



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Visuales**

Proyecto de presentación artística

**Impermanencia: Una metamorfosis  
ambulante**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciada en Artes Visuales**

Autora:

**Arelys Scarlett Lipari Bobadilla**

**GUAYAQUIL – ECUADOR**

**2021**

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

Yo, Arelys Scarlett Lipari Bobadilla, 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 Burgos  
Tutor del Proyecto de Presentación Artística

Carlos Xavier Terán Vargas  
Miembro del Comité de defensa

Cristian Villavicencio Ruiz  
Miembro del Comité de defensa

## **Agradecimientos:**

A Dios por mantener el equilibrio de todo.

A Nathaly, mi hermana por ayudarme de manera incontable cada día, muchas gracias en verdad.

A mi padre José y mi madre Vilma por apoyarme de forma incondicional desde un principio cuando decidí estudiar esta carrera.

A mi hermana Valentina, que aunque lejos, fuiste la primera persona que me acercó a las artes.

A mi colectivo ADA, Rosa, Andrea, Conny, gracias por cada consejo y apoyo.

A mi gran amigo Anthony, gracias por ayudarme y soportarme tanto.

Y a todas las personas que igual de importantes que las ya mencionadas, hicieron de este proyecto realidad:

Ariana, Lucy, Verito, Cristopher, Helena, Nathanael, María, Kevin.

## **Dedicatoria**

A Elena e Isabel, Brandy y Rafael que aunque ahora duermen, siempre estarán presentes en mi memoria.

## Resumen

*Impermanencia: Una metamorfosis ambulante*, está conformada por una serie de videoartes e instalación, en la cual se evidencia el deseo personal de capturar a través del audiovisual los sentimientos y emociones humanas expresadas por medio del gesto; inquiriendo de esta forma, generar reflexiones acerca de la trascendencia del mismo. De igual forma, me planteo cuestionamientos en correlación sobre la transitoriedad y como los intensos emocionales son capaces de conducir a la pérdida absoluta de la razón.

Por medio del uso de metáforas visuales, empleo de diferente planos, colores, luces, ralentí, slow motion, servirán de medio en el audiovisual para representar lo intangible y complejo del mundo interno.

**Palabras Clave:** Video, Impermanencia, Gesto, Sentimientos, Expresiones

## **Abstract**

Impermanence: An ambulant metamorphosis, consists of a series of video art and installation, in which is evidenced the personal desire to capture through the audiovisual, the feelings and human emotions expressed through the gesture; inquiring in this way, generate reflections about the transcendence of the same. In the same way, I raise questions in correlation with the transience and how the intense emotions are capable of leading to the absolute loss of reason.

Through the use of visual metaphors, the use of different planes, colors, lights, idle, slow motion, will serve as a means in the audiovisual to represent the intangible and complex of the inner world.

**Keywords:** Video, Impermanence, Gesture, Sentiments, Expressions

## Índice General

1.	Introducción.....	10
1.1	Motivación del proyecto .....	10
2.	Antecedentes.....	11
3.	Pertinencia .....	18
4.	Declaración de intenciones.....	20
5.	Genealogía .....	21
5.1	Artistas internacionales.....	21
5.2	Hacia una comprensión del gesto .....	28
5.3	Ante la certeza de que el cambio es lo único seguro .....	31
6.	Propuesta Artística.....	34
7.	Obras.....	35
7.1	The Hands .....	35
7.2	Aspavientos.....	42
7.3	Momentos Fluctuantes .....	47
7.4	Obra S/T.....	51
8.	Proyecto expositivo .....	57
9.	Epilogo .....	63
10.	Bibliografía.....	64

## Índice de imágenes

Figura 1: Permutación Sonora IV, muestra de experimentación sonora y feria fanzine, 2017 .....	11
Figura 2: Muestra What do you do at home? Ruth Cruz, 2018.....	12
Figura 3: Obra What do you do at home? Ruth Cruz, 2018.....	13
Figura 4: Gabriela Serrano, Ella, yo y mi superyó. Seria Abyecta / dibujo-papel (2013) .....	15
Figura 5: Grupo Alterego estudio creativo, Fragmentación hacia la unidad (2015) .....	17
Figura 6: Fotograma, The Quintet of the astonished .....	22
Figura 7: Anamnesis. Registro fotográfico (2017).....	24
Figura 8: Frame de la película “Mesher of the afternoon” (1943) .....	25
Figura 9: Portada del libro Crimen y Castigo, 1867.....	27
Figura 10: Procesos de la obra "the hands" frame primera prueba .....	36
Figura 11: Segunda versión de la obra, frame de las manos representando el gesto de la ira.....	37
Figura 12: Segunda versión de la obra, frame de las manos representando el gesto de la felicidad.....	38
Figura 13: Propuesta final de la obra, frame de las manos representando el gesto del miedo .....	39
Figura 14: Propuesta final de la obra, frame de las manos representando el gesto de la tristeza.....	39
Figura 15 Frame final de la obra .....	40
Figura 16 Registro del montaje .....	41
Figura 17: Frame de la obra S/T, realizada en la clase de cine experimental .....	42
Figura 18: Frame de la obra S/T, toma 2.....	43
Figura 19: Frame de la obra S/T, toma 3.....	43
Figura 20: Frame de la obra S/T, toma final.....	44
Figura 21: Boceto 1 obra "Aspavientos" .....	45
Figura 22: Boceto 2, obra "Aspavientos" .....	46
Figura 23 Boceto digital .....	46
Figura 24: Boceto de la obra .....	48
Figura 25: Frame inicial de la obra "Momentos fluctuantes" .....	49
Figura 26: Frame de obra "Momentos fluctuantes" El color en la escena es una metáfora de la crisis que el personaje sufre en el mundo interno.....	50
Figura 27: Frame inicial de la obra "Momentos fluctuantes" toma 2.....	50
Figura 28 Sonido cuadrafónico- Wikipedia.....	52
Figura 29 Piezoelectrico .....	52
Figura 30: Primer boceto de la obra .....	53
Figura 31 Patch Ableton.....	54
Figura 32 Prueba del patch .....	54
Figura 33 Registro de la propuesta.....	56
Figura 34: Planos del ático .....	58
Figura 35 Montaje 3D .....	62

## **1. Introducción**

### **1.1 Motivación del proyecto**

En el trecho de mi adolescencia experimenté la inminente pérdida de familiares que marcaron mi vida, su ausencia, pero sobre todo sus recuerdos plantarían en mi desde ese instante una serie de cuestionamientos e interrogantes en torno a la vida, la muerte y el paso del tiempo. Pero no sería sino hasta después de unos años antes de culminar el bachillerato que, por razones de tarea, me sería enviada a leer la obra de Fiodor Dostoyevski “Crimen y Castigo” la cual impactaría profundamente en mí.

A partir de ello y a lo largo de todo mi proceso universitario indagué de formas diversas sobre mis intereses, en los cuales de manera reincidente, consciente o inconsciente, deseaba capturar las expresiones humanas, sus desesperaciones y anhelos, así como sus comportamientos por medio del uso de soportes expositivos como el video e instalaciones los cuales siempre me parecieron propicios y oportunos para representar la condición humana.

Por lo cual en este proyecto expositivo busco realizar un estudio de gestualidades como medio expresivo de sentimientos y sensaciones, de los cuales consideré relevantes, la ira, la felicidad, el miedo, la tristeza; encapsulándolos y plasmándolos mediante recursos como las metáforas visuales, psicología del color y el manejo de múltiples planos.

Del mismo modo, me planteo varias preguntas en torno a la idea de la transitoriedad y el cambio constante en que las personas vivimos. Cuestionándome así también, cómo los individuos terminan aferrándose a ciertos sentimientos en específico, los cuales colapsan cuando se produce un quiebre entre ellos.

Desde la utilización de gestos que aludan a expresar estos diferentes estados anímicos, exploro en la imagen y en la rica variedad que me pueden ofrecer los medios audiovisuales para así representar lo intangible.

## 2. Antecedentes

Dentro de mi obra, el video se ha convertido en el eje principal de mis procesos artísticos; la maleabilidad que la imagen en movimiento me ofrece, es la que me ha conducido a indagar, explorar y experimentar en los diferentes recursos visuales. Dicho medio, ha supuesto en lo personal, ser un amplio camino, que me ha concedido invitar al individuo a sumergirse en las nuevas formas de revelar una imagen.

Para mi propuesta, he considerado pertinente mencionar a varios artistas en cuanto muchos de sus trabajos sostienen diálogos con los míos; desde lo que se refiere al empleo del sonido, la manipulación de la imagen, hasta varios temas que giran en torno a los sentimientos, psicología y condición humana. Entre ellos se encuentran; Juan José Ripalda, Ruth Cruz, Gabriela Serrano y el Colectivo Alterego.

**Juan José Ripalda** es un ingeniero en sonido, músico y artista multidisciplinar; parte de su extenso trabajo gira en torno a la creación de piezas sonoras e instalaciones interactivas. Si se revisan cuidadosamente las obras de Ripalda, siempre está utilizando el sonido experimental o empleando objetos cotidianos que adquieren nuevas funciones cuando decide integrar en ellos la tecnología y programación digital para generar experiencias que provoquen nuevas formas de percibir el mundo.<sup>1</sup>



*Figura 1: Permutación Sonora IV, muestra de experimentación sonora y feria fanzine, 2017*

---

<sup>1</sup> «Permutación Sonora», Asimtria, 9 de septiembre del 2017, <https://asimtria.org/archivolat/?tag=juan-jose-ripalda>

Como ocurre en la muestra de *Permutación Sonora*, Ripalda hace uso de los membranófonos, los cuales, gracias a sensores incorporados, crean una experiencia sonora sensorial e interdisciplinar. Ese notable cuidado que tiene Ripalda con el sonido, así como con su experimentación, es la conexión que puedo establecer de su propuesta con la mía, ya que siempre me encuentro indagando en sus posibilidades y de cómo este puede crear y generar nuevas experiencias en el público.

Influenciada por el video y sonido experimental, hago empleo de ecos, paneo, reverberaciones, entre otros fenómenos sonoros para que estos sean conductores de sensaciones y de gestos contracturados de quien decide ser parte de la pieza no solo con la mirada, sino también con el sonido.

Por otra parte, se encuentra la artista visual **Ruth Cruz**, quien siempre plantea en sus obras cuestionamientos en torno a como percibimos el mundo y las formas que hay para hacerlo. Interesada siempre por explorar los medios tecnológicos pues es parte de otra de sus líneas de investigación, Cruz crea obras interactivas a través de mecanismos electrónicos, software e instalaciones, que le permiten indagar sobre sus posibilidades.



Figura 2: Muestra *What do you do at home?* Ruth Cruz, 2018

En su muestra de titulación *What do you do at home?*<sup>2</sup> Propone la participación activa del espectador, buscando generar narrativas a través del uso de aparatos electrónicos; sistemas basados en circuito cerrado, proyecciones, cromas key, sensores, entre otros medios que les conceden a las piezas, activarse mediante la intervención de la concurrencia. De igual forma, otro aspecto considerable a mencionar, es que las obras situadas en dicha exposición, sugieren a partir de una experiencia personal, activar en la colectividad recuerdos que no remitan meramente a imágenes, sino a sentimientos.

Su pieza *What do you do at home?*<sup>3</sup> -llamada igual que su exposición- se repara en cómo convergen los nuevos medios, el gesto y la activación de sentidos; en cuanto al girar una manivela se manifiesta la canción “La bocina” acompañada de la proyección intermitente del dibujo de una niña que se encuentra de espaldas. Me siento atraída específicamente en esta pieza porque resume varios puntos que mencioné con anterioridad; el diálogo que se forma entre la máquina y el público para crear una obra en tiempo real, y el uso de una proyección para discursar sobre un sentimiento en particular.



Figura 3: Obra *What do you do at home?* Ruth Cruz, 2018

---

<sup>2</sup> Ruth Cruz “Exposición *What do you do at home?*». 4 de julio de 2019. Video, 11m38s. <https://www.youtube.com/watch?v=HDwojkm7rHk>.

<sup>3</sup> Ruth Laura Cruz Mendoza «*What do you do at home?*», zealous, <https://www.zealous.co/ruthlauracruzendoza/project/what-do-you-do-at-home--1/>.

Los intereses de Cruz por hacer partícipe al espectador en relación a la obra, son parte igual de mis procesos artísticos en cuanto me valgo de dispositivos o programas para generar nuevas formas de percepción. Del mismo modo, mi deseo por representar sensaciones, convergen con estos medios, proponiendo lograr que se active la memoria corporal. Pretendo de esta forma, que mis obras sean sensoriales y se evidencie mi preocupación por figurar los sentimientos a través del uso de estos medios tecnológicos.

Otra artista importante y con la cual también encuentro conexión de mi trabajo con el suyo es **Gabriela Serrano**, artista visual egresada de la Universidad de las Artes. En sus propuestas, Serrano evidencia como sus dibujos están directamente relacionados con su vida personal, así como de sus emociones, construyendo un lenguaje que opera de su universo simbólico. Los materiales que ella utiliza guardan una carga simbólica con el propósito de demostrar lo invisible y despertar en los demás la necesidad de una autoexploración.

En su muestra de titulación para el ITAE “*Ella, yo y mi superyó*” realizada en el 2015, Serrano efectúa alrededor de sesenta autorretratos, los cuales empieza a elaborar desde el 2012 como una forma únicamente de desahogo, aunque sin imaginarse después que serían presentados en una exposición.

«Mis dibujos todos son autorretratos y estos se dan a partir de muchos momentos depresivos. Han sido una especie de catarsis de los problemas, pero al principio lo hacía de una manera inconsciente porque no tenía la conciencia de lo que el dibujo te puede dar o puede sacar en cuanto a las emociones.»<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Autor desconocido, “Gabriela Serrano presenta hoy su muestra *Ella, yo y el superyó*”. *Diario El Universo*, (febrero, 2015), <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2015/02/19/nota/4566356/gabriela-serrano-presenta-hoy-su-muestra-ella-yo-mi-superyo/> .



*Figura 4: Gabriela Serrano, Ella, yo y mi superyó. Seria Abyecta / dibujo-papel (2013)*

Ahora bien, en este periodo de Serrano, llamado “Amor romántico” que comprende del año 2011-2015, la artista se encontraba planteando varias preguntas, en las cuales cuestionaba su corporalidad, como la tristeza, que muchas veces es concebida como una emoción miserable que debe ser descartada, misma idea que le causa rechazo. Entre otros planteamientos más, en sus trazos se develan todas estas preocupaciones que la acompañan el uso de varios materiales, que acaban por contribuir de manera tan significativa en su obra.

Al igual que Serrano, me encuentro planteando varias preguntas en cuanto el trasfondo de las emociones, sentimientos, psicología humana; las cuales plasmó en el video, aprovechando de esta práctica artística, las múltiples formas que una imagen en movimiento puede comunicar. A través del empleo de gestualidades, narraciones y efectos visuales, deseo que el espectador pueda sentirse estrechamente vinculado con aquello que avista; ya que finalmente estas circunstancias no terminan por ser ajenas, pues todos los seres humanos poseemos sentimientos, esto responde a un proceso

biológico, así como mental; dichos procesos logran ser determinantes en la personalidad humana.

Otro motivo a destacar en esta propuesta de Serrano es ese gesto que ella emplea cuando realiza sus dibujos; el cubrir con liquipaper, borrar, repasar, cortar, pegar, redibujar, unir, separar; todas forman partes, primero de una estrecha relación que guarda una acción con la otra y segundo -como ya antes lo dije- de un apartado simbólico respecto al material que decide emplear cuidadosamente.

Todos estos mecanismos de representación tan significativos, me atrevo a relacionarlos con mi propuesta artística. Advierto en cuanto al ámbito de la postproducción del video, la misma operación: cortar, pegar, editar, ubicar; estos procesos no tienen un carácter azaroso, al contrario, guardan una concomitancia simbólica.

Finalmente, me encuentro con el **Colectivo artístico Alterego**, indispensable de mencionar y colocar como uno de mis referentes, pues nace en Quito como un grupo experimental de danza contemporánea y como un desarrollador y organizador de eventos que promueven la videocreación. En sus inicios, Alterego estaba encaminado a la exploración e investigación corporal, así como del lenguaje visual a través de la multimedia. Esto último debo recalcarlo, pues en la actualidad el colectivo está enfocado a generar contenidos para marcas y productos; es decir funciona como un estudio de diseño.

La razón por la que decidí mencionarlo y ubicarlo como un referente, se debe a sus trabajos iniciales; todos cargados con un fuerte interés por la videodanza y expresión corporal. La forma en la que ambos pueden mixturarse y crear nuevas narrativas a partir de estos elementos, da como resultado una obra simbiótica.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Alterego estudio creativo “Fragmentación hacia la unidad”. Video de Vimeo, 07:59, 2015. <https://vimeo.com/160307842>.



*Figura 5: Grupo Alterego estudio creativo, Fragmentación hacia la unidad (2015)*

La relación que existe entre el colectivo Alterego y mis propuestas artísticas, radica en el uso del lenguaje corporal como un canal conductor de gestos capaz de comunicar; y esto se consigue en cuanto decido emplear en mis obras la ayuda de actores y personas que tengan una conciencia corporal; puesto que ellos están trabajando constantemente para transmitir una narrativa y poder atravesar la producción oral. Lo decidí de esta forma después de varias exploraciones con el video y de encontrar en el teatro un riguroso trabajo que implica por medio del cuerpo demostrar muchos estados anímicos.

Como bien se sabe, desde el inicio, el individuo siempre se ha comunicado gracias a gestos y señales que implican un lenguaje corporal, sea consciente o inconsciente y en el teatro esto cobra mucha importancia y relevancia con las diferentes técnicas de la interpretación y el largo proceso que las mismas conllevan. Me valgo de todas estas técnicas para formar diferentes tipos de representaciones, metáforas y narraciones. Más que las palabras, me interesa comunicar por medio del cuerpo, como el principal protagonista, acompañado por supuesto de la psicología gestual.

### 3. Pertinencia

La exploración e indagación en los nuevos medios, el uso del lenguaje corporal, los gestos, cuestiones que implica los sentimientos y sensaciones; son varios temas que comparto muy cercanamente con los artistas que he mencionado. Sin embargo, existen también muchas disimilitudes entre sus propuestas y las mías.

Ciertamente Ripalda trabaja con el sonido experimental y con el empleo de objeto cotidianos para darles una nueva forma y función; yo no inquiero en esto último puesto que no busco darle un nuevo uso a objetos inanimados o modificar su función original. A mí me interesa específicamente esa cohesión sonido- imagen en movimiento, que puedo lograr a través del videoarte y que me concede a su vez, crear nuevas posibilidades de diálogo.

De igual manera, Ripalda procura generar experiencias particulares, específicamente con el sonido -aunque sea un artista multidisciplinar- en sus instalaciones se puede percibir la importancia que le da a este medio, así como las constantes reflexiones y experimentaciones que giran en torno a éste. Por mi parte a diferencia de él, yo no decido trabajar únicamente con la sonoridad, sino que es imprescindible en mi propuesta, el video con el fin de reinventar la imagen.

En otro ámbito se encuentra Ruth Cruz, en la cual el distanciamiento que encuentro de su propuesta con la mía, es el contexto teórico de la pieza, pues a pesar de que Cruz busca activar los recuerdos de una memoria colectiva y de una sensación registrada en el cuerpo, el tema primordial de la artista es discursar sobre la migración, asimismo, su investigación parte de recuerdos y de vivencias que quedaron registrados en imágenes para constituir un archivo familiar.

Teóricamente yo ahondo mucho el tema complejo de la impermanencia, en los cambios de los seres humanos -relacionado al paso del tiempo- y las gestualidades. Derivado todo esto por mi fuerte interés por la psicología. Exploro e indago en la reacción del individuo ante determinados acontecimientos, para luego desvelarlo en la proyección a fin de generar distintas reflexiones.

Gabriela Serrano hace uso del dibujo, inclinada a este método gracias a la influencia que tuvo de su padre el cual le impartía clases de niña, fue la que llevó a decidirse materializar lo que sentía por medio de este lenguaje. Por mi parte, el método que siempre he utilizado es el video y los recursos audiovisuales; partiendo de eso, de igual forma mis piezas no son autorretratos como los que hace Gabriela; desde un inicio yo decido trabajar con actores y crear narrativas para generar experiencias que exploran las condiciones generales de los seres humanos. Al mismo tiempo yo no considero, y tampoco me centro en representar un sentimiento en particular como lo hace ella; yo decido representar varios sentimientos y sensaciones.

Finalmente, el alejamiento que se encuentra entre mi propuesta y la del colectivo Alterego, es que este último hace empleo de la videodanza, mientras que por mi parte yo hago uso del videoarte y es algo que haré hincapié puesto que, aunque ambos son audiovisuales, la videodanza tiene otros intereses completamente diferentes a este último. Esta última, está marcada por la elaboración anticipada de una coreografía, así como el uso de un guión; por otra parte, cuando yo me sirvo del videoarte, a pesar del planteamiento de narrativas, no considero una coreografía de por medio en mis obras, haciendo uso de elementos más amplios característico de este medio, como una discursividad no lineal y el casi inexistente uso de guiones.

#### **4. Declaración de intenciones**

Impermanencia nace como un deseo personal de capturar la forma en la que el cuerpo es capaz de expresar los sentimientos y emociones a través del gesto, acto que ante los ojos humanos puede ser efímero sin posibilidad al análisis en detalle, pero que por medio del audiovisual se puede acentuar su potencia. Los elementos que componen a un video forman parte de una narrativa que puede servir para prolongar y estimular la reacción del espectador, es por esto que tomo como solución principal para el proyecto el videoarte.

Decidí hacer uso del video aprovechando su cualidad de maleabilidad y versatilidad para construir narrativas que me permiten materializar lo intangible, la forma en la que nuestro mundo interno incide y se refleja en el externo. El lenguaje audiovisual en su totalidad, me brinda la oportunidad de experimentar con la simbología proyectada en mis obras a través de elementos como planos y movimientos que serán capaces de agregar valor a la composición, mientras que técnicas como el time lapse, flicker film, slow motion y la yuxtaposición me posibilita jugar con la imagen y tener el control sobre la misma.

Por otro lado, el uso de los nuevos medios y tecnologías rompe la barrera entre el espectador y la obra invitándolos a participar e interactuar, creando un vínculo con el discurso.

Partiendo de lo anteriormente mencionado obtuve los siguientes cuestionamientos:

¿Qué otros medios además del video y sonido podrían generar reflexiones en el espectador con relación a la condición humana?

¿De qué forma los nuevos medios potenciarían al audiovisual respecto a la relación e interacción obra- espectador?

¿De qué manera se puede repensar el concepto del gesto sin que decline en la relación inmediata expresión corporal-gesto?

El gesto desde su concepto base surge como una reacción espontánea de la persona, sin embargo, el gesto desde la narrativa audiovisual ¿no es acaso una manipulación de la reacción del espectador?

## **5. Genealogía**

### **5.1 Artistas internacionales**

**Bill Viola** es considerado uno de los más importantes video artistas contemporáneos, donde sus obras giran alrededor de experiencias y condiciones de los seres humanos -la vida, la muerte, la conciencia, el nacimiento- sus piezas atestadas de un sin fin de elementos simbólicos que se relacionan con el mundo del arte y la espiritualidad del artista.

En todo el trabajo de Viola, se teje el profundo interés por vehicular los sentimientos, así como los diferentes estados de ánimo; muchas veces sin la necesidad de la palabra, las imágenes logran expresar con firmeza y con belleza extraordinaria, las profundas emociones que, acompañadas de la ralentización, revelan al espectador el mundo interior.

En su obra “*The Quintet of the astonished*” perteneciente a la serie de las pasiones, Viola ralentiza la imagen de forma extrema que logra detallar y atrapar cada expresión de los actores como una forma metafórica que nos remite a reflexionar sobre la idea de los eternos e inacabables sentimientos.



Figura 6: Fotograma, *The Quintet of the astonished*

«Extraño pero cuidado grupo espacial, de aspecto horizontal, en película de alta velocidad, con luz delicada, superficie cambiante de emoción y relación. Los individuos atraviesan una serie de emociones conflictivas desde la risa al llanto, tomado en una película de alta velocidad y en alta resolución, prístino, hiperreal. Las emociones vienen y se van tan gradualmente que es difícil decir dónde empiezan y dónde terminan. Las relaciones entre las figuras son fluidas y muy cambiantes»<sup>6</sup>

Viola requirió a cada actor que expresase una emoción diferente. Trabajó en privado con cada uno de ellos y, pese a que nunca estuvieron juntos, se estableció entre los actores una fuerza y una intensidad asombrosa.

---

<sup>6</sup> John Walsh, *Emotions in extrem time. Bill Viola's Pasión Project*, en CATÁLOGO EXPOSICIÓN, *The Passions*, Londres, National Gallery, 2004.

Dice el artista:

«Quería darles puntos de referencia histórica de unas personas que ya habían pasado por esto en las zonas del ego humano que yo quería que ellos tratarasen»<sup>7</sup>

Con respecto al montaje, Viola utiliza formatos hiperrealistas en sus videos, al igual que la utilización de colores nítidos y ciertamente contrastados, lo cual logra gran expresividad en cada toma, estableciendo una fuerte conexión con el espectador. Aquel rasgo característico lo notamos en toda su serie de las pasiones, cargadas de una potencia visual extraordinaria, con fuertes gestos que se remontan desde los más antiguos.

Por consiguiente y después de lo anteriormente nombrado, puedo mencionar a Viola como un referente importante que dialoga con mi propuesta artística; el deseo por siempre, de alguna manera encapsular o plasmar los sentimientos, discursar sobre el paso del tiempo y por supuesto valirme del uso reiterado de simbologías o metáforas son tan recurrente en mis obras, así como en las del artista.

*The Quintet of the astonished*, es en cuestión una obra que puede resumir a la perfección mi preocupación por la representación de aquello que es intangible y subjetivo. Aquello que siempre ha sido parte de lo que nos hace y constituye como humanos, pero a su vez efímero e impermanente. Esta obra, sin duda me motiva a seguir reinventando la imagen, hasta el punto donde con pretensión preciso que el espectador aprenda a observar, pero también a escuchar.

**Peter Campus** es un artista conocido por su trabajo con el video y las instalaciones en la década de los setentas. Su notable pieza *Three Transitions*, es considerada la más importante dentro de la historia del videoarte, donde ahonda metáforas filosóficas sobre psicología del yo. Sin embargo, no me referiré a esta obra en particular.

---

<sup>7</sup> Lourdes Cirlot, M Jesus Buxó, Anna Casanovas, Alberto T. Estévez, *Arte, Arquitectura y Sociedad Digital* (Barcelona: Escuela Superior Técnica de Arquitectura de la Universidad Internacional de Catalunya, 2007), 13.

*Anamnesis* (1973) Es una instalación de video de circuito cerrado, en la cual a través de la imagen en vivo de sí mismo, proyectado junto a una segunda imagen que se logra con un retraso de tres segundos, desafía las nociones del yo, pero también del espacio y del tiempo. El visitante en pocas palabras se percibe simultáneamente, entre una imagen presente y otra pasada, y por qué no, también de una imagen futura.



Figura 7: *Anamnesis*. Registro fotográfico (2017)

Las obras de Campus se construyen por explorar aquellos procesos de percepción, pero también de experimentación con la imagen y las nuevas tecnologías. Ejercicio que Campus viene ejecutando y trabajando desde los años setenta. Esta obra evoca a mi deseo por la participación del espectador. Personalmente, a lo largo de mi proceso artístico, no comprendía la relevancia que el público podía tener en las obras, pero en cuanto logre entender eso a medida que iba montado mis proyectos y trabajando en ellos, intuí que el espectador no solo puede aportar grandemente en mi obra, sino que el simple hecho de que pueda ser parte de, con su participación, termina por complementar algo que empecé.

Evidentemente, lo que resalto de esta propuesta, además de invitar al espectador a ser parte de ella con su carácter lúdico, es la forma en que se confronta dos imágenes que pertenecen a una misma persona, lo cual me atrevo a relacionar con el paso del tiempo, los cambios que éste sobrelleva. Si bien es cierto, aunque solo existe tres

segundos de retraso en la proyección de la segunda imagen, me es indiscutible repensar que aquello ya forma parte del pasado.

El paso del tiempo es algo que persiste, se mantiene; en los objetos, el arte, las cosas y en las personas. Todos nos encontramos sujetos a un constante cambio, y es justamente aquello de lo que de igual manera, pretendo representar valiéndome del arte interactivo.

**Eleonara Derenkowsky** mejor conocida como **Maya Deren** fue una directora de cine experimental, coreógrafa, bailarina y poeta. Conocida como la madre del cine *undeground*, Deren buscaba percepciones creativas a partir de la utilización del lente de su cámara, jugaba con una gran variedad semántica y metafórica dentro del fílmico. Su trabajo se destaca por usar la cámara como un elemento creativo-experimental.



Figura 8: Frame de la película "Meshes of the afternoon" (1943)

En su primera película llamada *Meshes of the afternoon*, Deren plantea las realidades interiores del individuo. A partir de un acontecimiento suscitado dentro del film que aparenta en su estado, ser simple y casual, se va convirtiendo en una experiencia emocional que, con su final, deja en el espectador una serie de preguntas respecto a los

sueños oníricos. Con yuxtaposiciones de objetos y un sin fin de elementos simbólicos que aparecen en la proyección -cuchillos, llaves, teléfonos, tocadiscos, flores- nos dejan evidenciar los estados del sueño y la realidad.

En esta película de Deren, encuentro conexiones de mis propuestas, por el uso simbólico con el que trabaja a partir de objetos cotidianos que le sirven para crear narrativas. Además de eso, destaco la utilización, exploración y cuidado de la cámara, que se percibe casi al instante del filme. A pesar de que la artista se dedicó a indagar en el medio del cine experimental, no deja de ser relevante mencionar, cómo en esta película ella explora su mundo interno y lo materializa mediante el uso de metáforas visuales, como le denomino comúnmente.

Observar con cuidado el film de Deren, supone entender los múltiples significados que un objeto puede tener en el lenguaje cinematográfico. La cámara se transforma en la principal protagonista y revela la mente humana. Ambas cosas, en mis propuestas juegan un papel importante pues, partiendo de la influencia que mantengo por el cine experimental y el videoarte, mi objetivo es aprovecharme de todas las posibilidades que comprendan el empleo de la cámara. Revelando por medio de este instrumento y de la tecnología en general “un muy particular proceso de reconstrucción de la realidad”<sup>8</sup>

Finalmente, y como último referente ubico al escritor **Fiódor Dostoyevski**. Su literatura explora y evidencia, la preocupación por la condición humana -específicamente en un contexto como la sociedad rusa del siglo XIX-, la cual se vio firmemente reflejada en la construcción de sus personajes. Otra característica de sus novelas, fue la constante profundización en la psicología humana y en la relevancia que sentía por el mundo interior.

La mayoría de sus personajes giran en torno a una autobiografía y de plasmar siempre su preocupación con respecto al futuro humano, reincidentemente mostrando temas como el egoísmo, el odio, el amor, la pobreza o el sufrimiento.

---

<sup>8</sup> Sergio Roncallo, “El video (arte) o el grado *Lego* de la imagen”, *Aproximación estética videoclip. Un viaje audiovisual de Platón a Trent Reznor*, n° XXXIV (2005): 146.

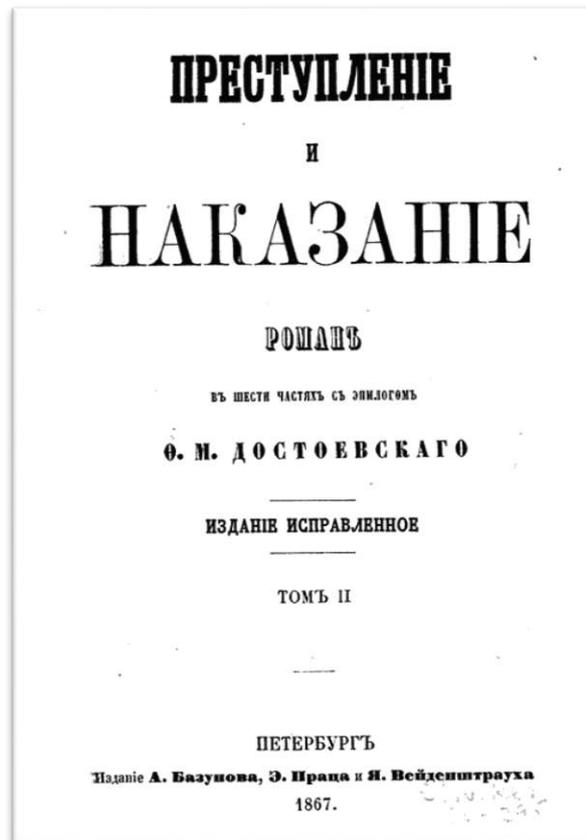


Figura 9: Portada del libro *Crimen y Castigo*, 1867

Su obra, más notable *Crimen y Castigo*, narra la vida de un estudiante llamado Rodión Raskolnikov que vive en la capital Rusa, obligado a suspender sus estudios por la falta de dinero y la miseria en la que se ve envuelto, sin la capacidad de poder ayudar a su familia; decide realizar un préstamo a una anciana egoísta llamada Aliona Ivánovna a quien después decide matar, ya que para Rodión la sociedad se haya o divide en dos tipos: aquellos superiores que tienen derecho a cometer crímenes por el bienestar general de la sociedad y aquellos inferiores que deben estar sometidos a las leyes, cuya única función es la reproducción de la raza humana. Al concretar el acto y asesinar a la usurera, Raskolnikov empieza a vivir una serie de tormentos psicológicos, llenos de ansiedad, tristeza, desconfianza, soledad. Dostoyevski logra en poner crisis su personaje logrando que el lector se cuestione y reflexione para si mismo.

Esta novela que termina siendo una suerte de ensayo social, psicológico y filosófico, es la que tomo como referente para mis propuestas artísticas. Dostoyevski

plasma con maestría cada detalle que compone la escena, sus descripciones perfectamente logradas, así como los diálogos internos de los personajes, complementan toda la narración. Me es imprescindible mencionar a este extraordinario de la literatura, a un importante escritor que con sus palabras era capaz de transmitirme todo ese miedo, tristeza o felicidad que podían estar sintiendo sus personajes; y que, justamente esto último, es lo que pretendo lograr con la imagen en movimiento.

## 5.2 Hacia una comprensión del gesto

Desde la creación del mundo, los seres humanos nos hemos comunicado por medio de los gestos. Si la expresión corporal no existiera y solo nos expresáramos mediante palabras; podría llegarse a pensar que somos seres inexpresivos y por consiguiente, inertes. Lo cual a su vez, me ha llevado a reflexionar y preguntarme sobre la antigüedad misma del gesto y lo complejo que podría ser colocarlo en un siglo o año específico de surgimiento.

Ahora bien, en base a lo anteriormente expuesto, quiero referirme al concepto warburgiano de *Pathosformel*, el cual se define como:

« El conjunto de formulas o modelos que permiten expresar y comunicar ciertos estados de internos (pathos) de manera visual. »<sup>9</sup>

Aby Warburg siempre estuvo interesado en el modo en que todas estas formulas expresivas pervivían en la memoria. Las mismas formulas de alguna manera, guardan un contenido autónomo de la cultura y de las costumbres de la época. Es decir, que todas estas formulas que Warburg estudió con ímpetu y dedicación, llegan a definir una expresión en particular y son «necesariamente reminiscencias de otros tiempos que se han “filtrado” en sus expresiones involuntarias»<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Ane Zamora Chagartegui, *Ante la imagen y ante el tiempo: Aby Warburg en la visión de G.Didi Huberman*. 15

<sup>10</sup> Ane Zamora Chagartegui, *Ante la imagen y ante el tiempo: Aby Warburg en la visión de G.Didi Huberman*. 15

Aunque la *Pathosformel*, fue elaborada específicamente para estudiar las formulas del periodo renacentista, me atrevo a manifestar -de forma general- que todos estos gestos persisten, insisten y son anacrónicos. Por lo tanto, el *pathos* es reincidente. A modo de ejemplo, un gesto que fue empleado en el renacimiento, puede anclarse -o no- involuntariamente en otra época y por supuesto cobrar una dimensión totalmente distinta.

En el *Atlas Mnemosyne*, el trabajo mas extenso y complejo de Warburg al que dedicó casi toda su vida, se logra evidenciar la supervivencia, no solo de las imágenes que se presentan en los distintos paneles, sino también de las emociones y como éstas cobran relevancia para generar pensamientos críticos que han logrado ser sustanciales hasta el día de hoy dentro del arte.

« En efecto, si hay una intuición obsesiva que recorre toda la estructura misma del *Atlas*, esta consiste en el hecho de que las emociones invaden al hombre, lo desgarran y lo enloquecen, si puede decirse así, desde fuera de sí mismo. »<sup>11</sup>

En mi trabajo se puede patentizar el uso del gesto como una fuente para representar lo extremo de las emociones donde la razón misma es capaz de disiparse; romper con el miedo de mostrar los sentimientos, pero que a su vez, se pueda revelar lo enrevesado que puede ser la gestualidad.

« Sabido es que los gestos son a la historia de los humanos lo que los fósiles son a la historia de la tierra: *ámbitos de reminiscencia.*»<sup>12</sup>

Herederero de Aby Warburg, Didi-Huberman también ha estudiado de cerca la gestualidad y la potencia que ésta tiene dentro de las imágenes, esclareciendo la supervivencia o persistencia de los gestos en la historia; tal como se evidencia en su texto *El gesto fantasma* en el cual se realiza un amplio análisis de la obra de Pascal Convert, la Piedad de Kosovo; para repensar la escultura mas allá de toda esencia maternal, más allá de la muerte y el dolor de las madres y comprender que sus gestos expresan «el inicio del

---

<sup>11</sup> Fabián Javier Ludueña Romandini, *La imagen transtemporal: La "ciencia sin nombre" de Aby Warburg*, 37

<sup>12</sup> George Didi-Huberman, *El gesto fantasma*, tra. Claude Dubois y Pilar Vázquez.

movimiento anímico de un pasado anacrónico»<sup>13</sup>

Siempre he considerado que la comunicación no verbal es igual de compleja que la verbal, porque finalmente no es posible afirmar en muchas ocasiones, qué gesto o qué postura pueda poseer siempre el mismo significado. En nuestro día a día, las personas hacemos uso de este lenguaje sin saber que aunque no imprescindible la palabra, el cuerpo es capaz de comunicar. Vivimos en una época donde la tecnología impera y por lo tanto la imagen juega un papel preponderante y significativo que comunica desde una forma meramente gestual.

En cuanto tomo la decisión de trabajar con actores para la creación de las piezas audiovisuales, es porque comprendo que ellos sostienen una conciencia corporal. Cuando se observa una pieza teatral, sin duda alguna se prestará atención a cada gesto que haga el actor y detrás de ello, aun cuando de por medio exista la palabra, el gesto «muestra lo que no puede ser dicho, es decir, lo que permanece inexpresivo»<sup>14</sup>

Ahora bien, Stanislavski sostenía en su libro *El manual del actor*, que toda acción en el teatro debe tener una justificación interna. Y es que los métodos de Stanislavski para la formación del actor consistían básicamente en que a través de una serie de ejercicios, el actor debía experimentar durante la ejecución de una obra teatral, emociones parecidas a las del personaje interpretado.

A pesar de que en la actualidad el método de Stanislavski es algo caduco en relación a los otros métodos que se pueden encontrar en la creación teatral, me es imprescindible mencionarlo porque no es casualidad que aun en la actualidad, su método continúe siendo la base y el principio de la actuación, ya que él tuvo la posibilidad de inaugurar y desarrollar una pedagogía teatral. Y es justo aquel método que anteriormente he aludido, del cual me apoyo para la creación del audiovisual.

Si bien es cierto, en el transcurso del tiempo todo va mutando y se va reinventando; sin embargo en el caso del gesto, su legitimidad se origina en la repetición de gestos, gestos que terminan por ser *supervivientes*.

---

<sup>13</sup> George Didi-Huberman, *El gesto fantasma*, tra. Claude Dubois y Pilar Vázquez.

<sup>14</sup> Marta Morales Martín, *La catástrofe del gesto: Anomalías de las mímisis en la modernidad tardía*, 5

### 5.3 Ante la certeza de que el cambio es lo único seguro

Para comprender la filosofía budista, es necesario explicar que en el budismo no figura una doctrina símil, al contrario de eso, sus escuelas filosóficas guardan mucha disimilitud, por lo que a menudo es intrincado departir sobre conceptos generales o específicos desde un único punto de vista del budismo. Sin embargo, me es menester aludir que una de esas nociones que el budismo acepta y plantea de forma general, es negar la existencia de un yo o un alma inmutable y eterna.

*Anitya* que interpretado es impermanencia o transitoriedad, es una doctrina esencial que corresponde a las *Tri-Laksana* o las tres características de la existencia. El termino *Anitya* manifiesta la idea budista de que toda existencia esta condicionada y sujeta al cambio. Para el budismo, este planteamiento demuestra que es un error común no aceptar que las cosas fluyen y que su esencia consiste en dejar de ser lo que son.

La impermanencia nos enseña a desapearnos de las cosas, tomar otras perspectivas y no llegar a sufrir tanto por ellas. Posiblemente podría parecer desde la teoría un tópico trivial, sin embargo toma una suerte reflexiva al relacionar mi propuesta sobre la idea transitoria de las cosas, de discurrir al mismo tiempo que los sentimientos que nos envuelven debido a ciertas circunstancias no son eternas, nada en realidad lo es, pero aquello cuesta ser comprendido desde varias perspectivas. Hay una constante permutación de las cosas, y un devenir que se suele olvidar cuando se está sumido en el caos y la desesperación. Cabe añadir, al mismo tiempo, que no me considero creyente, practicante o tal vez seguidora de la filosofía budista, pero comparto de forma adyacente que somos seres efímeros y que aquello que nos rodea está sujeto al mismo principio.

Ahora bien, Freud realizará un breve ensayo en 1916 sobre la transitoriedad, mismo que contendrá una enunciación breve acerca de la teoría del duelo planteada en su trabajo *Duelo y melancolía* (1917).

« También lo doloroso puede ser verdadero. Yo no me decidí a poner en duda la universal transitoriedad ni a exigir una excepción en favor de lo

hermoso y lo perfecto. Pero le discutí al poeta pesimista que la transitoriedad de lo bello conllevara su desvalorización. »<sup>15</sup>

Freud discute la postura de su amigo poeta, al comentar que él no cree que algo por ser transitorio podría llegar a perder algún tipo de belleza. Al contrario, Freud afirma que en aquella transitoriedad de las cosas y en la restricción de las mismas, torna a todas ellas mucho más apreciables.

«A la hermosura del cuerpo y del rostro humanos la vemos desaparecer para siempre dentro de nuestra propia vida, pero esa brevedad agrega a sus encantos uno nuevo. »<sup>16</sup>

Como antes he menciono, el ensayo que Freud escribe sobre la transitoriedad, estará escrito casi a la par de “Duelo y Melancolía” aunque este ultimo publicado dos años después, evidenciando ese deseo de analizar y estudiar sobre los sentimientos de perdida y la necesidad de mediar con el duelo, ya que, de no efectuarlo, se permanecería en un estado de indiferencia ante lo bueno y apreciado de la vida. Entendiéndose, que para Freud el trabajo del duelo es un trabajo de desapego.

Aunque Freud consideraba que el trabajo del duelo podía resolverse por la vía de sustitución del objeto, personalmente no estoy de acuerdo con eso, ya que jamás se podrá sustituir la autenticidad de algo o alguien. Empero, por otra parte, el congeniar respecto a lo que él escribe en su texto de la transitoriedad, saber que justo en la brevedad de la cual está sujeta todo, es ahí donde no solo radica la belleza, también hay un aumento de valor frente a lo que rodea a cada persona.

Como antes mencioné, no practico la doctrina budista y nótese que tampoco lo hace Freud; a pesar de aquello, reflexionar y entender el contexto de la palabra, abre puertas a cuestionamientos y a comprender por supuesto, que la transitoriedad no solo es aplicable para los sentimientos, sino a todo lo que coexiste en el mundo.

Aceptar que nada es permanente, muchas veces puede ser conflictivo o doloroso

---

<sup>15</sup> Sigmund Freud, *La transitoriedad*, 1

<sup>16</sup> Sigmund Freud, *La transitoriedad*, 1

porque solemos de inmediato colocar cierta carga afectiva en objetos, cosas y en personas; cuando este vínculo de alguna manera se rompe o se quiebra, es cuando se pasa a esa etapa de inconformismo y no asimilación de lo sucedido.

En conclusión, todos los seres humanos somos efímeros, aquello que nos rodea mantiene el mismo principio. El gesto a pesar de ser superviviente y persistir en la historia, solo puede hacerlo efectivamente gracias a las personas; porque si estos últimos no existieran, tampoco el gesto lo haría. La fugacidad a la cual está sujeto todo, puede ser un proceso doloroso en nosotros debido al apego emocional que colocamos en aquello que pertenece o está cerca de nuestro entorno. Nosotros somos un recipiente temporal, querer pensar u obligar a que el arte, las personas, animales, el mundo sea permanente, habría que comenzar por preguntarse si realmente todo esto nos perteneció desde un inicio.

## **6. Propuesta Artística**

Las clases de asignaturas como proyectos, así como aquellas otras materias encontradas en mi itinerario de creación y realización audiovisual, fueron sustanciales en todo mi proceso artístico. En el video encontré la maleabilidad, la forma de experimentar y explorar en la imagen, de evidenciar todo el provecho que podía obtener en los medios digitales. Al principio, solo sentía la necesidad de jugar con la imagen, es decir, distorsionarla, jugar con los colores, y las texturas. No sabía exactamente que quería, solo pensaba en experimentación y en el paso del tiempo.

En materias como cine experimental, poéticas visuales, realización audiovisual pude percibir el interés que sentía por capturar expresiones humanas, así como la importancia que el gesto mantenía en relación a las mismas. Sin embargo, es imprescindible mencionar que la materia de poéticas visuales fue el clic definitivo que activó y disparó en mí el deseo de querer trabajar específicamente con el gesto y de la cual surge y se gesta una obra que mencionaré en breve.

Me es menester aludir, que todas las materias que curse fueron aportadores de una forma u otra para decidirme a trabajar con el video, ha encontrar en él una comodidad plena y absoluta como herramienta de trabajo y ser un camino abierto y amplio de experimentación de la cual no encuentro algún tipo de cesar, con el fin de generar nuevas experiencias en el espectador y crear otro tipo de perspectivas frente a lo que se acostumbra a ver.

## 7. Obras

### 7.1 The Hands

The hands es un videoarte que inauguró la producción de las demás obras localizadas en mi propuesta artística. Su proceso de instauración, del cual me es indispensable dilucidar, parte de la anteriormente nombrada materia de poéticas visuales. La consigna de presentación del proyecto final, me llevó a investigar en varios temas que aunque eran de mi interés, no lograban convencerme por completo para trabajar en base a ellos. En dicho proceso de búsqueda e investigación, encontré una tesis doctoral llamada *La mano a través del arte. Simbología y gesto de un lenguaje no verbal*, lo cual generó en mí varias interrogantes, de las cuales me preguntaría ¿Tiene la mano la potencia necesaria para expresar sensaciones? ¿Por qué no se suele dar mas importancia a los gestos que realizan las manos?

En dicho trabajo, encontraría mas que respuestas, reflexiones que me conducirían hacer apuntes necesarios para la realización de la obra, así como entendería la considerable importancia que las manos y sus gestos poseen. Henri Focillon en su texto de *Elogio de la mano*, escribiría:

« El rostro humano es, sobre todo, un compuesto de órganos receptores. La mano es acción: coge, crea y, a veces, diríase que piensa. En reposo, no son utensilio sin alma, abandonado encima de una mesa o colgando a lo largo del cuerpo: la costumbre, el instinto y la voluntad de la acción meditan en ellas, y no hace falta un raciocinio muy prolongado para adivinar el gesto que van a hacer. »<sup>17</sup>

Como bien es sabido y según varios estudios, la comunicación no verbal comprende un noventa por ciento de nuestra comunicación y un setenta por ciento de ésta recae en las manos. A partir de ello empiezo a instaurar la obra, en la cual deseo que el espectador pueda observar con detenimiento cada gesto que la mano realizará.

---

<sup>17</sup> Henri Focillon, *Elogio de la mano*, trac. Jean-Claude del Agua, Madrid, Xarait Ediciones.

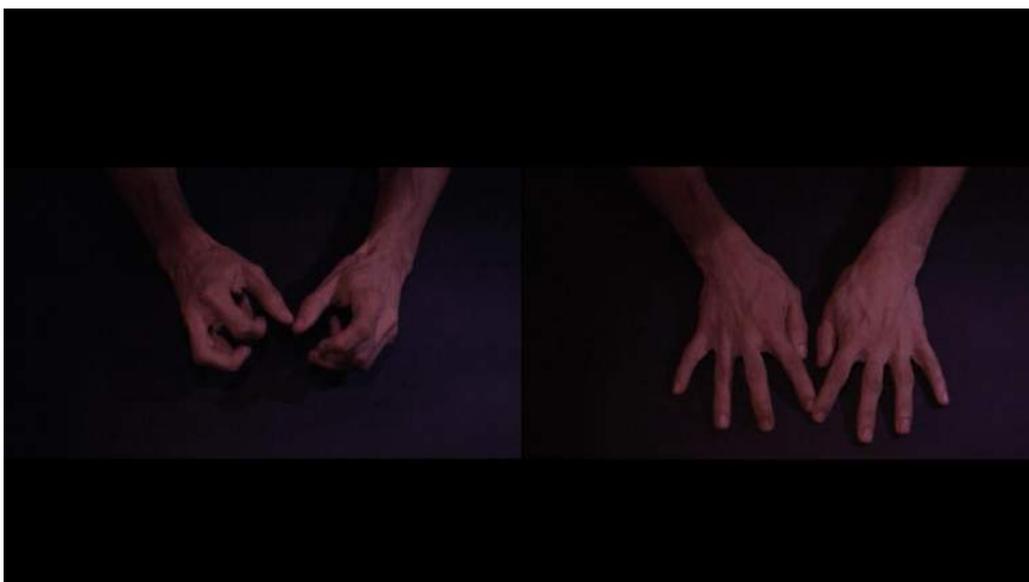
The hands, es una obra contemplativa donde retoma la idea de los sentimientos plasmados en los gestos de las manos y sus capacidades expresivas como un lenguaje no verbal que puede expresar diferentes estados de ánimos, así como evidenciar aquella relación que la mano tiene con la mente. La mano puede contarnos historias y cada una guarda un peso distinto; así como la variedad simbólica que en ella se encierra.



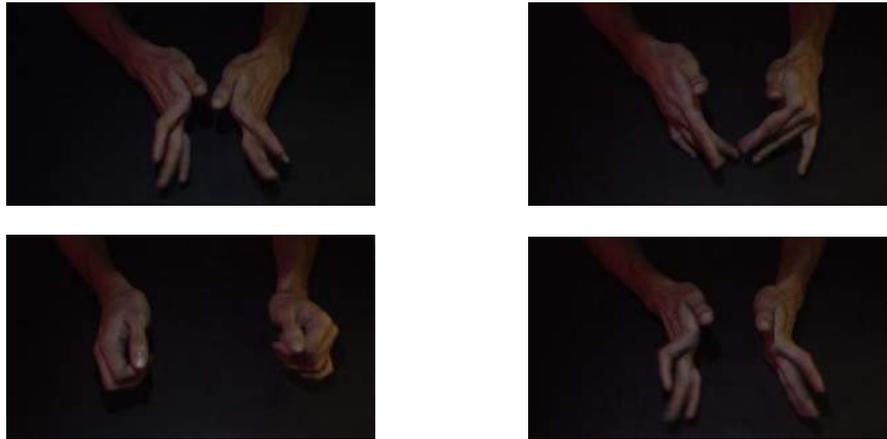
*Figura 10: Procesos de la obra "the hands" frame primera prueba*

Es importante mencionar que para llegar al resultado final realice varias pruebas hasta obtener lo que buscaba. También, como otro punto considerable añadir, es que gracias a esta obra, es donde percibo por primera vez y encuentro relevante los sentimientos de la ira, la felicidad, el miedo y tristeza, al constatar que a partir de ellos, se lograban desencadenar otros tipos de sensaciones.

La grabación de la obra efectuada para la clase, es un plano detalle de la mano de forma cenital para conseguir una mejor apreciación del gesto, dicho video esta dividido en cuatro escena, que se refieren a los cuatro sentimientos ya nombrados. En un principio, la obra fue realizada con ayuda de un colega de la clase, al cual le mencioné trabajar a partir de previos recuerdos y que los representara por medio del gesto de la mano; lastimosamente ya no cuento con el registro original de la obra que fue presentada en la clase de poéticas por problemas tecnológicos que resultaron en la perdida del material videografico, sin embargo, el docente Alvarado dejó varias recomendaciones para que la obra pueda ser mejorara; entre ellas, la principal, el trabajo con estudiantes de la carrera de creación teatral que cursaran sus últimos niveles - ya que poseen una experimentada conciencia corporal- y por otro lado, jugar con la iluminación de la obra (en cada escena coloco un color distinto de iluminación que haga alusión a las emociones; rojo para ira, amarillo para felicidad, etc.) Como resultado, obtuve un destacado trabajo corporal al rehacer la propuesta con dichas indicaciones tal y como se muestra en la imagen.



*Figura 11: Segunda versión de la obra, frame de las manos representando el gesto de la ira*



*Figura 12: Segunda versión de la obra, frame de las manos representando el gesto de la felicidad*

Finalmente y no satisfecha, decidí volver a gestar la obra pero esta vez con ciertos cambios. La segunda versión estaba grabada en HD, hacia uso de diferentes colores en la iluminación para que hicieran referencia a cada escena, de igual forma, solo trabajé con único estudiante de la carrera de teatro. Por lo cual, los nuevos cambios que determine conmutar fueron; grabar las escenas de las manos en full HD, porque me interesaba que se puedan ver los detalles sin ruido en la imagen para demostrar la potencia del gesto. Opté por quitar la iluminación de diferentes colores ya que sentía que estaba cayendo en la literalidad, y no es lo que pretendo en la pieza, al contrario de ello, deseo revelar como la mano al igual que la cara o el cuerpo, habla, comunica, trasmite lo que sentimos y que a través del video se evidencie la potencia del gesto. Por último e igual de importante que los otros puntos ya mencionados, tomé la decisión de trabajar no solo con un actor, sino con cuatro actores; esto con el fin de constatar como cada actor percibía y demostraba dichos sentimientos de una forma totalmente distinta al otro.



*Figura 13: Propuesta final de la obra, frame de las manos representando el gesto del miedo*



*Figura 14: Propuesta final de la obra, frame de las manos representando el gesto de la tristeza*

Al igual que en la obra anterior, utilice divisiones de canal en el video y aunque en un principio empleaba ralentizaciones en la imagen y time lapse, finalmente opte por quitarlas ya que percibía como se perdía cierta fluidez en la imagen y en el video en general. La duración de la obra es de 03:10, siendo ésta la única pieza que no cuenta con sonido porque desde el comienzo de su gestación pasó por varias pruebas en torno a éste y su sonorización fue descartada de inmediato.

Algo importante aludir con respecto al montaje final de la obra, es que dicho espacio que había elegido contaba con un espejo inmenso pegado a un costado de la pared, mismo que no podía ser retirado pero que del cual desde un principio, mucho antes del montaje de la pieza, yo había decidido aprovechar en cuanto la proyección también se reflejaba en este; y es que siempre he considerado a los espejos como lugares profundos de examinación y detalle, logrando que se generara un mayor potencia al momento de ser observada la obra.



*Figura 15 Frame final de la obra*

## Registro del obra

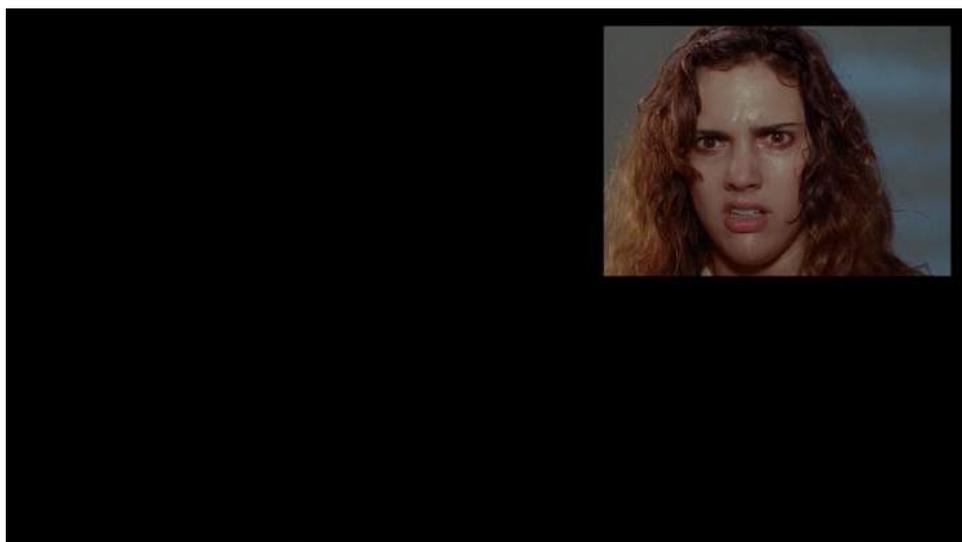


*Figura 16 Registro del montaje*

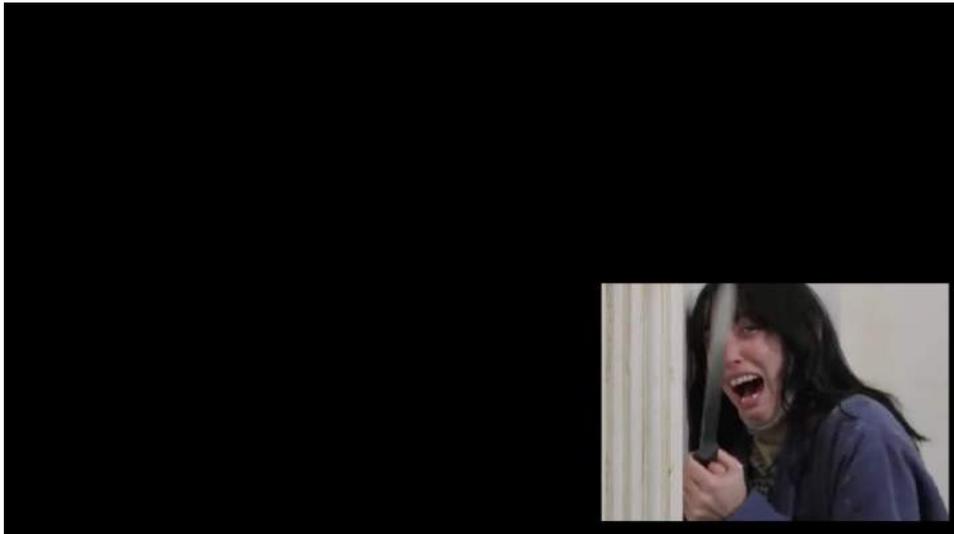
## 7.2 Aspavientos

Antes de desarrollar el contexto que encierra a la pieza, explicaré previamente como surge la misma. Para empezar, en aquel tiempo me encontraba cursando la materia de cine experimental, de la cual se había enviado la consigna de apropiarse de cualquier video y darle un nuevo significado. La temática era libre, por lo cual tenía aquella libertad de hacer lo que quisiera. Desde muy joven he sentido fascinación por las películas de terror que comprenden los años 80 y 90, el trabajo con la que toda la producción cargaba es gigantesca y siempre he admirado los efectos especiales y la forma ingeniosa con la que eran creados.

La razón por la que me pareció pertinente mencionar aquel tópico de las películas, es porque justamente, para dicho trabajo yo tomo la decisión de extraer pequeñas escenas icónicas de películas de terror, donde la mayoría de las protagonistas son mujeres y están siendo atacadas por el antagonista o están pasando por una situación desesperante, crítica, ansiosa.



*Figura 17: Frame de la obra S/T, realizada en la clase de cine experimental*



*Figura 18: Frame de la obra S/T, toma 2*



*Figura 19: Frame de la obra S/T, toma 3*



*Figura 20: Frame de la obra S/T, toma final.*

Evidentemente, en la obra S/T, se puede apreciar, aun cuándo trabajo el video en la postproducción, que estoy buscando captar y plasmar el gesto de las actrices. La división de pantalla en el video, no es azaroso, al contrario, es una forma de comprensión de la gestualidad que se refleja claramente en sus rostros al estar pasando por varios conflictos.

A partir de dicha aclaración para llegar a ser comprendida la pieza de aspavientos -y la cual toma ese nombre en cuanto decido currar con los estudiantes de creación teatral- resuelvo trabajar con cinco actores de forma individual, explicándole previamente las expresiones que harán, es decir, a modo de ejemplo, que realicen una expresión de asco o aburrimiento, de tristeza o sueño. Conforme vayan realizándose las tomas en ese mismo instante, les pediré que todas estas expresiones se hagan cada vez mas exageradas hasta que al final solo se quedaran fijas como si de seres inertes se tratase. A modo metafórico en la postproducción del video, usare división de pantallas confrontando un gesto con el otro, así como el uso de transparencias en la imagen que aludan a la supervivencia del gesto.

Por otra parte desde un aspecto mas formal de la obra, haré uso del programa Adobe Premiere, con una grabación de video de Full HD (1920 x1080) y un trabajo de 59.94 fps, ya que, a mas fotogramas, mas fluidez en la imagen y por lo tanto, de detalle en la grabación, en este caso de sus gestos faciales.

Al igual que ocurre en la obra The hands, Aspavientos trata de destacar las expresiones faciales a través del gesto, pero también de lograr generar en el espectador una reflexión frente a lo que observa. La mayor parte de nuestra comunicación es no verbal y parte de ella el rostro es capaz de comunicar nuestro mundo interno. ¿qué ocurriría si en nuestras facciones no se reflejaran ningún tipo de movimiento? Aun esos gestos a los cuales hemos acostumbrado a ver, que tenemos tan naturalizados, guardan una simbología y peso importante, aguardan en silencio y se incrustan e instauran en otros tiempos haciéndolos supervivientes.

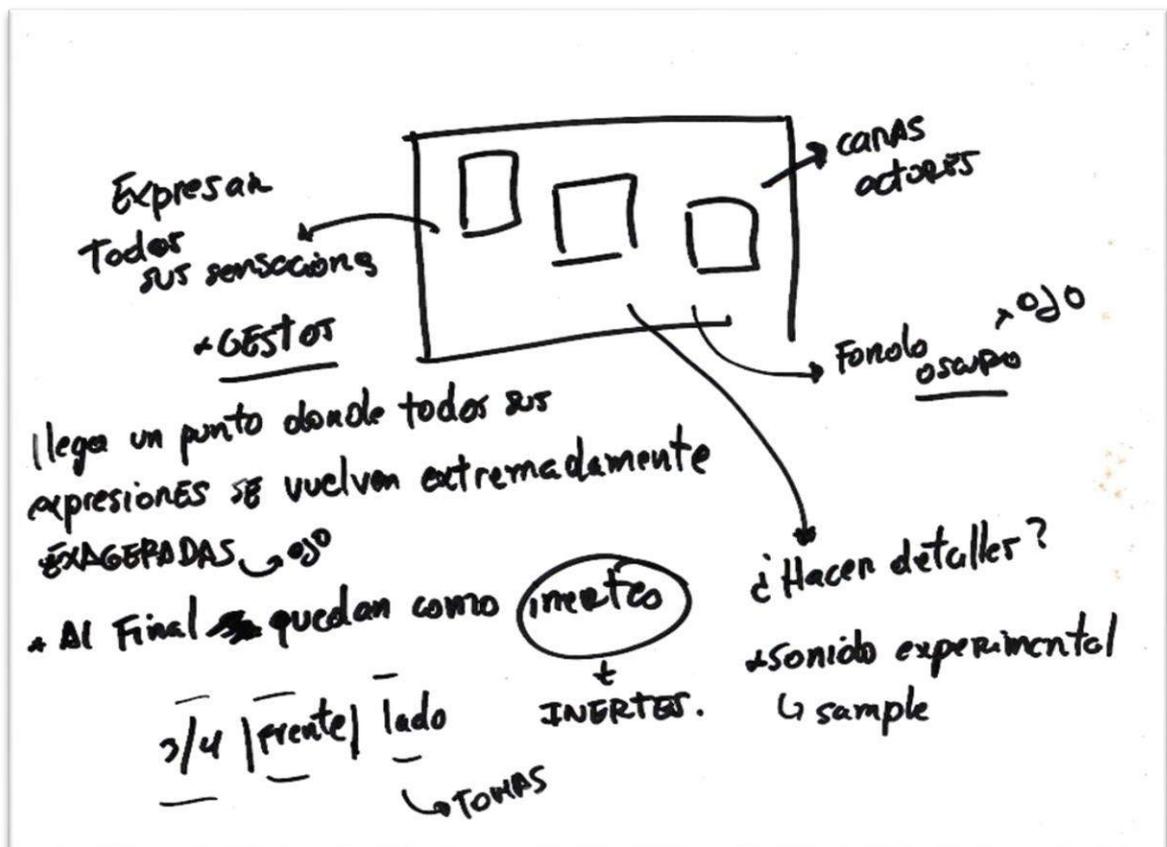


Figura 21: Boceto 1 obra "Aspavientos"

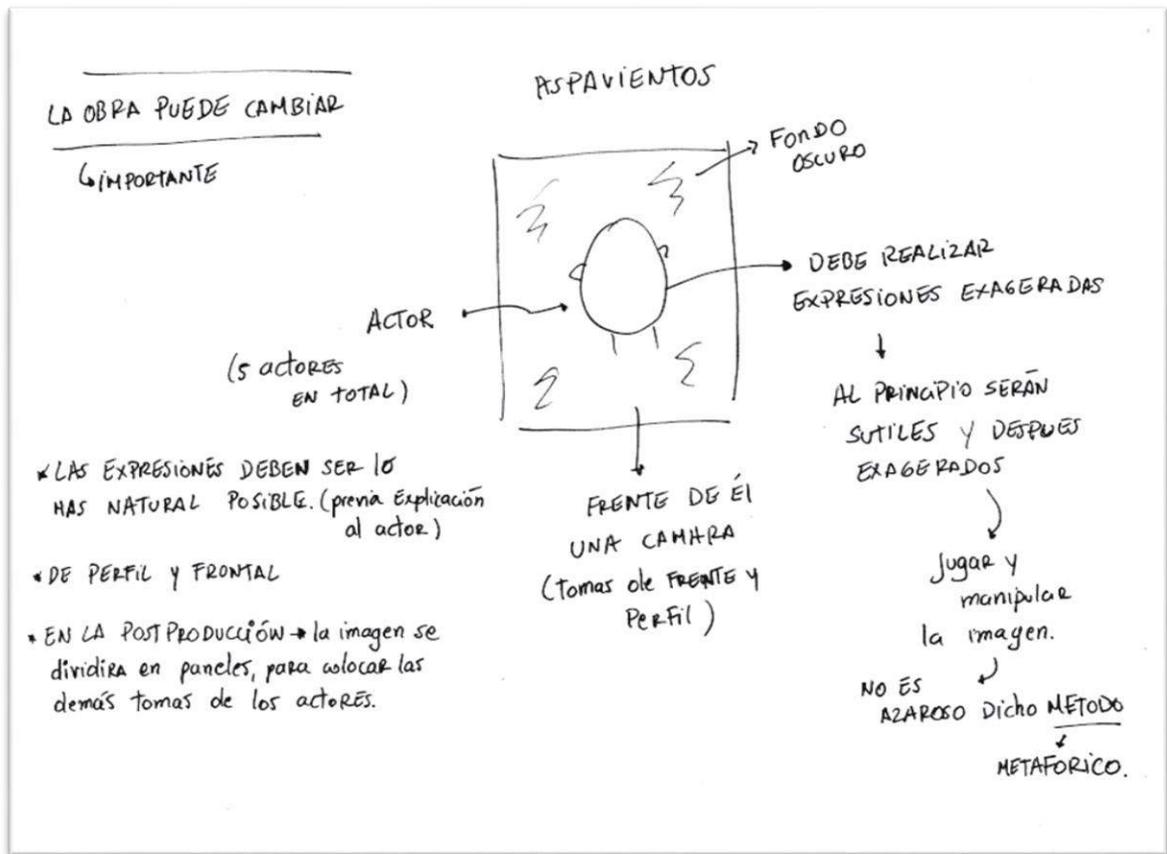


Figura 22: Boceto 2, obra "Aspavientos"



Figura 23 Boceto digital

### 7.3 Momentos Fluctuantes

Momentos fluctuantes, es la primera de las cuatro obras que se concibe dentro del contexto de la pandemia del Covid19, la pieza se construye a partir de mi encuentro con el espacio de una casa y los objetos que se encontraban dentro de ella. Dicho espacio es el ático de la vivienda de una amiga, sitio al que desconocía y que en una de mis rutinarias visitas, me fue mostrado por ella.

De inmediato, me pregunté ¿Qué era exactamente el ático? ¿Cuál es la utilidad de este sitio? ¿Cuál es el propósito de su construcción? Según las definiciones de la red, el ático se define como:

« Se llama ático al espacio que se ubica en el último piso de una construcción, debajo de la azotea (...) Un ático puede ser un desván, altillo o buhardilla. En este caso, por lo general se destina al almacenamiento de elementos que no se utilizan con frecuencia. »<sup>18</sup>

Generalmente en el ático se suelen guardar muchas pertenencias, que aunque no tienen mucho utilidad, guardan cierto valor sentimental. Por otra parte, el ático en las películas de terror, suelen ser lugares que esconden cosas o que en ellos se encierra cierta tensión para aumentar el suspenso en el espectador. Lo cierto es que en mi propuesta, decido hacer uso del espacio de manera simbólica, para referirme al mundo interno.

Puertas, espejos, pequeños espacios, entre otros lugares encontrados en el ático, juegan un papel importante al valerme de ellos de manera alegórica en el audiovisual, con el fin de generar en el espectador preguntas, reflexiones en torno a lo intangible, aquello que sentimos y nuestro cuerpo lo refleja, pero que no puede ser palpado por su naturaleza impalpable.

---

<sup>18</sup> Julian Perez Porto y Ana Gardey, «Definición del ático», Definiciones.de, 2016, <https://definicion.de/atico/>

Momentos fluctuantes, contiene una serie de escenas que se encuentran reunidas en un único video, en él planteo el extremo de las emociones, específicamente en como la ansiedad o la desesperación pueden llegar a interferir en los procesos cotidianos de nuestro día a día, pero también, la decisión de trabajar con esta sensación, es porque en cuanto me encontraba en el proceso de creación de la obra, mi mente traía a memoria la forma en la que la ansiedad se ha esparcido en las personas al encontrarse en confinamiento debido a la pandemia o por miedo al mismo contagio.

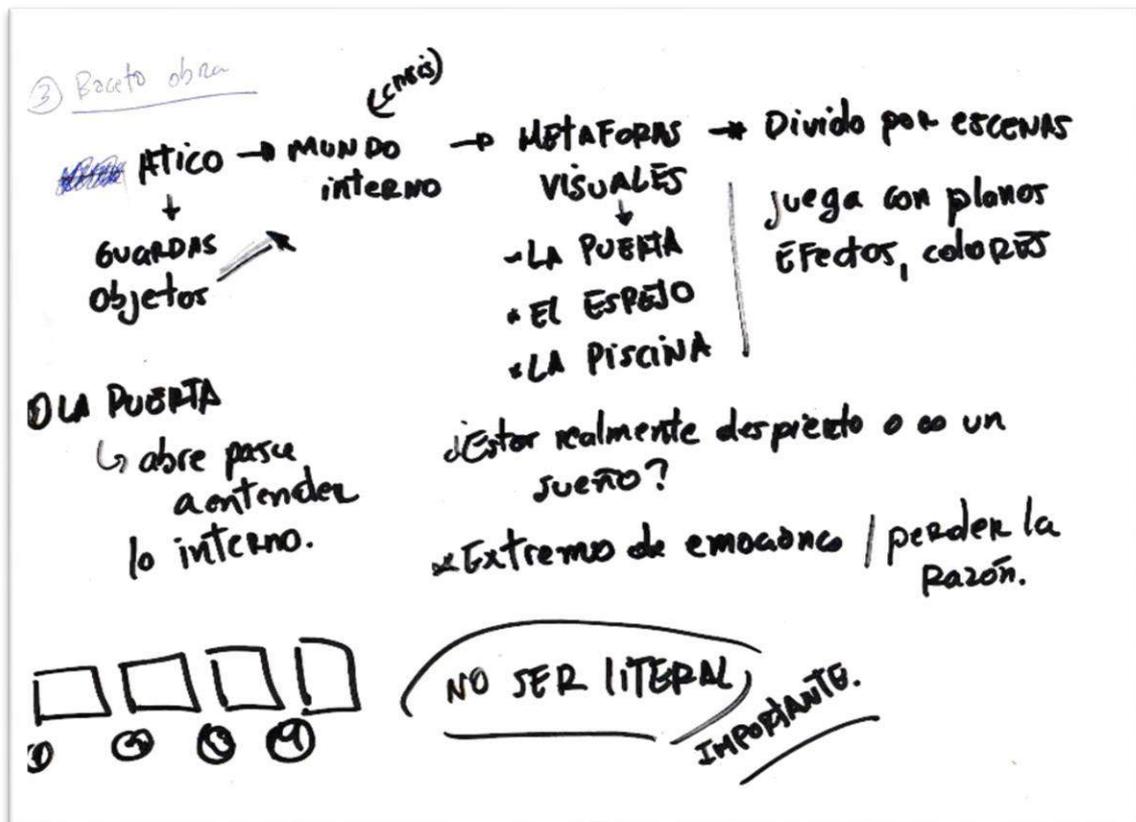


Figura 24: Boceto de la obra

Es decir, la pieza trabaja con dos tópicos que al mismo tiempo terminan por converger. No pretendo la literalidad de la obra, al contrario, me interesa que el espectador pueda realizar varias lecturas de la misma. Cada escena que será mostrada, así como los colores que empleo, los planos o movimientos de la cámara, serán representaciones del mundo interno. Así mismo, el sonido que he utilizado, es de carácter experimental, con ruidos, silbidos, chasquidos distorsionados, susurros poco

comprendidos que compaginan con la escena y que se refieran al conflicto emocional. Esta obra, al igual que las demás, será grabada con ayuda de una actriz, la cual a partir de indicaciones previas, actuará lo más fiel posible a la realidad, que es justamente lo que busco, que no sean gestos fingidos o improvisados.

Es importante recalcar que todo el trabajo del actor ha sido anticipadamente elaborado con tiempo bajo mis especificaciones. Es decir, al momento de grabar las escenas, ellos no están improvisando, al contrario, llegan con una previa preparación. Esto no ocurre únicamente en esta obra, se gesta en todas las obras que componen la exposición.



*Figura 25: Frame inicial de la obra "Momentos fluctuantes"*



*Figura 26: Frame de obra "Momentos fluctuantes" El color en la escena es una metáfora de la crisis que el personaje sufre en el mundo interno*



*Figura 27: Frame inicial de la obra "Momentos fluctuantes" toma 2*

#### 7.4 Obra S/T

Esta obra al igual que “Momentos fluctuantes” se gesta dentro del contexto de la pandemia del Covid19, no cuenta con un trabajo previo como las otras dos obra, aunque destaco el hecho de que nace por mi interés de trabajar con la interacción y ese deseo de establecer diálogos entre la obra y el espectador, donde este ultimo pasa hacer un agente activador directo de la propuesta. Dicho interés que en la misma medida se percibe en los trabajos realizados junto al colectivo ADA, al cual pertenezco y que me es imprescindible de mencionar ya que ha sido un significativo influjo en mi proceso como artista.

« (..) La experimentación y la interactividad pueden vislumbrarse en sus producciones que buscan ser no solo contemplativas, sino que también invitan al espectador a ser parte de ellas »<sup>19</sup>

La pieza es de carácter instalativa, en un principio me valí del uso de piezoeléctricos, los cuales serian empleados como bocinas, pues me era importante generar una experiencia sonora envolvente en el espectador a partir del uso de dicho aparato electrónico. El manejo de este último fue modificado, descartándolo después de varias pruebas, el cual consideré no aportaba lo suficiente en la obra, por lo que opte un cambio. Desde un principio la obra fue pensada como una cuadrafonía pero tuve que abandonar esa idea por la falta de parlantes -de ahí el hecho de que usara cuatro piezoeléctricos- pero al percibir la poca potencia de estos aparatos, decidí hacer uso del único parlante con el cual contaba, mismo que se colocaría en la parte trasera de la instalación.

---

<sup>19</sup> Colectivo ADA, <https://colectivoada.wixsite.com/website/statement>, Ecuador, 2018

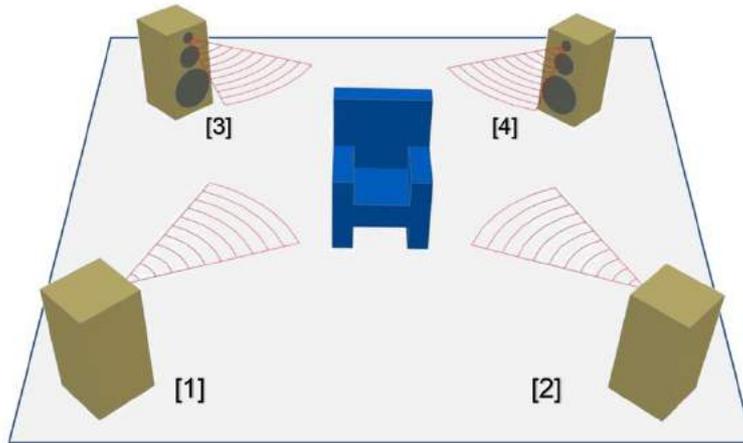


Figura 28 Sonido cuadrafónico- Wikipedia

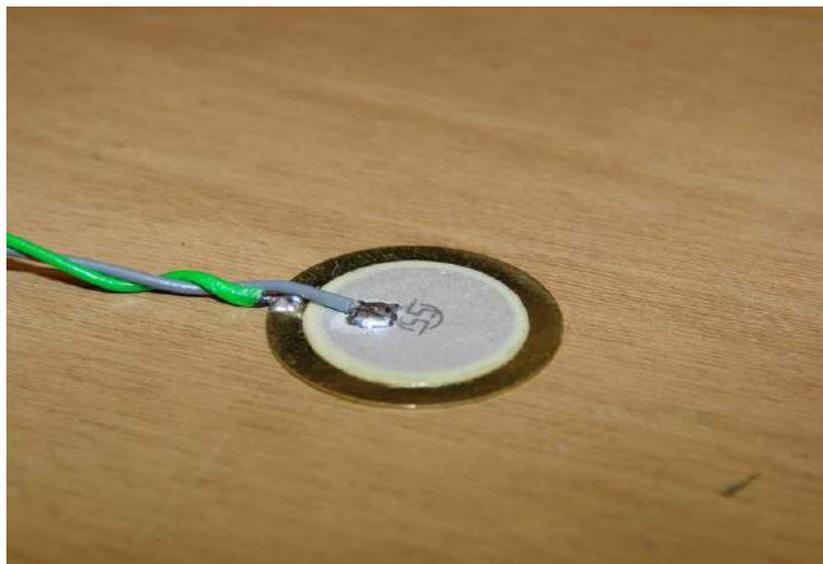


Figura 29 Piezoelectrico

La obra al mismo tiempo cuenta con un proyector y una cámara situada en medio de la proyección, donde el espectador al colocarse frente a ella, se proyectará a si mismo, dando como resultado la apreciación de una imagen distorsionada. Esto haciendo alusión a la idea efímera y transitoria de los seres humanos, pero también de cómo cambiamos y nos reinventamos constantemente tanto interna como externamente.

La distorsión en la imagen, así como mi deseo de que el espectador pueda no solo proyectarse, sino también ser el activador de la pieza, juega un papel metafórico sustancial, siendo aun de la misma forma un gesto de confrontación de si mismo, que rememora como el cuerpo, las vivencias y aquello que habita a nuestro alrededor es permutable.

Por otra parte, para trabajar el video y efectos de la imagen, hice uso del programa Max y de un patch previamente elaborado que descargue en la web, el cual al ser ejecutado e intervenido conseguía el efecto deseado de deformación. De igual manera para la creación sonora, hice uso del programa Ableton, creando a partir de mi poco conocimiento de música y composición y con ayuda de alguien mas experimentando, una pieza a partir de la premisa de que ningún acorde se repite, no solo empleando los acordes naturales, sino también de las escalas armónicas y melódicas. Dentro de la composición se puede percibir, no solo el uso de estos acordes, sino también de paneos, pisadas, relojes, agua fluyendo, que como en toda la obra, guardan una función alegórica.

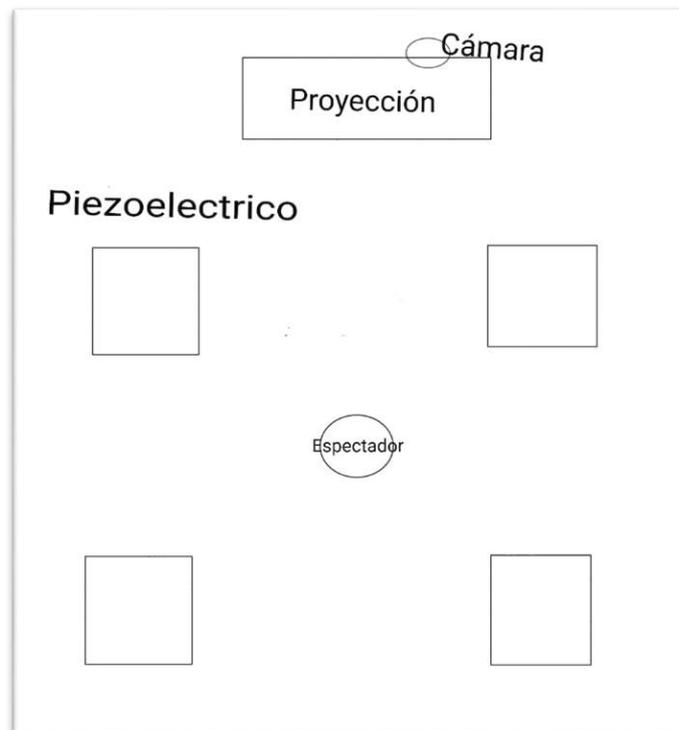


Figura 30: Primer boceto de la obra

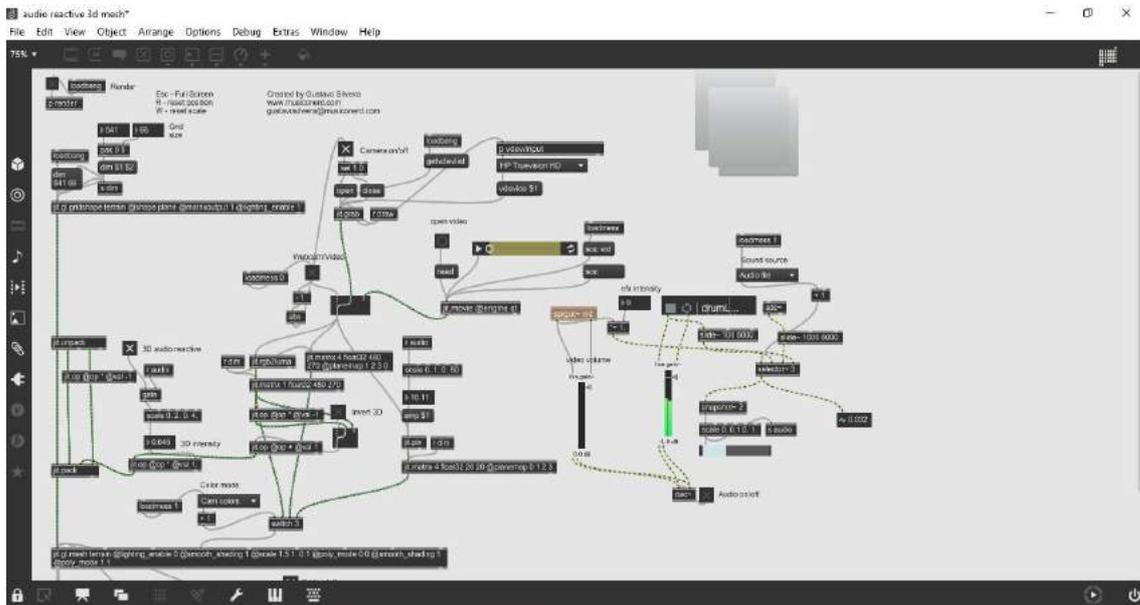


Figura 31 Patch Ableton

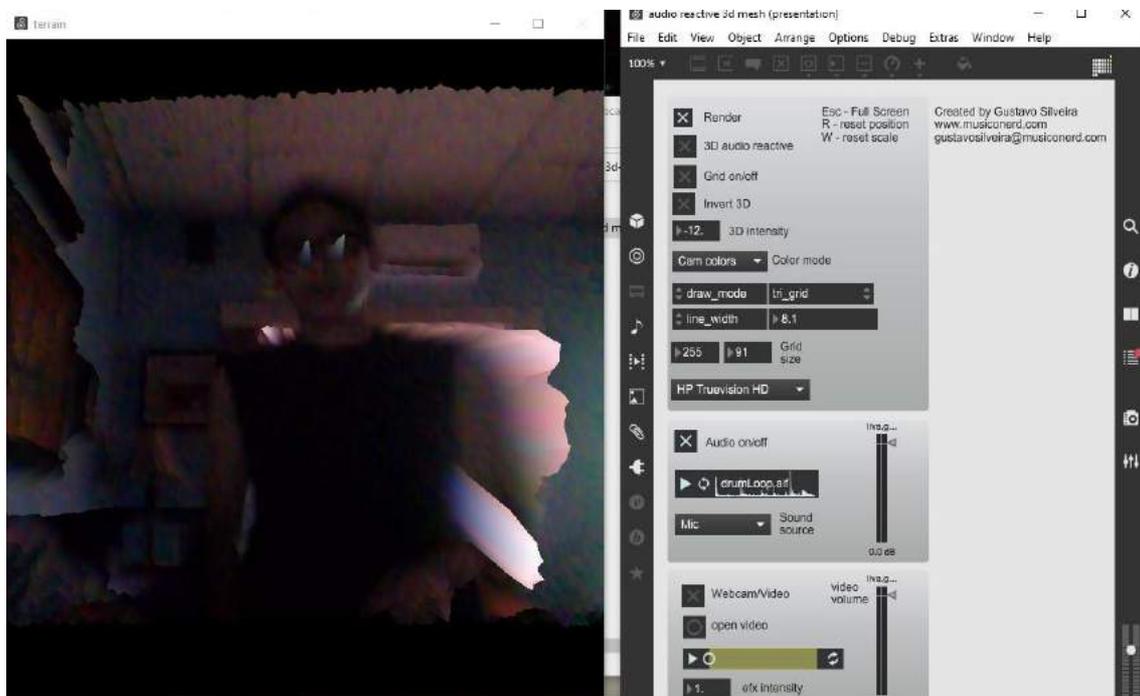


Figura 32 Prueba del patch

## Registro de la obra





*Figura 33 Registro de la propuesta*

## 8. Proyecto expositivo

Para la exposición del proyecto y el problema por el cual el mundo entero está atravesando debido a la pandemia del Covid19; tomé la decisión de que todas mis obras así como su registro, serán colocadas en una plataforma digital, es decir una pagina web que diseñaré mediante el uso de Wix. Al mismo tiempo la afectación que sufrió mi familia en el aspecto económico gracias a la pandemia, resultó ser una limitación para llevar a cabo el proyecto expositivo de manera presencial, por lo que, la creación de dicha web es el resultado final de todo mi trabajo.

Así mismo, el sitio que escogí para el montaje y registro de las obras, fue el mismo ático donde decidí grabar una de mis propuestas. Consideré que dicho lugar sintonizaba a la perfección con mis videos, porque siempre he discurrido sobre la intimidad que los áticos guardan, de igual forma, al encontrarse en la parte superior de la vivienda, permiten poder observar todo lo que se encuentra alrededor.

Las obras que componen Impermanencia, están hechas para ser observadas con detenimiento y a su vez contempladas con atención desde lo mas alto de la vivienda. La intimidad que los áticos guardan al ser lugares donde reposan objetos que aunque viejos, están cargados de historia, momentos, instantes, se asemejan a la intimidad del gesto y los sentimientos. Aunque estos, muchas veces son espontáneos, entiéndase que forman parte del aspecto profundo e intimo de las personas. Por lo cual, he considerado que es un lugar mas propicio para exponer mis obras.

Como antes he mencionado el ático será el único lugar donde se emplazaran mis obras, por lo cual resolví adecuar el espacio, de tal forma que, todo el lugar que comprende el ático, será establecido para colocar la obra The hands y Aspavientos, poco después por la entrada de la puerta que da lugar a las bodegas, estará Momentos fluctuantes y la instalación S/T.

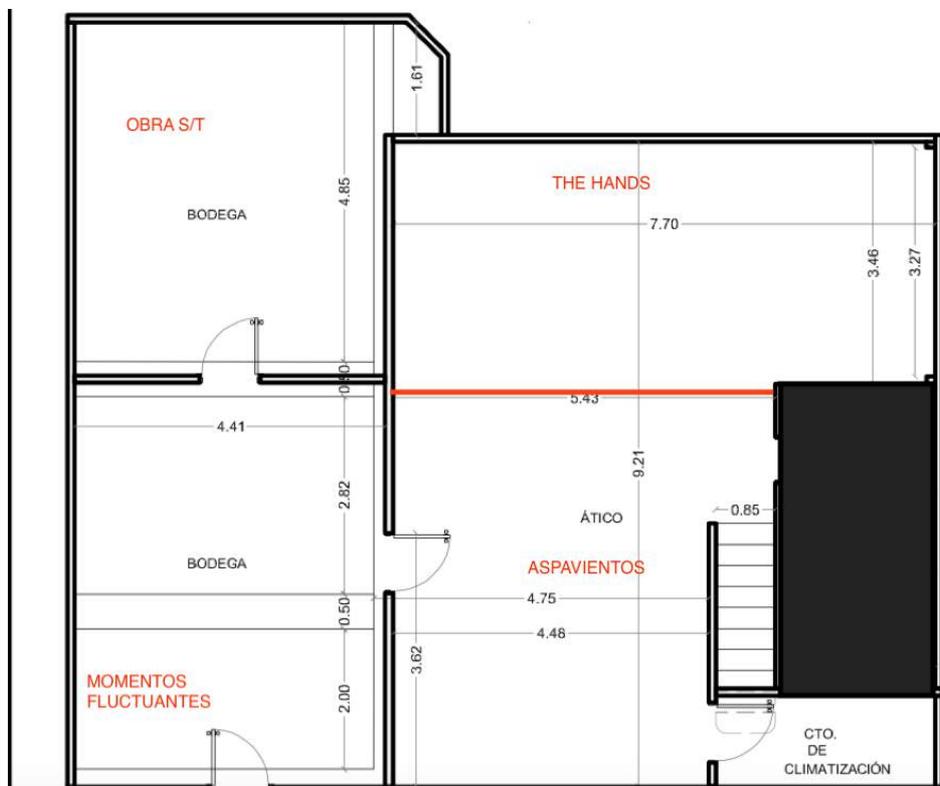
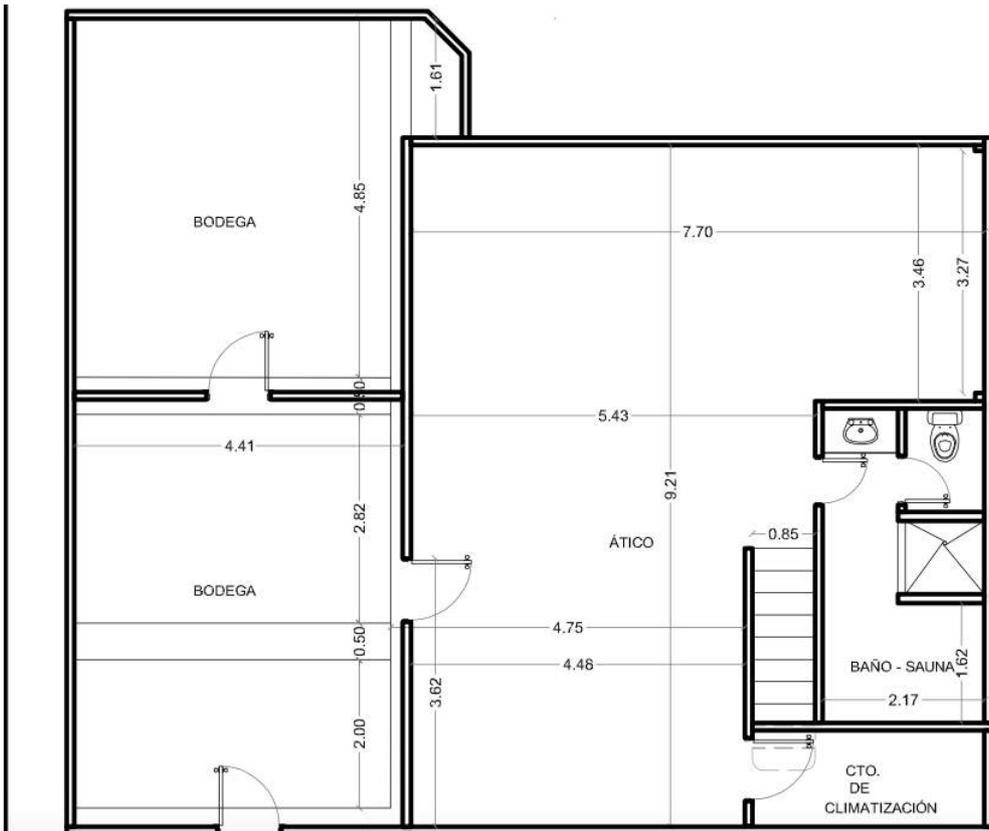
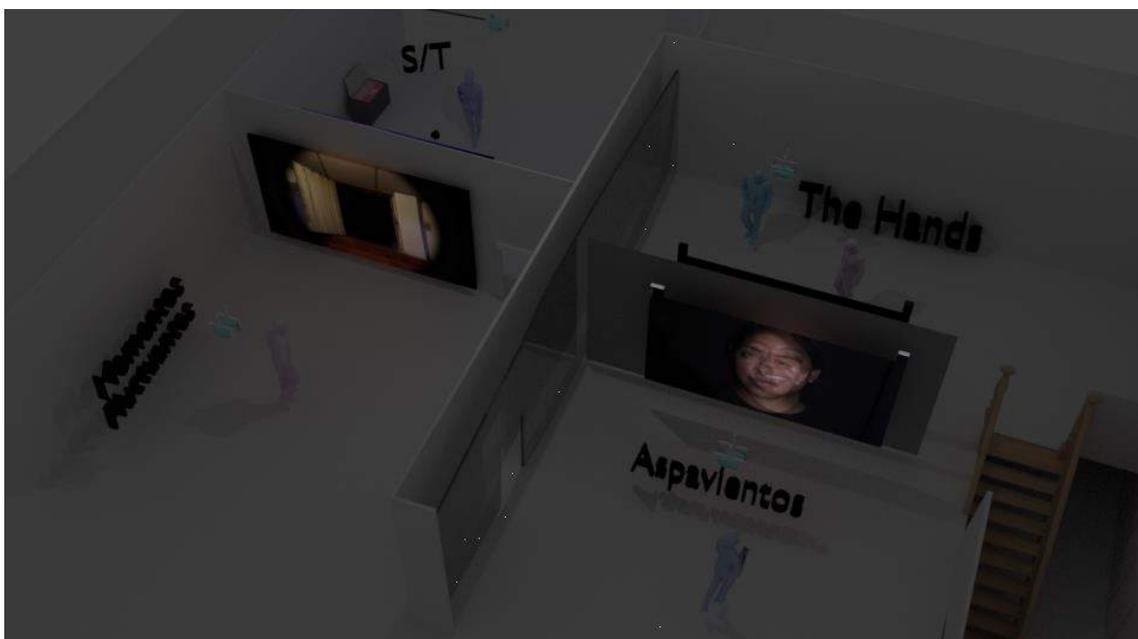
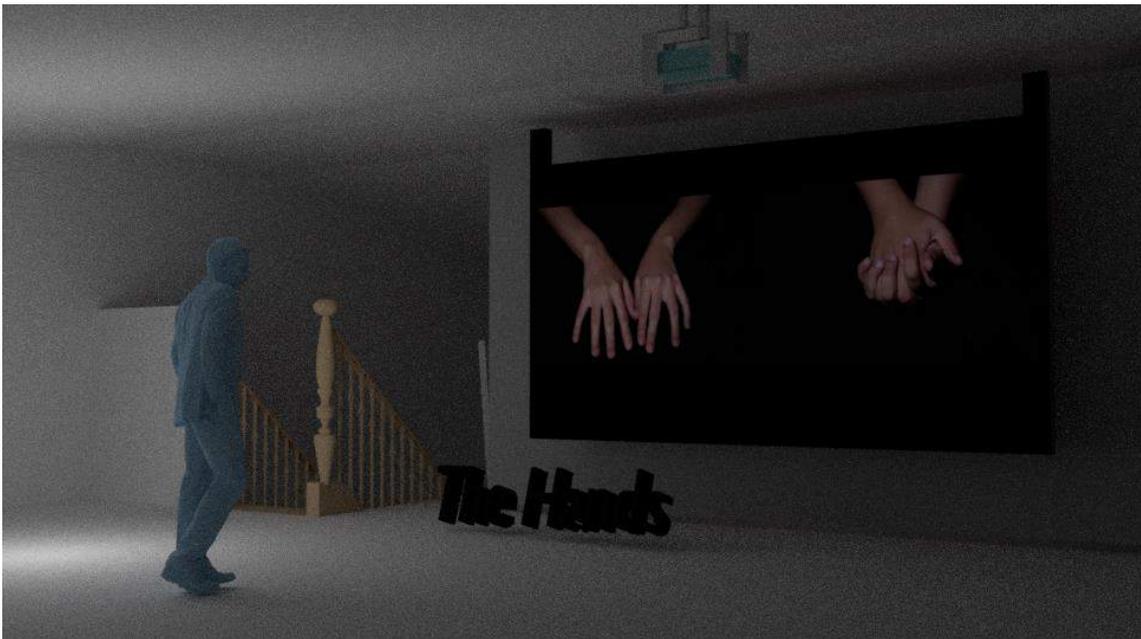


Figura 34: Planos del ático

## Vista del montaje









*Figura 35 Montaje 3D*

## 9. Epilogo

En el transcurso de mi proceso de investigación y creación, se me suscitaron varias preguntas, muchas de ellas se mantienen sin respuesta alguna, que por otra parte a su vez, logran evidenciarse en mis obras. Inclusive me atrevo a aludir que todo mi trabajo en cuanto lo realizaba, nunca fue pensado con el fin de suscitar respuestas, mas bien, cuestionamientos. Quizás estos tópicos que abordo como son el gesto, la impermanencia, las sensaciones, resulten en lugares comunes y triviales para muchos, mi deseo desde el inicio hasta el final, ha sido llevarlos a objetar su naturaleza compleja por medio de los nuevos medios.

Las nuevas tecnologías que avanzan de forma dinámica y me han permitido experimentar en sus posibilidades, siempre representaran para mi, un espacio de constante investigación pero también de reinención.

El desarrollo y creación de las obras fue un proceso completamente enriquecedor, así como interdisciplinar; el trabajo con los compañeros que cursan el ultimo año de la carrera de creación teatral, supuso retos y constantes diálogos que nos nutrieron de forma constante, a modo de anécdota, era muy gratificante por ejemplo, cuando se terminaba de grabar ciertas escenas y luego comentábamos no solo a partir de sus experiencias o lo vivido en ese momento, sino como estas herramientas tecnológicas de producción, construían nuevas miradas y formas de percibir la imagen.

A partir de esto, Impermanencia supuso para mi, continuar trabajando con mas métodos de producción, que aunque ya he mantenido experiencias previas con estos medios, me gustaría seguir trabajando en esta línea y haciendo evidente, junto a mi colectivo artístico ADA, la existencia y relevancia de una escena artística digital.

## 10. Bibliografía

Asimtria. «Permutación Sonora». 9 de septiembre del 2017, <https://asimtria.org/archivolat/?tag=juan-jose-ripalda>

Alterego estudio creativo. “Fragmentación hacia la unidad”. Video de Vimeo, 07:59, 2015. <https://vimeo.com/160307842>

Autor desconocido. “Gabriela Serrano presenta hoy su muestra Ella, yo y el superyó”. *Diario El Universo*, (febrero, 2015), <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2015/02/19/nota/4566356/gabriela-serrano-presenta-hoy-su-muestra-ella-yo-mi-superyo/>

Colectivo ADA. Ecuador, 2018. <https://colectivoada.wixsite.com/website/statement>

Cirlot Lourdes, M Jesus Buxó, Anna Casanovas, Alberto T.Estévez. *Arte, Arquitectura y Sociedad\_Digital*. Barcelona: Escuela Superior Técnica de Arquitectura de la Universidad Internacional de Catalunya, 2007.

Cruz, Ruth. “Exposición What do you do at home». 4 de julio de 2019. Video, 11m38s. <https://www.youtube.com/watch?v=HDwojkm7rHk>.

Cruz Mendoza, Ruth Laura. «What do you do at home», zealous, <https://www.zealous.co/ruthlauracruzmendoza/project/what-do-you-do-at-home--1/>

Didi-Huberman George. El gesto fantasma. tra.Claude Dubois y Pilar Vázquez.

Freud Sigmund. La transitoriedad. 1

Focillon Henri. Elogio de la mano. trac. Jean-Claude del Agua, Madrid, Xarait Ediciones.

Ludueña Romandin, Fabián Javier. La imagen transtemporal: La “ciencia sin nombre” de Aby Warburg, 37

Morales Martha. La catástrofe del gesto: Anomalías de las mímisis en la modernidad tardía. 5.

Perez Porto Julia y Gardey Ana, «Definición del ático», Definiciones.de. 2016.  
<https://definicion.de/atico/>

Roncallo Sergio. “El video (arte) o el grado *Lego* de la imagen”. *Aproximación estética videoclip. Un viaje audiovisual de Platón a Trent Reznor*, n° XXXIV (2005): 146.

Walsh, John. *Emotions in extrem time. Bill Viola’s Pasión Project*, en CATÁLOGO EXPOSICIÓN, *The Passions*, Londres, National Gallery, 2004.

Zamora Ane. *Ante la imagen y ante el tiempo: Aby Warburg en la visión de G.Didi Huberman*. 15