



ÁNGEL ROMÁN

ESCENARIOS DE LA IMAGEN

David Lynch. Más allá del cine*

* Capítulo
perteneciente al
libro *El arte
como pantalla.*

Capítulo perteneciente al libro:

EL ARTE COMO PANTALLA

CONFLICTOS INDIVIDUALES EN TIEMPOS GLOBALES

Escrito por Ángel Román

Más información:
www.angelroman.net

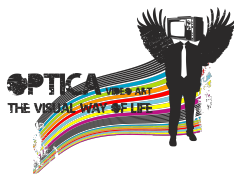
Patrocina:

asociación cultural

dosmilcuarentayseis



Colabora:



VideoArtworld
the imagery planet

Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual
(BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la
obra original ni de las posibles obras derivadas,
la distribución de las cuales se debe hacer con una
licencia igual a la que regula la obra original.



© Ángel Román Casas, 2011

Diseño de la edición: Paula Cuesta Viñolo

Imagen de portada: Sergio Ojeda

Depósito Legal: M-003101/2011

Escenarios de la imagen

Siempre he admirado a David Lynch, ya sea por su capacidad para deslumbrarme como para inquietarme. Los siguientes ensayos transcriben las estrategias que usa este artista norteamericano para encauzar su producción, a la vez que se analiza su capacidad para adentrarse en los nuevos cambios cinematográficos y los retos que suponen para la construcción de las diversas modalidades narrativas contemporáneas. Y que Lynch las somete al imperio de la fragmentación.

Para ello, indago en la posibilidad de la imagen para edificar alternativas y comprobar que la perversión late en cada una de sus obras. Desde sus cortometrajes iniciales hasta INLAND EMPIRE, Lynch abre una admirable trayectoria por derribar lo real. Es un contrabandista de la imagen por hacer de su arte un acto de libertad y de disidencia de las normas de representación.

A | La imagen como disidencia

Iniciando un insospechado camino hacia una nueva mirada, que traspasa cualquier posibilidad de volver hacer aquello que designaba o se nombraba como arte cinematográfico, David Lynch es genuinamente el único (o casi) que ha revolucionado los patrones estéticos y estructurales del cine.

Salvaje e ingobernable por los grandes estudios, ha cruzado con *INLAND EMPIRE* (*INLAND EMPIRE*, 2007) el umbral de su universo. Esta película es un intento de fotografiar las obsesiones más vivas de un autor preocupado por mostrar la parte trasera del alma humana, a la vez que abre incertidumbres con respeto a las convenciones de "ver y entender" cine. Me refiero con esto a pagar por una entrada y visionar una proyección en celuloide en una sala oscura, modificándose por otra más personal modificada por la libertad de las descargas legales en *Internet* o venta directamente en DVD. La independencia de acceso al mercado audiovisual, por fin, ya no depende de empresas de exhibición cinematográfica, distribuidoras o similares, permitiendo que la cultura ya no sea solo un asunto exclusivo de mercado o de las industrias culturales, sino un asunto de posibilidad de acceder a ella sin intermediarios.

La novedad de Lynch no reside precisamente en usar cámaras digitales (aunque son utilizadas por primera vez en su carrera), ni mostrar una narración desestructurada, ni tan siquiera aspirar a realizar un cine visceral y emocional. Su poder, como realizador, va más allá incluso de fragmentar la tradición moderna o posmoderna, su nueva obra rompe consigo mismo y con la de otros autores coetáneos.

El arte cinematográfico nació como puro entretenimiento de barraca de feria, elemento circense que compartía cartel con la Mujer Barbuda o el Hombre Bala. Las primeras proyecciones de los hermanos Lumière a finales del siglo XIX conmovieron a un

público entusiasmado por el realismo de las imágenes, no obstante, no fue hasta el director David Wark Wrieffith¹, cuando se consolidó el cine como un lenguaje propio y autónomo, alejándose de la contaminación del teatro como bien se puede comprobar en la obra de Mèliès.

Con casi cien años de distancia, con respecto a la obra de Wrieffith, hay que observar las películas del creador David Lynch para sopesar las grandes distancias con las que se mira el lenguaje cinematográfico desde sus comienzos. Más que un ejercicio de deconstrucción narrativa, el cine de Lynch sobrepasa la materia fílmica para conducirlo a terrenos de la no-narración. Un siglo insignificante si se compara con la literatura cuyas fronteras se han ido difuminando lentamente desde su aparición con la escritura.

Existe actualmente una imposibilidad por narrar, muy presente en el nuevo milenio, debido la caída de los grandes relatos, que han erosionado la unidad de los grupos sociales y de la eclosión de la individualidad crónica de las sociedades contemporáneas. La cultura del descrédito en el siglo XXI se ha impuesto como parte de la poca fiabilidad de todos los sistemas políticos, culturales, sociales o movimientos de cualquier índole. La batalla librada para conseguir una mirada única ha posibilitado una fragmentación del pensamiento, aspecto contradictorio si se piensa en la globalización imperante de nuestra época.

La voz creadora es tan fuerte desde el Renacimiento, donde la firma daba crédito al estilo y a la unidad de la obra, que después de la llegada del mercado del arte, con su locura de dar a la marca -por extensión el nombre- una cotización y un

1 A pesar de las influencias dramáticas el autor de *El nacimiento de una nación* (*The Birth Of A Nation*, 1915) sienta las bases que, hasta la actualidad, son premisas de la narración cinematográfica como: la forma de estructurar el raccord, la salida y entrada de encuadre, la alternancia de los planos generales y los cortos para ubicar la acción al espectador, el uso de los primeros planos, además de realizar un nuevo estilo de montaje y usar unas técnicas de producción que son las mismas que hoy en día Hollywood utiliza.

Escenarios de la imagen

valor determinado, se impuso el artista por encima del arte.

Hoy nos queda el cometido de zanjar la cuestión entre autor y mercado, entre arte, como ejercicio libre de expresión; y producto, cultura que se compra y se vende o se gestiona.

Sobre estos parámetros, el cine de David Lynch me retumba en la cabeza como un golpe seco desplomado por la marabunta de su propia fragilidad. INLAND EMPIRE es hija bastarda de obras tan interesantes como *Twin Peaks: Fuego Camina Conmigo* (*Twin Peaks: Fire Walk With Me*, 1992), *Carretera Perdida* (*Lost Highway*, 1997) o *Mulholland Drive* (*Mulholland Drive*, 2001), donde lo más interesante reside en la forma y no en el contenido. Pero hay algo distinto en INLAND EMPIRE que se presiente y se diferencia, quizás sea la libertad con la que se ha realizado la obra. Para empezar -y para disgusto de muchos de sus fans- Lynch deja el celuloide y sucumbe a lo digital, no es precisamente un elemento innovador en el mundo del cine, pero sí para él. Otros ya lo habían utilizado, y con una factura artística excelente, como por ejemplo Lars Von Trier en *Bailar en la oscuridad* (*Dancer In The Dark*, 2001) o Julio Medem en *Lucía y el sexo* (2001).

Las limitaciones del celuloide encorsetaban a David Lynch, hasta tal punto que afectaban a su universo creativo. La era digital ha proporcionado al director la grabación de sus epifanías sin esperar necesariamente a contar con una producción económica holgada.

Si gracias al cine moderno el lenguaje cinematográfico avanzó desde el punto de vista del montaje y de la narración, convirtiendo el espacio y el tiempo en meros juegos mentales de los personajes y del discurso del director, poniendo en crisis la realidad de las imágenes; ahora Lynch da un paso más allá eliminando todo nexo de unión con lo real. Para él la realidad es un supuesto, lo verdadera-

mente importante es la realidad de los personajes, y sobre esas coordenadas se debe interpretar las imágenes. Desde su ópera prima, *Cabeza borradora* (*Eraserhead* 1976), ha proporcionado a los recursos sonoros un especial interés, ya que aportan no solo información de lo que se ve, sino que cobran entidad propia en su lenguaje creativo.

Son bien conocidas las tensas relaciones entre la gran industria de Hollywood y David Lynch, desde su encontronazo con *Dune* (*Dune*, 1984), el creador no se ha podido integrar al sistema, pese a estar nominado varias veces al Óscar al Mejor Director. La ruptura total la representa *INLAND EMPIRE*, un producto inusual dentro de los límites de la oficialidad cinematográfica, por suponerse una película gestada fuera de los ambientes de producción típicos, grabada con cámara digital entre Los Ángeles y Polonia y con un metraje que supera las tres horas, es un puzle visual repleto de lo mejor de universo *lyncheano*.

Esta obra desafía no solo las normas del mercado sino también el futuro del mismo, más si se piensa que *INLAND EMPIRE*, tras el gran escándalo montado después de su proyección en Venecia², y ante las dificultades de exhibición, se optó por distribuirla directamente a través de Internet, más en concreto desde su página *web*³. Pero finalmente fue distribuida comercialmente en cines.

El concepto de lo cinematográfico está siendo ampliado por numerosos autores, que revelan en él una misteriosa tela de araña de infinitas posibilidades artísticas, impensables hasta no hace mucho tiempo. Entre ellos, ocupa un lugar central, David Lynch pero no solo combate para reivindicar una liberación de la forma de hacer cine sino también de los

2 *INLAND EMPIRE* se presentó en el Festival de Venecia (2006) con motivo de su premio honorífico al Mejor Director, y algunos críticos, con bastante falta de respeto, le preguntaron por su estado mental como si se tratara de la obra de un enfermo, cuestionando la creación del director.

3 www.davidlynch.com

Escenarios de la imagen

canales de acceso al mismo; desde hace años su página web ha sido un medio de difusión de varias de sus piezas de animación, cortometrajes o pinturas.

Ciertamente el cine está en crisis, ya sea por su reducción dramática de espectadores o por su sistema de producción, anquilosado en formas mercantiles anticuadas. Indudablemente es necesario evolucionar y reflexionar sobre el papel de lo audiovisual dentro de la cultura contemporánea, y ampliar su concepto como industria. *INLAND EMPIRE*⁴ es un intento, como mínimo, de mutación cinematográfica y nos da pistas de por dónde puede discurrir el futuro del cine como arte e industria.

B | Atosigando a la modernidad

Nadie con un talante artístico como David Lynch tan controvertido a la vez que carismático ha sabido forjarse una imagen de deconstructor del lenguaje cinematográfico. Su incursión dentro del cine vino precedida por su pasión por el arte pictórico. El James Steward de Marte, llamado así en Hollywood, nos aproxima a su creación desde una óptica que, lejos de ser incoherente e ilógica, es producto de su tiempo. A finales de los setenta hizo de *Cabeza Borradora*, la primera experiencia sonora. Con ella consiguió que el cine moderno dinamitara sus cimientos al saberse que ante todo el arte cinematográfico es pura experiencia y, como tal, es un simulacro de lo real, una realidad fingida que necesita del espectador para poder ser comprendida.

Lejos de representar el colmo de la posmodernidad, Lynch construye relatos, y por increíble que parezca pone de manifiesto unas claves que cuestionan las grandes historias. Sus héroes, con el transcurso de la acción, se convierten en anti-héroes a consecuencia del desorden de su mundo,

⁴ David Lynch es productor, director, realiza el montaje, además del proceso de escritura de la idea original y del guión, cámara y responsable de la banda sonora en *INLAND EMPIRE*.

ocasionando un desdoblamiento que quebranta las normas de la lógica. Y cuando el lenguaje deja de explicar lo real surge la distorsión, lo irreal y lo imaginado.

La fragmentación a la que se ven sometidas sus obras, desde *Carretera Perdida* hasta *Mulholland Drive*, pasando por la siniestra *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo*, es el origen de un no-retorno de unos personajes sacudidos por una desorientación marcada por el compás de unos acontecimientos históricos que no consiguen ser representados.

El siglo XXI es una mirada que ya no responde a lo que es mirado, tan múltiple, variada y relativa, que el sujeto que mira ya no puede contener tantas multiplicidades. Si los siglos anteriores eran producto de una esquizofrenia sobrevenida por las alteraciones de una realidad que no es asimilada por las sociedades, póngase el caso de la novela de Robert Louis Stevenson *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hide* (1886).

En la actualidad, los procesos de la identidad son más frágiles que nunca, debido a que los humanos somos especialmente vulnerables a que la locura (lo no real) penetre en nuestras vidas fácilmente, a causa de una fragmentación de la realidad que transgrede las barreras de los escenarios de lo emocional, histórico, político, geográfico, económico, etc.

David Lynch ha trasladado este sentimiento a sus creaciones, para ello ha puesto en duda el principio de toda verdad del lenguaje cinematográfico, la verosimilitud, es decir, el axioma fundamental para que se pueda decir qué es lo real o cuál no, o si la realidad que vemos en sus películas es una información procedente de la mente del personaje o del director.

Deteriora la lógica a través de la amnesia y el sueño como invasores de lo real. Lynch es un insa-

Escenarios de la imagen

ciable creador de realidades dentro de realidades, ésta es la base de su ambicioso proyecto artístico. Su lenguaje cinematográfico pertenece a la esfera de la memoria, no a la estructura lineal de los procesos del relato. Es aquí cuando introduce insertos que no significan nada o aportan poco a la significación de una determinada escena, su función es puramente emocional. Los saltos temporales son mentales, no espaciales, existiendo una ambivalencia de fronteras entre lo real y lo soñado que permiten dibujar paisajes humanos. Es aquí cuando el análisis de su universo cobra una amplísima cobertura al presentar los procesos reales como síntomas de algo simulado, cuyo original ya no puede ser fotografiado ni representado. La incesante búsqueda de una identidad de los personajes *lyncheanos* es síntoma de la fractura de la memoria, deformada por la velocidad de las circunstancias, apremiada por los discursos contemporáneos de una movilidad acuciante, vacía y fantasmática.

Al romper el principio de verosimilitud, su cine no narra, ni describe, ni filma lo que se ve, sino que transcribe lo que sienten los personajes. Estrategias que fecundan un proceso encaminado a demoler la narrativa moderna y recomponer, en la medida que se pueda, un puzzle nuevo que oriente y defina los rumbos del nuevo milenio. Por ello, los sonidos en sus películas no acompañan a la imagen, ya que su intencionalidad está por encima de lo que se observa, y la puesta en escena es una proyección de los personajes, aportando datos de los aspectos morales y éticos de sus acciones.

La intertextualidad de sus trabajos cinematográficos genera un profundo debate entre la comunidad intelectual, al considerar que sus obras nombran los problemas de las sociedades postindustriales, pero no las define, dejando en evidencia el poder simbólico del relato. En definitiva, Lynch juega con el cine de forma caprichosa, somete lo real a pura ficción para desvelar las paradojas y contrastes de un mundo, en el que la palabra ya no está capaci-

tada para nombrar los procesos de la realidad. La maestría del autor sobrevive al proponer un meta-lenguaje genuino, que desvela la insatisfacción contemporánea latente en cada imagen de sus películas, poniendo de manifiesto que la propia angustia, al no saciarse el placer, es el motor generador de un consumo (visual, artístico, material, sensitivo) cíclico, además de absurdo, que jamás concluye en los misterios del alma humana.

Walter Benjamin decía "que el fragmento es lo máximo de realidad que podemos aprehender", David Lynch se empeña en recomponer en un todo, la imposible tarea de dibujar la cartografía de un mundo roto por una lógica desvanecida, al contener una cultura, -posmoderna-, que premia la multiplicidad y la fragmentación.

C | En los márgenes de lo real

Cuando David Lynch torció su mirada en el año 1986 hacia territorios más personales de su universo visual, no disimulaba ser un observador excepcional, que se dejaba seducir por un lenguaje artístico más conceptual, como si retornase a *Eraserhead*, pero delatando las fobias humanas de las sociedades modernas.

Dejando a un lado mi fascinación por Lynch, exploro los territorios oscuros de la nueva imagen cinematográfica diseñada por ese punto de inflexión, que supone *Terciopelo Azul* (*Blue Velvet*, 1986). El poder que tiene esta película reside en la riqueza argumental y en el impacto de su estética, incluyendo también su impresionante puesta en escena. Entre el sonado fracaso de *Dune* y la premiada *Corazón Salvaje* (*Wild at Heart*, 1990), se encuentra una pieza clave dentro del mundo cinematográfico *lynchneano*.

Terciopelo Azul inició por parte del autor, en primer lugar, un desahogo ante las presiones sufridas por las grandes corporaciones industriales de

Escenarios de la imagen

cine sobre la versión de la novela de Frank Herbert y; segundo, un impulso para ejecutar una carrera más creativa y coherente.

Jeffrey Beaumont, interpretado por Kelly MacLachlan, es el protagonista encargado de dar vida a un joven adolescente, que deseoso por conocer cosas nuevas, termina por descubrirse a sí mismo. Desde las idílicas imágenes del comienzo, en el que todo parece ser aparentemente feliz, hasta esa siniestra escena final de un pájaro con un insecto en la boca, existe una amplia metáfora del descubrimiento del héroe interior.

Terciopelo Azul es la historia de una iniciación a la vida adulta contada en *cinemascope*. El miedo de Jeffrey se deriva del hecho de que no puede percibir todo el conjunto de lo que ocurre a su alrededor, como adolescente desea penetrar otros lugares, ver más allá de su propio territorio existencial para ampliar y contrastar horizontes. Quiere trasladar su punto de vista desde la familiaridad del barrio residencial hasta la gran ciudad, e ir de un mundo conocido, a otro desconocido.

Al comienzo de la película el padre de Jeffrey sufre un ataque al corazón, desde ese instante se revela un espacio ausente de poder, de prohibición, al fin y al cabo, de la figura paterna. La posmodernidad nos ha enseñado que los grandes relatos carecen de sentido, constatando de alguna manera que se accede al mundo desde unos modelos individuales, no absolutos, y solamente así, se logra comprender sentimientos tan universales como el dolor, la alegría o el amor. Para un artista tan preocupado por desmitificar a los valores universales, es raro que muestre tanto interés por hacer de sus personajes continuadores de los grandes relatos, o al menos, que sean partícipes de ello. ¿Qué sentido tiene esto?

David Lynch traza con esta película un recorrido muy preciso de lo que esconde la condición humana detrás de la cultura, ambicionando adentrarse en

lo que permanece como herencia o legado después de "la era del vacío". ¿Será cierto que el director norteamericano propicia un ignorado contenido a sus imágenes para dotarlas de nueva significación que las haga más simbólicas? En una frase monumental, Jeffrey decía a Dorothy Vallens (Isabella Rosellini): "ahora tengo dentro tu enfermedad", ¿a qué se refería el joven con esta frase?

Parece ser que la enfermedad del "conocimiento" es el detonante de una historia que pretende emular un significado que quiere ir más allá de la mera narración o del propio relato. En cierto sentido, es el esquemático eje argumental de *Terciopelo Azul* el que de forma prudente organiza un universo comprensible, para entender o transmitir conceptos tan abstractos como el deseo o la pasión.

Siempre me he preguntado por el legado del conocimiento, la cultura o los sentimientos que se heredan a lo largo de la historia. Lynch hace un cine que se intuye o se refiere a una transmisión de algo, aunque no haya una historia propiamente dicha, existe algo por debajo de esas imágenes que se refieren a un contexto que hace que, tanto el espectador como el artista, se puedan comunicar. Y esto no es precisamente un vacío cultural, sino una forma de deconstruir, en todo el sentido de la filosofía de Jacques Derrida, para hacer de esta descomposición un asunto que derribe los discursos oficiales. No conozco a ningún director de cine que se atreva a cuestionar la forma de vida americana y la represente de una manera tan locuaz, además de poner de relieve aspectos de la naturaleza humana que se esconden detrás del nombre de la civilización.

En breves líneas, *Terciopelo Azul* es un descenso a los infiernos de un joven muchacho hacia su paso a la madurez. Un recorrido que en Occidente adquiere tintes problemáticos para muchos jóvenes, en otros no, aunque todos coinciden que es un espacio transitado y necesario para acceder al mundo adulto. De

Escenarios de la imagen

esta forma, al comenzar la película encontramos a un americano medio de aspecto íntegro que se verá involucrado en un proceso criminal por haber localizado una oreja en el bosque. Sin poder evitarlo se ubicará en una trama oscura que le conducirá a lugares inimaginables hasta entonces para él. Gracias a la ayuda de la hija del policía encargado del caso, hurgará hasta hallar respuestas a sus incógnitas. Ambos, Sandy Williams (Laura Dern) y Jeffrey, cómplices desde el principio, fisgarán en el apartamento de la sospechosa principal, Dorothy Vallens (una increíble Isabella Rossellini), para rastrear alguna prueba más.

Resulta curioso el tratamiento de los diversos modelos femeninos en Lynch, ya que es a través de ellas donde el joven aspira a descubrir el "misterio". Dorothy Vallens es representada con cierto parecido a la esfinge del relato de Sófocles, *Edipo*. Un misterio dentro de un misterio. Tampoco se queda atrás Sandy, de corte más angelical, pero quizás más letal, simbolizando a la mujer de amor puro, casta y virginal; en contraposición de la otra, más oscura, deseable y sensual.

Las connotaciones entre la película y *Edipo* son obvias; en primera instancia, ambas tienen como protagonistas a dos jóvenes que intentan resolver un enigma, y durante ese intento acaba en los brazos -con sexo incluido- de una mujer madura, en el caso de Edipo es Yocasta; en el de Jeffrey, Dorothy Vallens. En segundo lugar, todos participan del mismo principio, la incógnita, motor genuino de una búsqueda incesante por saber, cuestionar e investigar. Y ya por último, esas respuestas les conducen hacia ellos mismos, una vuelta de tuerca imposible que abre puertas a la sospecha inicial, que la maldad (incluida la perversión) está en nosotros.

El debate que sostiene Jeffrey entre los dos tipos de mujeres es la Capilla Sixtina de la duda, con Dorothy obtendría la perversión, el oscuro objeto del deseo, la experiencia, la carne; con Sandy llegaría a consolidar el amor verdadero, ingenuo,

familiar y típicamente buscado por la clase media americana.

Terciopelo Azul, en cierta medida, representa la cara cruel y real de un pueblo llamado Lumberton, en el que los apacibles vecinos coherentes, impolutos y célebres de un supuesto perfecto mundo se ven desprotegidos de su máscara social, desvelándose otra más profunda y humana, menos teatral.

Si el siglo XX ha demostrado la imposibilidad de ser el otro debido a que jamás seremos *otro*, Lynch reflexionaría sobre esas formas de jugar a ser ese *otro*. Jeffrey resulta de esta manera el reflejo de Frank Booth (Dennis Hopper), *alter ego* de una imagen con dos cras parecidas. A este extremo del discurso, Sandy y Dorothy se formulan como la doble cara de la feminidad, rubia y morena, cara y cruz de una imagen de mujer desdoblada por la mente del protagonista masculino.

La dualidad es otro de los temas específicos dentro de universo de David Lynch, de la misma manera que nos asombra, como espectadores, su visión de la realidad ambientada en espacios artísticos inciertos, repleto de bellezas abstractas, que nombran en forma de imágenes, lo innombrable.

David Lynch se empecina una y otra vez en mostrar el pensamiento de Baudrillard donde *"la imagen ya no puede imaginar lo real, ya que ella misma lo es"*⁵, es por eso que parece interesado en el *"acto de la nominación, en el acto mismo del acceso a lo simbólico y el orden cultural"*⁶. Y aquí es donde el cine de Lynch toma una fuerza arrolladora al saberse posmoderna, pero no carente de contenido, ya que edifica historias construidas a través de la fragmentación, de la imposibilidad de contar el

5 BAUDRILLARD, Jean. *El Crimen Perfecto*, Barcelona, Anagrama, 1996, pág.15.

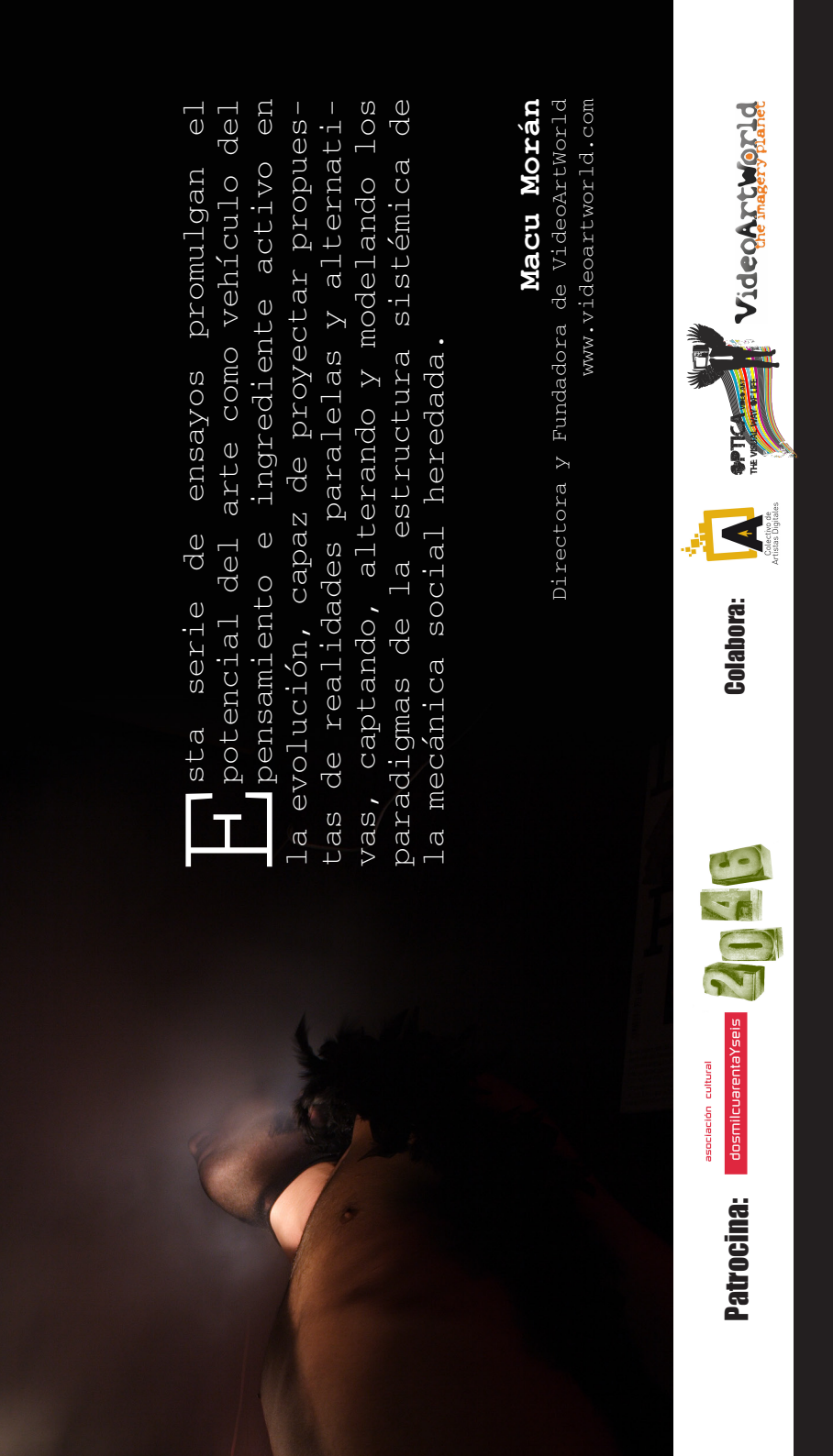
6 CABELLO, Gabriel. *La vida sin nombre. La lógica del espectáculo* según David Lynch, Madrid, Editorial Biblioteca Nueva, S. L., 2005, pág. 83.

Escenarios de la imagen

"todo", porque este "todo" es ya algo impreciso, no razonable e irrepresentable y, su intención es precisamente representativa (entendido como algo que se pone en escena).

La normalidad vuelve al pueblo de Lumberton cuando Sandy y Jeffrey han comprendido que viven en un mundo extraño y peligroso, en ese momento se reafirma el estereotipo de la pareja feliz y enamorada alrededor de un jardín con sus respectivas familias, en el mismo instante en el que el padre del protagonista vuelve del hospital (simbólicamente el poder -el padre- retorna).

"El mundo es muy extraño", dice Sandy al finalizar la película. Parece ser que el acceso al mundo adulto no ha sido especialmente fácil para ninguno de los dos.



Esta serie de ensayos promulgan el potencial del arte como vehículo del pensamiento e ingrediente activo en la evolución, capaz de proyectar propuestas de realidades paralelas y alternativas, captando, alterando y modelando los paradigmas de la estructura sistémica de la mecánica social heredada.

Macu Morán

Directora y Fundadora de VideoArtWorld
www.videoartworld.com

Patrocina:

asociación cultural

dosmilcuarentayseis

2048



Colabora:



VideoArtWorld
the imagery planet