



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Visuales

El murmullo del cazador

Previo la obtención del Título de:

Licenciada en Artes Visuales

Autor/a:

Pamela Vanessa Quispe Sosa

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2019



Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, Pamela Vanessa Quispe Sosa declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Artes Visuales. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Marcos Restrepo

Tutor del Proyecto Interdisciplinario

Guadalupe Álvarez

Miembro del tribunal de defensa

Marco Alvarado

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Mi más sincero agradecimiento
Bernarda Sosa, Emili Sosa,
Mariavicenta Wasas, Yvon Bade,
Cathryn Wolf, Arturo Quispe, Manuel
Quispe, Terry Quispe, Rafael
Villavicencio, Harold Maridueña,
Lorena Salinas, Marcos Restrepo, Marco
Alvarado, Guadalupe Álvarez. Familia,
amigos y profesores que me brindaron su
apoyo y guía.

Dedicatoria:

El presente proyecto lo dedico a Emili Sosa, Arturo y Manuel Quispe, a mi madre Bernarda Sosa por la paciencia y dedicación a ser una excelente madre y persona, a Rafael Villavicencio por su apoyo y a mi tutor de tesis Mgs. Marcos Restrepo por su dedicación a que este proyecto salga bien

Resumen

El miedo es una emoción, un impulso natural ante situaciones adquiridas en experiencias, frente a lo desconocido, por hechos que, si bien pueden ser naturales, también podrían obedecer a sucesos paranormales, rarezas que hacen volar la imaginación.

En mi exposición “El murmullo del cazador” tomé como punto de partida a un ente llamado Lucas que no tiene una explicación científica; espectro que invade aspectos y escenarios de mi vida cotidiana. A través de instalaciones y pinturas creo un escenario de cacería, camuflaje y pista; conectando intereses relacionados con la memoria friccionada, los límites entre la realidad y la fantasía, el potencial del material psíquico, creando diálogos con otros medios como es el caso del cine, la pintura y la literatura., para jugar, descubrir e indagar en la realidad de lo (im)posible, reflexionando sobre cómo objetos reales forman un escenario que cobra vida gracias a la irregularidad del personaje, poniendo como conflicto aquello ilógico que se vuelve real al invadir el espacio.

Palabras Clave: Espectro, Escenario, Im-posible, Realidad, Fantasía.

Abstract

Fear, is an emotion, a natural impulse before adquired situations an experiences, fracing the unknown, for facts that can be natural, also could obey to paranormal events, rarities that make the imagination fly.

In my exhibition "The hunter's murmur" i took as the starting point some entity called "Lucas" it has no cientific explaniation; espectrum who invade the aspects and stages of my daily life, through the instalations and stages i create a hunting escenario camuflage and hints, conecting Interests related to fricction memory, the Edge of the reality and fantasy, the potencial of phisquic material, creating dialogs with another media like cinema painting or literatura, to play, dicover and inquire on the reality of the imposible, reflecting on how real objects shape the stage that comes alive thanks to iregularity of the carácter taking him like a confilct that becomes real when invading the space.

Password key: Spectrum, Stage, Im-possible, Riality, Fantasy

ÍNDICE

1.1	Introducción.....	Pág.9
1.2	Motivación del proyecto.....	Pág.9
1.3	Antecedentes.....	Pág.10
1.3.1	Los recursos Visuales.....	Pág.13
1.3.2	Recursos literarios.....	Pág.14
1.4	Pertinencia del Proyecto.....	Pág. 21
1.5	Declaración de intenciones.....	Pág.23
2	Genealogía.....	Pág.24
2.1	Escenario.....	Pág. 25
2.2	Trampa.....	Pág. 29
2.3	Material – objeto.....	Pág. 31
3	Propuesta artística.....	Pág.38
3.1.-	Obra.....	Pág. 38
3.2.-	Proyecto expositivo.....	Pág. 58
4	Epílogo.....	Pág.59
5	Bibliografía.....	Pág.60

1 Introducción

La presente investigación teórica práctica denominada *Murmullo del Cazador* es un proyecto expositivo que propone *descubrir y cazar* a *Lucas*, mostrando indicios de su existencia por medio de diferentes medios como las instalaciones y pinturas.

El trabajo que aquí se presenta propone una investigación a partir de intereses relacionados con la memoria friccionada, los escenarios, los límites entre la realidad y la fantasía, el potencial del material psíquico y su potenciación como producción, creando diálogos con otros medios como es el caso del cine la pintura y la literatura. En los siguientes capítulos voy a ir describiendo antecedentes locales y extranjeros con el fin de desarrollar una relación entorno al proyecto expositivo, ¿A qué se debe esta propuesta?, ¿Quién es Lucas?, ¿Qué piezas componen esta muestra? y ¿Cómo fue su elaboración?

1.2 Motivación del proyecto

En los últimos dos años me he concentrado en propuestas que indagan aspectos relacionados a mí inconsciente, reflexionado a partir de experiencias sensoriales y situaciones en donde la realidad parecía desdibujarse, donde una entidad no reconocible hacía acto de presencia y la línea entre lo posible y lo imposible se borraba.; conectándolos con elementos propios de rituales de celebración de la vida y la muerte. Lucas es un *espectro* creado por mi inconsciente al cual quiero *atrapar* para saber si existe o no, presencia para la cual no encuentro (de momento) razón científica o religiosa para su existencia, trato de acercarme a una respuesta o al menos intentar que el espectador pueda presentir o descubrir quién o qué es, ¿Qué es lo que invade el espacio?, ¿Cuál es el fin del espectro?, ¿Para quién o para qué es la trampa que generé?

Encuentro ciertos indicios de este ente en memorias de mi infancia, recuerdo que algo siempre estaba conmigo, pero al pasar de los años, esos recuerdos se volvieron borrosos y modificados al ser la memoria de un niño. El querer reconstruir esos recuerdos con el cuidado necesario para no destruirlos, a la vez, los convierte en algo obsesivo.

Dentro de mi motivación para este proyecto, que tiene como objetivo cazar a Lucas, está la reflexión sobre cómo objetos reales forman un escenario que cobra vida gracias a la irregularidad del personaje, poniendo como conflicto aquello ilógico que se vuelve real al invadir el espacio, a partir de; instalaciones y pinturas de medianas dimensiones en las que creó un escenario de cacería, camuflaje y pistas, que considero esencial para aproximar al espectador a esta experiencia.

1.2 Antecedentes

Mi investigación e intereses parten de sucesos sensibles como la pérdida de familiares muy cercanos y queridos, la relación con dichos sucesos despertó curiosidades acerca de materiales con los que se representa o se rememora la pérdida de una vida, incluso, un interés por la forma en que, de manera individual, creamos rituales para aceptar dicha pérdida o acogernos a las ritualidades ya acostumbradas en nuestra cultura. Se tal forma que experimentando obtuve como resultado algunos ejercicios de acierto y error, (normal en el proceso de aprendizaje) que voy a mencionar como parte de esa primera investigación:

S/T, 2015

Flores recolectadas del cementerio, medidas variables



Figura 1.2.1

En mi trabajo recorro constantemente al valor simbólico de los elementos, por ejemplo, en el caso de la obra S/T 2015, las sombras de las flores evocan fantasmalmente los recuerdos que permanentemente navegan en mis pensamientos. Puedo citar como anécdota que en cierta ocasión el aroma particular de los crisantemos horrorizó a mis compañeros cuando se enteraron de dónde provenían. Esta relación contexto-elemento activó un interés que se evidenciaba en mis primeras propuestas, así como nociones entorno a la fragilidad, la vida y la muerte.

Este interés se puede ver también en la obra S/T, 2014, en donde diferentes burbujas van invadiendo el plano del video para posteriormente ser estalladas por una mano, en este caso se juega con las posibilidades que permite el soporte audiovisual al modificar el audio, para que haya un extrañamiento entre lo que vemos y lo que oímos, así, se emite un sonido

estridente con cada explosión, realizando un contraste entre la fragilidad que percibimos y el sonido que desestabiliza nuestra percepción.

S/T, Video, Duración: 1:02, 2014

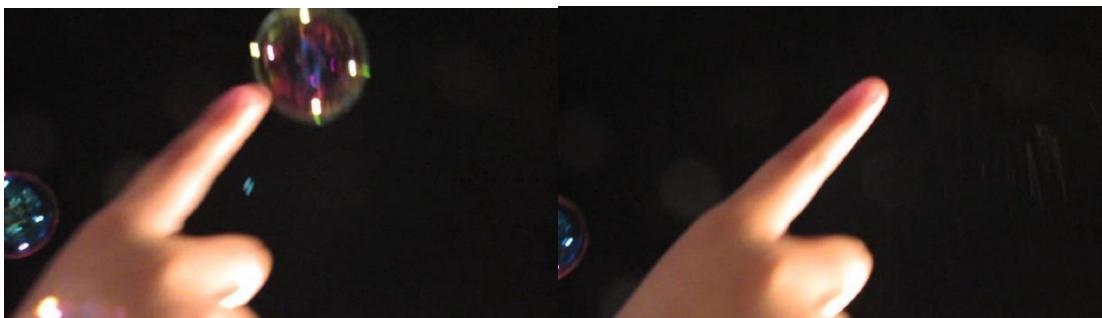


Figura 1.2.2

Utilicé una metáfora audiovisual en la que la vida se representa a través de objetos efímeros y preciosos, las burbujas. Para mí el sonido que emiten al estallar advierte sobre la fragilidad de la vida. Formulo un discurso poético en donde la inmediatez con la que la mano selecciona y estalla cada burbuja sirve como lenguaje audiovisual y metáfora de la vida como un juego de azar.

La pérdida de seres queridos despertó ansiedades y miedos en mí, generándome un *estrés psíquico* y emocional, lo que sirvió como escenario idóneo para el gran e inesperado regreso de Lucas. En este caso, ya en una edad adulta, abordo la situación de una forma diferente, ya que no podía permitir que la convivencia con una presencia extraña me desequilibrara o entorpeciera mi ritmo de vida, careciendo de fuerzas por ignorarlo opté por potenciar esta situación, convirtiéndola en un escape.

En un principio desarrollé varios trabajos en la materia Proyectos en el ITAE¹, los cuales fueron pequeños *rituales* con los que recordaba y desahogaba circunstancias personales, en donde a partir de pequeños detalles surgía Lucas. Aunque en esos momentos

¹ Instituto Tecnológico de Artes del Ecuador, Guayaquil - Ecuador.

no me atrevía a mencionarlo, de esta forma empecé a experimentar con los materiales en la pintura, incorporando elementos de circunstancias cercanas a experiencias con Lucas.

El desarrollo de aquellas propuestas anteriores me sirvió para entender cómo en mi siguiente trabajo aumento un interés por el relato, los planos o encuadres y el descubrir un personaje de características fantásticas, ficcionales y siniestras, llevándolas al plano pictórico e instalativo, creando escenarios de sucesos. El miedo es una emoción, un impulso natural ante situaciones adquiridas en experiencias, ante lo desconocido, por hechos que, si bien pueden ser naturales, también podrían obedecer a sucesos paranormales, rarezas que hacen volar la imaginación. Desubicándonos en lo real y mostrándonos el atractivo camino hacia lo desconocido.

1.3.1 Los recursos Visuales

El miedo tiene múltiples caras, por eso nosotros mismos podemos ser nuestros propios enemigos a la hora de enfrentarlos. El cine de terror, demuestra como las técnicas y recursos narrativos lo hacen posible gracias al manejo de diferentes de planos y sonido. Si bien las propuestas que desarrollé en este proyecto no se concretan en medios audiovisuales sino en pictóricos e instalativos, me es pertinente señalar la influencia de este, ya que encuentro una similitud entre los fenómenos psíquicos que he experimentado y los elementos diegéticos y extradiegético en el relato audiovisual, así como la posibilidad que me da el recurso cinematográfico para construir pictóricamente la escena.

Existen varios tipos de planos, siendo algunos de los más usados el plano general, plano 3/4, plano medio, primer plano, plano detalle, picado, contrapicado entre otros. Quentin² Tarantino uno de los directores más innovadores de nuestra generación, utiliza en

² Quentin Tarantino, Estados Unidos 1963, director, productor, guionista, editor y actor.

varias de sus películas el plano contrapicado, ejemplo de esto lo vemos en la película *Pulp Fiction*, en donde el plano se realiza desde el maletero del vehículo, desde este punto de vista podemos ver como los protagonistas sacan sus armas del maletero, realzando el papel de sus protagonistas, la recurrencia a este tipo de planos en sus películas se convirtió casi en una firma del director.

Escena de la película *Pulp Fiction*



Figura 1.2.1.1

Detalles como este en la construcción de la escena me son relevantes a la hora de concebir una pintura y lograr que la narrativa se cumpla, aquí me refiero al modo de organizar las imágenes y las secuencias, (evidentemente el cine desde sus inicios toma recursos de la pintura, pero aquí me refiero a su organización, como un *story board* o unas viñetas). A propósito de crear narraciones, recorro al plano general y al plano detalle como posibilidad para que el espectador logre conectarse con la historia.

1.3.2. Los recursos Literarios

H. P Lovecraft se lo considera un gran innovador en los cuentos de terror, aportando una mitología propia, en su novela de terror y ciencia ficción *The Whisperer in Darkness* o en español *El que susurra en la oscuridad*, la trama trata de acontecimientos que ocurrieron

en Vermont, contadas por Albert N. Wilmarth, un profesor de literatura de la Universidad Miskatonic, cuando grandes inundaciones se produjeron en poblado y los periódicos reportaron avistamientos de unas extrañas criaturas flotando en los ríos. Wilmarth empieza a investigar y se da cuenta que, de alguna manera las criaturas estaban ligadas a ciertas leyendas, por lo que su curiosidad crece. Es así que decide buscar y encuentra a personas que saben más acerca de estas criaturas, hasta enterarse que se trata de criaturas de otro planeta. Son espeluznantes los detalles que tiene el cuento, y me resulta atrayente la posibilidad de convencer al lector de su existencia, como cuando te enteras en el texto que el profesor Wilmarth recibe grabaciones de audio, fotografías y hasta objetos que lo prueban. Para mi investigación es relevante que el espectador crea que Lucas es real, por medio de pistas visuales.

De la escena local he investigado la obra de un grupo de artistas que han desarrollado una producción en las que el ritual, el uso de materiales, el empleo de recuerdos y recursos cinematográficos y literarios influyeron en sus procesos y producción afines a mis intereses.

Uno de ellos es Xavier Coronel,³ quien recurre a una dialéctica de terror y memoria a través de la pintura. Su obra nos muestra paisajes decadentes, memorias nostálgicas, presencias de lo demoníaco, que nos revela que no es el amo de su percepción del mundo, y que sus intereses son muy personales, desde la concepción clásica de géneros cinematográficos y sus variantes, me sugiere modos de transmitirlo a lo visual.

1995 Punta blanca. La casa del viejo Tata, es una de las pinturas presentadas en su muestra individual *PLOT*. El curador de la muestra, Jorge Aycart comenta:

³ Xavier Coronel, artista cineasta Ecuatoriano.

(...) la piscina abandonada que merodeaba el viejo Tata, el artista la transforma en un contexto misterioso, recuperando la fisicidad de los lugares, apreciando en su pintura un equilibrio entre figuración y abstracción, y la presencia de una cámara cinematográfica no literal sino más bien por la estructura de su composición. Se observa la piscina en un plano general compuestas por grandes manchas de óleo desaforadas de tonalidades grisáceas.⁴

Considero que la perspectiva es un recurso esencial en la obra de Coronel, porque nos permiten ubicarnos en el espacio sin tener que recurrir a lo mimético. Partiendo del dibujo; sus composiciones tienen muy marcado la distribución geométrica, aquello nos proporciona interés al descubrir las formas y le permite al artista a recurrir a la abstracción.

Las obras de Coronel me permiten descubrir que no es necesario plasmar a un personaje, para saber de qué trata la narración, manteniendo un ambiente tenebroso. Es lo que me interesa fortalecer en mi propuesta. Lucas no va a estar representado, porque me interesa ahondar en el misterio y se perdería la idea de cacería, deseo activar la curiosidad y que el espectador se pregunte ¿Quién es?, ¿Cómo es Lucas?, esto manteniendo al personaje presente en la narración.

1995 (Punta Blanca, La casa del viejo Tata) I-V

⁴Deskafuero, *Exposición Plot*. (Guayaquil: Itae, blog Deskafuero, s.f.)
<http://deskafuero.itae.edu.ec/exposicion-plot-xavier-coronel-y-jorge-morocho/>



Figura 1.2.2.1 Óleo, pintura latex y grafito sobre lienzo, 240 x 190 cm

Otro antecedente para mi proyecto es Jorge Velarde⁵ quien cita en algunas de sus pinturas desarrolladas en la época de los noventa un lenguaje cinematográfico, esto debido a la influencia de sus estudios en cine en Madrid (1985-1987). Crea imágenes verosímiles e imaginarias, en sus cuadros propone ambientes claustrofóbicos y de tensión psicológica que atrapan al espectador, jugando con la deformación de objetos y la iluminación dramática, estas características recuerdan al cine expresionista alemán y al cine negro.⁶ Sobre su producción Velarde comenta “Las ideas de mis cuadros no están dirigidas a decir algo sino más bien son las sensaciones que yo siento en diferentes momentos”.⁷ A través de sus

⁵ Jorge Velarde: artista guayaquileño nacido en 1960, forma parte del colectivo Arte Factoría.

⁶ Julio César Abad. “*Jorge Velarde, pintor agonista*”. (Ecuador: Letras del Ecuador, n° 201, 2015), 16. https://issuu.com/ccegobec/docs/letras_del_ecuador_n_201

⁷ El Universo, *Jorge Velarde, “Pinto para encontrarme a mí mismo”* (Quito, diario El Universo, 2010) <https://www.eluniverso.com/2010/06/23/1/1379/jorge-velarde-pinto-encontrarme-mismo.html>

pinturas reflexiona y llama la atención del espectador al que descubre la verdad de los hechos (tiene su cuerpo completo), creando horror e impotencia al vernos reflejado por unos minutos en dicha pintura.

Otro antecedente importante para mí investigación es Leandro Pesantes⁸, quien tiene entre sus intereses la estética del ritual, relacionando el arte con la literatura y el recorrido, aquel, que le permite hallar aquellos objetos que se menciona en las lecturas cortas de ficción de Jorge Luis Borges⁹, Edgar Allan Poe¹⁰, Kafka¹¹, su investigación da como resultado una producción artística que plantea las siguientes interrogantes:

¿Qué tipo de reflexiones estéticas pueden surgir a través de la reconstrucción del sentido cultural, artístico y popular de los objetos, como parte de algunos procesos místicos, el sincretismo cultural y la naturaleza?; ¿Cuáles son las posibilidades de resignificación simbólica y estética que pueden ofrecerme las situaciones donde se hace presente la tensión, el ritual o el accidente?¹².

Su investigación me parece interesante, sobre todo la manera cómo resuelve su producción artística, generando diálogos entre los diferentes medios, siendo la pintura y la instalación los más fuertes. Pesantes busca salirse del formato convencional al presentar sus obras seleccionando minuciosamente forma y posición.

Raymundo Valdez¹³ explora la figura del héroe en distintas versiones, tales como luchadores de sumo, boxeadores, superhéroes, samuráis y soldados. Valdez fusiona

⁸ Leandro Pesantes. Guayaquil, 1986, artista visual.

⁹ Jorge Luis Borges. Argentina 1899 1986, escritor.

¹⁰ Edgar Allan Poe. Estados Unidos 1809 - 1849, escritor.

¹¹ Franz Kafka. Praga 1883 - 1924, escritor.

¹² Leandro Pesantes, *Leandro pesantes, acerca de* (Guayaquil: Blog del artista s.f.) <https://leandropesantes.wordpress.com/acerca-de/>

¹³ Raymundo Valdez artista guayaquileño.

iconografía de las culturas de oriente y occidente, desmarcando modelos idealizados del retrato, incorporando pinceladas con las que da un giro a aquella imagen limpia y plana del comic o del manga; haciéndola grotesca, la “convierte en un objeto que incomoda al espectador, tanto por sus monstruosas formas, como por la mezcla excesiva de colores”.¹⁴

Operación Crossroads. Acrílico/ lienzo. Políptico de 6 piezas de 70 x 60 cm. c/u.

2016.



Figura 1.2.2.2

Las obras pertenecen al género del retrato, y su referente cercano son las fotografías de soldados de la primera mitad del siglo XX; sin embargo, no expresan la plenitud y vitalidad de los héroes del ejército. A diferencia de los retratos fotográficos que capturan la lozanía de los soldados en su juventud, las imágenes de Valdez eluden cualquier intento de conservación artificial: estos retratos se nos presentan como imágenes susceptibles a la construcción de la Historia, mostrando la maleabilidad de la condición humana desde un gesto que se acerca a la mofa.¹⁵

¹⁴ El Telégrafo, Raymundo Valdez seduce con lo grotesco (Guayaquil: diario el telégrafo sección Cultural, 2017) <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/1/raymundo-valdez-seduca-con-lo-grotesco>

¹⁵ Ana Rosa Valdez, Lo que quieren los héroes (en la pintura de Raymundo Valdez). (Ecuador: Paralaje xyz, 2017) <http://www.paralaje.xyz/lo-que-quieren-los-heroes-en-la-pintura-de-raymundo-valdez/>

Coincido con el interés de Valdez en que no solo imita personajes, sino que los saca de su contexto para transformarlos en posibles antagonistas, poniéndolos en escenarios que alimentan las connotaciones narrativas del personaje. A diferencia de los retratos de héroes-monstruo que crea Valdez; me interesa la estética pictórica deforme que encuentro útil para darle formas no convencionales a Lucas para que persista el misterio.

Un último antecedente que quisiera nombrar es Oscar Santillán, el cual desarrolla sus propuestas desde diferentes narrativas, entre la cual está la tensión entre lo real y lo ficcional, aquello que se queda en el límite entre lo posible y lo imposible. Un ejemplo de esto es su obra *Afterword (Epílogo, 2014-2015)*, en la cual plantea un acercamiento a los archivos que desarrolló el filósofo alemán Friedrich Nietzsche en relación a investigación sobre la danza, el cuerpo y lo sobrenatural. En este caso los archivos están tachados y parecen borradores. El artista presenta esos archivos a través de una serie de slides en un proyector y pone un pedazo de documento original al servicio de un médium, el cual lo utiliza para realizar una conexión con el alma de Nietzsche y poder comunicarse con él. La propuesta se presenta como una investigación rigurosa de más de un año, que pone en tensión la improbabilidad de poder asegurar si es o no posible lo que se está planteando. Al respecto Daniela Merino Travesani señala:

La obra impacta por su rigurosidad investigativa, el ingenio del artista y el contraste humorístico que se genera con la danza de un espiritista poseído por Nietzsche. Esto nos puede parecer absurdo, pero nadie puede comprobar que no sea verdad. Y en este preciso punto yace el núcleo de la narrativa a lo largo de la obra de Santillán: ¿qué es la verdad?

¿Dónde termina la realidad y comienza la ficción? ¿Es la realidad flexible, amoldable, o quizá sustituible?¹⁶

Afterword



Figura 1.2.2.3

Me interesa aquellos cuestionamientos desarrollados por el artista y la idea de cuestionar la realidad, en mi caso no es por producir una ficción intencional sino más bien expandir en el medio artístico aquellas situaciones que he experimentado en la realidad.

1.4. Pertinencia del proyecto

Los referentes que he mencionado anteriormente me dan pautas para ir puliendo obras, detalles que no veía al inicio de mi propuesta y aquellos que he ido articulando en bocetos.

Xavier Coronel evoca recuerdos de su niñez y utiliza el recurso de lo cinematográfico, adaptando difusas memorias para crear paisajes decadentes con un aura terrorífica,

¹⁶ Daniela Merino Travesari, Allá donde se juntan las paralelas. (S.I. Mundo Dinners edición 437, 2018) <http://www.revistamundodiners.com/?p=8797>

otorgándole perspectivas similares a las provocadas por los lentes de la cámara, la visualidad que tiene el lente ojo de pez en un plano general y su juego con la perspectiva para entender el lugar desde la mirada del otro. El proceso de Coronel claramente es influenciado por sus estudios de cine, En mi proyecto utilizo ciertos recursos del cine para conectar la narrativa de las pinturas con el espectador. Un punto importante que me aleja del proceso de este artista es que la historia de su narración es desde su mirada, mientras que, mis pinturas están enfocadas en un personaje.

Desde la infancia muchos nos encontramos influenciados por caricaturas, comics, manga, y hechos familiares o sociales, que, a la vez, se reflejarán cómo interés en prácticas artísticas. Raymundo Valdez y Jorge Velarde, utilizan la imagen del personaje para manifestar sus reflexiones. Me interesa cómo Valdez hace que sus personajes dialoguen con los escenarios y las pinceladas grotescas que emplea en el retrato, gestos que lo acercan a la mofa, pero, a diferencia de la ironía de sus personajes, mi intención no es burlesco, ni figurativo. Al hablar de Lucas no me baso en una imagen para lograr su representación sino en detalles que interrumpen anulando la idea del retrato común convencional, al ser referido a un espectro, al enfocarme en su presencia más que en sus características. Por su parte Velarde utiliza planos casi cinematográficos inspirados en el cine negro o el cine expresionista, mi relación con el cine va más allá, en el sentido de que se articula una narrativa a partir de diferentes planos, dejando el sentido único del cuadro, activando una narración libre por una relación polisémica entre los objetos y su simbolismo.

Al mencionar mi interés en la obra de Leandro Pesantes lo primero a lo que se puede percibir es el materiales que consigue en sus recorridos, que forman parte de sus rituales y se podría decirse a simple vista que tenemos el mismo enfoque, sin embargo mi mirada es mucho más personal al momento del uso de diversos materiales.

En el caso de Santillán desarrolla sus propuestas a partir de otras posibles realidades, o cuestionamientos a la misma historia oficial, jugando con la imposibilidad de algunos de sus planteamientos, cosa que choca con la imposibilidad de poder develarlos como improbables. El elemento que más me distancia de estos antecedentes es el hecho que expondré una serie de eventos los cuales he vivenciado, un trastorno producido por un personaje que me ha acompañado desde mi infancia, en el caso de los antecedentes todos ficcionan o toman de otros recursos para generar sus personajes o narrativas, ya sea en contextos familiares o culturales, sin embargo, no han manifestado algún declive psíquico el cual deseen potenciar o desde el cual nazcan estas situaciones.

1.5. Declaración de intenciones.

Mi intención es realizar una exposición, en la que presentaré instalaciones y pinturas de pequeñas dimensiones, en las que crearé *escenarios de cacería*, camuflajes y pistas, que considero esenciales, basada en mi objetivo de cazar a Lucas.

Mis obras crearán un escenario basado en planos cinematográficos. Pretendo realizar pinturas en las que predominen tonos fríos con pinceladas voluminosas, representando lugares cotidianos que frecuento, y en los que el espectro (Lucas) se encuentre *cómodo*; (en mi diario vivir he notado más la presencia de este ente). Me interesa lograr ambientes que puedan volverse engañosos al no denotar información específica ¿Cómo puedo crear una narración, desde el mundo del arte, que vincule los elementos de trastornos psíquicos con el fin de *purgar* esa carga? ¿Cómo nos damos cuenta de la presencia de un espectro formulando estrategias desde el mundo del arte? Podría ser por una bitácora ubicada en alguna parte de la exposición, que contenga información acerca de sucesos inexplicables que a su vez se convierten en pistas de connotaciones literarias. ¿Quién o qué es? (el espectro), ¿Cuál es el fin?, ¿Qué es lo que invade el espacio?, ¿Para quién o qué es la trampa?, ¿Qué tratamiento

pictórico sería el correcto?, ¿Cómo puedo volver al espectador partícipe de la narración? La perspectiva en las pinturas induce al espectador a adentrarse a un plano íntimo de mi perspectiva, ¿Lograre que la perspectiva sea pertinente? ¿De qué forma un elemento vaciado de sentido potencia o activa una narración?

El compromiso con la pintura me lleva a experimentar interviniendo algunos cuadros con diversos materiales y elementos que no son arbitrarios, sino que adquieren un protagonismo esencial al dialogar con la narración, sin ser su objetivo meramente estético, creando una relación simbólica con el contexto de donde vienen dichos elementos, algo que expandiré en capítulos posteriores.

Al ser mi mención Pintura me preocupa no tener obras desarrolladas en esta técnica ¿Qué gama de tonos usare?, ¿Será correcto utilizar colores fríos?, ¿Podré intervenir el espacio? (dañar una pared), surgiendo dudas al momento de desarrollar el proceso, cuestionando si es prudente elaborar mi obra basados en una temática personal y de un personaje espectral que se encuentra lejos de nuestra realidad ¿Cómo puedo alejarme de la incredulidad y plantear a este ente como algo verosímil?

2. Genealogía

Para mi proyecto he seleccionado algunos referentes del circuito internacional, los cuales han influido en mi proceso, varios de ellos tienen desarrollan su producción mediante instalaciones donde crean escenarios y extrañamientos, evocando recuerdos de *espectros* a través de objetos, dándome una visión amplia de la diversidad de componentes que refuerza inquietudes y el sentido que quiero proyectar para la muestra.

2.1 Escenario

Olafur Eliasson¹⁷ utiliza elementos naturales (como el agua, la niebla, la luz) y diferentes dispositivos técnicos improvisados (juega con elementos como el aire) para transformar la galería de los museos y zonas comunes en entornos de inmersión. Mediante su trabajo pone en activación el espacio, convirtiendo sus obras en propuestas transitables. Provocando una reflexión sobre los espacios que nos rodea.

The mediated motion, medidas variables, Kunsthhaus Bregenz, Austria, 2001

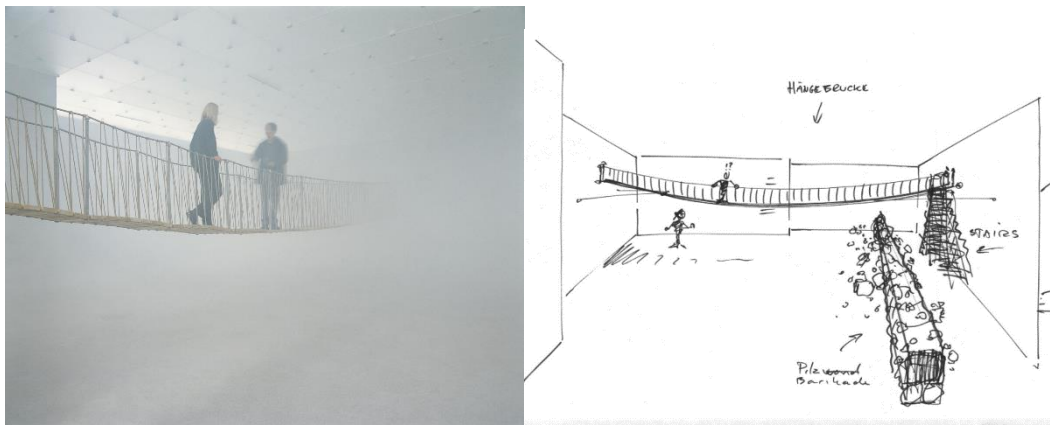


Figura 2.1.1

¹⁷ Olafur Eliasson, Dinamarca 1967, artista

The mediated motion, medidas variables, Kunsthhaus Bregenz, Austria, 2001

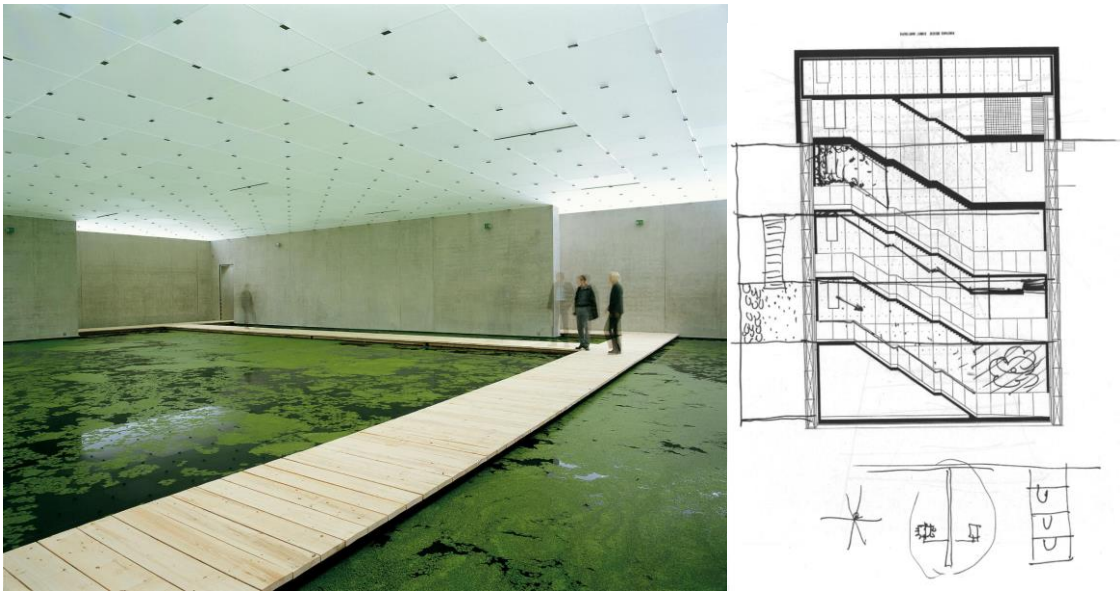


Figura 2.1.2

Carlos Méndez López refiere a las propuestas de Eliasson de la siguiente manera:

Eliasson se preocupe por el sentido de responsabilidad que debe tener la socialización del espacio, pues al vernos/pensarnos en el espacio existe una consecuencia. Dar un paso tiene inevitablemente un resultado de nuestro cuerpo en relación con el entorno, y para el artista, las ciudades o las sociedades son espacios en los que responsabilizarse. Para él, el arte debe significar espacios no polarizados, que puedan ser individuales y colectivos simultáneamente, servirnos a la introspección y a la construcción conjunta de ellos. Espacios participativos que permitan la experiencia de nosotros mismos en conjunción con la colectividad.¹⁸

El artista plantea secuencias de escenarios llenos de materiales naturales que provoca una experiencia activando varios sentidos (vista, olfato, tacto). La idea de que el espectador

¹⁸ Carlos Méndez López, *El espacio de la inmaterialidad. Del ocultamiento a plena vista de Olafur Eliasson*. (Juarez: *El Artista*, Número 10/, 2013) pág. 138

reflexione ante un escenario provocado por ciertos elementos intangibles resulta enriquecedora, como lo es la neblina, permitiendo ambientar el espacio para camuflarme en este intento de cazar.

Otra obra que de mi interés es la producida por Teresa Margolles¹⁹, quien trabaja a partir de temas cercanos a la violencia, la desaparición, la presencia, la memoria y la muerte. Vaporización es una propuesta conformada por condensadores que vuelven el agua vapor, la particularidad es que esta agua fue previamente usada para lavar cadáveres recogidos de la ciudad, algunos sin identificación. De forma simbólica el cuerpo habita el espacio a través de una inmaterialidad, es decir hay una presencia, una reiterada cercanía hacia la muerte como hecho ineludible, a su vez el escenario puede resultar violento para algunas personas por el uso de cadáveres y el contacto a través del vapor con ellos, sin embargo antes de entrar, los espectadores debían firmar un documento en el que constaba que iban a entrar a un lugar en el que *respirarían la muerte*, hecho que no se despegaba de la realidad del país de la autora (México) cuyos índices de violencia se han incrementado con el narcotráfico. Este elemento propone al espectador la idea de pérdida al no poder reconocer el lugar visualmente produciendo desesperación. Sobre esta propuesta XXX señala:

a diferencia de otras piezas donde hay una sobre- evidenciación de referentes, sostiene una sutilidad y eficiencia en lo que Rancière denomina como la ‘distribución sensible’, en este caso del dolor de un cuerpo anónimo. Margolles hace de ese propósito de (in)visibilidad la materia de su trabajo cuando la sustancia aparece como elemento actuante e invisible, esta materia invisible aparece como una suerte de dispositivo que permite una construcción metafórica y poética, en una atmósfera densa de agua blanca. Así, el cuarto de vapor es una estancia que aparece como un ejercicio estratégico de in

¹⁹ Teresa Margolles, México 1963, artista, fotógrafa, videógrafa y diplomada en medicina forense.

(visibilidad) sobre la temática de la violencia y el acecho de la muerte anónima dentro de nuestro territorio.²⁰

Vaporización, medidas variables, 2001

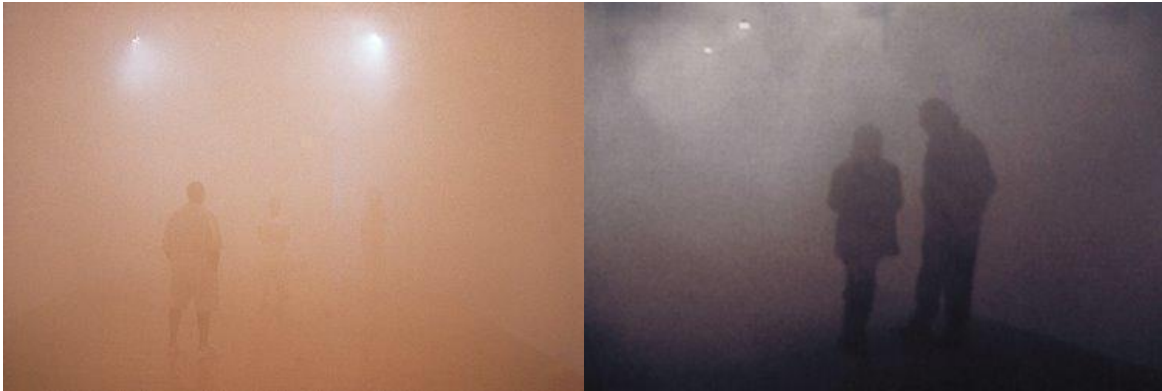


Figura 2.1.3

Eliasson y Margolles enriquecen su obra transformando el espacio con materiales no convencionales causando al espectador la reflexión en torno a un clima de terror - pacífico (contaminación ambiental) y problemáticas sociales que dejan como consecuencia muertes, resultando me apropiado la intervención de la neblina en el espacio, juega con la idea de camuflaje para cazar. Me es pertinente señalar estos referentes púes el considerar un elemento intangible, como es la niebla o el vapor, significo ahondar en posibilidades discursivas en donde este sirva para evidencias más que para ocultar. A su vez la idea de lo intangible me creaba un nexo con el personaje, la idea de una presencia inmaterial que puede alterar los sentidos.

²⁰ Andrea Aviña López, *Visibilidad e (in)visibilidad, disoluciones e indicios de presencia en territorio mexicano*. (S.I. URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales. Volumen 2, número 2) pág. 147 148

2.2. Trampa

La artista Jennifer Rubell²¹ crea escenarios y ambientes contruidos con materiales básicos, en donde lo descoloca la persecución de lo que percibimos al plantear situaciones casi oníricas relacionándola con comestibles. Un ejemplo de ellos es la obra *Padded Cell*, una habitación cubierta completamente de algodón de azúcar, a manera de trampa el espectador es atraído para proceder a comer la estructura de la instalación, esto despiertas algunas relaciones con el espacio como la sensación claustrofóbica o la propia atención al mismo.

Padded Cell



Figura 2.2.1

El lado oscuro que se puede apreciar al ser llamado por el placer de comer alimentos da un ambiente armonioso que se diluye al constatar la posibilidad de quedar atrapado en la celda, algo que me interesa para el proyecto, la idea de el cebo que atrae en una trampa.

Por otra parte, los dibujos animados también han marcado una forma de percibir ciertos eventos relacionados con la cacería, desde su planteamiento verosímil de situaciones poco probables me interesan las formas en como estructuran su casería valiéndose de trampas

²¹Jennifer Rubell, estados Unidos 1970, artista.

poco convencionales. Tom y Jerry²² es una caricatura protagonizada por un gato y un ratón en la mayoría de los capítulos viven peleando por distintos motivos como; apetito normal del felino, el papel de cazador que le impone su dueño a Tom, el simple placer de atormentarse y venganza, otro ejemplo es El Coyote y el Correccaminos²³ serie animada donde su el coyote usa su ingenio para poder atrapar al correccaminos, valiéndose de trampas y elementos extra cuidadosamente planeados.

En el trasfondo de estas caricaturas los personajes por lo general se encuentran planificando estrategias para atrapar a su antagonista, este tipo de caricaturas me han despertado un interés por la planificación, estudio de la *presa* y la generación de un ambiente propicio para la cacería de Lucas, tomando distancia del contenido infantil y enfocándome en estrategia, planeamiento, seguimiento y ejecución. Si bien hay otras fuentes desde donde podría encontrar referencias sobre las trampas y la cacería, me es relevante señalar este contenido pues estas interrogantes surgieron en una etapa temprana de mi infancia, con lo que nublosamente recuerdo como el primer contacto con Lucas, de ahí que mi mente infantil considerara lo visto en las caricaturas desde otro contexto.

En ese sentido Rubell realiza en su obra un escenario propicio estudiando a la víctima, para atraparlo con algo de su agrado. Tom le da queso a Jerry, el Coyote maíz al Correccaminos y Rubell alimenta a sus espectadores, mientras que mi trampa es irresistible para Lucas.

Escena de Tom y Jerry

²² Tom and Jerry, serie animada escrita y dirigida por William Hanna y Joseph Barbera en 1940.

²³ Coyote and the Road Runner, es una serie animada creada por Chuck Jones para Warner Brothers en 1949.

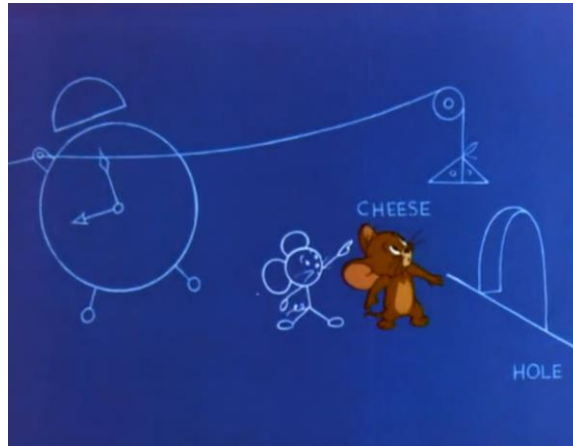


Figura 2.2.2 Plan para atrapar a Jerry

Escena de El Coyote y el Correcaminos



Figura 2.2.3

2.3. Material - objeto

Christian Boltanski tiene como interés la vida y la muerte, la memoria, el azar, la relación con los objetos y la narrativa que se puede activar a través de estos. En algunas de sus obras crea instalaciones de sombras con materiales encontrados, video y audio. *Revelando la identidad de Puebla* es una exposición que realizó el artista al ser invitado por la Secretaría Cultural para fomentar el arte en la localidad, procedió a elegir el ex-convento

de Santa Rosa (actualmente convertido en museo por su peso histórico) para realizar su muestra, el espacio a través de los años tuvo varios usos, convirtiéndolo una gran carga histórica para Boltansky, realizó diferentes tipos de instalaciones para evocar la vida de mujeres obligadas a votos y disciplinas religiosas, mediante de audios pronunciado sus nombre, cabello, fotos, ropa y hábitos de monja que colgaban en los techos generaba una *reaparición* de estos personajes, otorgándole presencia mediante los objetos .

Detalle de la muestra



Figura 2.3.1

De Boltansky me interesa la forma en como a partir de elementos y objetos puede evocar una presencia, articular una narrativa que mantiene un diálogo con la parte física (el material) y la parte intangible (la memoria). Este artista ha influenciado en la forma en como puerto relacionar los objetos con un contexto, como estos pueden vaciarse o cargarse de sentidos.

La idea de potenciar una narrativa a través de los objetos empata con mi interés por la memoria contenida en los mismos, la significación simbólica que le otorgamos, Boltansky acude a ello utilizando material personal de los individuos y de archivo. Acercándome a

contenidos teóricos respecto a la memoria me es pertinente mencionar lo planteado por Ana María Guash²⁴ quien señala lo siguiente:

En la génesis de la obra de arte «en tanto que archivo» se halla efectivamente la necesidad de vencer al olvido, a la amnesia mediante la recreación de la memoria misma a través de un interrogatorio a la naturaleza de los recuerdos. Y lo hace mediante la narración. Pero en ningún caso se trata de una narración lineal e irreversible, sino que se presenta bajo una forma abierta, reposicionable, que evidencia la posibilidad de una lectura inagotable.²⁵

En mi caso es ahí donde el elemento toma valor simbólico al ser artefacto mediante el cual se construye la narración, funcionando a la vez como una especie de base que permite construir un evento memorial, abordando el relato personal para la construcción de sentidos que puedan atravesar al espectador, volviéndose pertinente para mi proyecto.

Entre los diferentes contenidos teóricos que me interesa abordar para el planteamiento del proyecto están los relacionados con la teoría literaria, puntualmente el concepto Lo fantástico.

Cuando uno escucha esta palabra se puede venir a la mente escenarios imaginarios o cuentos infantiles, sin embargo, profundizando en el tema encuentro la conceptualización del escritor Tzvetan Todorov²⁶ quien realiza una diferenciación entre lo fantástico y lo maravilloso.

En primera instancia el autor propone lo fantástico como algo que tiene una base real, pero a la vez un componente posible, pero no probable, es decir algún evento fuera de lo real

²⁴ Anna María Guash, historiadora de arte.

²⁵Anna Maria Guasch. *Los lugares de la memoria: Arte de archivar y recordar*. (s.l. s.f.) <https://www.raco.cat/index.php/Materia/article/viewFile/83233/112454>

²⁶Tzvetan Todorov, filósofo, historiador, crítico y teórico, 1939-2017 Bulgaria

pero que tenga verosimilitud en su explicación, lo fantástico se produce ante la duda, la vacilación sobre la posibilidad del evento o situación. Al respecto comenta el escritor:

En un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sílfides, ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de imaginación (...), o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos.²⁷

La diferenciación con lo maravillosos está en la duda, si por su parte el evento realista no termina de tener una explicación verosímil ya entra en el terreno de lo maravilloso. De ahí que me interesa este concepto, el no tener certeza de la realidad de Lucas, pero poder experimentar su presencia. Estos eventos no son ajenos a la realidad de cualquier individuo, incluso los más escépticos han experimentado algún hecho que no se corresponde con la realidad, ante la imposibilidad de poder comprobar la posibilidad o no de aquello me resulta interesante lo que postula el universo literario. Sobre esto Todorov señala:

O bien el diablo es una ilusión, un ser imaginario, o bien existe realmente, como los demás seres, con la diferencia de que rara vez se lo encuentra. (...) Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural²⁸.

Aunque este contenido viene del mundo literario donde diferentes universos son posibles (como el terror cósmico de Lovecraft) Me interesa porque deja abierta la posibilidad de una realidad más allá de la que entendemos, a pesar de que se inscriba en el universo

²⁷ Tzvetan Todorov *Introducción a la literatura fantástica*. (México: editorial Premia, trad. Silvia Delpy, s.f.) pág. 18-19

²⁸ Tzvetan Todorov *Introducción a la literatura fantástica...* pág. 19

literario no significa que no se pueda entender de ahí nuestra realidad. Respecto a esto me interesa abordar el concepto de siniestro en Freud²⁹.

El psicoanalista parte de un análisis del libro *El hombre de arena*³⁰ en donde encuentra ciertos elementos que le sirven para postular el concepto de *unheimlich* (siniestro u ominoso), entendido como aquello que se desea que permanezca oculto pero que sale a luz, aquello terrorífico que termina revelándose al caerse la apariencia. En palabras de Freud citando a Schelling: “Se llama unheimlich a todo lo que, estando destinado a permanecer en el secreto, en lo oculto, ha salido a la luz”.³¹

Freud realiza un análisis de las situaciones vivenciadas por el protagonista del libro quien asume que su padre fue asesinado por el hombre de arena, por otro parte se le hace entender al protagonista que su padre murió en un accidente de alquimia y lo que él percibió se alejaba de la realidad.

Encuentro una similitud en aquella situación, en los escenarios creados por el individuo y su posible explicación verosímil. De ahí que el concepto me ayuda acercarme a la comprensión de este fenómeno causado por Lucas.

(...) con facilidad se tiene un efecto ominoso cuando se horran los límites entre fantasía y realidad, cuando aparece frente a nosotros como real algo que habíamos tenido por fantástico, cuando un símbolo asume la plena operación y el significado de lo simbolizado, y cosas por el estilo.³²

²⁹ Sigmund Freud, médico neurólogo, psicoanálisis, 1856- 1939 Austria

³⁰ E. T. A. Hoffmann, escritor romántico de la literatura alemana, 1776- 1822

³¹ Sigmund Freud, *Obras Completas, de la historia de la neurosis infantil (el «Hombre de los lobos») y otras obras*. (1917-1919) XVII. (Buenos Aires: Morrouрту Editores, Traducción directa del alemán de José L. Etcheverry, 1992). pág. 244.

³² Sigmund Freud, *Obras Completa...* 244

Respecto a la explicación psicoanalítica de la causa de esto Freud refiere a los traumas en la niñez alojados en el inconsciente, que se manifiestan en el consciente como una pulsión, (explica el miedo del protagonista del libro a perder los ojos como una analogía del miedo a la castración). Aunque diferentes autores han defendido o contrariado la idea de que se en el inocente se albergue algún tipo de información, me interesa lo propuesto por Freud en la medida que se relaciona con otro contenido teórico del mismo autor, la sublimación.

En el esquema del aparato psíquico de Freud existen tres niveles, el consciente, el preconscious y el inconsciente. En este último se alojan todas las sensaciones y experiencias negativas reprimidas, las cuales pueden filtrarse a la parte consciente (con la cual enfrentamos al mundo) y causar un desequilibrio, apreciando algún síntoma.

La sublimación se entiende como la acción de convertir aquellas pulsiones en un producto creativo, útil y nuevo para la sociedad, en la novedad como producto creado está el que la sublimación se distancie de cualquier actividad rutinaria como el trabajo. Por ello entiendo este proceso como una especie de sublimación, en donde tomé los escenarios y situaciones que me han aquejado respecto a Lucas y las convertí en un producto creativo, generando obras desde estos episodios complicados presentes en mi vida, para convertirlos en piezas de una exposición. Lo que se propone con la sublimación es poder liberar esa pulsión evitando que se desarrolle una patología, un desbalance psíquico que afecta permanentemente la vida del individuo.

Finalmente, desde la teoría del cine me interesa la construcción del relato audiovisual. Mis primeras aproximaciones a estos contenidos se dieron en las clases de narrativas por lo que me interesó incorporar este contenido a la plástica. Como se mencionó anteriormente, el cine toma en sus inicios de la pintura para la construcción de los planos, a

partir ello el plano se convierte en la unidad básica del relato. Me interesa lo propuesto por Gérard Genett³³, entender el filme como un relato que posee dos contenidos, la historia (lo que se cuenta) y el discurso (como se lo cuenta). De ahí que se cree una diegésis (el universo del relato), una realidad que posee sus propias reglas mediante los denominados elementos diegéticos o extra diegéticos. Los elementos diegéticos son aquellos que se acriben en el universo del producto audiovisual, aquello que vemos, por su parte los extra diegéticos son aquellos que están por fuera de la narrativa pero que ayudan a comprender la historia (una voz en off, por ejemplo). Aunque mi propuesta actual no se desarrolla en video el acercamiento a estos contenidos me sirve para entender la forma de articular el relato, partiendo de planteamientos audiovisuales.

El murmullo del cazador tiene como objetivo cazar a Lucas, espectro que quizás nace de mi inconsciente; a partir de obras, que a la vez reflexionan sobre cómo objetos reales forman un escenario que cobra vida gracias a la irregularidad del personaje. Conectando mi proceso con el cine, la literatura y con artistas cuyos contenidos y soluciones formales entran en consonancia con mi proyecto, a la vez me hacen reflexionar sobre los posibles problemas que tenga al momento de presentar mi trabajo. Establezco entonces varios niveles que van de lo intangible, la posibilidad de un espacio o una trampa, el borrar el límite entre lo real y la fantasía, la aparición de lo siniestro, la sublimación como proceso, y la narrativa generada a partir de los contenidos de un relato videográfico.

³³ Gérard Genett, escritor, crítico y teórico literario, 1930- 2018 Francés.

3.- Propuesta artística

3.1 Obra

El proceso de mi muestra “El susurro del cazador” se construye a partir de experiencias personales, la relación con un ente al he denominado Lucas, al que no puedo otorgarle razón de su existencia y que, al parecer, por comentarios de mis familiares, tiene mucho tiempo a mi lado. El origen del nombre Lucas se debe a un sonido que en ocasiones me era murmurado al oído, algo que fonéticamente se escuchaba como lhu kah, lhu kas. Palabra que escuchaba generalmente en zonas transitadas. Este ente fue manifestándose de diferentes formas, tomando mayor potencia su presencia ya en mi edad adulta, a razón de la cual se dio construyendo mis propuestas alrededor de estos sucesos y estas experiencias.

Trampa para Lucas

Medidas variables

La obra es una instalación la cual presenta un hueco en la pared desde donde chorrea un líquido viscoso (caramelo), que se desliza por la pared y se extiende en el piso con un olor dulce, que atrae diferentes tipos de insectos, animales e incluso personas, haciendo dudar al espectador de lo que observa mientras cae en la tentación de tocar el caramelo e incluso querer probarlo, encontrándose con una acción un tanto primitiva de buscar alimentos como lo hacen los insectos sin pensar en consecuencias.

Boceto de Trampa para Lucas



Figura 3.1.1

Esta obra la trabaje en la materia clínica de proyectos y lo conecte con la ideas de Lucas, mi intención era poder atrapar este ente, después de varias alternativas que no me dejaban satisfecha decidí una opción más sencilla, pesar de que pueda sonar algo ingenuo considere la idea de simplemente simular el hoyo en la pared como la referencia que hacía a las trampas de las caricaturas de Tom y Jerry, una acción inocente que busca atrapar un ente manifestado en la vida real

Los problemas con esta obra consistían en el lugar de emplazamiento, además de que podría resultar un tanto problemático el permiso de realizar un hoyo en ciertos espacios, experimente con esta posibilidad de superponer o falsear un agujero, pero no tenía el mismo resultado como la extrañeza del espectador al ver lo que sale de aquel hueco.

Al experimentar con el caramelo resultó que al enfriarse se cristaliza, algo que no me favorecía. Encontré una manera de cocinarlo a fuego lento durante varias horas para lograr que el caramelo dure más tiempo líquido y se cristalice varias horas después, pudiendo así capturar a sus víctimas. Esta obra está conectada con Lucas por medio del nombre y con una

bitácora que se denominada N°3, con apuntes de sucesos raros, un tanto esquizofrénicos y momentos incómodos con los que lidio con el espectro para que el lector pueda conectarse con el espectro.

N°3

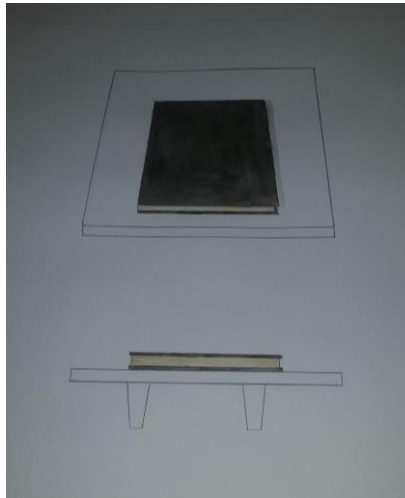


Figura 3.1.2

Trampa para Lucas



Figura 3.1.3

Detalle de la obra



Figura 3.3.4

Detalle de insectos interviniendo en la obra



Figura 3.1.5

Bitácora

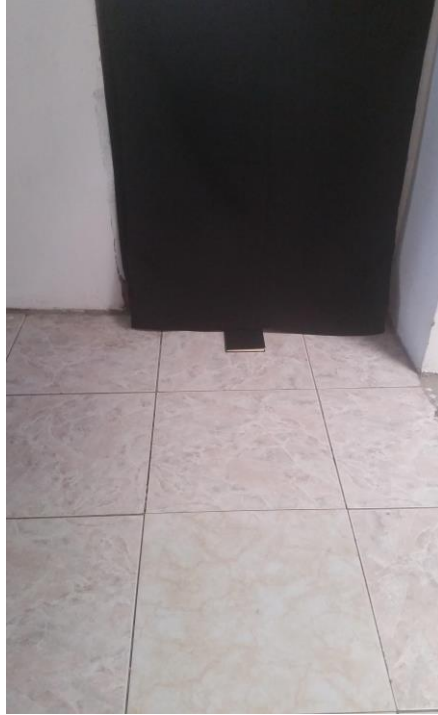


Figura 3.3.6

Persona consultando la Bitácora



Figura 3.3.7

DesArch

Acrílico

Medidas variables

Su nombre proviene de la unión de las 3 primeras letras de dos palabras en inglés Des desert (desierto) y Arch architecture (arquitectura), la obra está conformada por bastidores yuxtapuesto en una esquina del espacio, de tal manera que no se puede apreciar que hay detrás de los mismos, mientras sale humo de aquella esquina por periodos de tiempo el cual se extiende por todo el lugar, sin poder reconocer el olor de esta emanación. A través de la pintura trato de imitar aspectos de las paredes del espacio como grietas, suciedad, etc. para imponer una nueva pared, como un escenario extraño que oculta una parte del lugar.

Intento que el espectador reflexione sobre los diferentes tipos de estructura que encontramos en el ambiente, formas creadas desde el desconocimiento. La niebla sirve como un elemento que potencia la duda, nos hace preguntar que sucede en aquella esquina que no podemos aumentando la curiosidad de algo imposible.

Para la creación de esta pieza se necesita de alguna particularidad o rasgos de la superficie de la pared para conectar con los bastidores y formar una extensión de la misma, materialidad que invade el soporte como si pinturas pudieran ser parte del espacio.

Para el humo experimente con inciensos, hielo seco y palo santo, pero no me proporcionaban la cantidad de humo suficiente para visualizarlo y el olor de dos de estos materiales podría hacer creer al espectador que se trate de algo religioso, finalmente la solución que encontré fue utilizar una máquina de humo.

Esta pieza la fui trabajando en el taller de *Residencia* de la clase de pintura con Saidel Brito en el MAAC, imitando tonos grises descubriendo la pertinencia de esta obra en un espacio alejado del cubo blanco

Estudio para DesArch



Figura 3.1.8

Detalle de Humo



Figura 3.1.9

Detalle de la obra



Figura 3.1.10

RED son 7 pinturas que presentan individualmente varios escenarios mediante el uso del collage, utilizando diferentes tipos de materiales como globo, cera y resina, están colocados de tal forma que su lectura no sea lineal.

Hice una selección de mis experiencias transitando en los parques o diversas partes de la urbe, en estos escenarios los eventos que rompían la realidad se hacían presente, en uno de esos eventos solían seguirme globos rojos, desde inflados o rotos, incluso por ese tipo de detalles se convirtió el rojo en mi color preferido. Recordé detalles de una visita al parque en particular me topé con una serie de vistas del globo desde como lo inflan hasta cómo recorren el parque los globos olvidados.

El elemento globo se carga de simbolismo al contener a Lucas, al no saber su forma, sexo, color u otros rasgos Lucas bien puede tener una forma humana, animal o de cualquier objeto, de alguna forma se manifiesta para poder estar cerca, como lo es en el reflejo de agua a la que alcancé a fotografiar o el reflejo en cera de una de mis múltiples visitas al cementerio,

al acercarme a unos de los bloques alguien había dejado un par de velas encendidas a pesar que está prohibido.

La técnica de las pinturas es mixta, pero 3 de ellas fueron algo complicadas, experimente como reaccionaria el óleo con la cera y tuve resultados negativos, se cuarteaba la cera, tuve que ser cuidadosa al momento de agregar la cera en partes donde quería que se pierda los detalles de la cara, practicando previamente, la resina no solo me ayudó a conservar la cera, sino que me dio un aspecto que quería como lo es las cosas líquidas o brillosas. Probé distintas maneras de pegar el globo, intentando que no sea un producto muy fuerte como la *brujita* (marca de adhesivo transparente que pega cualquier objeto) probé con goma, silicón caliente, UHU, estos productos se despegaban dañando incluso la tela, finalmente resultó que lo primero que había descartado, la *brujita*, fue lo que sirvió.

En RED propongo un cuento donde los cuadros no están ubicados de una forma organizada para leerlo de manera lineal, para que el espectador se involucre más a mirar los detalles y reinterpreta con sus anécdotas o recuerdos como de personas que fallecieron

Utilizando diferentes tipos de planos cinematográficos para darle protagonismo a detalles, no trato de que el nombre provoque una idea inmediata al cuento que recreó a partir de mis recuerdos, sino que el espectador juegue con detalles de mis recuerdos incidiendo en aspectos que el espectador creía olvidado

Detalle de RED



Figura 3.1.11

Red



Figura 3.1.12

Detalle de RED



Figura 3.1.13

Detalle de RED



Figura 3.1.14

Creí que es un sueño

Acrílico - pantallas, cámara, micrófono, baterías

30X40 - 15X20

Creí que es un sueño son 3 pinturas acompañadas de una cámara que fabrique con la finalidad de captar sucesos que no logro apreciar con claridad por diversos hechos, que suceden mientras estoy dormida o lavándome la cara, las pinturas son de tonos azules para imitar las sensaciones borrosas de la vista al despertarnos, irritación de la vista, lentes muy sucios o cuando nos frotamos los ojos, acompañada por escenarios que nos brinda la imagen de los sucesos en un entorno íntimo de mi hogar.

Trato que el espectador se acerque a un flashback de momentos íntimos, que en muchas ocasiones no se comentan por miedo a una reacción negativa, pero mostrando que algunos sueños o experiencias no siempre es bueno guardarlos, ya que puede llegar a desubicar nuestro ser. La cámara como aquel componente racional que registra cómo lo hace nuestro cerebro y se hace difícil borrar estas experiencias.

Creí que es un sueño



Figura 3.1.15

Detalle



Figura 3.1.16

Detalle

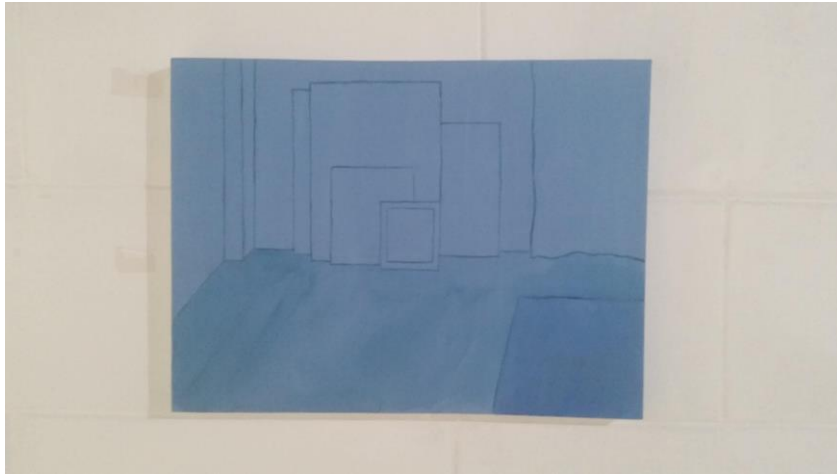


Figura 3.1.17

Detalle



3.1.18

Detalle



Figura 3.1.19

Pr. #4

Resina y varios objetos

70X20 - 3.5 diámetro

Son placas elaboradas con resina con 6 contenidos diferentes, cabello, bolas azules, globo, algodón con sangre, huellas, tierra. Estos elementos han estado vinculados en varias experiencias con Lucas, desde encontrarlos en lugares donde es improbable que hayan llegado (como encontrar tierra de pantano en mi bolso, reconocible por plantas carnívoras que tuve años atrás o gotas de sangre en mi entorno, sin que yo o alguien cercano se haya lastimado, en espacios de imposible acceso para algún animal, volviendo improbable el que esas gotas estén ahí), son *pruebas* de la existencia de Lucas que a lo largo del tiempo he encontrado.

Esta pieza la desarrolle en la clase de dibujo expandido, entonces la idea es crear pequeños mundos y que el espectador pueda encontrar otro tipo de forma. Tratando de recrear las placas petri (recipiente que sirve para guardar diferentes muestras que se analizan con un microscopio) con resina para conservar el objeto. La caja que contiene estas 6 muestras tiene un diseño para tratar de conservar y a la vez pueden ser observadas las placas.

Escogí las estas 6 muestras porque considero son extrañas, en mis recorridos desde antes de finalizar el colegio y estando en la universidad me encontraba mucho con globos rojos mientras caminaba solo o a veces acompañada, al principio no le prestaba mucho la atención porque simplemente lo veía como desperdicios de la calle, pero incluso llegue a encontrar pedazos de *globo* en mi casa por lo que comencé a prestarle atención a quien los dejaba pero las otras 2 personas (mi mama y hermano) con las que vivo no sabían de donde provenían los globos.

El *cabello* lo encontré en mi casa, en la ventana en la mañana, me alistaba para ir a clases, tenía que dejar cerrando la ventana antes de irme y me di cuenta que había mucho viento y había un mechón de cabello el cual no era mío (mi familia tiene el cabello rizado y en el 2016 tenía el cabello tinturado), aún más sorprendente es que no se iba con el viento, en ese momento lo recogí, lo guarde y me asegure de esconderlo.

A en los primeros días de febrero fui al comisariato en la alborada con un amigo (Rafael) lo acompañe a realizar sus compras semanales y por el pasillo de los detergentes encontré unas *bolitas azules* y no sabía que era, al acercarme donde se encontraban más vi que era un producto de abono para las plantas, tome la caja y vi que no estaban dañadas, las pocas que había no estaban dañadas, pero Rafael me dijo que las deje porque después nos podrían cobrar pensando que yo dañe algo, le dije que tomara una foto con su celular porque tengo plantas en mi casa a las cuales les podría poner, no compre el producto y en otras

sucursales no había visto ese producto de venta. Después de un mes y medio más o menos, encontré un poco del producto en mi bolso me sorprendí, pensé que era una broma de Rafael, pero no lo era.

Por lo general se encuentran pequeñas manchas de sangre en mis sábanas pensando que son más de alguna picadura de mosquito o de sacarme alguna caracha, pero mi mamá empezó a notar gotas de sangre en el piso dando como explicación que el gato que tenemos las pudo haber provocado por alguna herida o cazar algún animal de menor tamaño, pero tengo recuerdos que sucedía lo mismo antes de tener un gato.

También encontré restos de esfagno (musgos de turbera) y arena gruesa que formaban una tierra que no es común conseguirla o verla en partes, son para ciertas plantas en específico, sirve para las plantas carnívoras, tuve una planta carnívora por el mes de abril del 2017 pero la planta solo vivió 3 meses, en el 2018 encontré la misma tierra que se utiliza para este tipo de plantas en octubre del 2018 la encontré en mi billetera.

He podido guardar parte de estas huellas, pero la que me resultó algo complicada de trasladar a la placa fue la de las huellas digitales, resolviéndolo con un plástico adhesivo que me permitía capturar los restos de alguna sustancia, lo que permitía hacer algunas de las huellas visibles en objetos que nadie había manipulado, o de acceso imposible (como el interior de un foco que nadie ha usado).

Boceto

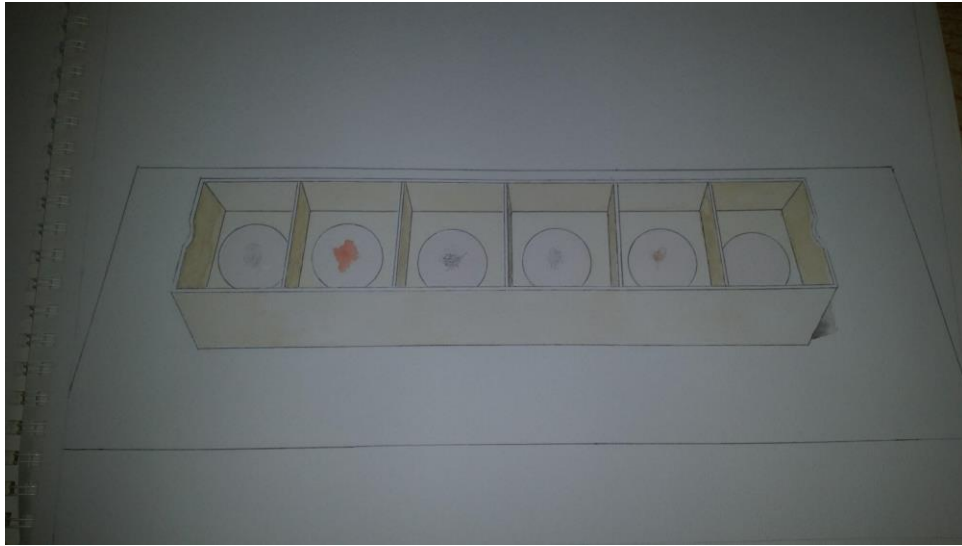


Figura 3.1.20

Detalle



Figura 3.1.21

Proceso



Figura 3.1.22

Proceso



Figura 3.1.23

Detalle



Figura 3.1.24

4. Proyecto expositivo

“El murmullo del cazador” se realizó en el Centro Cultural Crujía la particularidad de este espacio es rústico haciéndolo agradable para 2 de las obras que presente, al ser un lugar que ha estado abandonado me pareció necesario para que pueda habitar un espectro.

Montaje



Figura 4.1

Montaje



Figura 4.2

La sala de exposición de Crujía tiene una planta de forma rectangular, a la entrada instalé un breve texto de sala que introducía al contenido de la muestra; A continuación del recorrido se ubicó *DesArch*, ya que de forma estratégica el humo se dispersa por todo el lugar generando una atmósfera de misterio, porque quería que el espectador se encuentre con este escenario antes de encontrarse con *RED* y *Pr. #4*, uno frente al otro mientras las pinturas narran una historia, al otro lado te encuentras con las pruebas de la existencia de Lucas, continuando con *Creí es un sueño* y *Trampa para Lucas*, buscan lo mismo capturar al espectador mientras una trata de captar su visualidad física la otra lo logra en su totalidad. En el escenario también se estuvo una bitácora que no se encuentra en un sitio específico ya que al ser manipulada por el espectador decide si la deja en el sitio donde la encontró o en otro lado, a la vez despierta la curiosidad del visitante al estar pendiente de detalles que suceden en la sala y se toparon con un elemento casi sorpresa que contenía pistas de si el ente podría ser bueno o malo.

Inicialmente pensado colocar la bitácora al ingreso de la sala, para que el espectador tenga herramientas para reconocer el sentido de la muestra, pero pensé que al hacerlo podría desactivar la curiosidad del público e imponer una idea preconcebida. Pienso que las obras deben contener, además del discurso del autor, muchos posibles significados otorgados por los demás.

Al final omití una pintura para que no chocara en la ubicación de las otras piezas y al ser esta una pintura como parte de otra investigación no me pareció que esté quitando algo importante a la muestra.

5. Epílogo

“El murmullo del cazador” presentó una serie de propuestas que giraron en torno a mi experiencia con un espectro, o ente, interés que abordé en instalaciones y pinturas. A pesar de que el tema principal es Lucas, mi interés es que el espectador se sumerja e incorpore sus experiencias. Este proceso significó una investigación de diferentes antecedentes que discursan intereses similares, sin embargo, al menos en el momento de investigar, no encontré alguno en que su autor incorpora su relato personal, en el sentido de un desbalance psicológico. Así, Lucas y su aura y mi contexto me sirvieron para generar un proyecto pertinente para la escena artística local, ya que desde una experiencia similar no se ha potenciado hasta el presente, la posibilidad de hacer arte.

Con la investigación referentes internacionales que realicé, pude descubrir elementos que enriquecieron el proceso, así como formas de abordar la problemática sin caer en una ilustración plana. A través de mi investigación teórica pude comprender de mejor manera los fenómenos que he ido percibiendo, vinculándolos con el concepto de ominoso y fantástico,

también pude entender el valor incorporarse a un objeto al cargarlo de sentido, estableciendo relaciones alegóricas sobre una situación determinada., así como también crear una simiente para la producción de teorías literarias y de cine.

Surgieron muchas preguntas por parte del espectador interesado en Lucas, contando sus anécdotas y; asombrándose aún más cuando un par de latas de cerveza se cayeron emitiendo un sonido agudo e inesperado que incrementó el interés de los observadores. Así mi objetivo se cumplía, el poder incidir en la experiencia del espectador y poder cargar esos contenidos en su psique, no para que viva con ellos como es mi caso, sino para que tenga en cuenta la presencia de esa posibilidad de momento improbable. De esta forma, a manera de sublimación, considero que Lucas ha cumplido su fin.

Bibliografía

Aviña López, Andrea, *Visibilidad e (in)visibilidad, disoluciones e indicios de presencia en territorio mexicano*. S.l. URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales. Volumen 2, número 2.

Aycart, Jorge, PLOP, Fragmento de texto curatorial. Museo Antropológico de Arte Contemporáneo (MAAC), Guayaquil 2015

<http://deskafuero.itae.edu.ec/exposicion-plot-xavier-coronel-y-jorge-morocho/>

Berti Eduardo, *Fantasmas.*, editor: Buenos Aires; Adriana Hidalgo, 2013, edición 1a. ed. 1a. reimp.

Diario El Universo, Jorge Velarde, “Pinto para encontrarme” entrevista, 2010.

<https://www.eluniverso.com/2010/06/23/1/1379/jorge-velarde-pinto-encontrarme-mismo.html>

El Telégrafo, Raymundo Valdez seduce con lo grotesco Guayaquil: diario el Telégrafo sección Cultural, 2017<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/1/raymundo-valdez-seduce-con-lo-grotesco>

Freud, Sigmund, *Obras Completas, de la historia de la neurosis infantil (el «Hombre de los lobos») y otras obras.* (1917-1919) XVII. Buenos Aires: Morrouрту Editores, Traducción directa del alemán de José L. Etcheverry, 1992.

Guasch, Anna María. *Los lugares de la memoria: Arte de archivar y recordar.* S.l. s.f. <https://www.raco.cat/index.php/Materia/article/viewFile/83233/112454>

Henri, Ángel, Manual de iniciación al arte cinematográfico. Colaboradores: Agel Geniéve <http://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101206/the-mediated-motion>
<http://arteypoliticateresamargolles.blogspot.com/>
<http://arteypoliticateresamargolles.blogspot.com/2013/01/obras-1999-2003.html>
http://www.criticarte.com/Page/file/art2002/Christian_Boltanski.html

Julio César Abad. “*Jorge Velarde, pintor agonista*”. Ecuador: Letras del Ecuador, nº 201, 2015https://issuu.com/ccgobec/docs/letras_del_ecuador_n_201

Kohan, Silvia Adela, La acción en la narrativa: las claves para desarrollar escenas, diálogos y personajes creíbles., editor: Barcelona; Alba, 2014, edición 1a ed.

Méndez López, Carlos, *El espacio de la inmaterialidad. Del ocultamiento a plena vista de Olafur Eliasson. Juarez: El Artista, Número 10/, 2013*

Merino Travesari, Daniela, Allá donde se juntan las paralelas. (S.l. Mundo Dinners edición 437, 2018) <http://www.revistamundodiners.com/?p=8797>

Pesantes, Leandro, Bio. <https://leandropesantes.wordpress.com/acerca-de/>

Todorov, Tzvetan *Introducción a la literatura fantástica*. México: editorial Premia, trad. Silvia Delpy, s.f.

Valdez, Ana Rosa, *Goro-Goro*. Texto curatorial, Galería Dpm, Guayaquil 2017.
<http://www.paralaje.xyz/lo-que-quieren-los-heroes-en-la-pintura-de-raymundo-valdez/>

Valdez, Ana Rosa, Lo que quieren los héroes (en la pintura de Raymundo Valdez). (Ecuador: Paralaje xyz, 2017) <http://www.paralaje.xyz/lo-que-quieren-los-heroes-en-la-pintura-de-raymundo-valdez/>