para Schechner el performance:

Es montar un espectáculo, una obra de teatro, una danza, un concierto... en la vida cotidiana es hacer alarde, irse a los extremos, poner énfasis en una acción para quienes observan [...] puede entenderse también en relación con: ser, hacer, mostrar el hacer, explicar cómo se muestra el hacer.³¹

El autor explica que el *ser* es la existencia en sí misma, el *hacer* es la actividad de todo lo que existe, *mostrar el hacer* es representar: apuntar hacia, subrayar y desplegar el hacer. *Explicar el mostrar haciendo*, es lo que son los estudios sobre representación.

³¹ Ibíd, Schechner, 58.

Por lo tanto, al desarrollar el análisis de los videoclips se considerarán en conjunto los aspectos de *mostrar el hacer* y el *explicar el mostrar haciendo* de los artistas musicales que están interpretando sus canciones, entendiendo que en la producción videográfica, como en cualquier arte escénica implica entrenamiento y práctica para contar la historia

Por lo que el producto “clíptico” es una experiencia del mostrar el hacer a través de las escenas que se repiten y no tienen enmarcada la regla del tiempo, transformando la realidad tal como lo expresó el filósofo presocrático Heráclito: “Nadie puede entrar dos veces en el mismo río, ni tocar dos veces una sustancia mortal en la misma condición”³². Es decir en el videoclip la historia no tiene una estructura estable, se puede viajar del pasado al futuro y de este al presente, sin que pierda su sentido en la narración.

A nivel social en una categoría posmoderna el cuerpo humano vive una “sicologización” de la carne a la vez que una encarnación del espíritu. Y ha entrado a las categorías posmodernas de lo indecible, imprevisible, aleatorio, al *bricolaje* de las formas, lo travestido, transexual, a la inestabilidad morfológica.³³ Para Carlos Fajardo los modelos del siglo XXI penetran las sensibilidades de los jóvenes hasta lograr un cometido, el de ser un *performance* constante del cuerpo, siendo empresarios se su propia apariencia, a través de los distintos personajes que sirven como modelos o ideales corporales proyectados en el videoclip.

En esta búsqueda de la “perfección” con un referente o búsqueda de lo “original y diferente” es el cuerpo el instrumento por el cual las sociedades se proyectan y manifiestan, en búsqueda de una identidad, que les permita establecer un puente sobre la brecha entre lo “interior” y lo “exterior” entre lo personal y lo público.

En la representación el tema de la identidad no puede quedar de lado, puesto que no se pierde identidad al representar, de hecho es la identidad quien establece ciertas diferencias entre las personas o los actores al representar un papel. Hall dice que la “identidad se forma en la interacción entre el yo y la sociedad, el sujeto aún

³² Ibíd, Schechner, 59

³³ Carlos Fajardo Fajardo, *Estéticas y Sensibilidades Posmodernas, estudios de sus nuevos contextos y categorías*, (México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2005), 272.

tiene un núcleo interior o esencia que es el *verdadero yo* pero este se forma o modifica en un diálogo continuo con los mundos culturales de afuera y las identidades que estas ofrecen”³⁴.

Por lo tanto, aunque la representación esté presente en todo momento incluso en el diario vivir, no se puede decir que todo sea una representación o actuación sino que está de por medio esa esencia individual de cada sujeto, como su personalidad o temperamento que, aunque nos proyectemos dentro de otras identidades culturales y estas estén en constante transformación, internamente mantenemos elementos únicos.

4. El videoclip musical

El videoclip se enmarca en un contexto de las sociedades posindustriales, donde la posmodernidad y sus avances tecnológicos han creado una nueva manera de acercar al joven al espacio socio – estético cultural de la música, el videoclip, cuyo formato responde a las características de la época y que como producto mediático es de fácil acceso.

El videoclip ha sido producido por la publicidad como una de las apuestas mediáticas con el fin de conformar un lenguaje universal, entendido, cantado, escuchado, y sobre todo visto y relacionado con el entorno. Su influencia en la sociedad sobre todo en los jóvenes permite que se generen una serie de cambios generacionales globales. El video clip está compuesto básicamente de imagen visual y auditiva, que actualiza esa prevalencia arquetípica de lo imaginario visual. Para Stuart Hall: “Este producto mediático cifró desde sus inicios su éxito en el despliegue del imaginario visual colectivo del cuerpo”.³⁵

El mundo del videoclip ha sido poco explorado, y muchas de las fuentes difieren en relación a los inicios y conceptos del mismo sin embargo antes de ahondar en temas específicos del videoclip se partirá de la tesis compartida por autores como Castañares que indica que el videoclip se trata: “Un texto fragmentado donde unidades menores [...] se suceden unas a otras en una organización temporal a

³⁴ Stuart Hall, *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*, (Quito: Enviación, Editores, Quito Ecuador, 2010), 365.

³⁵ Edgar Vega, “Cuerpo y Videoclip”, en *Cuadernos Cinemateca*, n° 4, (Quito, CCE, 2004), 50.

la vez vertical y horizontal [...] De ahí que se hayan utilizado las metáforas del mosaico y el injerto”.³⁶

Ciertamente al tener una forma compleja de sonidos, imágenes, lo oral, lo escrito y que estas interactúen en un marco de tiempo cambiante, no dificulta la lectura e interpretación del mismo debido a la preparación en cuanto a captación de imágenes que tenemos por la televisión.

El tema de la narrativa en el videoclip es aún discutida debido que para ciertos críticos esta no es sino una musicalización de imágenes en collage, sin estructura, debido a que la temporalidad o relato de la misma no tiene un tiempo establecido. Sin embargo dentro de la clasificación tipológica que se le da al videoclip en cuanto a estructura narrativa es: “1. Secuenciales, que cuentan la historia de manera lineal y 2. los Poliédricos, que acentúan la falta de secuencia narrativa, relacionados, sobre todo, con conjuntos vanguardistas de rock.”³⁷

En la primera tipología generalmente la letra de la canción va acorde con las imágenes, existe además una dramatización, y performance de los personajes relatados. En el segundo en cambio se respeta únicamente el sonido en cuanto a proyecciones de imágenes, además requieren de dispositivos de percepción mucho más sintéticos. El montaje, entonces constituye un recurso mediante el cual se frena el avance de la acción para crear el efecto *calidoscopio* por medio del cual, en la sucesión de planos se vivifica la sensación de simultaneidad y polifonía visual con una sola imagen a la vez, para que la historia relatada en el videoclip se requiere de elementos visuales que al igual que en el cine permitan al público adentrarse en ella, tales como el montaje la escenografía, el ritmo, la retórica, y temporalidad en una fusión de efectos, signos y símbolos en un mismo producto audiovisual.

4.1. Del videoclip musical al videoarte.

El videoclip por tener su propio lenguaje y composición, tiene cabida a una multitud de recursos. Como por ejemplo, las narraciones cortas y múltiples, que al final pueden quedar abiertas, también está presente la ultrafragmentación: el montaje rápido y acumulación de detalles descriptivos. Así, Weibel lo define como:

³⁶ Irma Emiliozzi y otros, *La aventura textual de la Lengua a los nuevos lenguajes*, (Argentina: La Crujía, 2003), 68.

³⁷ *Ibíd.*, Emiliozzi, p. 74.

Híbrido del cine de vanguardia y el cine publicitario, del cine musical y la escenografía, del grafismo por computadora y los efectos láser, del cine y vídeo, de *high technology* y *low performance*, de arte y comercio, de música visual y psicodelia, de cómics, películas de dibujos y cine, de diseño y montaje, de luz, danza, música, cuerpos, de conciertos y fotografía de moda, de ballet de Broadway y efectos digitales.³⁸

El videoclip se vuelve arte cuando abandona o replantea su objetivo publicitario por uno cinematográfico, narrativo, e independiente, a través de la ruptura de la linealidad temporal y las prácticas televisivas tradicionales. El vídeo se convirtió en el soporte más adecuado para la creación y experimentación en un campo multidisciplinar formado por artistas procedentes de la pintura, la música, la escultura, el teatro y el performance.

Históricamente el videoarte nace con primeros magnetoscopios *Portapak* que Sony exportó a Nueva York y que compró el solista y videoartista de Seúl, Nam June Paik:

Nam June Paik, el precursor del videoarte era músico, y trató al vídeo como si de un instrumento musical se tratara, convirtiendo la televisión en un violonchelo o alterando sus señales eléctricas con imanes, y no sólo él, sino muchos otros videoartistas experimentaron con una música para ver, como Gary Hill y Zbigniew Rybczynski.³⁹

Nam June Paik promueve en los setenta, -como John Sanborn y Kit Fitzgerald, el montaje ultrarrápido de las imágenes, tan característico del lenguaje del videoclip, la práctica dadaísta del montaje aleatorio a gran velocidad. Así pues, el videoarte como innovación al videoclip aparece como un producto mediático de mejor calidad, adaptable a cualquier formato, ofreciendo una mayor variedad de efectos visuales, experimentación artística, con contenidos comunicacionales mayormente simbólicos, a través del collage visual.

³⁸ Peter Weibel, citado por José Luis Sánchez, en *Historia del cine, teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, (Madrid, Alianza, 2002), 669.

³⁹ Miguel Molina, "Historias de amor y olvidos entre sonido e imagen" en *Otoimatge, MusicVideoArt*, (Valencia: Universitat Politècnica de València, 2008), 28.

4.2. Montaje, sincronía y ritmo

El video clip está compuesto además de diferentes técnicas audiovisuales que le permiten ir tomando forma y sentido, de acuerdo al estilo que tenga el director del mismo, una de ella es la *nouvelle image*, según Valentini “que se identifica con los rasgos de la producción electrónica de los años ochenta, cuyo dispositivo dominante fue el spot publicitario musical, género popular que socializa como consumo de masa el formato breve”.⁴⁰ La otra es el *scratch* que, según Cubit:

opera especialmente contra la totalidad y contra integridad de la imagen terminada [...] introduce [...] un especial nivel de significado entre el espectador y el espectáculo, construido a partir de cortes reveladores o de un lenguaje imaginista por medio del collage”.⁴¹

En estas dos técnicas el montaje es de una importancia específica de modo que presenta el cómo están presentados los hechos lo que nos atrae y prestamos atención, este inicia al mismo tiempo en que comienza el rodaje del texto audiovisual, que a diferencia del cine en el videoclip lo sonoro rige sobre lo visual y es lo visual lo que se piensa en función de lo sonoro. Por otro lado, tenemos a la sincronía que para efectos de definición se parte del concepto de *síncresis* que es la unión de las palabras *sincronía* y *síntesis*. A esto se refiere Chion:

Un punto de sincronización es, en una cadena audiovisual, un momento relevante de encuentro sincrónico entre un instante sonoro y un instante visual [...] La *síncresis* es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un sonido sonoro y uno visual momentáneo cuando estos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional.⁴²

A esto se suma una clasificación de sincronía en dos tipos:

Sincronía conectiva: Forma visual o sonora mantiene su unidad de estímulo superponiéndose a otra que varía de manera constante. Y Sincronía de impacto: dos

⁴⁰ Valentina Valentini, “Pequeñas historias del video”, en Jorge La Ferla, *Arte audiovisual: tecnología y discurso*, (Buenos Aires, oficina de publicaciones del CBC, Universidad de Buenos Aires, 1998), 184.

⁴¹ Sean Cubit, “Videografía : la escansión elicoidal”, en: La Ferla, *Arte audiovisual: tecnología y discurso*, (Buenos Aires, oficina de publicaciones del CBC, Universidad de Buenos Aires, 1998), 184-5.

⁴² Michel Chion "La audiovisión: Televisión, clip y video", en Jorge La Ferla (Comp.), *El medio es el diseño*, (Buenos Aires: Oficina de Publicaciones del CBC Universidad de Buenos Aires, 1996), 65.

formas (visual y sonora) mantienen su unidad de estímulo de manera uniforme, provoca impacto en el receptor.⁴³

En el texto de referencia la Aventura Textual, para la narrativa audiovisual existen dos variables que condicionan constantemente el espacio y el tiempo. En este sentido el ritmo desde lo visual busca lograr el efecto dramático sonoro determinado para captar la atención del público. En términos técnicos el ritmo se conoce como *timing* y debe contemplar los momentos idóneos en concordancia con los planos para lograr el efecto de impacto, de lo contrario los cortes, planos y cambios de secuencia y movimiento se vuelven obsoletos.

5. Estética de la Fragmentación en el videoclip

La fragmentación es abordada como una nueva forma de ver o concebir una estética posmoderna, a lo que Fajardo ha denominado “estética del shock”⁴⁴, considerando que los medios de comunicación en gran medida han aportado con una serie de transformaciones culturales, las cuales están presentes en la sociedad posmoderna, son los medios los que han generado una especie de salida a la superficie de las voces y figuras de las diferentes subculturas y por lo tanto la caída de una visión unitaria del mundo y de la historia.

Diviani en su artículo “Posmodernismo y medios de comunicación” destaca los aportes de Huyssen en cuanto a su percepción sobre la estética: “la experiencia estética es la capacidad para organizar fantasías, emociones y sensibilidades, y por lo tanto puede conllevar una revalorización del deseo de utopía”⁴⁵ por medio de la cual surge un cambio en la percepción del campo estético, que produce una nueva sensibilidad hacia lo distinto e informe, del cuerpo, del tiempo y del relato.

En concordancia con lo anteriormente dicho, la fragmentación es parte del videoclip desde su estructura, debido a que este no cuenta con una estructura unitaria, ni en forma ni en fondo, como lo explica Landi:

⁴³ *Ibíd.*, Cubit, p. 185

⁴⁴ Carlos Fajardo Fajardo, *Estética y posmodernidad, estudios de sus nuevos conceptos y categorías*, (Quito, ed. Abya – Yala, 2011), 253.

⁴⁵ Huyssen, Andreas, "Guía de la posmodernidad", en Ricardo Diviani “Posmodernismo y medios de comunicación” en: <<http://www.antroposmoderno.com/textos/posmodernismo.shtml>>, consulta: 18 de mayo de 2015.

La estructura del videoclip no es estática, está contenida por collage electrónico (imágenes movidas de objetos movidos, en varias capas especiales) división, simultaneidad y fragmentación en planos y significados, secuencias en un mismo tiempo no lineal [...] simulación de escenas [...] fusión, disolución y simultaneidad de imágenes; superposiciones [...] montajes rápidos, imágenes computarizadas y de danza.⁴⁶

El tiempo es sin duda uno de los elementos del videoclip que ejemplifica el uso de la fragmentación. En términos técnicos el *timing* no tiene ninguna presión, es el editor quién marca las secuencias de los sucesos en un todo. En el videoclip, la letra de la canción no siempre tiene relación con las imágenes o con el ritmo de la canción; pareciera que todos los elementos que conforman el clip tuvieran su propio camino frente un mismo propósito dentro del campo creativo. En el caso del uso del zoom también se presenta la fragmentación desde el *detalle*.

Según Calabrese existe una *estética de la recepción* basada en el fragmento: “consiste en la ruptura casual de la continuidad y de la integridad de una obra y en el gozo de las partes así obtenidas y hechas autónoma. [...] El fragmento tiene una forma propia, una geometría propia”⁴⁷. Por lo tanto, es el fragmento como el detalle elementos esenciales en el campo creativo de la producción del videoclip.

Por medio del videoclip la concepción de totalidad se fractura, y se adquiere una nueva forma de percepción estética de las imágenes, propias de la posmodernidad. Donde el deleite y las experiencias estéticas surgen desde el detalle.

⁴⁶ Oscar Landi, *Devorame otra vez, ¿Qué hizo la televisión con la gente? - ¿Qué hace la gente con la televisión?*, (Argentina: ed. Planeta, 1992), 35.

⁴⁷ Omar Calabrese, *La era neobarroca*, 4ta ed., (Madrid: ed. Cátedra, 2008), 102.

CAPÍTULO DOS

FORMAS Y REPRESENTACIONES DEL CUERPO EN LOS VIDEOCLIPS DE FLORIA SIGISMONDI

En este capítulo se abordará al cuerpo visual y sus representaciones en cuanto a forma, a través del análisis de cuatro videoclips en los cuales la directora Floria Sigismondi ha tenido un papel fundamental.

A nivel metodológico se han seleccionado estos cuatro videoclips considerando que contienen elementos en común, como es el tratamiento del cuerpo en lo monstruoso y abyecto. Mediante la observación estructurada se realiza una lectura plano a plano de los mismos en los cuales se emplea un análisis estético, considerando los conceptos desarrollados en el Capítulo Uno.

Facilitando el entendimiento y elaboración de nuevos enunciados de lo teratológico en la comunicación audiovisual, al mismo tiempo que se desarrolla una lectura específica del videoclip, tomando en cuenta que este tiene su propio lenguaje, estructura, tiempo y estilo narrativo.

Estilo que promulga una atmosfera de transformación y metamorfosis de los cuerpos dentro de escenarios aberrantes. Mediante el manejo de cámaras, planos, efectos y *timing* o temporalidades, el videoclip genera sensaciones que van desde la fascinación a lo temible. Lo que para Metz se traduce en que:

Los lenguajes audiovisuales reflejan notablemente los deseos más reprimidos y ocultos de los individuos, por consiguiente los imaginarios visuales auditivos se transforman así pues en un mecanismo de exorcismo de las pulsiones sexuales; es decir, del deseo de ver -pulsiones perceptivas escópicas, escoptofílicas y voyeuristas- junto con las del deseo de oír⁴⁸

Es así, Sigismondi a través del videoclip, expresa notablemente algunos de sus deseos y sentimientos más profundos, con el cual ha podido posicionarse en el ámbito artístico musical a nivel internacional, estilo descrito por ella misma como:

⁴⁸ Christian Metz, *El significante imaginario, Psicoanálisis y cine*, (Paidós, Barcelona, 2001), 81.

“colorido y sombrío, con un concepto [...] su pasión por los insectos y la inspiración de la realidad humana y la naturaleza.”⁴⁹ Elementos representativos y fácilmente identificables en sus trabajos.

1. Floria Sigismondi, “Tejedora de Universos” “Lo que sea que crees ya está en la naturaleza, pero mucho más hermoso”

Floria Sigismondi⁵⁰

“Tejedora de Universos”, así es como la nombra Sofía Garza una de sus seguidoras, en su blog sobre fotografía y producción videográfica. Floria Sigismondi, nacida italiana, pero naturalizada canadiense, desde la niñez demostró sus habilidades por el arte, lo cual le permitió estudiar en la escuela de arte de Ontario, iniciándose en el mundo de la fotografía en modas, exhibiciones de arte y rápidamente en la dirección y producción de videoclips, su característico uso de la cámara, le permitió trabajar con artistas de diversos géneros.

Su firma personal es fácilmente identificada por el uso de la fotografía como base, además de la ambientación de los escenarios a los cuales ella los cataloga como “inframundos entrópicos, habitados por almas torturadas, y seres omnipotentes”⁵¹. Los cuales son incorporados en cada uno de sus trabajos, le han permitido dar rienda suelta no solo a su imaginación sino también a sus pensamientos e ideologías. Característica con la cual muchas de sus fotografías se han posicionado en exhibiciones, junto a otros grandes de la fotografía como: Cindy Sherman y Joel Peter Witkin, con quienes comparte su gusto por lo onírico, misterioso y monstruoso.

El año de 1996 marcaría una diferencia entre un antes y un después en su carrera profesional, mediante la realización del videoclip para Marilyn Manson denominado *The Beautiful People*, con el que se consagraría y catapultara a la industria musical. Artistas como David Bowie, Christina Aguilera, la agrupación *The*

⁴⁹ Floria Sigismondi, entrevista “Tejedora de universos” en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Vwe8oVXmNUM>, consulta: 12 de marzo de 2015.

⁵⁰ Floria Sigismondi, “página oficial: bio”, en <http://www.floriasigismondi.com/bio/>, consulta: 15 de abril de 2015.

⁵¹ *Ibíd.*, Floria Sigismondi.

White Stripes, Sheryl Crow, *The Cure*, Björk, Amon Tobin, entre otros, participaron con sus producciones y trabajos videográficos con la directora.

Trabajos con los cuales obtendría el premio al mejor video internacional, por *Untitled* de Sigur Rós; en MTV European Awards. Ese mismo año se lleva en New York Underground Film festival, premio audiovisual por “Unlimited”; ya para el 2004 en Juno Awards, obtiene el premio al mejor videoclip por “Fighter” de Christina Aguilera.⁵²

Para el 2010 estrenaría su primer película amada *The Runaways*, basada en la historia de esta importante banda de los 70's estelarizada por Kristen Stewart como Joan Jett y Dakota Fanning como Cherie Currie.

En general, el trabajo de Sigismondi ha ido creciendo, se puede decir que es una artista visual completa, ya que ha pasado por el dibujo, la fotografía, la composición de óperas, videoclips y películas. Todos ellos con matices poco convencionales, como saltos en el tiempo, personajes macabros, en mundos de ensueño, logrando así posicionarse como una de las directoras audiovisuales más representativas a nivel mundial.

2. Aproximación a las influencias artísticas en el trabajo audiovisual de Sigismondi

El trabajo de Sigismondi está basado en imágenes derivadas de las alucinaciones emitidas por sus sueños, las ambientaciones y personajes provienen de escenarios a los cuales la artista los cataloga como “inframundos entrópicos, habitados por almas torturadas y seres omnipotentes”⁵³

Lo onírico, misterioso y monstruoso, presentes en sus videoclips, provienen de influencias artístico – literario como: el Surrealismo, Dadaísmo y algunos elementos del Expresionismo Alemán, las cuales provienen de las vanguardias artísticas.

Se conoce como vanguardias históricas a los estilos artísticos que aparecieron en la primera mitad del siglo XX. El arte en esta época buscaba una nueva identidad, se

⁵² Sofia Garza, “Tripeate Brainmedia”, en: <http://experiencia.indigobrainmedia.com/web/treceveinte/edicion37/#4>, consulta: 22 de abril de 2015.

⁵³ Floria Sigismondi, página oficial en: <http://www.floriasigismondi.com/main.html>

adoptan formas abstractas y se le da un uso psicológico al color. [...]Las vanguardias artísticas que aparecieron en esta época, fueron el inicio de una evolución en el pensamiento no solo artístico sino político, con el cual estos movimientos crean una nueva visión del ser humano y de la realidad, acabando con los estereotipos de sus antecesores donde se buscaba mostrar la realidad tal como era, donde predominaba en el arte los detalles de los personajes; esto no quiere decir que no hubieran tenido influencia de artistas renacentistas o de cualquier otro movimiento antiguo, sino que basados en eso y en la nueva visión del mundo, crearon un ambiente en donde se daba vuelo a la creatividad y la inteligencia del artista.⁵⁴

El Dadaísmo está presente en el estilo de Sigismondi a través de combinaciones de objetos de uso cotidiano con el arte, dotándolas de usos oníricos, es decir rompen los principios de la lógica, así como también la no secuencialidad de los hechos en la narración de sus historias en el videoclip, rompiendo los esquemas tradicionales, estableciendo una marcada diferencia con la producción cinematográfica por un lado y por otro como un estilo o forma de protesta en contra del sistema socio – político.

Por otro lado está el Surrealismo, el mismo que se caracteriza por el valor que otorga a lo irracional e inconsciente como elementos esenciales del arte. Es aquí en donde los sueños de Sigismondi se vuelven una herramienta importante para crear ambientaciones e historias. Mediante el uso de liberación del pensamiento sin inhibiciones, tomando como referencia experiencias vividas extraídas de los sueños. Dotando de vida a los seres fantásticos que allí aparecen.

Finalmente en cuanto a Expresionismo Alemán, los límites temporales de este movimiento, van desde 1905 a 1933⁵⁵. Conlleva una acentuación o deformación de la realidad para conseguir expresar adecuadamente los valores que se pretende poner en evidencia, y se manifestó como una reacción parcial al impresionismo. La utilización de ciertos recursos como los escenarios y vestimentas con toques de exageración o incluso combinación con especies animales complementa la atmósfera inestable e inquietante de los videoclips. Sigismondi ha sabido establecer su firma en cada uno

⁵⁴ Gonzalo Galindo, “Las vanguardias artísticas”, (2006), en: <http://vanguardiasartisticas.blogspot.mx/>, consulta: 22 de mayo de 2015.

⁵⁵ Carmen Rocamora García, “Munch y el expresionismo alemán” en *Revista Arbor CLXV*, 649, (enero 2000), en <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/viewFile/951/958>, consulta: 28 de mayo de 2015.

de sus trabajos, generando en el espectador una sensación distinta a la del consumo tradicional.

Es importante mencionar el bagaje artístico y cinematográfico de figuras como: Luis Buñuel, el cual a su vez hace referencia a Salvador Dalí, a través del uso de elementos icónico simbólicos propios de la firma Sigismondi. Al igual que Alfred Hitchcock en su película *Recuerda (Spellbound)* de 1945. En donde además mediante el diálogo establecido en el guion, es interesante conocer su pensamiento a través del Dr. Edwards (Gregory Peck) en cuanto al sueño: “Los sueños nos dicen lo que estamos intentando ocultar, pero lo dicen todo mezclado, como las piezas de un rompecabezas sin armar”.⁵⁶ Estas palabras fueron dichas antes de iniciar su terapia de psicoanálisis a través del cual querían determinar lo que el paciente tenía.

En cuanto a la producción fotográfica se puede observar una relación con el trabajo de la artista fotógrafa y directora de cine Cyndi Sherman, quien además era protagonista en sus propios trabajos, en los cuales destaca la brecha que existe entre la imagen real y las producidas por la industria del espectáculo.

Las ambientaciones y atmósferas de pesadilla tienen una similitud con las escenografías empleadas por Edgar Allan Poe, Tim Burton, Terry Gilliam, los hermanos Quay, entre otros grandes del séptimo arte.

Existe también un destacado uso de la anomalística o arte de representación artística de animales, los mismos que son fusionados con partes humanas, se crean seres *teriomorfos*⁵⁷ (mitad humanos, mitad animales), mediante el cual se logra captar aún más la atención del público. A través del uso del simbolismo animal que enlaza a la naturaleza con el hombre dentro del mundo de los sueños. Cuerpos que son parte de los videos musicales seleccionados para analizar en el presente trabajo.

3. Escenarios del monstruo y lo abyecto

Se puede decir que el videoclip es un contenedor de fenómenos semióticos, puesto que en él se desarrollan historias que contienen una gran cantidad de

⁵⁶ Gregory Peck, película “*Spellbound*”, (1945), en: <http://www.youtube.com/watch?v=M7i4VTaamk8>, consulta: 15 de mayo de 2015.

⁵⁷ Personajes teriomorfos presentes en los cantos de Maldoror del Conde de Lautréamont, ver más en: Universidad nacional de Rosario – CONICET, Espectáculo, Revista de estudios literarios, Universidad Complutense de Madrid, (2015).

elementos semióticos e icónicos, además de la música, el teatro y el uso de los saltos en el tiempo. Haciéndolo diferenciarse del cine, en donde la visión sobre el monstruo, lo abyecto y lo *cyborg*, es netamente amenazante.

Aun cuando mediante el desarrollo de investigaciones al espectador, se ha determinado que este se enfrenta a la sensación de sentirse en ambos extremos; el de la víctima (sumisa y asustada) y en cierta medida con el monstruo, ya que así puede liberar ciertos sentimientos de agresividades ocultas por las normas y restricciones sociales y culturales. Así pues el espectador *sufre – gozando*, al ver cine de terror como lo expresa Gérard Lenne: “Todo lo que no puede o no osa hacer en la vida, (en el plano libido/ en el plano destruido) lo hace por mediación del monstruo”.⁵⁸

Por otra parte, en el caso del videoclip los escenarios de lo monstruoso se harían fuertemente presentes, mediante el trabajo logrado en *Thriller* de Michael Jackson, con letra de Rod Temperton y dirección de John Landis en 1983. Tanto el álbum discográfico como el clip *Thriller*, obtuvieron numerosos premios como el Grammy de 1984 al Mejor vídeo álbum y el Grammy de 1985 al Mejor vídeo versión larga.⁵⁹ Según algunos críticos de 1980 como Kobena Mercer en su artículo: *Monster metaphors: notes on Michael Jackson's Thriller* comenta:

Existe una ambigüedad de Jackson como artista andrógino, ni blanco ni negro, ni adulto ni niño, y lo compara con la dualidad de personalidades novio/zombi o novio/hombre lobo, que asume en las imágenes del vídeo que centra su análisis para definir la versatilidad de su discurso como estrella del pop.⁶⁰

Podría decirse entonces, que a partir de este videoclip se abrirían las posibilidades de que el videoclip se transforme de producto publicitario a narrativa audiovisual artística o videoarte. Consecuentemente se puede decir que tanto el cine como el videoclip poseen según Butler:

Su habilidad para conjurar lo fantástico con convicción, del poder de la cámara para penetrar bajo la superficie de lo aparentemente normal y seguro, de su capacidad para distinguirse individualmente a todos y cada uno de los espectadores, o de conducirlos

⁵⁸ Gérard Lenne, *El cine fantástico y sus mitologías*, (Barcelona: Anagrama, 1974), 36.

⁵⁹ Michael Heatley, *Michael Jackson: Vida de una leyenda 1958-2009*, (Madrid: Alianza, 2009), 51.

⁶⁰ Kobena Mercer, “Notes on Michael Jackson's *Thriller*”, en *Welcome to the jungle*, (New York: Routledge, 1994), 49.

hacia el interior de sí mismos, mediante el uso del primer plano y de su efecto hipnótico⁶¹

El videoclip se ha vuelto un espacio para la representación de las corporeidades como un espejo de la sociedad, que en ciertos casos reflejaría lo contenido en esta tesis, sobre la monstruosidad y lo abyecto o lo convencional y estereotipado regido generalmente por lo mercantil. No se puede dejar de lado las sensaciones a las que los espectadores estamos expuestos al ver un videoclip que contiene cuerpos distintos, como lo señala Gubern en *Las raíces del miedo*: “el ritual del hecho de ver y oír videoclips monstruosos, es como presenciar -en cierto modo-, un tipo de cine pornográfico y/o muy erótico”.

Entonces según lo manifestado anteriormente, se puede decir que podría existir una cierta analogía entre la estimulación sexual que provoca la pornografía y la producción del videoclip. Por lo que tanto lo “feo”, lo “deforme”, o “discontinuo” sirven de escenarios de deleite no solo para el personaje o la narrativa del clip, sino también del espectador.

Elementos que son parte importante en el trabajo de Sigismondi quien expresa abiertamente: “Me obsesiona la modificación del cuerpo humano, los seres humanos genéticamente modificados. Es el cuerpo del futuro, el nuevo cuerpo.”⁶² Así expone su gusto por lo abyecto y los *cyborgs*.

4. Descripción técnica de los casos de estudio

Los videoclips a analizar en el presente estudio han sido seleccionados debido a ciertas similitudes encontradas en un proceso de investigación, estos videoclips además de ser de gusto personal, han sido galardonados en el ámbito artístico musical en distintas partes del mundo, algunos de ellos inclusive a nivel mundial. En donde se puede observar el estilo de su directora Floria Sigismondi quien en una entrevista expresa:

A veces he tenido sueños muy vividos y digo ok tengo que capturar eso y conozco los detalles, o hay veces que una idea transitoria viene la atrapo y luego crece y te

⁶¹ Ivan Butler, *Horror in the Cinema*, (Zwemmer, 1967), 55, citado por Carlos Losilla, Barnes, *El cine de terror*, (New York, 1970), 9-10.

⁶² Cristian Campos, “Entrevista a Sigismondi”, en Primera línea, (23-11-2006), en: <<http://www.primeralinea.es/Musica/Floria-Sigismondi-11-2006-21868.html>>, consulta: 18 de mayo de 2010.

conviertes en su espectador, que la alimenta y la alimenta y ves cómo se desarrolla y descubres a donde te lleva, creo q es genial, poder compartir con gente y luego verlo y preguntarte ¿yo hice eso?⁶³

Estilo que se encuentra plasmado en los videoclips a estudiar en el presente trabajo investigativo estos son:

- *The Beautiful People* (1996) para Marilyn Manson
- *Little Wonder* (1997) para David Bowie
- *4 Ton Mantis* (2000) para Amon Tobin
- *Blue Orchid* (2005) para The White Stripes

Las obras de Sigismondi están cargadas de detalles y elementos ornamentales que hacen que la escena impresione aún más al espectador. Cronológicamente hablando el videoclip *The Beautiful People* para Marilyn Manson, es uno de los más antiguos y representativos, la misma que obtuvo el premio en los Billboard y se convertiría en una de las mejores cuarenta canciones de *metal* según *VHI (Video Hits One)* además de varias nominaciones, por sus efectos especiales, la propia directora se refiere a este como “el más terrorífico”.⁶⁴

Continuando con *Little Wonder* en el año 1997 para David Bowie con un estilo de tipo *rock experimental* con el que alcanzaría a posicionarse como ícono generador de identidad sonora. A través de una mezcla interesante entre electrónica, pop y rock.⁶⁵

Para el 2000 se presentaría el trabajo de Floria con Amon Tobin, músico electrónico y DJ brasileño. A quien se le reconoce una participación decisiva en el nacimiento del género conocido como *trip hop* en los años 1990, el videoclip titulado *Four Ton Mantis*, muestra no solo una mezcla musical, sino también una utilización de programas en posproducción como el Photoshop, mostrando algo distinto a lo convencional, empatado con el nombre del álbum *Supermodified* derivado de los términos: modificación: el acto de modificar, estado de ser modificado; cambio

⁶³ *Ibíd.*, Sigismondi, Entrevista.

⁶⁴ *Ibíd.*, Sigismondi, Entrevista.

⁶⁵ Katherine M. Baltrush, “Innovación o desesperación: David Bowie de *“Little Wonder”*”, en <http://www.studentpulse.com/articles/186/2/innovation-or-desperation-david-bowies-little-wonder.>, consulta: 21 de mayo de 2015.

realizado en vocal por mutación, la representación gráfica del videoclip; y (súper): en la parte superior (de); más; más allá; además; Adicionalmente; superior; ir más allá; el tema musical apareció en un comercial de “*Death Note*” en la natación para adultos.⁶⁶.

Finalmente el videoclip *Blue Orchid* de la agrupación *The White Stripes* lanzado en el año 2005, parte de una inspiración polémica, debido a que esta canción se basa en la historia de la Biblia acerca de Eva tomando la manzana del árbol en el Jardín del Edén. El nombre *Blue Orchid*, pertenecía a una página web de un grupo de rusos que participaron en una red de pornografía infantil mundial. La línea, "Usted tomó una orquídea blanca y lo encendió azul"⁶⁷ indica que los niños son puros y esta gente ha abusado de ellos, dejándolos "azul" por el resto de sus vidas.

El primer paso que se realiza para el análisis de los videos, es el de la sinopsis para resumir a nivel cinematográfico cómo se desarrolla la historia en cada uno de ellos.

4.1.El laboratorio siniestro del fascismo /The Beautiful People

4.1.1. Sinopsis: The Beautiful People:⁶⁸

El videoclip inicia con imágenes y juegos de cámara sin fondo musical en los nueve primeros segundos en la que se perciben partes corporales, en lo que parecería ser un laboratorio de experimentación y pruebas, con manos y cabezas humanas cubiertas y codificadas o numeradas como experimentos con objetos como: mecheros medidores de presión de maquinarias, dentales, y de extremidades inferiores. Mediante la combinación de estos componentes, se logra en el espectador una cierta repulsión ante lo que está aconteciendo en la pantalla; con una duración de 3`43”.

4.1.2. Parte 1.- Escenario: colores planos y efectos

El videoclip inicia con un collage de imágenes, que proyectan un escenario de experimentación genético – humano. Las imágenes en su totalidad han sido

⁶⁶ Ninjatune, en: <http://ninjatune.net/release/amon-tobin/4-ton-mantis>

⁶⁷ Songfacts, en <http://www.songfacts.com/detail.php?id=5248>

⁶⁸ Para el desarrollo de la sinopsis no se considerará la crítica o subjetividad, más bien es un breve resumen de lo que se observa en el videoclip. Se empleará las siglas (M.M) de aquí en adelante al referirse a Marilyn Manson. Ver descripción pura del videoclip en: Anexos del 5 al 8.

trabajadas bajo varias capas de pos-producción, con la aplicación de filtros, efectos de distorsión y aceleración del *timing*⁶⁹, saturación de colores, verde y rojo con aplicación de técnica de *pixelación*⁷⁰.

El manejo general de cámara está marcado, por el uso de *travelling*, primeros planos con *zoom in* y primerísimos primeros planos, de corta duración, con ausencias de color fijando detalles de los personajes, el artista M.M.

En cuanto a la sonorización, existe un predominio de sonidos estridentes, que se fusionan con el manejo de cámara, con enfoques en contra picado y picado. El uso de la guitarra eléctrica así como también de la batería, además de los sonidos bocales emitidos por el artista, complementa la atmósfera de terror; el encuadre fotográficos hacia los orificios de M.M, con *zoom in* sobre su boca, ojos y oídos más el uso de flash y aceleraciones del tiempo son recurrentes, en preparación del apareamiento del “seudo-dictador” sobre el palco, en donde se dirige a la gente; con esta imagen se termina la primera parte del videoclip.

Figura 1. *The Beautiful people* (0.3”)



Figura 2. *The Beautiful people* (0.24”)



⁶⁹ *Timing* (regulación del tiempo) de cada toma en particular, ver más: Irma Emiliozzi y otros, *La aventura textual de la lengua en los nuevos lenguajes*, Argentina, La Crujía, 2003, p.79

⁷⁰ Es una técnica variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados, repetidas veces y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero en esta técnica empleada en su corto *A chairly tale* ver más: Barry Purves, *Stop motion*, (Barcelona: ed. Blume, 2001), 6.

4.1.3. Parte 2.- Cuerpo: transformación

El manejo cromático marca el cambio de ritmo, la intensidad del clip alcanza una velocidad flash o de parpadeo. La repetición, fragmentación y ritmo frenético actúan en el videoclip. Detrás de un biombo y mediante la presencia de dos seres oscuros Manson sufre una transformación. Ahora es un gigante estilizado con piernas largas que están por sobre cualquier persona. De manera simultánea se escucha la parte coral de la canción, llegando a su máximo apogeo audiovisual.

La celebración de su transformación la realiza sobre el balcón y con sus seguidores en una plazoleta, con movimientos corporales circulares y desorbitados de frente a la cámara, Manson se dirige al espectador. En contraste con el frenético ritmo musical, nuevamente la saturación de color aparece con tomas de los miembros de su banda, tocando sincrónicamente con la aparición de las imágenes, de personas desmembradas dentro de un subterráneo y oscuro pasadizo. A partir de los 2' y 43" aparecen los danzantes de M.M marcando el inicio de una tercera parte.

Figura 3 *The Beautiful people* (1'4")



Figura 4. *The Beautiful people* (1'44")



4.1.4. Parte 3.- Desenlace: Abyección “La gente hermosa”

En la tercera parte del videoclip, con una saturación cromática, uso de flash intenso e iluminación iridiscente, se observa al “nuevo hombre” un cuerpo totalmente transformado, asexuado y *cyborg*. La gente que le rodea, lo alienta y

proclama, al mismo tiempo en que su líder emerge desde lo alto para colocar de cabeza a su pueblo, contándolos de uno a uno, transmitiendo un lenguaje corporal de dominación sobre todos y cada uno de ellos.

Inesperadamente, se observa a un M.M, torturado, con prótesis en su boca, atado a una silla de tortura, a esto se suma el uso de yuxtaposición de sonidos, e imágenes. A esto se suman los contenidos de la letra de la canción: “*You can’t smell your own shit on your knees*”⁷¹ por medio de la cual sube la intensidad del clip, antecediendo el estribillo *The beautiful people*. El final del videoclip se produce en seco, con el uso de plano americano sobre el artista, quien se encuentra en una postura corporal lateral “zombificada”, frente a un mostrador de animales disecados, la música y los efectos cierran la imagen clíptica.

4.1.5. El monstruo fascista

No es nuevo el identificar este videoclip dentro de una protesta política hacia el régimen *fascista*⁷² por una parte, y por otra al estilo de vida de los Kennedy. El propio cantante declara que: “*The term The Beautiful People was inspired by a book that came out in the mid- ‘60s. It was about the Kennedys, politics and fashion at the time*”.⁷³ Por lo que esta canción revela el rechazo del artista ante los estereotipos e imaginarios colectivos sobre la belleza. La metáfora del laboratorio, tiene su razón de ser, en el pensamiento de Gentile quien manifiesta:

El sistema político totalitario fascista funciona pues como un laboratorio donde se experimenta una revolución antropológica para la creación de un nuevo tipo de ser humano.⁷⁴

Laboratorio en donde M.M, es expuesto a una transformación dolorosa de su cuerpo, a través de una lectura gestual que se expresa en su rostro. La dictadura de

⁷¹ “No puedes oler tu propia mierda en tus rodillas” Traducción propia.

⁷² El Fascismo surgió en Italia después de la Primera Guerra Mundial como un nuevo movimiento de masas, político y social, nacionalista y modernista, revolucionario y totalitario, místico y palingenésico -renacimiento de los seres-, organizado en un nuevo tipo de régimen fundado en el partido único, un aparato policial represivo, el culto del jefe y sobre la organización, el control y la movilización permanente de la sociedad en función del Estado, ver más: Gonzalo, Borrás, *Diccionario de términos de arte y elementos de arqueología, heráldica y numismática*, (Madrid: Alianza editorial, 1999), 455.

⁷³ “El término *The beautiful people* fue inspirado en un libro que salió en la mitad de los sesenta, era sobre la familia de los Kennedy y trataba sobre la política y la moda de ese tiempo”, traducción propia en: Neil Strauss, *Long Hard Road Out of Hell*, (Estados Unidos: Regan Books, 1998), 225.

⁷⁴ Emilio Gentile, *Orden, Jerarquía y Comunidad, Fascismos, Dictaduras y Postfascismos en la Europa Contemporánea*, (Madrid: Tecnos, 2002), 83.

Mussolini en el que primaba el totalitarismo y autoritarismo, se ven representadas en los rostros de miedo, frustración y desesperación de los personajes. Que en algunos casos se puede observar rostros cubiertos, brazos atados y bocas silenciadas con el uso de prótesis dentales usadas para dar forma a la estructura bucal. Instrumentos con los cuales se busca despojar la voluntad del individuo, generando cuerpos reducidos a su pura materialidad.

El performance de M.M. adopta una forma híbrida, irrespetando los límites sociales, a través de una figura *andrógina*⁷⁵ con largas piernas, rostro maquillado y vestuario poco convencional; herramientas que cimientan la imagen de un ser que no es ni femenino ni masculino. Para Finol, “la abyección mediática se puede definir como el envilecimiento del cuerpo para su transfiguración de lo vil en lo mágico, de lo repugnante en lo admirable: la contemplación de la muerte como un show”⁷⁶. Y es que por medio de las pantallas los sujetos están invitados a ver y experimentar momentos que desde sus realidades es limitante.

Los músicos de Manson también ofrecen una lectura semiótica a partir de sus representaciones y performance en cuanto a su vestimenta, en los cuales se distinguen elementos de diversidad sexual, racial y cultural. Que mediáticamente no son muy visibles debido a los limitantes establecidos por patrones socio- culturales, en torno al cuerpo, fortalecidas por los estereotipos.

Sigismondi, muestra una multiplicidad de formas y representaciones corporales, con los que la sociedad se siente inquieta; son cuerpos monstruosos, mutilados, andróginos y *cyborgs*. A través de los cuales establece su enfoque en contra del poder político ejercido sobre el individuo, generando un desvanecimiento de su propio ser, para convertirse en un cuerpo colectivo.

La letra del videoclip está enmarcada en la gente hermosa, la cual relata la cultura de la belleza, junto con la teoría de Friedrich Nietzsche, escrita en su primer ensayo titulado “La Genealogía de la moral” en la cual expresa: “hay dos clases de

⁷⁵ Etimológicamente la androginia se refiere a *andros* (hombre) y *gyne* (mujer), el andrógino como alegoría de reconciliación, de la fusión de los contrarios, ver más en: Andrés Moreno Mengibar, Francisco J. Vázquez, “Hermafroditas y cambios de sexo en la España moderna”, en Biblioteca Nacional, *Monstruos y seres imaginarios*, (España: Ministerio de Educación y Cultura, 2000), 95.

⁷⁶ Finol, E. y Finol D., “Discurso, Isotopía y Neo- Nacismo: Contribución a una Semiótica del cuerpo” 145.

hombres: los señores y los esclavos[...] que han dado distinto sentido a la moral”. escrita en su primer ensayo⁷⁷

Para los señores, el binomio bien-mal equivale a noble-despreciable. Desprecian como malo todo aquello que es fruto de la cobardía, el temor, la compasión, todo lo que es débil. En contraste, la moral de los esclavos nace de los oprimidos y de los débiles, comenzando por condenar los valores y las cualidades de los poderosos. Por lo que en el videoclip se establece un claro repudio a la intención de tener y ejercer un poder sobre los demás el de amo sobre sus esclavos.

Las interpretaciones sobre este cuerpo *el monstruo fascista*, apoyan la metáfora de representación del estado reflejado en los individuos, los mismos que a su parecer deben estar siempre puros, purgados e inmunes a las enfermedades y contaminación exterior. Finalmente decir que se puede comparar a M.M en su transformación con la del personaje de James Whale de los años 1931 y 1935, no solo por la conformación de un cuerpo – maquina, sino también por ciertos manejos de cámara, planos de corta duración y manejo de flash como parte de los efectos visuales que atrapan la atención del espectador.

Sin dejar de lado que los enfoques y zoom dirigidos a ciertas partes corporales como la boca, ojos son parte del deleite pornográfico del espectador sobre el detalle. En general el videoclip a parte de su contenido de rechazo político, su sátira sobre la belleza y perfección, contiene imágenes sexuales y blasfemias en contra de la religión católica, mediante posturas corporales propias de la representación religiosa. El manejo cromático con saturación al inicio y el uso del blanco y negro en medio de las escenas, cuentan claramente sobre un antes y un ahora en cuanto a temporalidad, el montaje, maquillaje y vestuario complementan la historia a narrar.

Finalmente se puede decir que el videoclip presenta un cuerpo maleable que bien podría ajustarse al *cuero dócil* de Foucault: “El cuerpo está directamente inmerso en un campo político; las relaciones de poder operan sobre él una presa inmediata; lo acercan, lo marcan, lo dominan, lo someten a suplicio, lo fuerzan a

⁷⁷ Friedrich Nietzsche, *Zur genealogie der moral: eine streitschrift (Genealogía de la moral Un escrito polémico)*, (New York, 1987). Melquiades Prieto coord., (Madrid, Editorial EDAF, S.A, 2000), 104.

algunos trabajos, lo obligan a algunas ceremonias, exigen de él unos signos”.⁷⁸ Un cuerpo político un *monstruo Fascista*.

Figura 5. *The Beautiful people* (1'29”)



Figura 6. *The Beautiful people* (1'29”)



Figura 7. **Benito Mussolini** ⁷⁹



4.2.El mundo de Ziggy Stardust/ *Little Wonder*

4.2.1. Sinopsis: *Little Wonder*

El video inicia con una explosiva superposición de imágenes de manera constante en una calle de ciudad de Nueva York, en donde luces y flashes se conjugan con los movimientos de cámara, así como también la aceleración del tiempo. David Bowie mantiene una interacción con los personajes de la historia que van desde personas y seres oníricos; la presencia de elementos icónicos, como ojos y

⁷⁸ Michel Foucault, *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, (Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2002), 126.

⁷⁹ Geceka, “Benito Mussolini, entre humillación y odio”, (s.f), en: <<http://www.geceka.com/benito-mussolini-entre-humillacion-y-odio/>>, consulta: 19 de mayo de 2015.

partes corporales fragmentadas o adaptadas a cuerpos de animales son el plato central de la propuesta videográfica. El uso de colores ocres, azules y sombras hacen que la atmósfera sea similar a una pesadilla generando en el espectador sensaciones de aceleración y excitación durante los 4`7” de duración del videoclip.

4.2.2. Parte 1.- Escenario: colores planos y efectos

El videoclip inicia con un manejo de *croma*⁸⁰ con planos en general y medio sobre una calle en la que tiene su aparición Ziggy Stardust de quién hablaré más adelante por la importancia que implicó en la vida del artista David Bowie.

La temporalidad en este videoclip es totalmente vertiginosa, dando la impresión de que cualquier cosa puede pasar, la cromática aparece con saturaciones de luces, *flash* y brillo, generalmente manejadas en pos- producción con una variación de colores, ausencia para los escenarios y saturación en ocre hacia en personaje. Los escenarios manejados en esta etapa están en la superficie, en las calles de New York, donde todo alrededor está acelerado, como el paso de los autos, el caminar de la gente, etc.

En un segundo escenario es un invernadero abandonado, en el cual se observan objetos metálicos, lámparas altas que apuntan hacia una esfera de cristal, en donde se proyectan imágenes de la ciudad en movimiento. Por otro lado se destacan ciertas partes corporales fragmentadas, como piezas dentales y ojos. La cámara hace un seguimiento del trayecto del personaje a quien llamaré el *heredero Glam*⁸¹ (por su vestuario), hacia el *subway* hasta el 1`10” con el cual finaliza esta primera parte.

⁸⁰ Croma es el componente de la señal de vídeo que lleva la información del color, empleada como técnica audiovisual para montar efectos que resultan complejos y costosos en cuanto montaje de escenarios fantásticos. Ver más en: Dolores Furió Vita, “posibilidades artísticas de la imagen electrónica: el Chroma-key”, en: <<https://imagicion.wordpress.com/2013/01/14/la-tecnica-del-chroma-key/>>, consulta: 21 de mayo de 2015.

⁸¹ El estilo Glam proviene de una estética musical nacida en los años ’70, el Glam Rock. Se trata de un movimiento nacido en Inglaterra que acogió a músicos como David Bowie, Lou Reed y Queen, ver más en: Fran Oyarzún “Glam look”, Stgo Fashionista en: <<https://stgofashionista.wordpress.com/2013/07/13/glam-look/>>, consulta: 22 de mayo de 2015.

Figura 8. *Little Wonder* (0.5'')



Figura 9. *Little Wonder* (0.5'')



4.2.3. Parte 2.- Cuerpo: monstruos

Mediante el uso de sonidos de trenes a punto de salir, dentro del *subway* como escenario, el *heredero Glam* interactúa con un primer monstruo, el mismo que carece de forma, podría decirse que es un híbrido (un ser indecible), quien sujeta un bebe en sus brazos al cual se le cae su cabeza, la misma que es sujeta por el heredero Glam, ocultándola en su maletero en donde lleva otras partes corporales. El manejo cromático en esta parte se mantiene, con ausencia de color (blanco y negro) para la gente y el monstruo y con ocre para el personaje principal, quien hace la entrega del paquete en el buzón de la calle. Finalmente mediante manejo de cámara en picado al 1'36'' se realiza la transformación de *Ziggy Stardust* en Bowie quien a través de un túnel sale a la superficie, a la ciudad.

Figura 10. *Little Wonder* (1'.19'')



Figura 11. *Little Wonder* (1'.22")



Figura 12. *Little Wonder* (1'.35")



Figura 13. *Little Wonder* (1'.41")



4.2.4. Parte 3.- Desenlace: Abyección “mundo subterráneo”

A través de una bóveda subterránea como escenario, Bowie ha tomado ya el puesto de personaje central abre el maletín y coloca las piezas monstruosas en una mostrador. Con el manejo de primer y primerísimo primer plano se hace una toma del rostro de Bowie cantando hacia la cámara, dirigiéndose al público para hacer conexión con el e involucrarlo en la historia, esto acompañado de una saturación en amarillo y naranja y toques de desenfoque.

Al ritmo de la música se observan las primeras figuras monstruosas, una de ellas atada, mientras Bowie canta y expresa cierta aberración y miedo. A pesar de que este tiene ciertos rasgos monstruosos, partiendo por sus ojos tipo lagarto.

Conforme el videoclip avanza siguen apareciendo seres *teriomorfos*⁸² algunos de ellos no tienen su propio rostro son proyecciones del rostro de Bowie. Las imágenes de la banda del artista se evidencian por sombras, esto mientras canta, y Ziggy desprende pequeños trozos de una pared cuarteada, en lo que parece ser un estacionamiento por medio del cual circula la esfera que proyecta en ciertos momentos un ojo o una boca.

Las tomas son en contrapicado sobre Bowie quien está en una bañera mientras se proyectan imágenes de cuerpos de animales colgados en cuyos cuerpos se proyectan los rostros de algunos integrantes de su banda, al finalizar el clip, en plano americano y con *dolly out*⁸³ se toma a Bowie sobre la bañera, cantando y con el cierre musical, se produce un movimiento corporal como desconectándolo, como si su ser se apagara conjuntamente con el clip.

Figura 14. *Little Wonder* (2'.8")



Figura 15. *Little Wonder* (2'.31")



⁸² Los teriántropos o teriomorfos son figuras pinturas, grabados o esculturas que representan a un ser con parte humana y parte animal. El término proviene del idioma griego terrino (θηριον), significando “animal salvaje” o “bestia”, y anthrōpos (ανθρωπος), que significa “hombre”. ver más en: “Arqueología cognitiva 18 mayo 2015 en: <<http://arqueologiacognitiva.blogspot.com/2015/05/teriantropos-teriomorfos-o.html>>, consulta: 25 de mayo de 2015.

⁸³ Movimiento de *Dolly*: *Dolly In/Out* (Desplazamiento hacia adelante/atrás. Ver más en: Ricardo Ávila Ponce, “Movimientos de cámara parte 2”, en: <otografia.about.com/od/Grabacion_edicion/tp/Movimientos-Camara-II.htm>, consulta: 23 de mayo de 2015.

4.2.5. El retorno de Ziggy Stardust

David Bowie como artista, es catalogado como una de las figuras más representativas del cuerpo andrógino, mediante su performance en el extraterrestre denominado *Ziggy Stardust*,⁸⁴ personaje que le permitiría poner en el escenario todo lo que deseaba exponiendo ante el público todos sus deseos. Lo que serviría de ejemplo para otros artistas que producían sus propios personajes ficticios para sacar sus pensamientos sin que esto atañe sus propias identidades, este es el caso de Brian Hugh Warner (Marilyn Manson)⁸⁵. Gracias a Ziggy sus presentaciones eran espectáculos teatrales de alto nivel, sin embargo producían sensaciones bizarras entre el público, con las que simulaba realizar actos sexuales, y desnudarse hasta quedar como un luchador de sumo. Años más tarde este personaje generaría un sentimiento de despojo de su propio ser, por lo que Bowie decide separarse de él.

Acción que es evidenciada en el videoclip, por medio de un gigantesco lente de cámara antigua por medio de la cual ambos personajes se observan entre sí, cada uno en su propio mundo. Al analizar al cuerpo de Ziggy se puede decir que se trata de un ser andrógino, ya que presenta una dualidad de géneros, al igual que el heredero Glam, partiendo por sus rostros, pintados con maquillaje iridiscente, y sus vestuarios cargados de formas y colores primarios.

Los personajes que aparecen el videoclip, cuatro de ellos son teriomorfos, tres informes o indescifrables que en palabras de Calabre: “Lo no – definido por excelencia [...] la infirmitad de “la cosa” produce un fenómeno de suspensión y neutralización, desde el momento en que no se trata ni de un ser conforme ni de un ser deforme”⁸⁶. Por lo que entonces se puede hablar de una clasificación de lo monstruoso inmersos en este videoclip. Por un lado están aquellos con los que Bowie se identificaría, y explotaría en su máximo esplendor, y aquellos que producen una cierta disforia en los públicos.

Aspectos que complejizan la lectura de la corporalidad y su representación, sin embargo retomando que la inspiración de Sigismondi está basada en lo onírico, se puede entonces decir que este videoclip cuenta con un despliegue abierto de seres y

⁸⁴ David Bowie, “Ziggy Stardust”, Sonido oscuro, webzine de música oscura, en: <<http://www.sonidobsuro.com/articulos/artistas/113>>, consulta: 27 de mayo de 2015.

⁸⁵ Neil Strauss, *Long Hard Road Out of Hell*, (Estados Unidos: ReganBooks, 1998), 50.

⁸⁶ Omar Calabrese, *La era Neobarroca*, (Madrid: Cátedra, 2008), 112.

elementos existentes en la mente de la directora. Que no necesariamente está sujeto a una lectura o interpretación negativa hacia lo monstruoso.

El monstruo generalmente se muestra o manifiesta por medio de elementos viscosos, tentáculos, ruidos desagradables, sin embargo en este videoclip en particular estos monstruos no muestran un ambiente oscuro por el contrario la cromática acompaña a la atmosfera, más bien burlesca. Demostrando que existe entonces en la actualidad una aceptación al monstruo. Calabrese expresa: “Se ha dicho ya desde el principio que la teratología contemporánea no solo se representa como nueva, en relación al pasado, sino que induce a pensar en un nuevo capítulo final relativo a la relación de los monstruos con el ambiente cultural.”⁸⁷

Es decir la forma de percibir lo monstruoso en las artes visuales, está en medio del cambio, no nos encontramos entonces frente a una lectura tradicionalista de la estética clásica que catalogaba las polaridades subjetivas de “bello” o “feo”, sino que se espera como espectador mirar los elementos que rodean a la historia y relato, para determinar o calificar al personaje.

Concluyentemente, en *Little Wonder* la autora logra resurgir el espíritu de Bowie en su juventud, dándole una segunda oportunidad de reencontrarse con Ziggy uno de los íconos del Glam. Quizás no tan polémico, pero aun encasillado dentro de los “otros”.

Figura 16. *Little Wonder* (2'.39")



⁸⁷ *Ibíd.*, Calabrese, 116.

Figura 17. *Little Wonder* (2'.41")



Figura 18. *Little Wonder* (2'.44")



Figura 19. *Little Wonder* (3'.8")



Las imágenes muestran también una relación e inspiración del trabajo de los hermanos Quay a través del uso de espacios reducidos, efectos de deformación y atención directa hacia los detalles.

4.3.La Eva de Sigismondi/ *Blue Orchid*

4.3.1. Sinopsis: *Blue Orchid*

En la parte de introducción del videoclip, se muestran primeros planos de los rostros de los integrantes del conjunto musical, Jack y Meg White, y por otra parte un personaje femenino que no corresponde a la agrupación, en una habitación oscura. En el transcurso del videoclip una manzana realiza un recorrido desde un baño hasta llegar a un living en el que se desplazan los músicos y protagonistas del video, de

igual manera la presencia de elementos en el escenario como: pianos, muebles, columpios, escaleras y demás generan un ambiente sombrío.

Instrumentos como la batería y guitarra eléctrica son representados mediante una escalera de madera o un viejo piano mientras los músicos cantan. Una mujer que realiza el performance de Eva, pasea por la casa con un vestuario de encajes y zapatos de tacón poco usuales, lo que la mantiene caminando despacio y con movimientos de equilibrio apoyándose en paredes y pasamanos con la ayuda de sus brazos. Todo esto mientras a través de movimientos fuertes de cámara y primerísimos primer planos el cantante Jack interpreta la canción.

En la mitad de la sala se encuentra un caballo blanco con cierta ansiedad, Meg inicia tocando lo que en sonido sería una batería, pero en las imágenes son torres de platos, junto a una bebé, y todo esto se desarrolla con movimientos de cámara en lateral y cortes bruscos de escena, al finalizar se ve a la mujer en el piso comiendo la manzana, junto al asecho de una serpiente que baja por las ramas de un árbol blanco seco.

En otras escenas hay una interacción entre Eva bajo el caballo, y posteriormente sobre una bañera sucia y vacía, el movimiento de cámara se enfoca en los ojos de todos los personajes, el cierre del mismo tiene lugar con el caballo a punto de saltar sobre el cuerpo de Eva.

4.3.2. Parte 1.- Escenario: colores, planos y efectos

El videoclip inicia con cierta fuerza mediante el uso de primerísimos primer plano, sobre el cabello de Jack el cantante; en los primeros planos con ciertos movimientos de cámara de mano, se realiza el acercamiento y toma del rostro de la baterista de la banda Meg White, quien se encuentra columpiándose al ritmo de la música en la silla mecedora en medio de la sala.

Desde el inicio del videoclip se observa un elemento icónico que envuelve la historia el uso cromático esta dado bajo una iluminación intensa hacia los personajes, mientras es oscura y se mantiene tenue con ciertas escalas de grises en ciertos intervalos en ciertos espacios, para aportar con el montaje escénico. Los efectos que se manejan en esta primera parte son principalmente trabajados en pos- producción,

con aceleraciones del *timing*, así como también el uso de la técnica *stop motion*⁸⁸. Por medio de la cual la manzana y ciertos elementos alrededor de los personajes adquieren ciertos movimientos programados.

En el caso de este videoclip, la sonorización tiene un papel importante, debido a que este establece el desarrollo de la narrativa y secuencialidad de movimientos de los personajes así como también de los movimientos de cámara y cambios de planos. Los cuales son conducidos en su mayoría por una cámara de mano y cámara al piso, realizaciones de *zoom out* y *zoom in*, respectivamente para captar a detalle ciertos elementos que en conjunto conforman un mensaje.

El uso de ciertos desenfoques sobre el rostro de la modelo a quien llamaremos Eva, mientras está en una tina de baño, al mismo tiempo con una mezcla de imágenes con ciertos saltos y sacudidas de cámara sobre la manzana, y los músicos, quienes tocan las teclas y a la vez las cuerdas del piano imagen que supe los sonidos de la guitarra eléctrica, en cuanto a Meg, ella toca la batería representada a través de las escaleras de madera de una vieja casa como locación general. Esta primera parte finaliza con el enfoque sobre la manzana y su trayecto sobre el piso, mientras Eva baja las escaleras con unos zapatos de taco algo excéntricos, con los que debe equilibrar sus movimientos, el manejo de la cámara es en general de mano y con cierta toma en primerísimos primer plano hacia el ojo de un caballo blanco.

Figura 20. *The Blue Orchid* (0'.2")



⁸⁸ Técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas, manipulando, normalmente a mano los objetos, marionetas, o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico. Ver más en: Barry Purves, *Stop motion*, (Barcelona, ed. Blume, 2001), 6.

Figura 21. *The Blue Orchid* (0'.11")

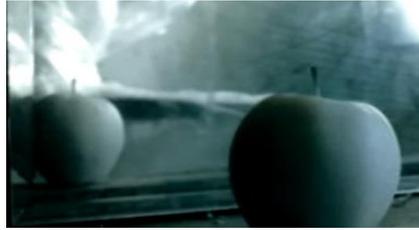


Figura 22. *The Blue Orchid* (0'.21")

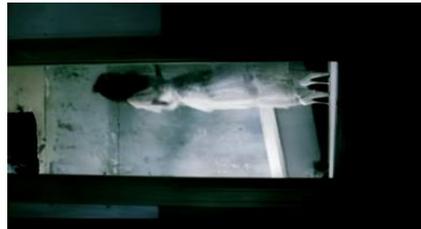


Figura 23. *The Blue Orchid* (0'.42")



4.3.3. Parte 2. - Cuerpo: el detalle

Esta segunda parte del videoclip, se desarrolla a partir del manejo de los primeros planos hacia los pies de Eva, quien inicia su vertiginoso descenso por las escaleras, a la par se observan tomas de un caballo blanco algo excitado en medio de la estancia de la casa. El personaje de Jack quien viste un traje negro sosteniendo un bastón, hace relación a la temporalidad, a través de sus movimientos hacia delante y atrás captadas en plano general y americano, por otro lado está Meg quien tiene a su alrededor pilas de platos junto a una bebé⁸⁹ quien mueve sus brazos al ritmo de la música al compás de la batería. Los movimientos frenéticos de la cámara sobre el rostro de los personajes, marcan el cierre de esta segunda fase.

⁸⁹ La bebé es la hija de Floria Sigismondi llamada Tosca, ver más en: Floria Sigismondi, página oficial en: <http://www.floriasigismondi.com/main.html>, consulta: 28 de mayo de 2015.

Figura 24. *The Blue Orchid* (0'.54")



Figura 25. *The Blue Orchid* (1'.40")



4.3.4. Parte 3. - Desenlace: Abyección “miedos colectivos”

A partir de los elementos *icónico – simbólicos*⁹⁰ de la manzana, Eva, el caballo blanco, la niña entre otras cosas, este videoclip hace su cierre con una imagen que metafóricamente representa a la historia bíblica de Adán y Eva en el libro de Génesis⁹¹ del antiguo testamento. A través del uso de plano medio, general y primerísimos primeros planos en contrapicado, además del uso de flash, se enfoca a Eva mordiendo la manzana derramando jugo alrededor de su boca, mientras se encuentra recostada en el piso junto a unas ramas de árbol secas.

Inmediatamente, se visualiza a Jack, quien se sienta en el sofá y coloca el bastón en el suelo, el mismo que se convierte en una serpiente blanca; cuyo trayecto de sus movimientos son captados mediante el uso de zoom in, mientras se acerca hacia Eva. La composición fotográfica está manejada por tercios, en fondo negro, con cierta iluminación superior que se potencializa por medio de su vestido blanco. Todo esto mientras existen imágenes de paso, intercalando secuencialidades, entre lo que realiza el caballo blanco en la estancia, y lo que sucede con Eva.

⁹⁰ Los símbolos se basan en una convención social, mientras que los íconos lo harán sobre una relación de semejanza con el referente. Ver más en: Santos Zunzunegui, *Pensar la imagen*, (Madrid, ed. Cátedra, 2003), 62.

⁹¹ Santa Biblia, *Antiguo testamento, Génesis*, ed. de estudio Reina Valera, Sociedades Bíblicas Unidas, (1995), 25.

A través del uso del collage como efecto, se realiza una visión en flash de todos los escenarios, la sala, la cocina, el baño, la estancia la habitación y las escaleras. Seguido de esto Eva se coloca debajo del caballo, arqueando su espalda hacia él, los primeros planos hacia el ojo del caballo, dan la pauta del cierre del clip cuando este se dispone a asaltar sobre ella.

Figura 26. *The Blue Orchid* (1'.38")



Figura 27. *The Blue Orchid* (2'.7")



4.3.5. La Eva de Sigismondi

Este videoclip, por su contenido simbólico, está sujeto a una serie de interpretaciones, por una parte desde el aspecto religioso por el cual Sigismondi se ha inspirado para representar la pérdida de la inocencia. Segundo desde el contenido musical, por la cual sus miembros de la banda la titularon *The Blue Orchid*; y finalmente a través de la lectura del cuerpo de Eva, desde la bella y lo divinizado.

Se iniciará entonces desde la imagen y lo que representa.

El videoclip, muestra un contraste entre la inocencia y la devastación, por lo que la alegoría de la historia bíblica, en donde Eva es la protagonista del “pecado original”⁹², permite tener una visión sobre el cuerpo divinizado o *cuerpo religioso*⁹³

⁹² “El pecado introduce en el mundo una cuádruple ruptura: la ruptura del hombre con Dios, consigo mismo, con los demás seres humanos y con la creación toda” ver más en: Aciprensa, “Pecado Original” en: <<https://www.aciprensa.com/Catecismo/pecado.htm>>, consulta: 21 de mayo de 2015.

⁹³ Edgar Vega, *Cuaderno cinemateca N° 4*, “Utopía y Cine”; (Quito, Ed. San Miguel; Cultura Audiovisual y Educación Art. “Cuerpo y Videoclip”, 2004), 63.

un cuerpo joven, sano y eterno. Moviéndose a través de un escenario sombrío, con los unos zapatos de lo hacen aún más peligroso.

Si Eva es la protagonista y está siendo interpretada por la modelo; Jack es quien representa al *demonio*⁹⁴ con figura humana, y utiliza a la serpiente para tentar a Eva, el árbol también tiene un significado, descrita en el libro de Génesis 2:9 “el árbol representa a la sabiduría a la ciencia del bien y el mal”⁹⁵ que en concreto simboliza la capacidad de discernimiento entre lo bueno y lo malo. La manzana, *el fruto del árbol*⁹⁶, que son más bien los frutos de la carne, adulterio, fornicación, inmundicia, lascivia, idolatría, hechicerías, enemistades, pleitos, celos, iras, etc.

Sin duda el análisis simbólico de la Biblia implicaría un nuevo e independiente trabajo de tesis. Sin embargo se puede observar como Sigismondi ha incorporado estos elementos sin que el videoclip tenga una implicación religiosa directa, o por lo menos perceptible de primer momento. Y que al igual que el autor de Génesis el profeta Moisés escribió el libro de acuerdo a sus visiones.

Ahora bien, dando lectura a la composición musical del videoclip, los ritmos y la letra tienen que ver con lo que los integrantes de la banda consideraron para producirla. Partiendo desde el tema: *The Blue Orchid* se remite a la problemática social que gira en torno a la *pedofilia*⁹⁷ a través de la letra “Usted tomó una orquídea blanca y le encendió en azul”⁹⁸. A esto se le suma la imagen del bebé junto a Meg, representando la pureza e inocencia de los niños, y como puede marcarlos, a través del rompimiento de los platos junto a ellas por medio de los golpes.

En esta parte la abyección está dada por el sentido repulsivo que provoca el tema del abuso sexual infantil, que en palabras de Bericat el asco y la repugnancia:

⁹⁴ Demonio: (heb. Đâtân [del verbo sâtan "albergar animosidad contra alguien"], "adversario"; gr. Satán y Satanás [transliteraciones del heb.]; los traductores de la LXX casi siempre le dieron a Đâtân el significado de diábolos, "diablo", "acusador" y "calumniador". Leer más: <<http://www.wikicristiano.org/diccionario-biblico/significado/satanas/>>, consulta: 21 de mayo de 2015.

⁹⁵ Santa Biblia, *Antiguo testamento, Génesis*, ed. de estudio Reina Valera, Sociedades Bíblicas Unidas, (1995), 2:9^a

⁹⁶ *Ibíd.*, Santa Biblia, Gálatas 5:19

⁹⁷ *The Blue Orchid*, es el pseudónimo que utilizaba un grupo de pedófilos en el cyber espacio, La palabra pederastia es la apropiada para referirse al abuso sexual que se comete con niños, y no pedofilia o su variante paidofilia, que alude únicamente a la atracción erótica o sexual que una persona adulta siente por los niños, aunque no abuse de ellos, ver más: BBCmundo.com, “El fin de una red de pedofilia”, martes 27 de marzo, 2011, en: <http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/news/newsid_1244000/1244697.stm>, consulta: 21 de mayo de 2015.

⁹⁸ Youtube: The Whitte Stripes “*The Blue Orchid*”, (2007).

Están íntimamente asociadas con dos actividades humanas, clave, como son: la alimentación y el sexo, dos actividades que mantienen una relación primordial con la supervivencia, sea del individuo, sea de la especie [...] el asco cumple una función de filtro corporal que establece una separación neta entre el interior y el exterior, entre lo potencialmente asimilable por el organismo y todo aquello que resulte absolutamente detestable⁹⁹

Es entonces el asco quien de alguna manera podría estar ligada hacia la aceptación de lo abyecto, por que limita a la persona a aceptar lo relacionado a la sexualidad principalmente. Y es por medio de las imágenes que se han ido rompiendo con las propias ataduras mentales sobre lo distinto, e inexplorado.

Y es que a través de los medios también se nos permite visualizar detalles que en la cotidianidad pasan desapercibidos a través del fragmento, proyectados mediante el zoom y los primeros planos, lo que de alguna manera nos hacen parte de visualización a detalle. Para Rincón: “El fragmento y el detalle tienden a magnificar, a construir capítulos aparte de lo narrado, participando en una estética de la totalidad.”¹⁰⁰

Es por medio del *zoom*, entonces que las imágenes adquieren un valor sexual, proporcionando deleite, permitiéndole al espectador ver mucho más del personaje, de lo que él mismo haya deseado mostrar. Al respecto Omar Rincón señala: “El primer plano de un rostro no es tan obsceno como un sexo visto desde cerca es un sexo”¹⁰¹. Sin embargo no podemos decir entonces que todos somos obscenos, al mirar un videoclip, porque simplemente consumimos el producto mediático, que se muestra tan acelerado que no nos permite decir que no lo queremos ver.

Finalmente la lectura del cuerpo joven de Eva, transmite también una representación de lo bello, del estereotipo en torno al cuerpo deseado. La belleza y la juventud, son dos valores centrales que se instalan y establecen relaciones estrechas para construir una imagen del ideal sobre el cuerpo. Para Ferrer, en su ensayo: “La

⁹⁹ Eduardo Bericat, “La cultura del horror en las redes sociales avanzadas: de la sociedad centípeta a la sociedad centrífuga”. *Revista española de investigaciones sociológicas*, (110),52 (2005), en: <<http://reis.metapress.com/indez/1g11hlt148427xu.pdf>>, consulta: 21 de mayo de 2015.

¹⁰⁰ Omar Rincón, *Narrativas Mediáticas, o como se cuenta la sociedad del entretenimiento*, (Barcelona, ed. Gedisa S.A, 2006) 35.

¹⁰¹ Jean Baudrillard, “Videoesfera y sujeto fractal” varios autores, (Madrid: Cátedra, 1966), ed. en lengua Italiana: *Videoculture di fine secolo*, Liguori editori, (1989), 3.

curva pornográfica. El sufrimiento sin sentido y la tecnología” dedicado a pensar en las presiones sociales sobre el cuerpo, expresa:

Tradicionalmente, el diferenciador social era el dinero, a su vez reemplazando el honor estamental [...] pero en los últimos cuarenta años otra coordenada que comienza a desplegarse inserta a las personas en otro diferenciador social, que cruza al anterior: la coordenada que tiene valores definidos por la belleza y el cuerpo joven.¹⁰²

En este aspecto, la abyección y monstruosidad se da hacia lo natural, hacia el envejecimiento, el temor de perder la juventud, aferrándonos a la vida no por lo que es sino por el sentido de permanecer indefinidamente en la tierra.

Figura 28. *The Blue Orchid* (2'.18")



Figura 29. *The Blue Orchid* (2'.18")



¹⁰² Carlos Ferrer, “La curva pornográfica. El sufrimiento sin sentido y la tecnología” en: *Pensamientos sobre la técnica*, Artefacto5, (2004), 10.

4.4. Bricolage corporal y cyborg /4 Ton Mantis

4.4.1. Sinopsis: 4 Ton Mantis

Este videoclip inicia con el efecto de pantalla dividida en la que las imágenes juegan dos significados distintos o similares de un lado al otro. En la primera escena se puede observar al lado derecho una mujer sin pantalón y en ropa interior dentro de un departamento, en donde los colores son en general fríos como el verde. En la otra mitad de la pantalla se ven imágenes de dos torres de departamentos. Las imágenes se unifican y se fragmentan en donde por momentos los personajes permanecen quietos como maniqués y es la cámara la que tiene el movimiento.

Uno de los personajes que aparece es, una mujer afroamericana que viste unos tacones, en distintas posiciones corporales y distintos escenarios como: baños, edificios, salas y pasillos estrechos. El trabajo de este videoclip es mayormente trabajado en posproducción, con distintas técnicas de animación y cortes de planos. Una vez que se cuenta con las partes del cuerpo que han sido despojadas de los personajes, estos vuelan sobre los edificios.

Mientras aparece la imagen de una mantis gigante que al mover sus patas delanteras hace los cortes de los cuerpos, los mismos que comienzan a superponerse, y nuevamente vuelan hacia un basurero, en donde escombros de construcciones y vehículos están apilados. La mantis aparece nuevamente y este videoclip hace su cierre con un sonido de aplausos.

4.4.2. Parte 1.- Escenario: colores, planos y efectos

El videoclip inicia bajo el efecto de pantalla dividida, en general el videoclip en pos-producción, utilizando de base a la composición fotográfica. Y manejo de *Photoshop*¹⁰³ para la edición de las imágenes. El manejo de cámara es en general de mano sobre los personajes, con ciertas variaciones de enfoques y planos. El montaje escénico está dado en locaciones internas de departamentos antiguos de la ciudad de New York; complementando la atmósfera sombría y fría de la historia, el manejo cromático en general está dado por el uso del verde azulado, mientras que colores fuertes y cálidos como el rojo y el amarillo en la vestimenta de los personajes.

¹⁰³ *Photoshop*, es una técnica de edición fotográfica, que permite editar, retocar y componer imágenes. Ver más en: Barry Purves, *Stop motion*, (Barcelona, ed. Blume, 2001), 14.

En esta primera parte del clip se observa a un primer personaje, una mujer afroamericana, quien se encuentra en ropa interior en medio de la sala, cuyos movimientos son mecánicos casi involuntarios, a excepción de sus ojos, los cuales giran en torno a los movimientos de la cámara. A través de una yuxtaposición de imágenes, la temporalidad del clip es muy compleja de entender.

La sonorización del mismo, marca los cambios de planos más no los movimientos de los personajes ni de las escenas. La división de la pantalla permite ver dos momentos en la vida de cada personaje, y su entorno. Todo esto en un tiempo menor a un minuto.

Figura 30. *Ton Mantis* (0.2'')



Figura 31. *Ton Mantis* (0.39'')



4.4.3. Parte 2.- Cuerpo: Bricolaje corporal

En esta segunda fase, se hacen presentes personajes sobre los cuales el tratamiento del cuerpo y su transformación se realizan por medio de capas o *layers*¹⁰⁴ en el proceso de fragmentación de, brazos, manos y rostros de los personajes. La técnica del collage es llevada no solo sobre la composición del videoclip, sino también sobre los cuerpos, produciéndose en ellos una superposición de extremidades y rostros.

¹⁰⁴ Las capas de *Photoshop* semejan hojas apiladas de acetato. Las capas sirven para realizar diversas tareas, entre otras, componer varias imágenes, añadir texto a una imagen o añadir formas de gráficos vectoriales. La aplicación de un estilo de capa facilita la adición de efectos especiales como sombras paralelas o algún tipo de resplandor. Ver más en: Ayuda de Photoshop en: <<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/layer-basics.html>>, consulta: 28 de mayo de 2015.

Sigismondi plantea a través de estas imágenes la plasticidad del cuerpo, la variedad de formas que este puede adoptar, mediante su previa fragmentación. Los personajes de esta segunda fase: son una pareja de jóvenes hombre y mujer delgados; por otro lado en contraste a esta imagen, está una anciana, en una posición inversa a la de la mujer mayor, encontramos a una joven de oscura cabellera, una mujer delgada y solitaria, y finalmente a una pareja gay mirándose fija y mutuamente, mientras se besan sobre una tina de baño en una vieja habitación. Con una toma de plano medio de uno de los dos hombres, finaliza esta segunda parte, central del clip.

Figura 32. *Ton Mantis* (1.13”)



Figura 33. *Ton Mantis* (1.17”)



4.4.4. Parte 3.- Desenlace: Fragmentación corporal

A diferencia de los videoclips anteriormente analizados, en este en particular se puede observar que la intensidad del mismo se da en esta tercera parte, al tiempo clíptico de 2` y 31”, hace su aparición la mantis religiosa. Con quien inician una serie de desfragmentaciones corporales, a partir de sus movimientos. Es aquí en donde se visibilizan todas las partes anteriormente mutilados volar juntas sobre la ciudad, hasta llegar a una sola locación, en este caso un botadero o chatarrizadora, mientras es observado por un sujeto a través de una ventana.

Figura 34. *Ton Mantis* (2'.32")



Figura 35. *Ton Mantis* (3'.30")



4.4.5. Fragmentación y bricolaje

En este videoclip en particular, se puede observar como el cuerpo puede ser fragmentado, mutilado y a la vez, reconstruido. Para Solotorevsky:

La idea de totalidad ejerce una especial atracción en el ser humano; este tiende a totalizar; lo total suele relacionarse a lo perfecto [...] cada ser humano tiene originalmente una sensación de totalidad, una sensación poderosa y completa de 'sí mismo'.¹⁰⁵

Está sensación totalitaria, mecaniza, doméstica y uniforme al cuerpo, atándolo a una cierta disciplina política, hasta el punto de perder su libertad. *El poder*¹⁰⁶ es el concepto o mensaje inmerso en este videoclip. Representada a través del personaje que aparece al final; el hombre gordo, vestido de terno, con un gran reloj en la mano y risa burlesca. Muestra como la mantis es tan solo una herramienta de control y dominio. A si pues en palabras de Hall: "La incorporación de un código de conducta de 'macho' es de esa manera inteligible como un medio de recuperar algún nivel de poder sobre la condición de impotencia y dependencia en relación con el sujeto

¹⁰⁵ Myrna Solotorevsky, "Poética de la totalidad y poética de la fragmentación", (Universidad Hebrea de Jerusalén, 1995), 273, en: <http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/12/aih_12_7_037.pdf>, consulta: 21 de mayo de 2015.

¹⁰⁶ El poder, entendido desde la representación, debe entenderse más allá de la explotación económica y de coerción física, sino también en términos culturales y simbólicos. Ver más en: Stuart Hall, *Sin garantías, trayectorias y problemáticas en estudios culturales*, (Quito, Universidad Andina Simón Bolívar/Instituto de estudios peruanos/ Pontificia Universidad Javeriana/ Instituto de estudios Sociales y culturales Pensar, 2013), 431.

blanco”¹⁰⁷; esta relación de realidad y representación, se ven reflejados a través de estos personajes que a diferencia de los monstruos vistos en otros videoclips y que ha quedado claro que son parte del imaginario de la directora; estos son personas reales que reflejan las identidades de la humanidad.

Ahora bien, la mantis religiosa según ciertas culturas como los africanos¹⁰⁸ creía que era la manifestación de Dios en la naturaleza, y le prestaban atención intentando descifrar algún mensaje. Sin embargo, para Sigismondi significó una herramienta, generadora de cortes y mutilaciones de los cuerpos de los personajes. A quienes se los puede analizar destacando algunos de ellos, como por ejemplo el hombre delgado que aparece en la primera fase del videoclip; el cual aparece quitándose los pantalones y mostrando su degradación al comer del suelo los pedazos de sandía que arrojó.

En cuanto a la anciana podemos relacionarla nuevamente con el deseo de mantener su juventud, en la escena marca en el tiempo clíptico de 2”, se observa en su mano un frasco de pastillas y un vaso con un líquido turbio; la imagen que le sigue es la de una mujer joven delgada caminando hacia tras. Entrelazando los significados de ambas imágenes con la del cuerpo joven, antes mencionado.

Por otro lado está la mujer afroamericana, personaje que es asociado a un títere, colada en posiciones sobre el suelo o cual maniquí; dando alusión al despoje total de voluntad. Recurso que ha sido usado por Sigismondi también en otras de sus obras, teniendo como inspiración las obras de René Magritte, “Los amantes”,¹⁰⁹ en el cual el pintor pone en manifiesto la incapacidad de sentir de un rostro cubierto.

Además están presentes la pareja *homosexual, o gay*, cuya abyección está sustentada más bien a través de las manifestaciones abiertas de amor o afecto en público. Que retomando el pensamiento de Bericat, devienen de sensaciones de asco y terror:

¹⁰⁷ Ibíd. Hall, p. 433

¹⁰⁸ Paula Ximena Cassiraga, “Simbolismo de la mantis religiosa”, en: <http://www.ehowenespanol.com/simbolismo-mantis-religiosa-hechos_499514/>, consulta: 21 de mayo de 2015.

¹⁰⁹ René Magritte pintor y representante del Surrealismo “los amantes”, en: Esther Bengoechea Gutiérrez, “Los amantes de René Magritte: un amargo beso” en: <<http://revistaatticus.es/2010/03/23/los-amantes-de-rene-magritte-un-amargo-beso>>, consulta: 29 de mayo de 2015.

El asco y la repulsión operan como una forma de mantener no solo el orden cultural, sino también un orden social [...] cada vez que una comunidad se enfrenta a una indefinición de sus límites o de su identidad, el asco y la repulsión comienzan a proyectarse sobre diversos tipos o grupos sociales, evitando la coalescencia social e intensificando las fronteras tanto interiores como exteriores de la propia comunidad.¹¹⁰

Figura 36. **Ton Mantis (2'.59")**



Si bien es cierto la sociedad está entrando en un proceso de tolerancia los sentimientos o sensaciones devienen del interior del sujeto, y tardan en acoplarse a lo colectivo.

Finalmente al hablar de forma de representación del cuerpo en este videoclip, nos enfrentamos ante la pluriformidad, a un nuevo tipo humano, el cual se ha conformado por partes impropias, una persona que rompe con lo considerado como orden natural. Una persona con cuatro brazos, una mujer blanca con rostro de negra, o un hombre con rostro de mujer (presentes en el videoclip), pone en discusión los espacios entre lo vital (el interior del individuo) y lo colectivo (el espacio social) la convivencia con los otros. Por medio de los cuales Sigismondi expresa su fascinación por sobre lo distinto, lo fusionado, el bricolaje, lo abyecto. Para Bauman:

Los extraños irritan, desagradan, desconciertan porque tienden con su sola presencia a ensombrecer y eclipsar la nitidez de las líneas fronterizas, clasificadoras que ordenan el mundo en el que vivo, y de este modo, cuestionar de manera radical la presunta comprensión recíproca que el “yo” tiene con el “otro”.¹¹¹

¹¹⁰ Eduardo Bericat, “La cultura del horror en las redes sociales avanzadas: de la sociedad centípeta a la sociedad centrífuga”. *Revista española de investigaciones sociológicas*, 110:52 (2005), 67, en: <<http://reis.metapress.com/indez/1g11hlt148427xu.pdf>>, consulta: 21 de mayo de 2015.

¹¹¹ Zygmunt Bauman; *Modernidad Líquida y Fragilidad Humana*, (México: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2003), 121.

Y por lo tanto estos cuerpos diversos, llegan a representar una amenaza ante lo considerado normal y aceptable. Las transformaciones corporales parten también del querer ser, sin embargo ese deseo se vuelve una búsqueda inacabable.

Sigismondi ha logrado plasmar el efecto de discontinuidad y fragmentariedad corporal y temporal en sus videoclips, a través de sus personajes, por los cuales no solo expresa o proyecta sus sueños y deseos, también los emplea como herramientas comunicacionales con las cuales, les muestra a los espectadores quienes somos y como estamos como si se tratara de un espejo. En concordancia con lo señalado por Rincón:

El video, es un espejo de cómo venimos produciendo referentes en la sociedad. El video es una representación de subjetividades. El video pone el énfasis en el yo – sujeto- que realiza y trata de preguntarse por ¿quién tiene derecho a representar a quién? Esta pregunta antropológica permite reflexionar sobre la autoría y la autenticidad de la representación.¹¹²

Entonces, es el videoclip un a través de sus proyecciones audiovisuales un productor de significados culturales develando modos de representación social, generando nuevos sentidos, disfrutes e ironías.

¹¹² Omar Rincón, *Narrativas mediáticas, o como se cuenta la sociedad del entretenimiento*, (Barcelona, ed. Gedisa S.a, 2006), 213.

CAPÍTULO TRES

CONSTRUCCIÓN DE UN NUEVO TIPO HUMANO

En este capítulo se desarrollará un análisis y descripción de los contenidos simbólicos presentes en los cuatro videoclips, abordando al cuerpo como generador de intersubjetividades y, por tanto de identidades y representaciones.

Con la finalidad de entender el cómo se ha ido configurando el cuerpo desde su inestabilidad morfológica con la cual se ha visto tentado a fragmentarse, reinventarse y construirse así mismo.

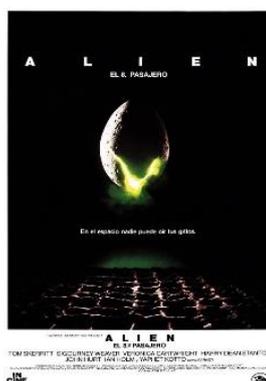
Teniendo como referencia a Le Bretón: “El cuerpo además de medio se convierte en finalidad de la producción”.¹¹³ El cuerpo es el centro de focalización de las producciones fragmentadas de la nueva sensibilidad y cultura audiovisual, en la que las identidades de los sectores sociales excluidos, encuentran un lugar para la expresión. Y es que en la posmodernidad el cuerpo pasa a ser un espacio de inscripción subjetiva, reafirmación y resistencia frente al poder normalizador.

El cuerpo es el espacio por excelencia de incorporación social, y al mismo tiempo de exclusión social. La valoración que los cuerpos posmodernos rompen las dicotomías tradicionalistas ligadas a lo bello - feo; bien - mal, orden – desorden. El cuerpo posmoderno se transforma en un instrumento discursivo más allá de las dicotomías del lenguaje que buscan encontrar significados enmarcados en lo tradicional, como: bello-feo; bien-mal; orden- desorden; sino como portador de sentidos, a través de lo múltiple y disperso.

Por lo que el cuerpo y su transformación o metamorfosis es uno de los ejes fundamentales para darle sentido al videoclip. La percepción y el uso del cuerpo dependen de la representación cultural que cada sociedad produce.

¹¹³ Le Bretón, Marta Castañer et al., *La inteligencia corporal en la escuela, análisis y propuesta*, (España: ed. Graó, 2006) 20.

Figura 38. Cartel cinematográfico “Alien”¹¹⁸



A partir de estos ejemplos tomados del cine, se puede ver como cada sociedad genera sus propios significados en torno al cuerpo y su transformación, sin embargo no han dejado de ser temas de debate, sobre todo aquellos cambios relacionados a la medicina, versus lo estético. Para Le Bretón:

En el plano de las representaciones, una teoría del cuerpo como objeto, independiente del hombre aun, cuando siga estando vinculado con él, siga encontrando en él sus propios recursos (especificidad del vocabulario anatómico y fisiológico) tendrá una importancia social cada vez mayor¹¹⁹

Por lo tanto, esta mirada actual sobre el cuerpo como objeto, es la que de alguna manera fortalece el sentido de búsqueda de identidades a través de los cuerpos proyectados en los medios de comunicación. Cuerpos que se vuelven referentes y marcan ideales, muchas veces inalcanzables. Podría decirse que estamos frente a una contradicción de identidades; buscando la diferencia en la referencia o similitud.

Estos ideales generados en torno al cuerpo se vuelven una necesidad, y por lo tanto, al ser vista como tal, existe una obligación para satisfacerla, llevando a experimentar el deseo profundo de cambio. Proceso en el que intervienen según Valdetaro:

La Biotecnología e ingeniería genética, intervenciones quirúrgicas de implantación de órganos y prótesis, industria de psicofármacos, técnicas cosméticas, prácticas gimnásticas, tecnologías informáticas y dispositivos de contacto producen una

¹¹⁸ Alien el octavo pasajero (1979) – crítica en: <http://cinefantasticoycienciaficcio.com/alien-el-octavo-pasajero-1979-cor.html>, consulta: 29 de mayo de 2015.

¹¹⁹ David Le Bretón, *La Sociología del cuerpo*, (Buenos Aires, Nueva Visión, 2002), 9.

modificación en la metaforización del organismo humano, progresivamente nuevos hábitos y rutinas¹²⁰

Procesos que plantean un mejoramiento sobre el cuerpo en cuanto a forma, y son empleados en la actualidad para mejorar el funcionamiento o calidad de vida de las personas que se someten a este tipo de intervenciones, sin embargo, el augurio de estas prácticas van más allá de la salud, y la estética; su objetivo es la fabricación de vida humana.¹²¹ Pero los *cyborgs* actuales no implican aún una ruptura total con la naturaleza inexacta del ser humano.

Concretamente en los casos de estudio, se observa un tratamiento del cuerpo desde lo artístico. No son monstruos que asusten, son monstruos que causen deleite. Para Santiesteban: “El monstruo dice mucho del hombre que lo crea, lo creía y cree en él; es una proyección involuntaria que desvela regiones oscuras de individuos y de civilizaciones enteras”¹²². Entonces, no se trata de leer a las figuras monstruosas del videoclip por su forma sino por lo que proyectan, por lo que representan, y que como se dijo anteriormente, estas son parte del quién es Floria Sigismondi.

La construcción de la anormalidad, es decir; de la monstruosidad, *la alteridad del otro*¹²³, lo que es diferente, de lo que consideramos anormal corporalmente o anímicamente, es uno de los temas claves de las relaciones sociales contemporáneas. Las circunstancias enmarcan: el elogio o el rechazo del monstruo, por ejemplo en el caso de David Bowie a través de Ziggy Stardust, podría mostrar todo lo que tenía en su interior, aunque esto le haya significada más de una muestra de rechazo por sus fans, también le permitió ganarse la admiración de otros.

Marilyn Manson en *The Beautiful People*, nos muestra no solo un cuerpo cargado de mensajes contra políticos, sino también uno híbrido, por el cual versan contenidos también de género. Haraway define la hibridación como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y

¹²⁰ Sandra Valdetaro, “Más allá de Dolly y Michael Jackson. La moda del tecno – cuerpo: mutaciones, clones y *cyborgs*”, en: María Eugenia Olavarría, *Cuerpos, sexos, sentidos, semiósis*, (Buenos Aires, La Crujía, 2010), 50.

¹²¹ “La transformación del cuerpo es un derecho”, se espera una fabricación de vida humana” ver más en: *Ibíd.*, Valdetaro, p. 51

¹²² Héctor Santiesteban, *Tratado de monstruos, Ontología Teratológica*, (Madrid: Plaza y Valdés, 2003), 115.

¹²³ “La representación de la alteridad se define por una oposición entre el “ser” (civilizado) y el “no-ser” (bárbaro)”. Ver más en: Enrique Dussel *Filosofía ética latinoamericana I*, (Buenos Aires: Siglo XXI editores, 1972), 127.

también de ficción”.¹²⁴ Ficción por la cual el propio Brian Hugh Warner, a través del performance de Marilyn Manson, pudo performatizar al “otro”, desde varios ángulos, políticos, religiosos, sexuales y culturales. Sin embargo, para Levinas:

El otro, entonces es exterioridad, y la manera de manifestarse, por su rostro, no es en verdad una manifestación de su ser, sino una mera apariencia. Solo la palabra expresa el misterio siempre de una manera exterior, y jamás interiorizado en mi mundo, del otro ¹²⁵

Al exteriorizar al otro “el mundo entero se vuelve un escenario”¹²⁶, con esta metáfora Judith Butler a través de la cual destaca la escenificación de una heterosexualidad normativa, que constituye una herramienta importante para hacer prevalecer un orden social patriarcal y falocéntrica. Con lo que Butler, politiza la sexualidad no heterosexual (gay, lesbica, *drag*, etc.), oponiéndola al orden social hegemónico. “Volverse gay es escenificar una política radical siguiendo la línea según la cual lo personal es lo político”.¹²⁷

Figura 39. *Ton Mantis* (2'.19”)



Figura 40. *Little Wonder/ Ziggy Stardust* (0.15”)



¹²⁴ Donna J. Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. (Madrid. Cátedra, 1995), 253.

¹²⁵ Emmanuel Levinas, *Totalidad e infinito, ensayo sobre la exterioridad*, (España, ed. Salamanca, 2002), 99.

¹²⁶ Butler, Judith. “Actos performativos y construcción del género”, An Essay on Phenomenology and Feminist Theory”. *Theatre Journal*, Vol. 40, No. 4, (diciembre, 1988), The Johns Hopkins University Press, 519-31.

¹²⁷ *Ibíd.*, Butler, p.521

Figura 41. **David Bowie *Ziggy Stardust***



Por lo tanto el género es un acto que ha sido ensayado, de forma similar al guion, y se vuelve real solo a medida de lo que se la represente. Sin embargo también ha señalado que el representar es mucho más permisible sobre el escenario que fuera de él. Entonces aquí la respuesta del por qué David Bowie a través de Ziggy en el escenario tenía plena libertad de representar al otro y a través de él así mismo.

En este sentido, las transformaciones no se dan tan solo a nivel superficial, no se trata de tan solo maquillaje, luces, efectos y vestuario, sino del ejercerse de manera involuntaria una práctica performativa constante del cuerpo. Sin embargo, al ser el cuerpo una herramienta, esta se convierte en el espacio en el cual las transformaciones o mutaciones se practican. Haraway se pronuncia ante las transformaciones como “metáfora penetrante de hibridación y mezcla, de cómo en el mundo posmoderno se diluyen los márgenes entre lo ideal y lo material, entre el animal, la persona y la máquina, entre el hombre y la mujer, entre la vida y la muerte”¹²⁸.

La representación de la diferencia deberá entenderse, por lo tanto, como el resultado de un proceso de clasificación social y culturalmente determinado que en última instancia nos habla de cómo una comunidad entiende el mundo que de la realidad intrínseca de este. Otro de los elementos generadores de subjetividades y representaciones es el tiempo, el uso del mismo en el proceso de mutación y transformación de los cuerpos además de ser una de las características diferenciadoras del formato clíptico versus el cine. Para Fajardo en cuanto a este recurso como:

Lo dinámico, se gesta para producir exclusivamente emociones en el espectador. La velocidad, lo fugaz se desprenden de esta categoría termodinámica. Los monstruos

¹²⁸ Donna J. Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. (Madrid. Cátedra, 1995), 62.

se presentan rápidos unos, etéreos, viscosos, elásticos, transparentes, transformables, otros se mimetizan con el medio que les rodea, de allí que la estética este ligada a la incertidumbre y no a la definición de las formas.¹²⁹

Estos videoclips, se han formulado desde lo imprevisible, no existen procesos lógicos o planificados, son variables, son discontinuas a los estilos audiovisuales tradicionales. Elementos que conllevan hacia la apreciación de una nueva estética; la *estética del videoclip*, antes mencionada por Landi, bajo un tiempo no lineal a través de las cuales la multiplicidad posmoderna se comunica con la globalidad. A través de los cuales Sigismondi ha traducido sus sueños en guiones, y estos en imágenes persuasivas y convincentes.

En el caso de los videoclips de *Blue Orchid* y *4 Ton Mantis* los cuerpos representan la deshumanización de los hombres, a través de las imágenes de cuerpos pálidos como cadáveres, con movimientos, autómatas, casi al borde de la locura, habitando en medio de atmósferas turbia en convivencia con los insectos como las mariposas, polillas, reptiles y corceles. Como metáforas kafkianas, por medio de las cuales los cuerpos se transforman y mutan, en cuerpos que podrían etiquetarse como desnaturalizados o aberrantes.

En estas figuras también pueden relacionarse al trabajo realizado por el artista surrealista y H. R Giger, cuyas obras destacan sus inquietudes y obsesiones particulares como el sexo, lo mórbido, grotesco y deforme¹³⁰. Cuyas fuentes de inspiración estaban dadas por el cine, la novela de terror y el ocultismo. Al igual que Sigismondi, sus trabajos devienen de la admiración y herencia de artistas como el Bosco o Goya, quienes representaron algunos aspectos más sórdidos de la vida, la muerte y la tortura. Sin embargo se puede hablar de una belleza y armonía en la combinación de elementos que son contrapuestos, “como el arquetipo de la bella y la bestia, y la materia orgánica y viva con la inorgánica y muerta”¹³¹.

Estilo mediante el cual serviría de referencia en la cultura en la estética *dark*, oscura y tenebrosa de final de siglo, en la llamada *cultura apocalíptica*¹³² por la

¹²⁹ Carlos Fajardo Fajardo, *Estéticas y Sensibilidades Posmodernas*, estudios de sus nuevos contextos y categorías, México, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2005, p.136

¹³⁰ Carlos Arenas, *El mundo de Hr Giger*, Universitat de València. Departament d'Història de l'Art, (2005), 17.

¹³¹ *Ibíd.*, Arenas, p.19.

¹³² *Ibíd.*, Arenas, p. 564.

mezcla entre lo religioso y el simbolismo, además de la estética de lo feo cuyo precursor, vale la pena mencionar es Karl Rosenkranz. Y al igual que el lienzo, y los espacios aerográficos, es el videoclip un medio de proyección de los nuevos cuerpos.

Cuerpos que en la actualidad han tenido un cambio en cuanto a percepción, han dejado de ser cuerpos temidos, para convertirse en cuerpos modelo, cuerpos deseados, dotando a cada persona de la libertad de transformarse según su juicio estético, en palabras de Baudrillard volverse “empresarios de su propia apariencia”.¹³³ En resumidas cuentas la formación de una sociedad del collage.

1.1.No soy lo que imaginaba ser / el performance constante del cuerpo.

Partiendo de la premisa de Blai Guarné Cabello: “Mi identidad, mi yo, se construye también en función de todo lo que no soy, de todo aquello en lo que no me reconozco”.¹³⁴ Se entenderá a la *indecibilidad* a partir del imaginario del individuo sobre el “otro”, y el cómo el hombre hoy se enfrenta a la necesidad de representar un performance constante del cuerpo. Frente a la posibilidad de encaminarse hacia un cuerpo artificial quirúrgico, virtual y multiforme. La reflexión de Fajardo, es:

En la actualidad, todos gracias al video, inspiran a quedar representados, grabados, filmados, memorizados en una imagen técnica; con la que se apunta a vender el anhelo metafísico de permanencia por medio de la virtualidad espacial, y así poder ser reproducido cuantas veces se desee.¹³⁵

Entonces, se puede decir que en la actualidad la humanidad se siente identificada cada vez más con las pantallas, la cultura audiovisual, generaría una ritualidad en torno al cuerpo, a través de los medios de comunicación como una especie de “*fábrica de pequeños dioses*”¹³⁶. El videoclip estaría entonces, cumpliendo con el objetivo por el que fue creado en sus inicios – la publicidad; el lograr generar figuras referentes para la sociedad. Sin embargo al igual que todos los medios, el

¹³³ Jean Baudrillard, “La transparencia del mal. Ensayos sobre los fenómenos extremos”. (Barcelona: Anagrama, 1995), 31.

¹³⁴ Blai Guarné Cabello, “Imágenes de la diferencia, Alteridad, discurso y representación Cap.II, en: Elisenda Ardévol, Nora Muntañola, *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, (Barcelona, ed. UOC, 2004), 70.

¹³⁵ Carlos Fajardo Fajardo, *Estéticas y Sensibilidades Posmodernas, estudios de sus nuevos contextos y categorías*, (México, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2005), 275.

¹³⁶ *Ibíd.*, Fajardo, p. 275

videoclip se vio en la necesidad de adaptarse a los cambios socio – culturales, en concordancia con Cubitt:

El video, como todo medio de comunicación debe ser “específico de su tiempo, y lugar, debe reconocer los parámetros de esa especificidad y construir sus estrategias para producir su identidad.¹³⁷

Y al ser el cuerpo el elemento central por medio del cual los videoclips de Sigismondi transmiten sus mensajes, también se deben ajustar a lo que sucede en el entorno. Un entorno en el cual se observa el auge de la multiplicidad de formas, heterogeneidad, discontinuidad, fragmentación, performance, bricolaje como categorías que se van acentuando entre las producciones estéticas.

La percepción de la estética corporal en la posmodernidad está cargada de intersubjetividades. Barthes en relación con este proceso dirá:

Llamo intersubjetivo al hecho de que el cuerpo del otro es siempre una imagen para mí, y mi cuerpo es siempre una imagen para el otro. Sin embargo, el detalle más sutil e importante de ese hecho es que mi cuerpo resulta ser para mí mismo la imagen que yo creo que tiene el otro de este cuerpo, estableciéndose así una especie de juego táctico entre los seres a través de sus cuerpos, frecuentemente sin que se den cuenta. La táctica de ese juego es bipolar a través de la táctica de intimidación¹³⁸

Encontrándonos entonces con un cuerpo que habla pero que no necesariamente tenga que decir la verdad. Es un cuerpo en el que operan las relaciones de poder, y por lo tanto se ha visto obligado a ser quien no es realmente. Y por lo tanto a vivir un performance constante. Para Schechner: “Todos los actores representan, pero no todos son actores [...] cuanto más grande sea la estrella más se convierte, la presentación de sí mismo en la interpretación de un papel.”¹³⁹. Este fue el caso de varios artistas como: Michael Jackson, David Bowie, Marilyn Manson, Madona, entre otros quienes serían los principales referentes para otros artistas, quienes hacen unos de comportamientos convencionales conscientemente escenificados.

¹³⁷ Sean Cubitt, “Timeshift on video culture: Lost”, (New York, Routledge, 1991), 172.

¹³⁸ Roland Barthes, José Bianco trad., *Critica y verdad*, (Buenos Aires, Siglo XXI, 1982), 653-4.

¹³⁹ Richard Schechner, *Estudios de la representación una introducción*, (México, Fondo de cultura económica, 2012), 328.

Figura 42. *Bedtime Story* Madonna (4'25")



Figura 43. *Thriller* Michael Jackson (11'43")



La mayor parte del vivir cotidiano, se ocupa en representar papales de trabajo, profesionales, familiares y sociales. Para Schechner, “cada uno de estos papeles viene equipado, en cada cultura, con maneras de comportarse y de interactuar [...] los rebeldes rompen intencionalmente las reglas; los revolucionarios quieren cambiar en forma permanentemente”.¹⁴⁰

En tal virtud todos seríamos actores, bajo el seguimiento de guiones pre establecidos socialmente. Los cuerpos monstruosos entonces serían develaciones del interior oscuro y siniestro que habita en cada persona, ocultado por una máscara social impuesta. Schechner señala que “Aun cuando los guiones sociales estén presentes en toda la vida familiar y varíen de una cultura a otra, de una época a otra, no hay culturas ni periodos históricos desprovistos de guiones sociales”.¹⁴¹ Por ello la promesa de mutabilidad incita a la gente a actuar papeles cada vez más numerosos, descubriendo tantas variaciones de sí mismos como sean posibles.

Desvaneciendo a través de estas nuevas estéticas a las clásicas, que hacía que lo abyecto sea mucho más marcado. Kogan, refiriéndose a una “*estética del puritanismo corporal*, es decir, de la higiene y del ocultamiento de nuestros fluidos y olores corporales, resultó ser la otra cara de la medalla del menoscabo de los discursos sobre nuestra corporalidad y nuestras emociones [...] esta estética de lo

¹⁴⁰ *Ibíd.*, Schechner, p. 329

¹⁴¹ *Ibíd.*, Schechner, p. 330

ligero – puritano nos propone esconder la densidad de nuestra experiencia corporal cotidiana”.¹⁴²

Esta escenificación de la vida cotidiana, se ha visto fortalecida por la publicidad y los medios de comunicación, a través de los cuales la gente aprende a creer que el uso de cosméticos, el sometimiento a cirugías, el uso de drogas, el ejercicio, las dietas, el corte de cabella y la vestimenta hacen posible un cambio radical de la persona incluso incidiendo en su personalidad. Richard Schechner expone: “Quién soy yo no es más que un dato conocido, si es que alguna vez lo fue. A medida que el número de “nuevos yos” va en crecimiento semana tras semana, los medios enfatizan el hecho de que ningún “yo mismo” debe ser permanente”.¹⁴³ Dotando al individuo del deber y derecho de una alteración continua de sus cuerpos.

Entonces la percepción sobre la abyección y la monstruosidad ha pasado de ser temida y aterrorizante, a seductora y e inquietante. El deseo de ser diferente se ha visto fortalecido y ha trascendido desde las primeras apariciones en el cine fantástico, en donde primaba la visualización desde lo teratológico: desfiguraciones, mutaciones, amputaciones deformaciones, como principales componentes, además de agregarle al personaje monstruoso cualidades humanas, basándose en los personajes circenses de la época, llegando incluso a producirse películas con personajes reales. *La película Freaks (La parada de los monstruos)* de Tod Browning, que narra la trágica y conmovedora historia de un grupo de monstruos humanos que trabaja para un circo. Este film está basado en el cuento *Spurs*, de Tod Robbins e interpretada por auténticos hombres y mujeres deformes¹⁴⁴.

Monstruosidad vista desde su natural inestabilidad corporal; los monstruos circenses ameritan ser mencionados, debido a que también han sido parte de los videoclip de Sigismondi. Partiendo de la referencia del clown de Blain Guarné Cabello:

El clown constituye la figura de ambivalencia en estado puro: la solemnidad y la afectación se unen en él en la misma medida que el patetismo y lo extravagante. Es un catalizador del desorden. Su figura llega a ser la representación de lo más

¹⁴² Liuba Kogan, “El lado salvaje de la vida cotidiana: cuerpos y emociones”, en: María Eugenia Olavarría, *Cuerpos, sexos, sentidos, semiosis*, (Argentina, La Crujía, 2010), 35.

¹⁴³ *Ibíd.*, Schechner, p. 333

¹⁴⁴ Gérard Lenne,, *El cine fantástico y sus mitologías*, (Barcelona: Anagrama, 1974), 118.

grotesco, de lo que inconscientemente es desplazado, en una especie de híbrido entre el “yo” y el “otro”.¹⁴⁵

El cuerpo entonces en su anhelo por trascender, tiende a ocultar y proteger de sí mismo sus propios desperdicios corporales, aunque se sepa que lo abyecto nunca podrá ser expulsado totalmente, representando un reto para todas las sociedades que establecen formas para llegar a expulsar todo aquello que signifique una amenaza a su sistema de control. Control y poder que Sigismondi, escenifica en sus videoclips a través de metáforas y personajes que reflejen esos estereotipos socialmente establecidos. Además del uso de recursos videográficos como la edición y efectos de pos producción, la cromática vista desde la semiótica, también construyen significados. Un ejemplo proporcionado por Turner en 1967 en su estudio sobre la clasificación simbólica de los colores entre los Ndembu de Zambia. Turner destaca que:

La sociedad Ndembu, encuentran su expresión simbólica en el uso de los únicos tres colores que encuentran en los fluidos corporales y de la naturaleza como primarios, estos son: el blanco, el negro, el rojo, las mismas que se conectan con representaciones de las experiencias básicas del cuerpo relacionadas al lívido, el hambre, la agresión y el excremento. [...] siendo el rojo la representación del lodazal y la arcilla; el negro la madera carbonizada o la oscuridad de la noche; el blanco el semen y la leche materna vinculada a la unión sexual y a la relación madre – hijo, al igual que el rojo a la menstruación y el vínculo de los individuos con su grupo.¹⁴⁶

La percepción e interpretación simbólica de los colores resulta un proceso complejo. Sin embargo en el caso de estos videoclips se puede observar como prima el uso de los colores primarios muy acentuada. En palabras de la propia directora: “Los colores atraen al espectador y lo conducen al interior del videoclip. Y entonces se dan cuenta de lo que están viendo en realidad”¹⁴⁷. Específicamente en los

¹⁴⁵ Blain Guarné Cabello, “Imágenes de la diferencia, Alteridad, discurso y representación, en: Elisenda Ardevol, Nora Muntañola, *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, (Barcelona: ed. UOC, 2004), 123.

¹⁴⁶ Victor Turner, *La selva de los símbolos*, (Madrid: ed. Siglo XXI, 1990), citado por: Elisenda Ardevol, Nora Muntañola, *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, (Barcelona: ed. UOC, 2004), 119.

¹⁴⁷ Cristian Campos, “Sigismondi”, Primera línea, 23-11-2006, <<http://www.primeralinea.es/Musica/Floria-Sigismondi-11-2006-21868.html>>, consulta: 12 de mayo de 2015.

videoclips analizados se puede observar como Sigismondi emplea la variación cromática para escenificar los tiempos.

De igual manera se puede observar como el uso de los colores sobre los cuerpos genera una lectura de los mismos; colores fríos como el verde y el azul sobre cuerpos muertos, inertes; colores cálidos como el amarillo y el ocre, sobre cuerpos en movimiento; colores como el verde y el rojo juntos para destacar la aceleración y vertiginosidad; los grises para destacar los tiempos pasados, o recuerdos, cuerpos ocultos; mientras que el negro permanece como fondo en la mayoría de los espacios y locaciones.

Los cuerpos terminan siendo, no objetos de deseo solamente, sino de contemplación. Los cuerpos de Sigismondi, no son modelos a seguir, son cuerpos que representan mediáticamente su discurso sobre lo abyecto y rechazo hacia el ideal contemporáneo sobre los cuerpos. En resumen, y para finalizar, se puede afirmar que en todo momento se habla sobre un cuerpo social, que será siempre un cuerpo visual, un performance constatare cuyo escenario es la vida. No hay certeza en cuanto a identidad, no hay certeza de belleza o abyección.

El sujeto posmoderno, mientras más intente separarse de la multitud y busque su identidad en la diferencia, más lo acerca a ella. El cuerpo como soporte físico del sujeto se convierte cada vez con más fuerza en una propiedad donde el juego de las sensaciones agradables y desagradables junto a la apariencia, juegan fuertes relaciones de poder. La concepción del cuerpo varía con el transcurrir del tiempo, con los avances de la tecnología el sujeto actual está tentado en construir su propia identidad.

CONCLUSIONES

1. Resultados Particulares

A lo largo de estas páginas se han podido abordar lo abyecto y monstruoso en el cuerpo desde un concepto posmoderno, a través del cual, el videoclip como producto mediático y comunicacional por excelencia. Enseña a pensar a través de las imágenes, ofreciendo nuevas posibilidades de expresiones comunicacionales y artísticas. En un primer acercamiento al tema, se abordó al videoclip como unidad de análisis, en la cual se puede identificar que, cuenta con una estructura propia. El videoclip, no es un formato para contar de forma tradicional y secuencial una historia como en el cine, o el documental. Tampoco es un género de suspenso, drama o comedia; no es tampoco un medio como la televisión o la radio. Es una mezcla de todas las formas audiovisuales, y aún se encuentra en la búsqueda de su propio lenguaje.

El videoclip, asume tanto el tiempo como el espacio de manera dinámica, informal e impredecible. Por lo que el espectador no puede imaginarse que sucede en la escena siguiente; se siente seducido, atraído y expectante. Tanto la forma como el contenido están indisolublemente ligados, por cuanto en el capítulo segundo se abordan aspectos formales del lenguaje del videoclip así como también interpretaciones de los contenidos icónico - simbólicos de los casos de estudio. Finalmente en el tercer capítulo se realiza un análisis del cuerpo en cuanto a la conformación de un nuevo tipo humano.

2. Resultados generales

Los videoclips empleados como caso de estudio han permitido obtener la respuesta a la interrogante planteada ¿Cómo se representa lo abyecto y monstruoso en el cuerpo en los videoclips de Floria Sigismondi?

Interrogante que dio paso a múltiples categorías y conceptos, no solo por la característica estructural de videoclip, sino por el estilo de Sigismondi, el cual demostró ir más allá de los elementos técnicos. Todo tiene un sentido y funcionalidad en el trabajo de la directora. Desde el uso de la cámara, a través de los

primeros planos, seguido del manejo escenográfico, temporalidades y cromáticas, hasta la inclusión de personajes oníricos, habitantes de mundos fantásticos portadores de mensajes y pensamientos sobre la sociedad.

Es así como Sigismondi prepara los escenarios para sus extraños personajes, *monstruosos, híbridos, fragmentados y mutilados, cyborgs, informes e indecibles*. Performatizadas por artistas de diversos géneros, a partir de los cuales cuenta historias. Existe una multiplicidad de sentidos y significados en los videoclips analizados, por ejemplo partiendo por el titulado *The Beautiful people* considerado por la propia directora como el más espeluznante. En él se conjugan tanto sus miedos e imaginarios, como su pensamiento e ideología contra política con la que el artista Marilyn Manson se sintió plenamente complacido. La abyección en este videoclip está presente por una parte en lo estructural (la letra de la canción, la escenografía, los colores, y ambientaciones a través de sus personajes en cuanto a forma), y por otro lado en lo simbólico y representacional a través de las transformaciones corporales a las que están sometidos los personajes, particularmente el propio Manson.

Este *cuerpo híbrido*, monstruoso, y dominante, representa una de las épocas históricas marcada por el autoritarismo, totalitarismo, y racismo, volviendo a todo cuanto esté fuera de este sistema fascista; en su némesis. Marilyn Manson junto con Floria lograrían a través de su performance ridiculizar dicha ideología. Este cuerpo podría estar inmerso dentro de la categoría del *cuerpo dócil* de Foucault, un *cuerpo sometido*, a cambios dolorosos y prótesis.

Acerca del videoclip de David Bowie titulado *Little Wonder*, se puede decir que la representación de lo abyecto se manifiesta a través de la vertiginosidad del tiempo, y las figuras monstruosas por medio de las cuales Sigismondi pone en manifiesto la existencia de dos mundos; uno habitado por los humanos en la superficie, y otro subterráneo, oculto y encarcelado. El cuerpo que aquí encontramos es el híbrido y monstruoso, representado por *Ziggy Stardust*, el performance de Bowie. A través del cual se puede catalogar a este como un *cuerpo mediático*, por medio del cual el cuerpo termina convirtiéndose en un espectáculo. Por otro lado en este videoclip se puede observar como la monstruosidad ha tomado forma en lo

teriomorfo, cuyos rostros son el reflejo de Bowie, no tienen voluntad, ni voz, ni movimiento, son *cuerpos indecibles*.

Por otro lado encontramos en el videoclip de la agrupación *The White Stripes* titulado *The Blue Orchid*, en el cual a través de la analogía bíblica de Adán y Eva en el paraíso y el pecado original, se muestra la concepción de un *cuerpo divinizado* enmarcado en la *estética de lo ligero – puritano* de un niño se corrompe y se transforma en algo abyecto en cuanto a la representación del repudio, asco y miedos colectivos; el abuso sexual infantil.

Finalmente a través del videoclip del DJ Amon Tobin denominado *4Ton Mantis*, encontramos la degradación de la humanidad, a través de personajes que evidencian momentos de desesperación, soledad, frío e inestabilidad. Donde el concepto de totalidad es abruptamente irrumpido por uno fragmentario y discontinuo. La representación del cuerpo está dada por la *multiplicidad de formas* y el *bricolaje corporal*, los mismos que son acompañados por el uso de herramientas de edición, además del empleo de saltos abruptos y aceleración del tiempo. Muestran la fragmentación del cuerpo no solo en su forma si no en su interior en donde tanto sus sentimientos como pensamientos y emociones están divididas.

Ahora bien todas estas transformaciones corporales parten también del *querer ser*, deseo que en la posmodernidad se vuelve inacabable. La búsqueda de la perfección se ha agotado, pero ante esto los individuos se inclinan por lo tecnológico, el cuerpo simplemente se vuelve objeto, se cosifica. Esta visión de un *cuerpo objeto* le brinda cierta libertad de poder hacer con él lo que se le plazca. Transformándose en un nuevo Frankenstein, un cuerpo híbrido, mutado, fragmentado y ahora “*bricolageo*”.

Ciertamente el videoclip se hizo arte, cambió perspectivas, sensibilidades, y visualidades. El videoclip es entonces un espejo hecho pantalla, a través del cual lo abyecto y lo monstruoso se muestran con total libertad. El videoarte al igual que el cuerpo son espacios comunicacionales portadores de múltiples significados.

BIBLIOGRAFÍA

- Asociación Venezolana de Semiótica. *Semióticas del cuerpo*. Universidad de Zulia, 2010.
- Bajtín, Mijael. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento, el contexto de Francois Rabelais*. Madrid: Alianza editorial, 2003.
- Benjamin, Walter. *El Narrador*, traducción, notas e índices de Pablo Oyarzún R. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados, 2008.
- Butler, Judith. *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Paidós, 2002.
- Bauman, Zygmunt. *Modernidad Líquida y Fragilidad Humana*. México DF: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2003.
- Calabrese, Omar. *La era Neobarroca*. Madrid: Cuarta Ed. Cátedra, 2008.
- Michel Chion. "La audiovisión: Televisión, clip y video", en Jorge La Ferla (Comp.), *El medio es el diseño*. Buenos Aires: Oficina de Publicaciones del CBC Universidad de Buenos Aires, 1996.
- Deleuze, Gilles. *La Imagen tiempo, estudios sobre cine*. Barcelona: Editorial Paidós, 1987.
- Diviani, Ricardo, "Posmodernismo y medios de comunicación", Blog, Antroposmoderno,s.f,en:<http://www.antroposmoderno.com/textos/posmodernismo.shtml>
- Emiliozzi, Irma y otros. *La aventura textual de la Lengua a los nuevos lenguajes*. Argentina: La Crujía, 2003.
- Fajardo Fajardo, Carlos. *Estéticas y Sensibilidades posmodernas*. ITESO – Universidad Iberoamericana, 2005.
- Fajardo Fajardo, Carlos. *Estética y Posmodernidad, Nuevos conceptos y sensibilidades*. Quito: Ediciones Abya – Yala, 2001.

- Feijoo Fernández, Beatriz, "El videoclip, una pieza audiovisual abierta a la total experimentación. La estética (hiper)surrealista de Floria Sigismondi", en *Questión: revista especializada en periodismo y comunicación*, Vol. 1, No 41, la Plata Argentina, enero-marzo 2014, p.144 en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/34155/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Finol José Enrique y A Johandry, *Representaciones del cuerpo: de la belleza a la violencia corporal en los medios, Semióticas del cuerpo*. Venezuela, 2010.
- Grupo de Investigación "ITACA-UJI" (Investigación en Tecnologías Aplicadas a la Comunicación Audiovisual "Banco de datos Análisis de la imagen fotográfica", Universitat Jaume, número de registro 0255 en: <http://www.analisisfotografia.uji.es/root/analisis/muestras/0018a-Raoul%20Hausmann.pdf>
- Hall, Stuart. *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*, Editores, Eduardo Restrepo, Catherine Walsh y Víctor Vich Instituto de estudios sociales y culturales Pensar, Universidad Javeriana Instituto de Estudios Peruanos Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador, Envión, Editores, Quito Ecuador, 2010.
- Haraway, Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres, La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995.
- Jameson, Frederic. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Buenos Aires: ed. Paidós, 2006.
- Jameson, Frederic. *Teoría de la Posmodernidad*. Madrid: Edit Trotta, 2001.
- Kristeva, Julia. *Poderes de la Perversión*. Siglo XXI Editores, México D.F. 2004.
- Landi, Oscar. *Devórame Otra vez, Qué hizo la televisión con la gente - Qué hace la gente con la televisión*. Madrid: ed. Planeta, 1992.
- Le Bretón, David. *La Sociología del cuerpo*. Buenos Aires, 1ª Ed. Nueva Visión, 2002.

- Machado Arlindo. *El paisaje mediático*. Buenos Aires, Libros del rojas, 2000
- Mahmut, Saida Santana. "De la fragmentación del cuerpo: de Platón al carnal art", Arte, investigación y filosofía, s.f. en: http://www.investigartes.com/inicio/index.php?option=com_content&view=article&id=71:de-la-fragmentacion-del-cuerpo-de-platon-al-carnal-art&catid=36&Itemid=72
- Marilyn Manson. "The Beautiful People", 1996, plataforma YouTube, 7 de marzo 2015, en: <https://www.youtube.com/watch?v=Ypkv0HeUvTc>.
- Mahmut Saida Santana. "De la fragmentación del cuerpo: de Platón al carnal art", Arte, investigación y filosofía, en: http://www.investigartes.com/inicio/index.php?option=com_content&view=article&id=71:de-la-fragmentacion-del-cuerpo-de-platon-al-carnal-art&catid=36&Itemid=72
- Merleau Ponty Maurice. *The primacy of perception*. Chicago, North wstern, University Press, 1964
- Nietzsche, Friedrich W., *La genealogía de la moral, Un escrito polémico Zur genealogieder moral: eine streitschrift*, Madrid: ed. EDAF,S.A, 2000.
- Purves, Baryy. *Stop motion*. Barcelona: ed. Blume, 2011.
- Pedraza, Pilar. *Máquinas de amar, Secretos del cuerpo artificial*. Madrid, Valemar, 1998.
- Ovejero, Graciela. *Discursos silenciados de la frontera*. Madrid: Escenografías del cuerpo, Sociedad General de Autores, 2000.
- Rincón, Omar. *Narrativas Mediáticas, o como se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: ed. Gedisa S.A. 2006.
- Vega, Edgar. *Cuaderno cinemateca nº 4 "Utopía y Cine*, ed. San Miguel, Cultura Audiovisual y Educación Art. "Cuerpo y Videoclip"2004.

ANEXOS

Anexo 1: Ficha técnica de *The Beautiful People*, Marilyn Manson

➤ *The Beautiful People*

Marilyn Manson

Cuadro 1: Datos Generales *The Beautiful People*

a) TÍTULO: “The Beautiful People”	b) Género Musical: Industrial metal/ Hard rock/Heavy metal	Nº de Ficha: 1
c) Álbum: Antichrist Superstar	d) Año: 1996 - 1997	e) Discográfica: Interscope&Nothing Records
INVESTIGADOR: Andrea Morales		f) Director/Productor: Trent Reznor, Dave Ogilvie y Mr. Manson Floria Segismondi

Elaboración Propia con fuente de AllMusic.

Cuadro 2: “Premios”.

Premios		
Álbum de Billboard		
Año: 1996	Antichrist Superstar	Gráfico: The Billboard 200 Pico 30
Billboard Singles		
1997	Torniquete	Mainstream Roca Pico 30
1996	The Beautiful People	Mainstream Roca Pico 29
1997	Torniquete	Modern Rock Tracks Pico 26

Elaboración Propia con fuente de All Music

Cuadro 3: “Créditos”.

Créditos	
Artista	Crédito
Tom Baker	Mastering
Sean Beavan	Edición, Ingeniero, Guitarra, Guitarra Sintetizador (cuernos), Combinar, Productor, Programación, Unknown Colaborador Papel
<u>Daisy Berkowitz</u>	Compositor, Guitarra, Guitarra (Rhythm)
<u>PR Brown</u>	Diseño, Ilustración Digital, Unknown Colaborador Papel
<u>, Tony Ciulla</u>	Administración
<u>Charles Clouser</u>	Edición, Programación
<u>GingerFish</u>	Drums, Drums (trampa), Programación
<u>Madonna Wayne Gacy</u>	Ingeniero de sonido, Compositor, Batería, Batería (trampa), Teclados, Loops
<u>DeanKarr</u>	Fotografía
Alexis Kochan	Reserva
Danny Lohner	Guitarra, Guitarra (acústica)
Marilyn Manson	Compositor, Concept, Guitarra, Flauta Pan, Pan Pipes, Piano, artista principal, Productor, Voz, Voces
David Ogilve	Mezcla
David Ogilvie	Edición, ingeniero, artista invitado, Productor, Programación

Elaboración Propia con fuente de All Music

Anexo 2: Ficha técnica de *Four Ton Mantis*, Amon Tobin

➤ *Four Ton Mantis*

Amon Tobin

Cuadro 4: Datos Generales *Four Ton Mantis*

a) TÍTULO: "Cuatro Ton Mantis"	b) Género Musical: trip hop	Nº de Ficha: 2
c) Álbum: Supermodified	d) Año: 2000	e) Discográfica: Ninja Tune Ninebar
INVESTIGADOR: Andrea Morales		f) Director/Productor: Floria Segismondi

1. Nominaciones: Premio Juno al Álbum Instrumental del Año, Independent Music Award al Mejor Álbum Ecléctico

De Tobin web oficial define el título del álbum:

Modificación: el acto de modificar, estado de ser modificado; cambio realizado en vocal por mutación, la representación gráfica de este

Súper: en la parte superior (de); más; más allá; además; Adicionalmente; superior; ir más allá

Anexo 3: Ficha técnica de *The Little Wonder*, David Bowie

➤ *Little Wonder*

David Bowie

Cuadro 5: Dato generales *Little Wonder*

a) TÍTULO: "Little Wonder	b) Género Musical: techno, rock alternativo	Nº de Ficha: 3
c) Álbum: Earthling	d) Año: 1997	e) Discográfica: BMG
INVESTIGADOR: Andrea Morales		f) Director/Productor: Floria Sigismondi David Bowie

El álbum *Earthling* muestra un sonido influenciado por la música electrónica inspirada en parte por la cultura industrial de los años 1990 y fue British Music Video Award, Nominación a mejor video.

Anexo 4: Ficha técnica de “Blue Orchid”, The White Stripes

➤ *Blue Orchid*

The White Stripes

Cuadro 6: Datos generales *Blue Orchid*

g) TÍTULO: " Blue Orchid"	h) Género Musical: Rock alternativo	Nº de Ficha: 4
i) Álbum: Get Behind Me Satan	j) Año: 2005	k) Discográfica: XL Recordings
INVESTIGADOR: Andrea Morales		l) Director/Productor: Floria Segismondi, Jack White

Blue Orchid (en español Orquídea azul) es una canción de la banda estadounidense de rock *The White Stripes*. Fue grabada en marzo de 2005 y publicada como primer sencillo de su quinto álbum *Get Behind Me Satan*, del cual también es la primera canción.

En una entrevista con National Public Radio, Jack White se refirió a «Blue Orchid» como la canción que salvó al álbum.

Anexo 5: Descripción detallada del video *The Beautiful People*

El videoclip empieza con un collage de imágenes que contienen implementos de laboratorio; en saturación de colores verde y rojo, con posición de cámara en primerísimo primer plano, efectos de distorsión y *zoom in* en imágenes de placas, en la que se ve un ojo con numeración veinte, cortes de cámara de mano, en enfoque y desenfoque de insectos (gusanos) y moldes dentales. A través de un travelling de cámara, en plano general y posición contrapicado, con ciertos desenfoques aparece un primer escenario en el que se encuentra M.M junto a sus músicos. Nuevamente se manejan primerísimos primer plano, desenfoques y saturaciones imágenes con destellos o uso de flash sobre unos moldes de manos que se encuentran en fondo negro, en esta parte los movimientos de cámara son de mano y efectos de edición en sobre posición de imágenes, con herramientas de saturación y desaturación, en verde y celeste.

A continuación contamos con imágenes de paso en flash, enfocados en el ojo de M.M en un primerísimo primer plano. Es aquí donde aparece el primer escenario, que es una sala de pisos de madera, enfocados con cámara de mano, con la cual se enfoca al cantante desde un ángulo de cámara en contrapicado, sujetando un pedestal de micrófono similar a una columna vertebral y en la parte superior a un manubrio de motocicleta. Imágenes de paso cierran la escena con cámara de piso se observa unas pisadas de un grupo de personas; cabezas cubiertas por mantos blancos y plástico, el desenfoque, uso de flash y movimiento de cámara además del uso de fotografías sobrepuestas de ojos y nuevamente enfoques hacia cabezas en un mueble de manera con ciertas numeraciones, conjuntamente con la saturación de colores verde y negro, y el uso de instrumentos como mecheros y medidores de energía permiten dar paso a la siguiente escena.

M.M es enfocado con el uso de un primerísimo primer plano; en su boca se observa un dispositivo dental llamado “abre bocas” con manejo de distorsión, se toma a un sujeto de espaldas; manejo de collage de imágenes de bocas, y prótesis nasal, saturación en color verde y uso de flash. En el escenario de madera aparecen los músicos tocando, con el efecto de aceleración del tiempo. Como imagen de paso

se enfoca con primer plano y fondo verde a un gusano que se mueve al ritmo de la música, a esto se le suma nuevamente la imagen de paso de la gente marchando.

Mediante el uso de *dolly* se realiza movimiento de eje horizontal y en picado a M.M con una saturación de flashes e iluminación. Nuevamente se produce la secuencia de uso de collage de imágenes con movimientos de cámara de mano, sobre sujetos con varias fragmentaciones, en brazos, piernas, y manos; gusanos, mecheros y demás objetos de laboratorio. En un tercer escenario aparece, se trata de una cueva, con un enfoque en plano general, en que aparece un sujeto caminando hacia atrás usando una especie de faja moviendo sus brazos de un lado al otro; el uso de *zoom in* y *zoom out*, más el uso de distorsión se enfoca en M.M, esta vez sujeto a una silla que los sostiene desde su frente y barbilla.

De nuevo imágenes de paso con aceleración de tiempo como recurso aparecen, en esta ocasión el mostrador de cabezas numeradas, con enfoque y desenfoque. Mediante el uso de cámara de mano se enfoca en picado a M.M cantar mientras toca su cabello y rostro. Manteniendo el estilo de los bloques fílmicos anteriores, la cámara realiza un acercamiento en primerísimo primer plano hacia el ojo de M.M con una saturación de color y luces amarillas, con un plano medio se observa al cantante desde el lado derecho con saturación de color en verde; el maquillaje que usa resalta al usar una franja roja sobre sus ojos.

En otra toma aparece M.M con aparatos dentales esta vez de pie extendiendo su brazo izquierdo con un encuadre fotográfico de tercios con lente de ojo de pez con la predominancia de colores verdes oscuros en el escenario de cabezas. Mediante el uso de flash se enfoca nuevamente a la banda, en un plano medio, con movimiento de cámara *zoom out* y desenfoque; mediante movimiento *holandeo* y saturación cromática en verde y naranja, M.M, encorva su cuerpo hacia el lado derecho con sus brazos extendidos hacia abajo, esta vez con el uso de efectos en luces y cámaras, desenfoques, flash y opacidad.

Un quinto escenario aparece, en el cual se observa un biombo, en el que se puede ver tres sobras interactuando, como si la de los extremos vistiera o preparan al del centro. Estos dos personajes son monstruosos, y danzan con movimientos ascendentes y descendentes en el marco de una puerta hacia un aula de clases que sería el sexto escenario, en donde existen bancas y pizarrones escolares, aquí se

puede apreciar el uso de enfoques, desenfoces, flash y saturación en verde; con imágenes de paso de M.M. cantando hacia la cámara con planos generales, medios y primerísimos primer plano y collage de imágenes.

Con esto a la par del ritmo se da paso a la parte central del videoclip, el cual está en otra tonalidad cromática. Esta se encuentra en blanco y negro, desarrollada en una plaza con la predominancia de una torre con balcón en la que aparece MM con otra vestimenta, levantando los brazos., el uso de planos medios, generales y primeros planos además de la posición de cámara en contrapicado predominan en la composición de esta sección. En la parte baja se encuentran personas generalmente mayores caminando desorientadas, mediante collage de imágenes ve a MM en otra posición con saturación de colores rojo y verde con luz amarilla sujeto a una estructura moviendo sus manos fuertemente.

Mediante plano general, se toma a las personas con uso de luz blanca, y plano en picado; por otro lado están los monstruos son tomados mediante cámara estática, con una rotación de noventa grados. Con cámara en mano se enfoca en el movimiento de los brazos de la gente que los levanta hacia M.M como referencia de poder y seguidores. Con un zoom out, pasamos a la siguiente imagen en la que se observa a M.M, en una estructura metálica, la misma que es captada y resaltada mediante iluminación, movimiento de holandeo, saturación en verde.

Al minuto con cuarenta y dos segundos se ve a un nuevo tipo humano, un M.M, nuevo transformado, que camina tomado de las manos conjuntamente con la gente, por la plaza; en cuanto este mueve su cabeza y se acerca a la cámara, la cromática cambia a verde y amarillo. Con plano medio se enfoca el rostro de una anciana que tiene la mirada perdida, en esta parte reaparecen ciertas imágenes de paso de M.M mirando hacia la izquierda, utilizando aparatos dentales, mira a la cámara moviendo la boca.

Nuevamente en plano general se observa a los músicos con la utilización de cámara de mano se realiza la toma denominada *cabeza caliente*, con primeros planos hacia la boca y rostro de M.M, quien canta ciertas partes del coro de la canción; a través de cortes y rotación de cámara de tipo barrido, con enfoques y desenfoces. Al minuto y cincuenta y nueve la cámara con zoom in cierra el ángulo del lente hacia una nueva locación una especie de catacumbas o cuevas subterráneas en donde la

iluminación es escasa aparentemente proviene de la misma cámara a esto acompañado de movimiento de cámara de mano, y *steadycam* subiendo por el cuerpo de un personaje femenino cuyo cuerpo está desfragmentado, y ha sufrido una transformación en su tronco y extremidades superiores. En plano general y con luces naranjas emerge desde el fondo de la catacumba un personaje masculino cuyas extremidades inferiores han sido fragmentadas y posee en lugar de ellas unas prótesis, el movimiento de cámara es en estática al piso.

En una nueva escena se observa a M.M, sujeto a una estructura metálica en donde a través de nuevo movimiento oblicuo hacia el cantante, en plano medio acompañado de luces y flash fotográfico, esto conduce al escenario con sus músicos, en contrapicado, y manejo de *grúa*. Con cámara en mano en contrapicado se observa a uno de sus músicos sentado en una colchoneta, el mismo que usa una falda y maquillaje fuerte en labios y ojos, en una posición estática en plano medio acompañado de distorsión y aceleración de tiempos se enfoca a otro de los músicos, con intervalos de imágenes de paso de tipo collage acompañada de planos que va de: general a medio y a primer plano; la acción que este músico realiza es la de escuchar con audífonos música de una vitrola, misma que es controlada por unos medidores de presión, al ritmo de la música.

La repetición de imágenes en el escenario escolar, donde danzan los monstruos sin rostros, se da con el uso de cámara estática en plano general, lo que permite captar los movimientos ascendentes y descendentes de los personajes; mediante el uso de flash y colores fríos como el negro y el verde además del uso de zoom out, desenfoco y trabajo de posproducción se da paso a la siguiente imagen. En donde M.M se encuentra sujeto a una silla con un cuello ortopédico y una faja de abdomen, paralizado, únicamente se mueve su brazo izquierdo como de manera involuntaria, esto en plano general, y luz central, en todos amarillos y verdes, en primerísimo primer plano se enfoca los dientes con las prótesis en su boca.

Mediante el uso de flash como cortina nos conduce al ojo y de este a un nuevo escenario, similar a un ático en donde M.M transformado y la gente está a girando a su alrededor, en plano general y distorsionalidad; la postura corporal de M.M es la de director de orquesta con movimientos de brazos y manos. La repetición de escenarios, esta vez con sus músicos bailando y tocando los instrumentos. Con

movimientos de cámara de mano y grúa, más fondo croma, y trabajo de posproducción, se observa a M.M. en el centro de la pantalla y sobre él personas caminando en fila, sus movimientos corporales centralizados en su cabeza son acelerados de un lado al otro. Esto nos conduce a una nueva imagen en donde mediante el manejo fotográfico de tercios, y manejo de planos general y medio se ve a M.M danzando con los dos personajes monstruosos; nuevamente se hace un zoom in al rostro del cantante, esta vez en el laboratorio con un manejo cromático de saturación en verde y rojo.

El collage de imágenes y escenarios nuevamente se hace presente entre: escaleras, laboratorio, ático, aula. Los movimientos faciales exagerados que realiza M.M son captados y resaltados mediante el uso de flash, enfoque y desenfoque de escenas, ausencia de colores quedando la imagen en blanco y negro. La presencia de nuevos personajes, esta vez con cuerpos fragmentados, se potencializa con la saturación de colores, a esto le acompaña el uso de collage de imágenes que se van cerrando en un plano medio con desenfoque de lente de cámara, para finalizar el videoclip se observa a M.M quien se encuentra en una postura corporal lateral, con sus brazos estirados, al frente y arriba con el torso desnudo frente a un mostrador de animales disecados.

Anexo 6: Descripción detallada del video *Little Wonder*

El videoclip inicia con el manejo de croma con planos general y medio sobre una calle en la que el primer personaje aparece (un ser onírico) que al parecer es un ser monstruoso; la temporalidad en este videoclip se encuentra acelerada, en cuanto a manejo cromático, en una primera parte aparece con carencia de color, más existe una saturación de luces, flashes y brillo. En un segundo escenario se visualiza un invernadero abandonado en donde se observan lámparas y objetos metálicos, pero principalmente sobresale una esfera de cristal en la que se proyectan imágenes, junto a esta se oculta el monstruo. Aquí se produce una superposición de imágenes y repetición de escenarios en la que el personaje principal tiene una maleta en su mano y bajando por unas escaleras en la entrada de un metro, los colores que se emplean son ocres y beige.

Al segundo diecisiete aparece David Bowie¹⁴⁸ cantando captado en plano medio, cámara fija y uso de desenfocues y barridos de cámara lo que marca un cierre de imágenes. En plano general se observa el lente de una vieja cámara que está sujeta a un trípode, ubicada frente a la esfera gigante en la que D.B canta, con una composición fotográfica de tercios y aceleración de tiempos. En primerísimo primer plano se ve al personaje onírico en una toma desde sus piernas hacia su rostro, con cámara de mano, con ciertos movimientos de sacudida.

Con cámara al piso se capta al personaje mirando desde un extremo de la vieja cámara y desde un desde un plano medio al otro extremo de la cámara a D.B. A partir de ese momento la meta imágenes que se proyectan a través de la cámara son los sucesos que se suscitan en la narrativa del videoclip. Iniciando con la estación del metro en la zona de teléfonos públicos, en donde el personaje principal realiza una llamada para esto se emplea una combinación de planos entre general medio y primer plano, con el que se enfoca en su mano un diente.

Al igual que los personajes anteriores, estos se destacan de entre la gente y los objetos de alrededor por la presencia de color, este personaje tiene el mismo objeto en común que el primero (una maleta).

¹⁴⁸ Se empleará las siglas (D.B) de aquí en adelante al referirse a David Bowie.

Por el extremo de la cámara vieja se observa nuevamente al primer personaje mirando a través de él, las calles de la ciudad en temporalidad acelerada y a D.B, caminando hacia la cámara. Aquí aparece un nuevo escenario, una cafetería en la que el segundo personaje se encuentra sentado sirviéndose una taza de café, aquí la secuencialidad de las imágenes se da con la acción de agregarle azúcar en cuyo recipiente está un ojo, el mismo que es enfocado mediante un zoom in en primer plano para visualizar su movimiento; todo esto en pantalla blanco y negro. El personaje toma el ojo con la mano para observarlo detenidamente, y se lo guarda. Aquí reaparece D.B cantando en plano medio central, en colores ocres y cámara fija; nuevamente el personaje dos se lo observa guardar el ojo y mirar hacia ambos lados para que nadie lo vea.

En un escenario tipo garaje se observa a D.B en el piso en plano general, con la pierna derecha y brazos levantados mientras él está en el piso se realiza un efecto de desenfoque. Nuevamente se observa al primer personaje, tocar la cámara esta vez, como observando a D.B, quien se balancea en el piso mientras canta. Por otro lado está en unas escaleras, se observa al segundo personaje cuidando de su maleta, bajando entre la gente del metro esto con el empleo de un plano contrapicado y general. Esto da paso al rostro de D.B, quien realiza varios gestos faciales mientras canta aquí se utilizan desenfocados y planos generales y medios.

A continuación se ve al personaje abordar el metro junto con el resto de la gente a su alrededor, todos en color blanco y negro, mientras este los observa, aquí se visualiza un trabajo de posproducción de superposición de imágenes con opacidad de un noventa por ciento. Siendo el minuto veintisiete del videoclip, aparecen los manejos de efectos, en la que a través de un plano medio se observa a una de las personas sentadas frente al segundo personaje. Este extraño personaje tiene un rostro informe con una cabeza ovoide sin rostro propio sino más bien como proyectado, este sujeta a un bebé con la misma característica (sin rostro) que más bien proyecta una boca gritando; mientras este lo sujeta sus rostros parecen uno solo, lo aprieta contra él y se le cae la cabeza al bebe. Frente a ellos se encuentra el personaje principal quien los mira con gran asombro, este se inclina para recoger la cabeza del bebe y lo guarda junto con las otras partes corporales fragmentadas dentro del maletín.

Nuevamente aparece el personaje en el primer escenario (la calle), esta vez revisando un buzón de correos, en donde introduce el maletín, y procede a tomar taxi. Todo esto con el manejo de croma en posproducción. Mediante la posición de la cámara en picado simulando un manejo de travelling, y el apoyo de croma dentro de un túnel D.B aparece nuevamente, pero mientras transcurre esto el escenario cambia del túnel a grandes edificios, y de estos a un interior un baño. Con un travelling de aproximación, más un movimiento de *cabeza caliente* se produce una toma de D.B, cantando dentro de una bañera, en cuanto a color hay una sobre saturación de color amarillo sobre la tina. A través de una imagen de paso en el invernadero se visualiza en el lado derecho a D.B y al personaje en la izquierda, sujetando la esfera que esta vez proyecta un ojo el mismo que mira hacia ambos lados.

Por otra parte en un sexto escenario, (un subsuelo), aparece el personaje monstruoso moverse por las paredes junto a una esfera que proyecta un ojo, a esta composición visual le acompaña el manejo de cámara fija al piso, con pequeños giros y movimientos de ubicación del lente en contrapicado, con ciertos usos de desenfoces y cortes en primer plano mientras canta D.B. Aquí aparece una séptima locación (una bóveda subterránea), en la que se observa a la maleta abierta y que lleva las partes corporales fragmentadas. Con una mezcla de planos general, medio y primer plano, en la que se ve a un ser *teriomorfo*, el mismo que es colocado en una vitrina, aquí D.B está dentro de la historia y tiene puesto un parche, y canta acercándose a la cámara, con una saturación de color amarillo; en otro stand, se ve un cuerpo sujetado moviéndose.

Mediante collage de imágenes con tiempo acelerado, llevan la historia a una habitación en la que varios personajes monstruosos aparecen, con cuerpos informes y contruidos con partes corporales distintas, a esto le acompañan fondos en negro, y distorsiones. En plano medio se ve a D.B cantar frente a un espejo, mediante el uso de sombras se visualiza a los instrumentos de su banda como la batería y guitarra eléctrica. Con un primer plano enfocando a uno de los animales con rostro humano mientras estos cantan el coro de la canción. A través de una mezcla de planos, medios, primeros y primerísimos primero se enfoca el rostro de D.B, y otras figuras *teriomorfas* con el manejo de cámara de mano y apoyo de se centran principalmente en el cantante. Nuevamente, se enfoca el subsuelo en donde el personaje monstruoso se encuentra tocando las texturas de las paredes gastadas, la esfera rota por el suelo.

Aquí nuevamente se emplea el collage de imágenes de paso en las que se ve a D. B y su banda tocando, el uso de flash, saturación y sacudidas de cámara se empiezan a cerrar en la de la bañera, en donde a través de la grúa y enfoques en contrapicados, con la mezcla de planos e interacción de imágenes de cuerpos colgados desde el techo el videoclip finaliza con la imagen de D. B fuera de la bóveda sujetando la pequeña cabeza en la que se proyecta su boca. Una imagen final es captada con un zoom out de D.B cantando de pie en la bañera.

Anexo 7: Descripción detallada del video *Blue Orchid*

El videoclip inicia con cierta fuerza mediante el uso de primerísimos primer plano sobre el cabello de Jack el cantante; en primeros planos, con movimiento de cámara de mano se hace la toma de la baterista de la banda Meg White, columpiándose en la sala, mientras Jack White se encuentra meciéndose al ritmo de la música en una silla mecedora de la sala. En plano general se observa las inmediaciones de una casa antigua y oscura, con composición fotográfica de tercios, en aceleración de tiempo. En primer plano se observa una manzana reflejada en un espejo con iluminación natural desde el lado derecho de una ventana, con el uso cromático de escalas de grises y celestes fríos.

En primer plano con cámara al piso se toma a unas escaleras acompañadas del sonido de la batería se enfoca en un segundo escenario (al parecer un baño) en donde se observa la caída al piso de una manzana con el uso de ciertos desenfoques con colores verdosos. Mediante desenfoques y aplicación de ventiladores para la ambientación se observa una mujer en el extremo izquierdo de la pantalla, y después esta mira y se acerca a la cámara. A través del uso de cámara de mano se realiza un zoom in hacia el rostro de Meg, quien se encuentra tocando la batería, instrumento que es representado por unas escaleras. Este mismo estilo de manejo de cámaras y con zoom out, se toma a Jack en plano general tocando las teclas del piano el que representa al bajo y guitarra; sus movimientos corporales se fusionan con la música y la ambientación. Nuevamente se traslada a la imagen secuencial del trayecto de la manzana rodando por el suelo.

Mientras el personaje femenino baja las escaleras con unos zapatos de taco muy altos con los que debe equilibrar sus movimientos, se trabaja con primer plano y plano medio para enfocarla, estas tomas se realizan a través de una ventana empolvada, lo que dan un efecto de desenfoque. Con movimiento de cámara de mano se enfoca el descenso de la escalera. Mediante el uso de primer plano, contrapicado y con movimiento de *cabeza caliente*, tocando unas tablas de madera, se da paso a la imagen de la manzana nuevamente.

Con cámara estática al piso y uso cromático de tonos verdosos acompañan el caminar de la mujer en tacones; mediante el uso de opacidad al cien por ciento en contra picado y con cierta saturación en naranja, en plano general se observa a la mujer junto a la tina de baño con plumas. Nuevamente se observa a la manzana moverse en el piso, con primerísimo primer plano hacia el rostro de la mujer, de igual manera con iluminación natural, más ventilación artificial. Con el uso de plano general nos trasladamos nuevamente al escenario de la sala donde se observa a Jack bailar, mientras Meg se columpia, el manejo de cámara es de mano.

En cámara al piso estática en primer plano, se observa el recorrido de la manzana, con una iluminación natural; aquí aparece el personaje femenino quien mantiene una postura corporal inclinada con los brazos extendidos, y mirada divagante. A través de una mezcla de planos entre primerísimo primer plano, medio y general con cámara invertida a noventa grados e iluminación a contra luz se observa a la mujer sujetándose de del marco de la puerta saliendo del baño. El manejo de cámara es en primer plano enfocado en su rostro.

Con el efecto de distorsión y barrido, con cámara invertida a la derecha, se toma los pasos nuevamente del personaje caminando por el pasillo, mientras Jack canta y se realiza un zoom in hacia su rostro y el hocico de un caballo. Aquí se emplea una intercalación de imágenes de Meg y Jack tocando los tablones de madera y el viejo piano. Con el uso de cámara de mano en contrapicado sobre la mujer con iluminación lateral y fondo negro, se enfoca en primerísimo primer plano el color rojizo de su cabello, lo que permite tener un contraste de luces y oscuridad.

Antes de continuar con la secuencialidad de la narrativa se utilizan imágenes de paso como la del primer plano del ojo del caballo. Lo que conlleva a una mezcla de planos medio, primo y de este a uno general; para observar el caminar de la mujer por el pasillo. Con cámara de lado en plano medio se enfoca Jack nuevamente quien toca el viejo piano y lo entona a través de sus cuerdas y teclas. La cámara vuelve a estabilizarse en el piso, con el uso de saturación de colores verde y azul; en el que se utiliza un en plano. Como imagen de paso se capta el movimiento del cabello de Jack mientras toca los instrumentos. Imagen que conduce a la siguiente acción realizada por Jack, quien se encuentra bailando con un bastón en la mano.

A través de un zoom in y cámara en mano se realizan ciertas sacudidas, lo que lleva a la siguiente imagen, en donde está Meg junto a una bebe sentada sobre una mesa alrededor de platos apilados y; en sus manos lleva un par de martillos con los que comienza a golpear los platos que representan a una batería. Nuevamente como imagen de paso se emplea el giro de cámara a lateral enfocada en Jack que continua tocando las teclas y cuerdas del viejo piano. Aquí se usan imágenes de paso intercalando entre Jack y Meg bailando y tocando los instrumentos respectivamente; por otro lado en primer plano se observa al bebé sentada junto a Meg sonriendo al tocar los platos. Sin secuencialidad se muestra a Jack y Meg subir las escaleras al ritmo de la canción interactuando juntos. Mediante el uso de plano medio, con iluminación escasa y con aceleración de tiempo, se realiza ciertos zoom in hacia sus rostros. Además del uso de flash en contrapicado y mezcla de planos se enfoca el desarrollo de la narrativa acorde al performance de Eva comiendo la manzana y está derramando su jugo alrededor de su boca, mientras se encuentra recostada en el piso junto a unas ramas de árbol blanco.

Inmediatamente se visualiza a Jack, quien se sienta en el sofá y coloca el bastón en el suelo, el mismo que se convierte en una serpiente blanca y es captada mediante el uso de primeros planos, y se la ve subir sobre el tronco mientras otras se acercan poco a poco a Eva, quien está en el piso con una composición fotográfica de fondo oscuro cierta iluminación superior con cámara en contrapicado totalmente estática. Con imágenes de paso para intercalar la secuencialidad de la puesta en escena, se observa al caballo blanco en un plano general en contrapicado. Eva coloca en postura corporal de arco bajo las patas del caballo debajo, dicha toma está realizada con cámara estática al piso; aquí se hace un collage de la toma anterior dando énfasis en la toma de la tina, en distintos planos. Se observa a Jack cantar y a Meg comer uno de los platos y con cierta disposición en primer plano a Eva y sus movimientos ondulantes frente a la cámara, en primer plano el ojo del caballo, de Meg y de Jack, finalmente se visualiza a Eva en el suelo debajo del Caballo y este a punto de saltar sobre ella.

Anexo 8: Descripción detallada del video *Four Ton Mantis*

El videoclip inicia en efecto pantalla dividida en plano general, con tiro de cámara normal, sin movimiento; al lado izquierdo con la aparición de su primer personaje, una mujer joven que viste únicamente de la cintura para arriba y en su torso inferior lleva un panti color piel en una locación interna con una saturación en color verde azulado, la posición del cuerpo es de perfil en un primer momento estático mirando a lo que parece ser la ventana de la sala; en el cuadrante derecho de la pantalla se puede observar una locación externa con edificios, con saturación en rosa, la composición fotográfica es en regla de tercios acompañada de colores cálidos.

La imagen se unifica en la escena de la pantalla izquierda, con un plano general americano y el efecto de repetición y un leve desenfoque en cuanto a efecto. La pantalla se vuelve a dividir, con el mismo contraste entre lo cálido y lo frío en cuanto a cromática, con tiro de cámara en contrapicados, y composición fotográfica a través de líneas dominantes, no existe movimiento de cámara, pero sí de imágenes en posproducción con efectos de superposición. En el cambio de escena se produce un fade out, con la aparición del segundo personaje, esta vez una anciana sentada sobre un sofá café, y vestida con un short, zapatos de tacón y medias hasta el tobillo y un abrigo largo color turquesa, el mismo similar al escenario de color frío, sin movimiento. Aquí se produce un collage de planos general, medio, primer, y primerísimo primero e imágenes de dos personajes, y un elemento natural (una polilla), todo esto en colores fríos, distorsión y movimiento de cámara de mano.

Un tercer personaje aparece, se trata de una mujer afroamericana quien viste una blusa transparente, esto captado con un plano medio y plano medio central en tiro de cámara normal en movimiento dolly in y fade out, la composición fotográfica es de tipo encuadre de sujeto; el cuerpo del personaje permanece inmóvil con la mirada dirigida a la cámara de mano, que se va acercando a su rostro. Nuevamente se produce una división o efecto de pantalla dividida, esta vez con dos imágenes en exteriores de edificios capturados en fotografías con cromática que resalta el verde y azul. El manejo de plano general marca el paso hacia una nueva imagen mediante una fotografía de un edificio, captada con tiro de cámara en contrapicado.

Mediante primerísimo primer plano, movimiento de cámara a mano y cromática fría se capta la imagen de la mujer afroamericana, en una posición de tipo maniquí, aquí se da nuevamente el uso de bloques de efectos cámara en mano, collage de planos y cierre en sobre posición de imágenes con el uso de opacidad para el cambio de imagen. La posición del personaje cambia, como un corte o salto de tiempo, el cuerpo es captado en cortes de imagen con cámara en mano, iniciando desde sus pies, la posición corporal de la mujer es sentada en el suelo con las piernas ligeramente extendidas su torso flexionado con sus brazos y manos hacia sus tobillos y permanece estática. Con una escena en pantalla dividida se toman imágenes de iluminación cálida de un retrete vacío con escombros de construcción al lado izquierdo; mientras que al lado derecho se observa una pared de lo que parecería ser el interior de una cocina en colores fríos.

Una imagen en plano general, con tiro de cámara en contrapicado y con iluminación natural, da paso a un personaje masculino, con un manejo de cámara en zoom in, y uso de movimientos collage, se observa al personaje el mismo que está en ropa interior, zapatos y medias, y el pantalón en el piso; con un collage fotográfico en plano general sin movimiento de cámara, y con pantalla dividida se observa al hombre sobre el retrete tocando sus genitales y el bóxer en los tobillos, estas últimas imágenes descritas se encuentran trabajadas en fotografías.

Con pantalla dividida al lado izquierdo se puede ver un tablero con números en donde se enciende el número 08 mientras que al lado derecho se observa al personaje masculino en ropa interior sentado mirando su propia sombra en la puerta del refrigerador, la iluminación es frío, existe una sobre posición de imágenes en opacidad, trabajadas en posproducción. Se produce el cambio de escena, en donde el sujeto se encuentra comiendo colocando salsa de sobre un plato, aquí se realiza el manejo de cámara en mano, un frame out, y frame in, simulando movimiento y cambio fotográfico en plano medio.

Como imagen de paso se realiza un corte de escena en la cual el sujeto levanta y sostiene una sandía con ambas manos, esta toma se la realiza en plano medio hacia abajo con cámara de mano. El personaje arroja la fruta con fuerza al piso provocando una explosión, para esto se ha utilizado un plano general con colores y atmosferas fríos. El escenario presenta paredes metálicas donde predomina

el color verde azulado. Se utiliza una repetición de la escena desde otro ángulo con cámara fija y en la que el sujeto se agacha para comer la fruta en el piso con sus manos.

A los cincuenta y dos segundos, aparece un escenario externo se trata de un puente, el cual es filmado mediante cámara travelling en posición contrapicado se hacen tomas del mismo con ciertos saltos de tiempo. Esta imagen da paso a una nueva imagen con pantalla dividida en donde se muestran edificios en construcción. A continuación se muestra una pantalla dividida con bordes de lineado al lado izquierdo con color verdoso y frío una máquina (trituradora de martillo), transportando chatarra, hacia el lado derecho un edificio desde la parte superior con trabajo de sobre posición y opacidad, distorsión de imagen y trabajo de fotografía en dos tomas, en pantalla dividida, al lado derecho una sandía en pedazos, y al derecho el sujeto sentado en posición de loto observándola, mediante el efecto de repetición y sobre posición el sujeto sale de escena, al presentar una imagen de la ciudad con rascacielos, en composición fotográfica de perspectiva, y opacidad

Al minuto con dos segundos inicia la segunda parte del videoclip que ha sido trabajado en posproducción con ciertos efectos de corte; esta escena en plano general muestra a una mujer en ropa interior sentada sobre un somier, en donde sobresalen varios cables o alambres del techo junto a la cama. Se realiza un frame out, para salir del plano general y a través de un primerísimo primer plano se observa en picado la mitad del rostro y mano de la mujer; su mirada es fija dirigida a la cámara, sus labios entre abiertos, su cabello ligeramente ubicado hacia el lado izquierdo, su maquillaje en los ojos está derramado, acentuando sus ojeras. La imagen cambia a plano general en donde predomina el movimiento de la mano de la mujer al sostener la sábana que recubre el somier, frente a ella está de espaldas a la cámara un sujeto vestido con un enterizo de color blanco; el uso cromático de ambientación es celeste generando una atmósfera fría. Con el uso de imágenes de paso, se observa a la mujer sujetar con fuerza su sábana, mientras es observada por un sujeto delgado, el color se satura aún más en tono celeste, con un manejo de plano medio y general, que permite se observar a ambos en la habitación.

Aquí se utiliza un collage de fotografías, que contienen un trabajo en posproducción realizadas en Photoshop a través del desarrollo de *layes* o capas en las

que los cuerpos son fragmentados. Iniciando por el sujeto delgado quien extiende sus brazos derecho e izquierdo, mientras su mirada parece perdida hacia el horizonte. El manejo fotográfico se da desde varios ángulos, tomados en primer plano y plano medio, con el que se capta la fragmentación de sus brazos, rostro y cabeza, dejando una capa color fucsia; mientras esto suceda, a la par se produce una reconstrucción del cuerpo. El proceso de fragmentación y cortes en el rostro de la mujer en la cama, de la que ya ha sido fragmentado su brazo, conlleva tres capas, en las que se plasman gestos de miedo y dolor. Mediante pantalla dividida, se aprecia la predominancia color celeste verdoso, los miembros antes extraídos vuelan alrededor del escenario de la habitación.

A través de un frame in aparece nuevamente la anciana, esta vez con otro atuendo, la atención de las cámaras de fija mediante un zoom sobre su collar, y detalles del rostro de la anciana; quien lleva un maquillaje recargado en labios y mejillas, su mirada parece estar perdida. Aquí se evidencia una aceleración de tiempo en relación al ritmo de la canción. La mujer sostiene en una de sus manos un vaso con un líquido oscuro y en la otra unas píldoras de color blanco y rojo, todo esto captado mediante el uso de primeros planos. El escenario está decorado con un espejo ubicado justo detrás de la anciana y las paredes muestran ser de baldosas de un baño.

La pantalla nuevamente es dividida en la que hacia el lado derecho con un movimiento de travelling se capta a un hombre caminando de espaldas a la cámara, mientras que al lado izquierdo se puede observar a una mujer quien se encuentra estática y mirando hacia la cámara, la misma que tiene un trabajo de cámara de mano y enfoca a la mujer de pies a cabeza, deteniéndose en el rostro, principalmente en el ojo. Con el trabajo de layers al minuto y cuarenta y tres segundos a través de un primer plano se captura como la mano derecha e izquierda de la mujer son fragmentadas, en esta ocasión en la capa final se emplea el efecto de opacidad casi al cien por ciento, dejando la huella de la mano en blanco. Nuevamente se produce la animación de las partes corporales flotando en una pantalla completa en fotografía.

A través de iluminación, flash y primeros planos, se capta la fragmentación de la mano, muñeca, brazo y antebrazo de la mujer afroamericana, las mismas que mediante una superposición se realiza una mezcla de las imágenes tomadas de los

escenarios externos. Con cámara fija en fondo oscuro se puede observar fragmentación de cada uno de los dedos de su mano. Nuevamente se emplea un collage de fotografías para dar paso a una pantalla dividida. Con la que al lado derecho generando un zoom in en plano medio se capta a una mujer diferente a las demás, a la que se puede describir como una mujer joven con cabello corto y rubio vistiendo una camiseta corta e interior, zapatos y medias negras. El encuadre fotográfico es en regla de tercios. Al lado derecho se observa en plano general a la mujer un poco encorvada, con movimiento de cámara en *fade out*, y a su vez *fade in*, se realizan cambios de planos, de general a medio y primer plano, hacia su rostro, con el que se puede apreciar su labio perforado.

En otra escena se observa a dos sujetos; el uno dentro de una bañera, y el otro ingresando a la habitación, quienes muestran claramente su inclinación sexual sellando la escena con un beso; a través de distorsión de imagen color y encuadre, se traslada a uno de los dos sujetos a un pasillo estrecho el mismo que es captado mediante un movimiento de cámara en dolly con una saturación de color verde azulado. A los dos minutos y treinta segundos, aparece la mantis trabajado en stop motion, captado a través de cámara estática y plano general, con un escenario que muestra unas estructuras metálicas. Aquí nuevamente se produce una fragmentación del rostro de uno de los personajes masculinos, la misma que muestra una opacidad en el costado derecho de la pantalla, la misma que muestra un corte perfilado del rostro y cabeza del personaje.

Por otro lado en un escenario distinto reaparece la mujer afroamericana quien se encuentra en dos posiciones corporales, la primera en cuclillas y la segunda sentada en la mitad de lo que parece ser una sala de departamento, para esto se han utilizado una animación y ambientación con flashes luces, superposición, opacidad y desaturación de colores.

Nuevamente se produce un corte de pantalla, en la que predomina el color en cian, el movimiento corporal no se produce si no a través de las escenas, en las que la mujer afroamericana, mira hacia adelante, hacia arriba, y a la izquierda, con cámara estática. En primer plano se observa la mano en desfragmentación en capas, esto da paso a la mantis religioso quien realiza movimientos de sus colmillos y patas de metal. Aquí se realiza nuevamente una desfragmentación, esta vez de su rostro sin

uno de sus ojos, las mismas que vuelan hacia atrás y se reajustan nuevamente en su propio rostro.

Todas las partes que fueron fragmentadas de los personajes, son sobre puestos, en un juego de desfragmentación y reconstrucción sobre el personaje masculino que apareció en la habitación. Lo que conlleva a la escena donde aparece la mantis realizando movimientos fuertes como de corte con sus patas delanteras, lo que aparentemente la hace gestora de las fragmentaciones en los personajes. Continuando por la anciana a quien se

En primer plano como cortes de escena reaparece la mantis con movimientos fuertes de sus patas delanteras, como realizando el corte a la escena anterior, en la que la pantalla reaparece la anciana, a quien mediante un zoom in se observa el proceso de fragmentación de su mano derecha en tres capas, dejando una última capara color magenta. Es aquí donde se juntan todas las partes fragmentadas de los personajes y vuelan sobre una fotografía de edificios con una saturación en cian.

La pantalla se divide una vez más y aparece otra mujer joven, la única que realmente tiene movimiento corporal, la misma que es acompañada de movimiento de cámara de mano, con un zoom in se la ve recostada sobre un sofá en la que comienza a quitarse la ropa, al punto de desnudar su torso y parte de su cintura hacia abajo quedándose sentada el piso del centro de la sala. Su postura corporal es similar a la de un feto. Con imágenes de paso se mira en contrapicado y con el uso de ciertos desenfoques el cuerpo del personaje sobre la alfombra cubriendo sus pechos con sus manos, además de un collage fotográfico de las locaciones del video, las cuales se van cerrando o centrando en las imágenes de un botadero de basura, y chatarrería.

Las fragmentaciones se producen en la pareja heterosexual, en la que se sobreponen los rostros de los personajes femeninos con el uso de opacidades, fade in y fade out; lo que permite ver nuevamente a la mujer desnuda en la alfombra realizar ciertos movimientos. Esta vez el turno de sufrir una fragmentación es ella, tanto de su mano como de su rostro, en la cual la última de sus capas es de color de azul-violeta. Nuevamente estas partes vuelan hacia la derecha.

Con la aparición de un personaje distinto a los otros, vestido de terno con un reloj en su muñeca, y que mira desde una ventana hablando por teléfono y sonriendo

al mantis, se cierra el videoclip, utilizando planos generales, medios y central medio. Finalmente se conoce el destino de las partes que fueron fragmentadas. Un botadero o chatarrería sería el receptor de todas estas partes corporales; entre estos fierros retorcidos, aparece la mantis caminando en él y saliendo hacia la izquierda, enfocada en plano general lo que permite observar maquinaria de trabajo como retroexcavadoras y volquetas, recogiendo los residuos del piso. El videoclip finaliza con la salida de la mantis en plano general acompañada de un sonido de cierre de aplausos.