
PRÁCTICA 1:

**William Wegman:
Two dogs and ball, 1975**

**Paula Chico Ramírez
Aline Dieterlen
Ainhoa Sabater
Irene Salvador
2ºRA**

Tecnologías de la imagen II.

ÍNDICE

1. Introducción:

- 1.1 Descripción.
- 1.2 Idea general de la obra

2. Desarrollo (análisis de los elementos que intervienen):

- 2.1 Temática.
- 2.2 Estructura y elementos.
- 2.3 Recursos visuales empleados.
- 2.4 Música.
- 2.5 Contexto.
- 2.6 Citas.

3. Conclusiones:

- 3.1 Resumen de los puntos más importantes.
- 3.2 Aportaciones y novedades.
- 3.3 Relación con elementos exteriores.
- 3.4 Conclusiones.

1. INTRODUCCIÓN:

1.1 Descripción:

En la obra vemos a dos perros que están observando algo que ocurre fuera de campo, en este caso, dirigen su mirada hacia una pelota que está moviendo el propio Wegman.

El espacio en que tiene lugar la acción es un estudio fotográfico en el que no hay ningún elemento que nos llame la atención; siendo un espacio simple y neutro, donde emplea una cámara en posición fija.

Vemos cómo Wegman capta el comportamiento de cada perro de forma individual, ya que no interactúan entre ellos, si no con la pelota, y por ende, con Wegman. El perro de la derecha tiene un papel más activo en la obra, se puede observar cómo en ciertas ocasiones hace amagos de ir a por la bola, no la pierde de vista en todo momento; este es Man Ray, un Braco de Weimar macho y perro del artista. Por otra parte, el perro de la izquierda, a pesar de mostrarse activo, vemos cómo en ciertos momentos de la grabación, al contrario que Man Ray, se muestra un tanto despistado, mira varias veces a la cámara y hacia la mitad del video se tumba, haciéndonos ver que está relajada. Se trata de Pointer alemana hembra, perra de un amigo del artista.

Al final del video, Wegman enseña la pelota, elemento que ha sido el encargado de controlar el comportamiento de los perros así como, conectar al artista con estos.

1.2. Idea general de la obra:

La idea general de este video es la doble manipulación que consigue el autor hacia los dos perros protagonistas y del propio espectador. Porque aún sin ser conscientes, nos quedamos el tiempo de duración de la secuencia estando pendientes de los movimientos que realizaban los perros.

2. DESARROLLO:

2.1. Temática

La temática es confusa a un primer golpe de vista, ya que únicamente se observan dos perros que siguen con la mirada algo fuera de las cámaras (una pelota).

Sin embargo, y comenzando con el análisis el autor pretendía expresar diferentes aspectos, uno de ellos, siendo el más claro de todos, sería el hecho de que los perros sigan con tanta atención un objeto crea una similitud entre ellos y la sociedad actual, es decir, el control que se puede conseguir sobre el espectador, por lo tanto es la sociedad en su conjunto, la cual siempre estará condicionada por factores externos, en este caso serían los medios de comunicación, pero pasa lo mismo en muchos de los diferentes ámbitos.

Volviendo al punto de la concentración, se crea un bucle entre la establecida por el animal hacia la pelota y la del espectador hacia los perros simultáneamente.

Por otro lado, también vemos que el hecho de que los protagonistas sean animales los humaniza, de forma que nos da a entender que no únicamente los humanos podemos ser actores, a pesar de que en segundo plano quien domina el comportamiento de los perros es un humano, esta situación se daría a la par con actores y actrices humanos controlados por un director, y así en todos los ámbitos, es decir siempre va a haber alguien con mayor poder.

2.2 Estructura de la obra:

La obra de William Wegman no sigue una estructura marcada o fija, sin embargo se rige por una división de tres partes. La primera parte se resume en la presentación de los “protagonistas”, que en este caso son los perros. La segunda parte del video se basa en la interacción de los perros ante el estímulo que es la pelota. En toda esta parte, los perros mantienen su atención en la persona que hay tras la cámara.

La última parte del vídeo se centra en el momento donde se descubre quién o qué es el responsable de captar la atención de los perros: es William Wegman sujetando una pelota.

Los elementos que inciden en la obra son los perros, que en este caso funcionan como protagonistas, el estímulo, que sería la pelota, y la persona responsable de sujetarla; la mano de Wegman que asoma en la última parte del vídeo.

2.3 Recursos visuales empleados

En cuanto a los recursos visuales, han sido empleados de una manera muy simple y sutil. Estos podríamos dividirlos en varios aspectos:

Primeramente y como más evidente es que la secuencia está grabada en una gama monocromática, de blanco y negro. Aunque en este caso es más una escala de grises, ya que no hay un contraste demasiado pronunciado entre el negro más oscuro y el blanco más claro.

Gracias a los perros, podemos intuir que hay varios puntos de luz, es decir, habrían varios focos. Uno de ellos se encontraría en frente de Man Ray y Hooka, ya que tienen el rostro y el cuerpo en su parte delantera más iluminado; y focos a los laterales por la sombra que generan tanto hacia la derecha o izquierda de su posición.

Pasando a hablar del encuadre, el hecho de solo tener dos figuras principales y un fondo totalmente uniforme sin elementos que capten la atención del espectador, esto hace que solo nos centramos en los perros. El plano es fijo y central, no cambia de perspectiva en ningún momento. Una vez explicado todo esto, podemos afirmar que sigue la regla de los tres tercios, la cual consiste en dividir el plano en nueve espacios iguales imaginando dos líneas horizontales y dos verticales. En este caso, la primera línea horizontal coincidiría con el final del suelo o tarima que se encuentra tras los protagonistas, la segunda, con el final de sus cabezas, a excepción de la mitad de la cabeza del perro de la derecha hasta el momento en el que se agacha un poco, y, finalmente la tercera corresponde al final del encuadre por la parte superior, abarcando toda una zona sin obstáculo visual. Lo mismo pasaría con las líneas verticales, la primera coincidiría con el inicio del cuerpo del perro de la izquierda (desde nuestro punto de vista) y la segunda línea con el final del cuerpo del perro de la derecha, creándose así tres espacios, dos laterales vacíos, sin carga visual, y el espacio central abarcaría a ambos perros.

2.4 Música

La música no tiene ningún tipo de papel ya que no está presente en la obra, dando importancia, a lo que está ocurriendo en el plano. El artista pretende que no haya ningún tipo de estímulo para que nos metamos dentro de lo que estamos viendo. Puede ser que en cierto modo, al mismo tiempo que él está dirigiendo el movimiento y comportamiento de los perros con la pelota; nos está dirigiendo también a nosotros, pero en este caso, en vez de con la pelota, con los perros.

2.5 Contexto

William Wegman es un artista estadounidense que nació el 2 de diciembre de 1943. Estudió bellas artes en la escuela Escuela de Bellas Artes de Massachusetts en 1965 y la maestría en Bellas Artes en la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign en 1967. Esta obra de Wegman realizada en 1975 se enmarca dentro del videoarte, tendencia de la que Wegman fue pionero. En Estados Unidos, tierra natal del artista, este movimiento fue considerado como un medio de cambio social en una época donde tuvieron lugar grandes acontecimientos tanto de carácter histórico, como político; los asesinatos de J. F. Kennedy y Martin Luther King y la elección y posterior caída de Richard Nixon como presidente del país.

El videoarte, surge tras la masificación de los medios de comunicación, queriendo experimentar con las posibilidades artísticas de estos, siendo un medio fundamentalmente conceptual. Su lenguaje audiovisual intenta crear nuevas narrativas que no corresponden con las formas tradicionales.

Vemos como sus obras de los 70 ponen en cuestión la seriedad del arte contemporáneo. Sus obras retratan situaciones absurdas y cotidianas a través de una cámara frontal, estática y tomas simples.

En sus imágenes, retrata a sus perros, en un primer momento a Mary Ray y en 1986, se incorpora Fray Ray; ambos son Bracos de Weimar, raza que surge hacia 1800 en la corte de Weimar en Alemania.

El arte de Wegman no se ha vinculado a ningún movimiento, este es un artista que se revela introduciendo la diversión y el humor en el mundo del arte. Sin embargo, muchos artistas lo relacionan con el arte conceptual. A pesar de que sus piezas están llenas de humor, también presentan una gran carga humana.

2.6 Citas

En esta obra no se cita a ningún autor o autora ni a ninguna otra obra.

3. CONCLUSIONES:

3.1. Resumen de las partes más importantes

Como resumen de las partes más importantes, cabe destacar de la temática la analogía que hace entre el los perros y la idea de sociedad con el hecho de estar controlados por los medios de comunicación. En cuanto a la estructura, lo más importante es que se encuentra dividido en tres partes poco diferenciadas y que al final de este aparece el objeto responsable del comportamiento de los perros. A continuación, el haber empleado la regla de los tres tercios y no haber empleado ningún tipo de estímulo auditivo. Referente a la época, fue pionero de un movimiento de cambio en la sociedad. Llama la atención de las aportaciones y novedades que los protagonistas del vídeo son perros y juega con su instinto. En la gran mayoría de los proyectos de William Wegman aparecen perros, siendo estos un modelo recurrente.

3.2 Aportaciones y novedades:

La obra visual de William Wegman aporta innovaciones visuales como son jugar con la intuición del espectador. En esta obra audiovisual, William Wegman propone observar cómo reaccionan dos perros ante el estímulo visual de un objeto que les atrae: una pelota. Sin embargo, ese objeto no aparece en ningún momento en pantalla, exceptuando el final. En el video solo podemos ver dos perros atentos, mostrándose en alerta, observando algo que nosotros no sabemos qué es. La obra, además, juega con las reacciones de los animales, divertidas y vigilantes a cada movimiento de la persona que maneja la pelota. Por otro lado, en la obra no aparecen personas actuando, sino animales que se rigen por instinto: no son personas con un guión preparado o con unas instrucciones previas, es la naturalidad de dos perros. Además, presenta un vídeo sencillo: solo hay un fondo negro, con dos perros y con la aparición fugaz de su mano.

3.3 Relación elementos exteriores.

Las obras de William Wegman destacan por ser en su mayoría obras relacionadas con perros, concretamente con la raza "Weimaraner". En gran parte de sus obras hacen presencia estos perros, en montajes donde sus cabezas aparecen en cuerpos humanos, en espacios fantásticos, en lugares con ambientes grises, sobre diversos elementos... Sin embargo, esta variedad es en su gran mayoría fotos recopiladas. Este tipo de obras son trabajos experimentales.

Algunas de sus obras son "*Puppies*" (1997), "*Farm Days*" (1997), "*Polaroids*" (2002) o "*Man 's best friend*" (2017). En cuanto al vídeo, "*Two dogs and a ball*", no tiene una relación directa con el resto de obras que no sea la aparición de los perros.

3.4. Conclusiones

Como conclusión apreciamos que es simplemente una observación hacia el comportamiento de los animales, ya que como se ha dicho anteriormente en varios apartados, el autor no quiere profundizar en el significado del vídeo; por eso mismo, muchos de los significados simplemente son teorías o conclusiones que sacamos de la obra.