



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Visuales

Proyecto de presentación artística

INERCIA

Previo la obtención del Título de:

Licenciada en Artes Visuales

Autor/a:

Rosa de Jesús Avila Caliz

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2019

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

Yo, Rosa de Jesús Avila Caliz, 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

Adriana María Ríos Díaz

Tutor del Proyecto de presentación artística

Cristian Alberto Villavicencio Ruíz

Miembro del tribunal de defensa

Carlos Xavier Terán Vargas

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

En primer lugar, a mis padres Manuel y Jesús, mis hermanos y mi sobrina. Sobre todo, a mi hermano Vladimir por su apoyo y enseñanza incondicional.

A mi amiga Andrea Cedeño por su ánimo, por siempre ser tan paciente, acolitarme, ayudarme y soñar conmigo cada proyecto nuevo.

A mi tutora Adriana Ríos por guiarme, por todos los stickers compartidos, los conocimientos brindados, su compromiso y motivación que me acompañaron en todo este proceso.

Al profesor Cristian Villavicencio por enseñarme tanto, por su entusiasmo, responsabilidad y dedicación.

Al profesor Fernando Intriago y a Mariuxi Velásquez por las oportunidades, enseñanzas y siempre escuchar.

A todas las personas, amigos y compañeros que me ayudaron a realizar y montar cada parte de INERCIA, José Zambrano, José Luis Onofre, Carlos Castro. Mario Calero, Anthony Reyes, Luis Ramírez, Andrea Fuentes, Colectivo ADA, Conny Rivadeneyra, Arelys Lípari, Génesis F. Avila, Jesús Caliz, Cristopher Valverde, Kevin Gómez, Kevin Hernández, Vicente Avelino, Julio Cedeño.

A la Universidad de las Artes y el ITAE por todo este proceso de crecimiento y aprendizaje, también a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil y Marina Paolinelli de Massucco por brindarme la oportunidad de exponer en la Galería Mirador.

Dedicatoria:

El presente proyecto no se lo dedico a nadie.

...

Resumen

Inercia se lleva a cabo a partir de una serie de registros fotográficos, audiovisuales y sonoros obtenidos de distintos recorridos de mi cotidianidad dentro y fuera de la ciudad de Guayaquil, donde las distintas estructuras visuales del paisaje, sonidos o ambientes son puntos de conexión entre el lugar y la persona que lo transita.

Por medio del lenguaje audiovisual e instalativo busco trabajar la idea del recorrido como sinónimo de mutación, al estar en movimiento y conectarse con distintos lugares o paisajes. Lo interactivo y lo sonoro son medios claves que acompañan esta muestra para proponer estados o ambientes que se construyen a partir de la alteración digital de estos registros, entregando al espectador imágenes, sonidos y experiencias de una realidad distorsionada.

Palabras Clave: recorrido, mutar, paisaje, lugares, distorsionar.

Abstract

Inertia has taken place from a series of photographic, audiovisual and sound record get by the different ways in my everyday life inside and outside of Guayaquil where the different visual structures of landscapes, sounds and environment are points of connection between the place and the person who walks by. Through audiovisual and installative language, I am looking for work the idea of path as synonym of mutation, being on the move and connect with different places and landscapes. The interactive and the sound are key points that join our sample to achieve generate states and environment that are built from the digital change of this records, giving the spectator images, sounds and experiences of distorted reality.

Keywords: walk, mutate, landscapes, places, distort.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	9
1.1 Motivación del proyecto.....	10
1.2 Antecedentes.....	11
1.3 Pertinencia	17
1.4 Declaración de intenciones.....	20
2. GENEALOGÍA	21
2.1 Artistas Internacionales	21
2.2 La Mutación (reinención y transformación).....	31
2.3 El Recorrido (Caminante - Flâneur) y El paisaje	35
3. PROPUESTA ARTÍSTICA	37
3.1 Obras.....	37
3.1.1 Divagaciones	37
3.1.2 Inercia	47
3.1.3 Umbral	50
3.1.4 Alucinaciones sonoras	51
3.2 Proyecto Expositivo.....	52
3.2.1 Guión museográfico	54
3.2.2 Análisis de locación.....	56
3.2.3 Exposición	66
4. Epílogo	70
Bibliografía.....	71

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo aborda el tema del recorrido como la acción de explorar y mutar a través de la búsqueda de nuevos ambientes, sonidos, lugares o espacios que son registrados como producto base para un proceso de alteración de la realidad, mediante el uso del dibujo, el sonido y los medios digitales; visualizando la búsqueda y la mutación desde un campo de convergencia, donde los distintos puntos se unen solo para generar ideas inusuales, y alejadas de lo que vemos.

Y así para distraerse, adoptó la costumbre de arrastrarse en todas las direcciones por las paredes y el techo. Le gustaba especialmente permanecer colgado del techo; era algo muy distinto de estar tumbado en el suelo; se respiraba con más libertad; un ligero balanceo atravesaba el cuerpo; y sumido en la casi feliz distracción en la que se encontraba allí arriba podía ocurrir que, para su sorpresa se dejase caer y se golpease contra el suelo. Pero ahora, naturalmente, dominaba su cuerpo de una forma muy distinta a como lo había hecho antes y no se hacía daño, incluso después de semejante caída.¹

De la misma forma que Gregor en su proceso de mutación y adaptación en *La Metamorfosis* de Franz Kafka por un momento pudo encontrar en el divagar de su espacio, una salida para lograr estar en movimiento y transformar el estado de su situación; así mismo esta propuesta busca dialogar con los espacios que nos rodean y que son parte de nuestro caminar; un constante devenir junto con la observación de aquellos detalles o planos en general de lo que vemos; como una estructura, un paisaje, el caos o el silencio se vincula con el cambio o transformación del ser.

Están invitados a evidenciar este proceso de tesis, transformación y representación de estados o mundos ficticios provocados por un imaginario de recorridos de la cotidianidad.

¹ Franz Kafka, *La metamorfosis y otros relatos* (Edición de Ángeles Camargo, letras universales), 160

1.1 Motivación del proyecto

“Sí yo hiciera mi mundo todo sería un disparate. Porque todo sería lo que no es. Y entonces al revés, lo que es, no sería y lo que no podría ser si sería ¿Entiendes?”²

Comparto la idea de que somos capaces de reinventarnos cuantas veces queramos, pero prefiero llamarlo: mutar y divagar, porque mientras más perdidos estamos, más aprendemos, ya que no necesariamente estar perdidos es contraproducente, solo estamos explorando.

Mi interés por conocer sobre bandas musicales, biografías, sonidos además el estar en movimiento, conocer, viajar, recorrer, deambular, encontrar nuevos espacios que me inciten a registrarlos por la estructura formal de su visibilidad o cómo suenan, preguntarme que había antes ahí y como han cambiado tanto y muchas preguntas más, complementan mi inquietud sobre como uno muta y cambia con estos espacios cada cierto tiempo. Como un recorrido de experiencias ya habidas y que se reconstruyen con aquellas que están por llegar. Estos recorridos son parte de ciertos lugares que se vuelven conectores de vivencias e incluso, bucles que nos han transformado y reaccionan alterando el vínculo entre ellas.

Mi trabajo académico en Artes Visuales se ha ido construyendo desde un inicio en el Dibujo, la deformación y creación de personajes; luego en Dibujo en el campo expandido, donde comienzo explorando la parte formal de los circuitos y conectores, a la par en la materia de Proyectos II, desarrollo composiciones digitales con base en fotografías y texturas con el juego de superposición y capas de fusión, que a la vez también influyeron en mis inicios de experimentación del video en la materia de Cine experimental y Realización Audiovisual; además del estudio de la técnica de animación de *stop motion* en proyectos fuera de clases, la exploración de remixar diferentes objetos y vincularlos con el uso de programación y conocer más referentes en la materia de Catedra I sobre tecnología. Todo este proceso me ha permitido evidenciar y concretar mi interés por el uso de los medios digitales, la fotografía y el dibujo. Sin embargo, para llevar a cabo mi propuesta artística incorporo inicios de la experimentación en el sonido como cierre de esta etapa.

² Lewis Carroll, «Alicia en el país de las maravillas», película animada grabada por Disney en 1951, video en Vimeo, primera parte.02:50, <https://vimeo.com/44555181>

1.2 Antecedentes

Soy un intento fallido de aprendiz de piano, querer cantar sin ser escuchada por pánico escénico, caminante activa y participe de los viajes y recorridos más rústicos. Mentiría si dijera que tengo tantos referentes de artistas visuales como musicales. Sin embargo, para este trabajo de tesis donde hablo del recorrido y el mutar, sin duda alguna se relaciona por este constante caminar y exploración de lugares y técnicas de diferentes materias que han formado parte de mi cotidianidad, que a la vez se han visto acompañadas por mi interés musical.

Los artistas nacionales que a continuación mencionaré, han sido seleccionados de mi corto recorrido por este mundo del arte académico y nacional, los cuales escogí por dialogar con algunos conceptos de mi propuesta como el recorrido, la alteración del espacio; y otros por el uso de medios digitales. Pablo Cardoso y los otros son artistas que se han formado desde el ITAE y ahora poco recién egresados de nuestra Universidad: Luis Chenche, Ricardo Jordán y Luis Ramírez.

Luis Chenche, es un artista que tiene afinidad con medios como el dibujo, video, fotografía, instalación y la pintura. En sus obras siempre está presente el estudio de espacios urbanos que estén en ruinas o escombros para luego darles una carga poética de transformación.

Luis Chenche ha venido creando imbricadas representaciones arquitectónicas que se informan de sus derivas urbanas, que exploran particularmente edificaciones o entornos que acusan precariedad y deterioro. Las composiciones de sus cuadros se superponen infinidad de detalles y juegos de escala que obligan a una inspección detenida, donde al final se redescubren los pormenores siempre ignorados que caracterizan a la urbe.³

En su exposición EN –DEMOLICIÓN evidencia la exploración del transitar por espacios de la ciudad que le brinden ese cuestionamiento sobre la desaparición, ruinas o transformación.

³ Rodolfo Kronfle Chambers, «Del Mundanal ruido, Funka Fest: Luis chenche, La ciudad que se come a sí misma (octubre 2017)», *Paralaje*. <http://www.paralaje.xyz/del-mundanal-ruido-funka-fest-2017/>

En su obra “Rites de Passage” encontramos una serie de fotografías que dialogan entre sí, complementando la forma natural de lo capturado que a través de un juego de conexión en los detalles de cada imagen van en un proceso de transformación de otra. Pienso que mi trabajo más allá de dialogar con



“Rites de Passage”

Collage con fotografías impresas sobre papel plano 40cm x40cm c/u 2018

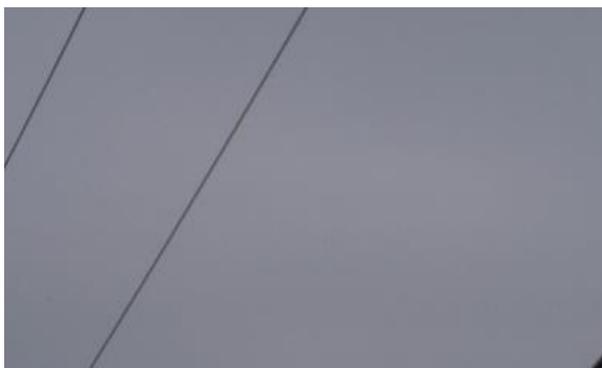
la acción del recorrer al igual que Chenche, puedo relacionar el interés por la alteración de lo que vemos en la imagen, que en mi caso se da más por la distorsión o superposición de las mismas. Así mismo encuentro en esta obra un significado que cubre el tema de estados de cambio, ya que Rites de Passage como se explica en su ficha técnica es un término que se refiere al conjunto de símbolos que marcan un estado al otro en la vida de una persona.

Estudiar la obra de Chenche aporta en mi proceso, brindándome más posibilidades de poder entender el entorno y sus detalles, y como representar la idea del mutar sin necesidad de caer en lo estéticamente agradable sino arriesgarme a ser parte del caos que encuentro en el deambular para poder traducirlos en otros medios. Además, desde el uso de la fotografía como encapsulador de procesos de recepción de lo que vemos, conectarla como un todo con el espacio o crear nuevos lugares.

Otro artista que me interesa mencionar es Ricardo Jordán por su trabajo muy cercano con la utilización del video, el registro y la fotografía para tratar el tema del recorrido, el paisaje y los detalles.

En su obra expositiva “Deriva” nombre que se le da para todos los videos en general que se muestran en este trabajo. Jordán estudia y analiza un lugar a las afueras de Guayaquil (Vía a la costa), donde realiza todo un proceso de exploración de los cambio o estados que ha tenido ese lugar.

Ricardo brinda una mirada hacia esta naturaleza- urbe que se ve en constante enfrentamiento en ciertas zonas a lo largo del Malecón 2000, y usa las afueras del MAAC para proyectar dos de sus videos. En uno de ellos muestra planos en detalle de una naturaleza o paisaje natural, jugando con este sitio donde no se contempla esto, aunque a sus alrededores sí. En el otro video utiliza el recurso de tomas aéreas que desconciertan al espectador para después presentar ante ellos fragmentos de objetos que registran el paso de alguna acción en ese lugar, registrando también todo lo que rodea a este lugar como únicos testigos de aquello que pudo haber ocurrido ahí.



s/t, Ricardo Jordán, 2:44 min, 2015

Deriva es una obra que, desde su montaje, al proyectar cada video en un lugar distinto, logra aportar a su propuesta con la misma acción del recorrer, no tan solo mostrando recorridos registrados y trabajados en base a la exploración, sino que Jordán propone al espectador un mapa, que lo involucre con el contenido de la mezcla de estos lugares.

Muy de observar, caminar y analizar, la forma en que trata el tema del espacio como exploración de cambio y lo muestra a través de una narrativa muy ficticia y de desconcierto, el suponer, quitar o agregar información a estos lugares, el cuestionamiento constante de cada objeto que te brinden al caminarlos se relaciona con mi trabajo en el cual intento capturar estados de lugares que pueda reinventar y que brinden sentido a mi divagar. Me lleno de las diferentes lecturas que puedo encontrar de un sitio y de cómo puedo transformarlo.

Desde otra perspectiva encontramos a Luis Ramírez, artista Guayaquileño que mezcla sus estudios de infografía junto con su mención de pintura para entender el genero pictórico

de manera expandida al no pensarla como el lienzo, acrílico, el óleo, sino verla más allá y combinarla con los nuevos medios. A lo largo de su proceso artístico Luis ha abarcado el uso de medios como proyecciones, instalaciones, vioinstalaciones y mapping para desarrollar temas sobre la vigilancia, el internet y en su proyecto expositivo de titulación *Pr0c33d_Anyw@y*⁴, logra trabajarlos, además de analizar también al paisaje virtual inspirado en la estructura del paisaje a partir de estos mundos ficticios como second life o flicker. “Me interesaba como variaban estos mundos que se construían y modificaban, como se hacían sus paisajes, como cada usuario interpretaba el paisaje”⁵.

Su obra *Prim_02.rl* es una proyección en mapping en la cual se trata de los objetos que tu puedes crear en la plataforma virtual de second life. Estudia la parte formal de estos entornos para lograr despojarlos de toda decoración y mostrarnos la verdadera estructura virtual de estos lugares. Aquí tu puedes crear tus propios mundos y puedes crear objetos, sillas o lo que quieras.

Se mete en modo desarrollador y comienza a quitarle toda referencia visual, todo lo que sostiene al paisaje como texturas, efectos para concentrarse en su estructura base, el 3d, la geometría, la abstracción.



Prim_02.rl
Projection mapping sobre estructura metálica cubierta de tela, 2018

Luis realiza recorridos en horas en las que no hay mucha gente, puesto que su interés no es la socialización con otros. Esto le permite explorar los paisajes virtuales para esconderse cada vez más y más hasta perder la perspectiva y llegar a una abstracción completa.⁶

⁴ Luis Ramírez. *Luchamp.org*, (portafolio), http://luchamp.org/portafolio/portafolio2_interactive.pdf

⁵ Luis Ramírez, *Pr0c33d_Anyw@y*, trabajo de titulación (entrevista vía nota de voz). 10 min.

⁶ Mariuxi Avila, «UNIVERSIDAD DE CUENCA, Facultad de Artes Maestría en Estudios del Arte II Cohorte, Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador (inicios siglo XXI), Mapeo artistas,

Es crear mis propias estructuras, se llaman prims y responden a objetos primitivos dentro de la aplicación. Experimento el material y el dialogo con la pintura, por eso sus estructuras fueron cubiertas con tela blanca para pintar con luz estos paisajes, estos videos de mundos virtuales intervenidos por mi.⁷

Encuentro el cambio y el mutar en la interacción entre estos mundos y realidades, el recorrido virtual es parte de nosotros como el recorrido presencial de nuestra cotidianidad. La estética y función de este tipo de proyecciones e instalaciones que se encuentra en el trabajo de Luis deja al espectador en una postura de poder adentrarse a otro estado de la realidad, percibir lo rígido y sintético como punto base de la función de recorridos virtuales.

Luis es uno de los artistas que actualmente me ha inspirado a continuar con la exploración de los nuevos medios y el uso de la proyección - mapping, Me acerco a su obra desde el punto instalativo y releo su manera de interpretar el paisaje en el ámbito virtual. Parte de mi proceso es crear nuevas composiciones de paisajes o lugares que he registrado, no es un lugar en específico, son varios los que ayudan a esta alteración. Tal como Luis crea sus propios mundos virtuales, intento crear mis mundo pero a partir de la misma estructura que el paisaje real me entrega pero a medida que recorre muta con la presencia de mas lugares, imágenes sonidos que aportan a la reformulación de estos lugares, permitiendome conseguir una imagen alterada de todo lo que me rodea.

Mi último referente es Pablo Cardoso, artista Cuencano que trabaja desde la pintura y la fotografía. Parte de su metodología es trabajar a partir de las fotografías que registra de lugares o paisajes que el visita, para despues llevarlos a la pintura en la cual juega con una apariencia digital, una plasticidad mas desde el uso de colores para asemejar el uso de filtros. Reinventa y conecta lugares y pasiajes.

Frecuentemente pinta escenas referidas a espacios de transición o indefinición, pasajes geográficos que también entrañan pasajes de cambio existencial, como las transformaciones del mundo de las apariencias y las evidencias merced al paso del tiempo, los viajes o

Luis Ramírez», trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Estudios del Arte. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/32796/4/Trabajo%20Titulacion.pdf>

⁷Ramírez, *Pr0c33d_Anyw@y*, trabajo de titulación (entrevista vía nota de voz). 20 min.

travesías, los espacios liminares, los umbrales o los sitios de tránsito como carreteras y andenes.⁸

En su obra *Nowhere* explora y captura mediante Google Earth distintos lugares de Ecuador. Todos son escogidos no por algo simbólico sino desde un punto formal y estético. Luego viaja hasta ellos, los recorre para fotografiarlos y termina pintandolos, de forma idéntica a la imagen que le brinda la cámara. Cardoso usa la perspectiva del paseante y contrasta la imagen del paisaje de dos formas, por un lado desde una vista satelital obtenida de internet y por otra con registros fotográficos y pintados, con información más detallada. Una mirada desde un plano general y otra más personal.



Nowhere
Pintura,
2008

Este es un proyecto que expresa mi escepticismo en cuanto a la realidad circundante y a las maneras de comprenderla. Me interesa resaltar la delgada línea que divide la realidad de la ficción, el documento de la invención, así como también proponer la subjetividad como opción personal más fiable para asumir la interpretación de dicha realidad.⁹

Me interesa el trabajo de Cardoso por como divide lo real de lo ficticio, dejando al espectador en un estado entre lo que encuentra en su deambular físico y en lo digital. Su trabajo con la materialidad de la imagen, el proceso de una técnica a otra brinda un momento de reflexión entre cada lugar capturado. Un punto de conexión entre los paisajes y el que los recorre, cada capa se ve sujeta a una carga de experiencias que siguen reinventándose sobre cada proceso de edición o pictórico.

⁸Arte-sur.org «Pablo Cardoso», <https://www.arte-sur.org/es/artistas/pablo-cardoso/>

⁹ Rodolfo Kronfle Chambers, «Pablo Cardoso: Nowhere (2008)», *Río Revuelto*. <http://www.riorevuelto.net/2008/05/pablo-cardoso-nowhere-cifo-miami.html>

1.3 Pertinencia

Mi trabajo se distancia de la obra de Luis Chenche desde la exploración de las superposiciones de capas tanto en la edición digital como en el montaje físico de cada composición fotográfica. Si bien ambos podríamos decir que creemos en la conexión de los lugares que recorremos representado en los puntos de encuentro que puede tener el momento de una imagen con otro sobre sí misma. Sin embargo, a mi trabajo le mueve el explorar más allá que solo el espacio urbano en deterioro o un sitio en específico sino una amalgama de diferentes espacios, desde estructuras irregulares, elementos como el moho de una pared, las ventanas dañadas, las algas a la orilla del mar, el vacío o ramificaciones de paisajes, información que me lleve a construir un nuevo panorama, algo así como cuando empezamos una ruta, las primeras imágenes que tenemos son claras, pero al final del recorrido ya no tienes una idea clara sino una mezcla de experiencias, formas, olores o sonidos representados como una composición saturada de puntos de conexión entre un lugar y otro. Creo que esta acción de estar en movimiento, modifica y renueva tanto a los lugares visitados como al que los visita, ambos mutan y se transforman.

En cambio, en la obra de Ricardo Jordán después de acercarme a él por el uso del medio audiovisual como diario de registro, y el constante cuestionar de lo que ha vivido cada lugar, convirtiéndolo en una fantasía toda respuesta que pueda darme. Me alejo de su trabajo cuando uso el video como complemento de instalaciones, donde más allá del hecho de poder contar historias, se convierte en un experimentar situaciones o experiencias como los diferentes estados de ánimo por el que puede pasar una persona en el divagar de su espacio.

En el libro de Jorge Zuzulich, “La imagen que desborda” trata sobre el video, su uso y experimentación desde distintos puntos de vista por otros artistas que trabajan con este medio. Un fragmento de este trabajo explicaba al video como un diario de experiencias constantes entre el registro de lo que se graba y de lo que se vive, citando a continuación:

Al partir hacia otro sitio y experimentarlo como otro abre una escisión, divide la experiencia en esa dualidad signada por el intento de registro de cada instante que la compone y su imposibilidad. Esta inestabilidad aparece inquietantemente

encarnada en uno de los dispositivos más utilizados para registrar las experiencias legadas al viaje: el video.¹⁰

En la obra de Jordán se encuentra una narrativa ficticia, un juego de naturaleza/urbe. El componer a base de registros escenas que lleven a completar un trasfondo del lugar, pero a mí lo que me interesa de trabajar con mis registros al haber sido producto de mi disfrute por viajar y caminar es recolectar estas experiencias y convertirlas desde una perspectiva diferente de la pantalla, no un camino en línea recta sino interpretar las posturas de cuando estamos explorando, como el mirar a todos lados, el acercarnos, mirar que pasa arriba o debajo de ti mediante el uso de planos aberrantes, paneos, detalles, a veces luz y otras solo dejar a la cámara seguir a mi ritmo y acompañar al video con el trabajo del sonido para poder envolver al espectador e intentar acercarme más a interpretar un ambiente o un estado, donde creo conveniente el trabajo en conjunto del sonido y la interacción con el espacio.

Por otro lado, Luís Ramírez trabaja más desde el paisaje virtual, a partir de su constante recorrer o navegar por plataformas en línea. Se cuestiona, estudia y analiza las estructuras creadas a base de programación, todo aquellos que forma parte de la interfaz de mundos ficticios. Su análisis del paisaje desde la abstracción y los objetos que lo componen dejando de lado el paisaje natural. Me separo de su propuesta en el momento en que para mí el contacto con el medio real es punto base para luego distorsionarlo, entrelazarlo o mezclarlo entre sí para lograr un nuevo lugar o escape de mi realidad a base de la observación, exploración y alteración de la imagen a través de la fotografía o lo audiovisual. No busco abstraer, busco mezclar, recrear, transformar, conseguir una imagen que mute a través de su textura, forma o color.

Luis crea sus estructuras como elementos de su mundo virtual para traerlo y proyectar sobre ellas composiciones que asemejen el desconcierto de ese elemento al ponerlo en el plano real sin embargo yo intente alejarme de su propuesta más allá de poder acercarme al mapping gracias a él, parte de lo que me interesaba de esta práctica es la búsqueda o interpretación de un lugar o forma que sirva como superficie para que complemente el contenido de la proyección. Una acción misma de recorrer es un divagar y conectarte con el

¹⁰ Jorge Zuzulich, *La imagen que desborda: viaje, diario y videoarte* (EDUNTREF, Editorial de la Universidad Nacional de tres de febrero),21

espacio. Me atraen las formas distorsionadas que una imagen te puede dar al intervenirla digitalmente, pero así mismo para proyectar me atrae el medio natural y sus formas irregulares como alteraciones del mismo espacio las cuales representan el diario pasar, historias, experiencias o el desgaste como si alguien las hubiera editado.

Pablo Cardoso aborda el paisaje a través de la relación entre recorridos virtuales y en persona como esa línea que divide lo real de lo ficticio sin embargo la imagen que él nos entrega es una imagen limpia, con una carga más poética donde la interpretación de cada lugar trabaja el ámbito material entre el uso de una técnica a otra, sin embargo, la forma en que me alejo de su trabajo partiendo desde la postura del paseante al alimentarme de lo que me entrega el paisaje no lo asumo tan solo en el plano visual sino al implementar la intervención del sonido y usarlo como un quiebre de lo real. Usando paisajes sonoros que van desde el sonido tal cual de una carretera convirtiéndose en un masticar o pisar y terminar en el sonido de ondas sin identificar. es como llevar lo que veo a un plano más de escuchar y recordar y a medida que avanza más lugares, ya no hay un mismo sonar. Mutamos y cambiamos por lo que nos entrega cada sitio, un sonido nuevo, un olor peculiar o un paisaje irregular.

Pienso que todos los medios pueden permitir representar lo que intento mostrar, pero en mi caso prefiero lo audiovisual, la fotografía, lo instalativo, el sonido y el dibujo, porque son herramientas con las que me he venido familiarizando más. Estos medios me han permitido desarrollar mi proceso más que todo en la exploración del movimiento y recorrido con el video como diario de registro, el dibujo como una vía activa para bocetear, el sonido y lo instalativo como ensamble y potencia de lo que veo y escucho al recorrer, y la fotografía en el acto de capturar detalles.

“Coleccionar fotografías es coleccionar el mundo”¹¹.

¹¹ Susan Sontag, *Sobre la fotografía* (Alfaguara),15.

1.4 Declaración de intenciones

Mi trabajo se origina desde un banco de fotografías y pequeñas tomas de videos que registran los lugares que transito dentro y fuera de la ciudad: aquel interés por conocer, reinventarme y perderme en nuevos entornos, capturando aquellas ruinas, lugares, estructuras que representen una complejidad en su formalidad o su existencia; por ejemplo, hay lugares a los que uno va y están tan destruidos y pocos habitados, que me pregunto ¿cómo eran antes y por qué quedaron así? ¿cómo fue su cambio, hasta qué punto se intervinieron por manos ajenas o naturalmente, para haber mutado hasta la forma que presentan hoy en día? Al igual que el ser humano cambia con los años, física y emocionalmente, estos lugares presentan rasgos de evolución y caos al igual que nosotros. Entre cada nuevo recorrido se van tejiendo estos hilos con formas de circuitos que me conectan a otros lados, y el conector clave de ellos son las alteraciones de los paisajes y lugares que he encontrado y los he distorsionado en mi mente.

Busco que las alteraciones en las imágenes estáticas o en movimiento de recorridos complementen en la representación del mutar, un ciclo de circuitos, rutas de lugares, viajes donde encuentre paisajes o sitios con estructuras ricas visualmente según su composición o forma. El sonido como brillos, silencios o ruidos que aporten en el espacio. El uso de otro sentido que no solo sea visual, generar ambientes que transporten al espectador a su interior.

El trabajo de Inercia propone un juego de superposiciones de lugares y sonidos que complementen la idea de cambio y transformación entre la persona que recorre y los lugares que transita. Una alteración de lo que le rodea como conector entre una capa y otra. Una muestra donde el espacio brinde ambientes o estados por los que pasa una persona al caminar sin un rumbo o dirección alguna haciendo uso del medio de instalaciones audiovisuales.

Cuestionamientos:

¿Cómo puedo gestar la acción de cambio y mutación en relación con los espacios que tránsito a través de recrear/simular nuevos espacios o ambientes?

¿De qué manera la manipulación audiovisual intervendrá en la transformación de mi propuesta y su deseo por transformar la realidad?

¿Cómo puedo reconfigurar el espacio expositivo para vincularlo con las distintas lecturas que el medio digital puede aportar a la imagen?

¿Qué otra experiencia puede brindar mi propuesta para que se vincule tanto con el espacio como con el espectador?

2. GENEALOGÍA

2.1 Artistas Internacionales

Imaginen un ojo no gobernado por leyes hechas por el hombre, un ojo no prejuiciado por la lógica de la composición, un ojo que no responde al nombre de nada, sino que debe conocer cada objeto que encuentra en la vida a través de una aventura de la percepción. ¿Cuántos colores hay en un campo cubierto de césped para el bebé que gatea sin saber qué es ‘verde’? ¿Cuántos arco iris puede crear la luz para el ojo no educado? Imaginen un mundo vivo, de objetos incomprensibles y trémulo de una variedad sin fin de movimientos e innumerables gradaciones del color. Imaginen un mundo antes de ‘al principio era el verbo.’¹²

Tomo como referencia teórica la obra de *Stan Brakhage, La Aventura de la percepción de la imagen*. Como la aventura del recorrer y observar cada punto que nos rodea, percatarnos de aquellos detalles que nos brinda nuestro entorno. No tener un patrón o una guía para saber a donde debemos ir, sino encontrar un sentido a través de los lugares que vamos encontrando y conectarnos con ellos, dejando jugar nuestra imaginación, lo que vemos y lo que sentimos con el ambiente que se genere. No hay una forma ideal de lo que vemos, sino que cambia a cada paso, es nuestro ojo el que debe deambular y reformular el espacio que habita.

¹² Pablo Gamba «Carne para los ojos: Stan Brakhage, Dog Star Man », *El espectador imaginario*, <http://www.elespectadorimaginario.com/dog-star-man/>

Stan Brakhage fue un director de cine experimental estadounidense que siempre mantuvo una constante indagación de las cosas que lo rodeaban, su entorno familiar, objetos cotidianos, buscaba captar lo que tal vez, nadie observa detenidamente en la realidad. Sus obras suelen estar cargadas de paisajes alucinantes y planos que se concentran en objetos que permanecen permanentes.



En su película *Dog Star Man* (1961-1964), nos muestra al hombre en su naturaleza, en una búsqueda, una lucha por llegar cuesta arriba en una tormenta de nieve. Una serie de imágenes que pueden ser muchas cosas y a la vez nada, ya que Brakhage se caracteriza por el juego de la luz, el color, el ritmo y sobre todo por la exploración de la imagen en el medio fílmico y su materialidad a través de la intervención directa en los celuloideos y procesos químicos, acciones las cuales forman parte de un proceso de vínculo con los nuevos medios.

El montaje de esta obra nos conecta a detalles de un viaje saturado y caótico, nos lleva a planos en general además de aberrantes, en donde la tranquilidad y el sosiego se presentan a través del juego de superposiciones, manchas y un sinnúmero de intervenciones en la cinta. “La imagen ya no remite a una referencialidad clara y



Fotogramas de Dog Star Man

unívoca, sino que se perfila en la potencialidad de lo sensible”¹³. Se termina construyendo una visualidad más mítica y fantásica, como una historia de un cuento, donde nada es lo que parece y a la vez todo puede ser.

Encuentro interés en el proceso de Brakhage desde la parte experimental de la imagen a través de la edición por el uso de filtros o de forma manual en la intervención de sus películas, mediante el uso del color al pintar o rayar sobre ellas., como descomposición o alteración de la misma -, recursos que se vinculan con mi trabajo desde mi exploración base con materiales como el acetato o papeles transparentes que posterior pasaron a la edición digital y el juego con las capas de fusión y superposiciones para transformar mis fotografías y videos. También aprendo de este artista a no seguir y no tener una línea que establezca un formato, sino haciendo uso de la aventura de la percepción, como una analogía entre mis recorridos sin objetivo alguno y aquellas imágenes registradas, cuya alteración es la ausencia de un camino y deja todo en la experiencia y lo azaroso.

Por otro lado, cito a *María Zárraga*, artista española cuyos medios varían entre la pintura y la escultura; en la actualidad, su obra se ha venido desarrollando más con la videoinstalación y la fotografía. Zárraga tiene como principal interés la mirada del artista como un observador continuo del mundo que nos rodea. Parte de su proceso de trabajo tiende a romper los espacios conocidos y de esta manera recomponer unas nuevas escenografías donde situar sus inquietudes¹⁴. Con un uso casi agresivo de la cámara nos entrega una realidad transformada, una imagen que muta con el espacio. Su trabajo recurre mucho a la ficción, ya que logra jugar con la reconstrucción de lo que captura en nuevos paisajes, donde el montaje y la saturación se convierten en procedimientos que develan un imaginario basado en la percepción cotidiana.

Su obra titulada *Escenografías del desorden*, nos presenta una serie de fotografías en donde se inventan escenarios y relatos a partir de un archivo de fotografías digitales y un proceso de composición.

¹³ Florencia Incarbone, «Stan Brakhage El pintor de la luz del fin del mundo », *Hambre, Espacio cine experimental*, <https://hambrecine.com/2013/09/20/stan-brakhage-el-pintor-de-la-luz-del-fin-del-mundo/>

¹⁴ Luis Martínez, «María Zárraga, Biografía», *Cada día un fotógrafo, fotógrafo en la red*, (2015), <https://www.cadadiaunfotografo.com/2015/12/maria-zarraga.html>

Estas composiciones nos invitan a reflexionar sobre el espacio urbano y la evolución en su arquitectura y los acontecimientos que se dan en el escenario de la ciudad.



Escenografías del desorden
Fotografía – instalación
2010

La idea es componer imágenes híbridas que amalgaman y fusionan la heterogeneidad de los referentes del campo de trabajo. Como resultado obtenemos composiciones fotográficas con una gran carga narrativa y visual que interpretan y se interrogan sobre la riqueza y controversia discursiva del escenario de trabajo elegido¹⁵.

Resalto en el trabajo de María Zárraga el uso del espacio dentro y fuera de sus fotografías, el ambiente que la presencia de esta obra puede generar. Como el vacío de estos lugares, brindan al espectador la oportunidad de ser el protagonista en estas construcciones. Creo que así como ella representa el cambio de estas estructuras con el paso del tiempo, con esta recreación de la realidad en mundos ficticios, deja la brecha abierta para percibir más allá de lo dramático que puedan parecer estas imágenes.

Lo que su proceso brinda al mío es la posibilidad de arriesgarme a jugar más con el espacio como contenedor de historias, como juegos visuales y narrativos, poder encontrar una forma más de mutar y reinventar el vínculo del espacio con el espectador. Me agrada el uso del término *ficción* en sus fotografías, me lleva a pensar y ver sus obras como escenarios de nuevos mundos e historias posibles.

¹⁵ María Zárraga, «Departamento de escultura, Universidad Politécnica de Valencia», *Escenografías del desorden/ scenographies of the disorder*, <https://static1.squarespace.com/static/53cbe41ee4b09faa58cd2c0e/t/56be335f5559865c0d9dfaee/1455305573149/Art%C3%ADculo+revista+en+pdf+para+subir+a+web.pdf>

Otro artista del cual alimento este proceso es *Joan Fontcuberta*, teórico y fotógrafo español, quien ha trabajado una variedad de temas desde la fotografía. En su obra *A través del espejo*, presentada en la Bienal fotográfica Bogotá 2011, reúne alrededor de 300 autorretratos anónimos de las redes sociales. Material que plantea distintas interpretaciones de lo íntimo y de lo que se cree real hoy en día, con el uso de la fotografía especialmente el gesto reiterativo en la toma de la *selfie* y los espacios privados que empiezan a reflejarse en las redes sociales como una “reconfiguración de la realidad”¹⁶ todo mundo muestra y puede configurar una nueva identidad.

En esta obra Fontcuberta trabaja a partir de estos registros que circulaban en internet que pide a muchas personas, hace una recopilación de las imágenes supuestamente “privadas” que estaban a las manos de todos, para luego presentarlas con tamaños a gran escala. Una sala en la cual el recorrido de la misma te sobrecogía por la inmensidad de lo íntimo de estas imágenes, quedando a la vera de todos como pasaba en las mismas redes.



A través del espejo
Proyección de reflectogramas.
2011

El trabajo de Fontcuberta aporta en esta investigación desde el plano del montaje y el uso del espacio, así mismo como María Zarraga al salir de los formatos tradicionales en que una fotografía puede estar montada para impactar, y a la vez representar lo que trata según el contexto. En Fontcuberta, su investigación y cuestionamiento sobre el comportamiento de las redes sociales que realmente se convierten en un lugar que recorremos de manera virtual a diario, son un espacio de divagación y contemplación de imágenes que componen un paisaje ficticio o virtual de lo creemos es nuestra realidad, donde solo se publica lo que se quiere mostrar. Son paisajes contruidos por escenas de la cotidianidad de millones y millones de personas en el mundo.

¹⁶ Mauricio B. «Joan Fontcuberta “A través del espejo”», Autorretratos Blog <http://autorretratos.blogspot.com/2011/04/joan-fontcuberta-traves-del-espejo.html>

Encuentro en la fotografía digital el acceso a una imagen que puede mutar en mil y un maneras, un filtro entre lo que encuentro y lo que el encuadre quiere acoger, una imagen dispuesta a transformarse a cada clic en programas de edición o aplicaciones a la mano, el resultado final que suelo obtener deja de lado la típica foto de paisaje limpia y pulcra; es más la invención de otros lugares, a partir de unos ya existentes que a la final terminan desfigurados y alterados, opuestos a lo real, y estoy consciente de esta acción.

Creo que parte de mi proceso, en el cual es un eje clave la acción de recorrer, también esta activo un imaginario de fantasía, de reinventar los espacios que deambulo. Intento brindar un extrañeza o sobriedad a mis videos, fotografías o dibujos pero desde un plano totalmente alterado al que realmente he capturado. Es por eso que se me hace difícil no mencionar a Tim Burton y el film fantástico como uno de los referentes que más ha marcado mi fascinación por la invención de historias, personajes y mundos de fantasía, haciendo uso del medio audiovisual en formatos pequeños y de mas duración. Burton usa el recurso de la animación tradicional en stop motion como elemento natural para inventar mundos con narrativas poco coherentes que enriquecen la exploración de sus historias. Con una estética muy gótica, surrealista y expresionista, el trazo de Burton logra conectarnos a algún punto de nuestra niñez o de nuestras experiencias.

Los paisajes que crea en sus producciones suelen ser sombríos, retorcidos, o muy coloridos pero sin perder ese estilo Burteano, que mas allá de solo recrear estas imágenes, es un compromiso por generar ambientes que muestran la sensibilidad del artista.

Quizá sea más divertido ser un outsider: “los freaks no siguen las mismas reglas que la gente normal. Hay una extraña libertad que es sólo accesible a ellos. Y hay un tema que realmente me fascina: las diferentes nociones de realidad que tiene la gente ¿Qué es real, qué es la percepción de lo real?”¹⁷

En sus películas se puede analizar la mutación o el cambio de una persona encerrada en sí mismo, cuya única salida la encuentra en el proceder de su imaginario con la creación de entornos.

¹⁷ Lucía Solas Frasquet. «Universidad de Valencia, Facultad de filosofía, departamento de teoría de los lenguajes », *Tim Burton, La construcción del universo fantástico*, 78, <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10310/solaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Recopilación de fotogramas de películas-cortos de Burton (Big Fish- The Sleepy Hollow- Edward Scissorhand- The Nightmare before Christmas- Vincent- Frankenweenie- Hansel and Gretel).

El creador de la película Frankenstein, Searle Dawley nos dice: “Filma la irrealidad de un momento y será real para siempre.”¹⁸ Partiendo de esta cita hago uso de mi entorno y lo capturo para distorsionarlo, fragmentarlo y reconstruirlo de forma tal que se convertirá en un espacio irreal, pero que existe por el mero hecho de poderlo ver.

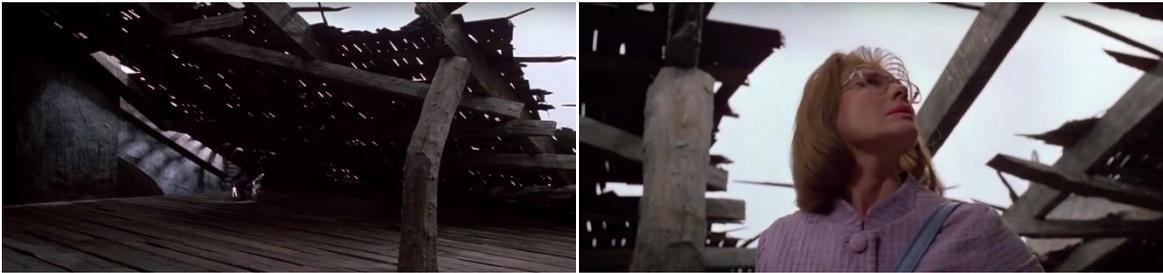
En la película *Edward Scissorhand*, Burton nos entrega un mundo que inicia con tonos cálidos, como un cuento de hadas en el que se relata la historia de un joven que vivía en una casa



abandonada, un entorno de tonos fríos y sombríos. Esta producción es una mezcla de estados de ánimo, va desde la dulzura hasta la tristeza y la locura. Se hace uso de planos generales que evidencian las diferentes estructuras, entre viejas y muy “normales”; y el uso del recurso del flash back para identificar la temporalidad de los distintos puntos de la historia. También cabe resaltar el excelente trabajo sonoro que lleva la película, más allá de los sonidos diegéticos de todo film, en esta se encuentran sonidos extradieгéticos que contribuyen en

¹⁸ J.Searle D, « Lucía Solas Frasset, Universidad de Valencia, Facultad de filosofía, departamento de teoría de los lenguajes », *Tim Burton, La construcción del universo fantástico, ¿Hacia una definición del fantástico?*, 204, <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10310/solaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

lograr una sensación más personal y de fantasía. (el trabajo sonoro de la mayoría de películas de Tim Burton ha sido elaborado por el productor y compositor Danny Elfman).



El trabajo de Tim Burton siempre ha aportado en mi proceso desde el punto sonoro y la colorización que usa en sus películas, además de su serie de producciones en stop motion que me han inspirado para indagar en ese recurso. Gracias al intento de pequeños cortos animados, he podido jugar con la luz y la creación de historias y personajes. Pero sin duda alguna, su manera tan natural de generar ambientes tan mágicos en sus propuestas, es algo parecido con lo que intento jugar en las obras de mi propuesta, por ejemplo: crear una instalación donde con el uso de mis registros audiovisuales, pueda explorarlos de modo tal que logren generar un ambiente, que brinde al espectador otro sentido del espacio en el que está, una nueva experiencia.

Mi último referente es más sonoro que visual, no soy músico, pero tengo un apego muy fuerte a la música y a los sonidos naturales, el ruido, la distorsión, entre otros. Como estudiante del itinerario de Creación Audiovisual, siempre he creído fundamental el estudio del montaje entre el sonido/ ausencia de él y su vínculo con la imagen. Tal como lo menciona el compositor de música experimental Michel Chion:

En el sonido siempre hay algo que nos invade y nos sorprende, hagamos lo que hagamos. Y que, incluso y sobre todo cuando nos negamos a prestarle nuestra atención consciente, se inmiscuye en nuestra percepción y produce en ella sus efectos. La percepción consciente puede, por supuesto ejercitarse esforzadamente por someter todo a su control, pero, en la situación cultural actual, el sonido tiene, más fácilmente que la imagen, el poder de saturarla y cortocircuitarla.¹⁹

¹⁹ Michel Chion, *La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (Ediciones Paidós, Buenos Aires, 2011, 40.

El sonido y la imagen son complementos que logran en el espectador una mejor interpretación de lo que queremos mostrar. Muchas veces el sonido puede ser un clic fundamental para el desarrollo del video o incluso la ausencia de él. Al igual que la iluminación o colorización, este recurso aporta otras lecturas en la experiencia que se le brinda a todo aquel que lo consuma.

Si nos referimos al campo musical, Björk es una cantante islandesa que se ha caracterizado a lo largo de su carrera por su gran talento de composición y creación de música experimental. Sus sonidos son una mezcla de paisajes sonoros, instrumentos que ella misma construye o manda a construir como por ejemplo el Reactable²⁰ que es una mesa interactiva relacionada con objetos que contienen diferentes sonidos donde a través de sus movimientos los usuarios van creando topologías sonoras como un sintetizador.



Álbum: Biophilia
2011

También trabaja la distorsión y el ruido de la esencia de eventos naturales a través de alteraciones digitales. Su álbum *Biophilia* trata y está inspirado en los procesos naturales y el universo.

Los sonidos en este disco están hechos con un iPad e instrumentos variados de percusión sobre bronce y un piano percutor de barras de acero, péndulos de Foucault y una bobina tesla, entre otros. Además de un ensamble vocal de cantantes islandesas.²¹

En este trabajo ella hace uso de nombres de estos eventos naturales y se menciona lo siguiente:

²⁰ Stefano Caldana, «Björk incluye en sus conciertos el Reactable creado por Sergi Jordá», *El País*. https://elpais.com/diario/2007/05/17/ciberpais/1179369330_850215.html

²¹ Emil Kourbanov, « Literofilia, Transfusiones», *Biophilia: Björk*, <https://www.literofilia.com/front/articulo.php?id=482>

La belleza de los paisajes volcánicos de su país recorre todo su nuevo trabajo, y la cantante dijo que el vínculo entre el medio ambiente y la música es "fluido y natural".²²

Se trata de caracterizar a cada proceso natural con sonidos que generen esta especie de estados. Por ejemplo, *Moon* es una secuencia musical, *Thunderbolt* hace uso de arpeggios y sonidos de rayos, *Cosmogony* usa sonidos de esferas o armonías, *Mutual core* es una mezcla de sonidos relacionados a las placas tectónicas. Y así sucesivamente en cada una de las 10 canciones que conforman este álbum, encontraremos un sonido trabajado desde el recorrido de recolección de piezas sonoras de ambientes, lugares que en particular ayudan en la caracterización del tema de cada canción.

Me interesa su trabajo por como a partir de sonidos naturales de volcanes, tormentas, la tierra, el río y mucho más, logra transformarlos o llevarlos a un nivel de mutación y experimentación, donde con la mezcla de sonidos prefabricados por sintetizadores o instrumentos específicos, logra transmitir esa variación de estados en una persona; al escuchar sus instrumentales es como pasar visualmente las imágenes de los lugares que recorro y del ambiente que me genera cada uno.

Trato de relacionar mi trabajo en cierto punto con esta obra sobre todo por la representación de estados de ánimo. En este álbum se hace una lista de eventos naturales y se trata de llevar al sonido, la presencia de cada uno de ellos; mientras que en mi proceso busco que los estados de ánimo que se generan en la persona cuando recorre o deambula de manera inconsciente los espacios que propongo con mis instalaciones, son como momentos de aislamiento, inercia, caos, silencios; se evidencien a través de la recolección de sonidos, un banco de grabaciones de los lugares al aire libre que suelo registrar, así como fotos o videos, busco que las ondas o vibraciones, brillos, ruido o el silencio aporte en mi proceso para la creación de paisajes sonoros o piezas instalativas que acompañen un espacio, brindando otra atmósfera, pequeños saltos de lo lineal de una imagen o lugar.

Mi tesis parte de la constante caminar, recorrer y mi apego por encontrar nuevos lugares, ya sea en ruinas o deshabitados, espacios en silencio o muy ruidosos. He tratado de

²² El Universo, «Bjork fusiona música, tecnología y naturaleza», *El Universo*, <https://www.eluniverso.com/2011/10/12/1/1378/bjork-fusiona-musica-tecnologia-naturaleza.html>

vincular mis referentes tanto nacionales como internacionales bajo la temática del recorrido, el espacio, mutar a partir de estados, ambientes, imágenes o sonidos. Llego a esta etapa y me planteo exactamente eso, tres términos: Recorrido – Mutar – Paisaje. El crecimiento de una persona al recorrer, a través de experiencias y su vínculo con los distintos espacios que habita y viceversa. Es decir, así como el individuo muta, cambia, se transforma a partir de estos espacios, estos lugares también adquieren parte de la presencia de uno, la experiencia y el aprendizaje es compartido. A continuación, inicio un desglose más detallado de estos conceptos:

2.2 La Mutación (reinvención y transformación)

Si comenzamos analizando la mutación desde un plano genético encontramos que:

Es una alteración permanente de la secuencia de ADN de la que se compone un gen. El tamaño de las mutaciones varía, lo que afecta desde a un solo componente básico del ADN hasta a un gran segmento de un cromosoma con varios²³.

Pero me pregunto: ¿Es esta la única forma de mutar? ¿Mutamos solo los seres vivos? ¿Un espacio puede mutar?

Toda mutación es sinónimo de cambio, transformación, reinvención. Todo individuo tras una mutación se convierte en otro ser y los estados en los que se desarrolla esta alteración pueden ser desde un plano genético, fisiológico, mental o emocional. Un individuo, un lugar, o un objeto puede evolucionar desde un punto basado en todas aquellas experiencias o situaciones que se dan con el paso del tiempo, como vivencias de las cuales se desprenden o van dejando rastros que han intervenido en el proceder de los mismos, generando motores de impulsos para habitar nuevos lugares.

En la obra “Metamorfosis” de Kafka, el autor trabaja:

²³ «EUPATI: Academia Europea de Pacientes», *Mutación Génica*.
<https://www.eupati.eu/es/glossary/mutacion-genica/>

“La transformación del ser humano ante la crisis exterior una vez esta se interna dentro de sí mismo y atenta contra su propia independencia y voluntad; o bien podría considerarse desde la perspectiva en que se representa al individuo desesperado como un insecto incapaz ante el poder”.²⁴

Pero que sin embargo en un punto de este proceso logra encontrar la forma de moverse como insecto, un momento de ingenua libertad dentro de su habitación, la recorría como un espacio de estudio al que debía adaptarse pero que duró poco debido a la incomodidad que creaba en sus allegados. Dejando como muestra una transformación de un vínculo entre su ser y lo que le rodeaba.

Pienso que todo ser material o inmaterial, con alma o sin alma, con vida o sin ella, con nombre o sin él, un objeto, persona o espacio tiende a cambiar por diversas alteraciones que se presenten ante y en ellos, así como el talar hectáreas de bosques por completo pueden afectar la tierra, el clima y el renacer del mismo, o la muerte de un familiar puede destruirte o dejarte igual, la acción de restaurar un simple objeto, la reconstrucción de lugares que suplantaban historias a lo largo del tiempo, todos y cada uno de estos ejemplos entran en un proceso de cambio, de reinención; que cómo la dinámica misma de las fases en los ciclos permite que todo vuelva a renacer o empezar, pero de formas diferentes. Con otras identidades quizás, pero con un pasado que las sostiene. Por ejemplo, en el libro “El Lobo Estepario” de Hermann Hesse nos habla de las identidades múltiples que se dan en una persona como proceso de cambio, que se pueden dar en diferentes estados de su ser y pueden cambiar en numerosas situaciones por diferentes circunstancias, pero siempre una de ellas va a ser la base de este impulso. Al final del teatro mágico en *El Lobo Estepario*, un hombre le comenta a Harry de los incontables *yos* que pueden ser modificados de mil y una manera como piezas de ajedrez.

Al que ha experimentado la descomposición de su *yo* le enseñamos que los trozos pueden acoplarse siempre en el orden que se quiera, y que en ellos se logra una ilimitada diversidad del juego de la vida. Lo mismo que los poetas crean un drama

²⁴ Aurea Aurora Ramírez, «El despertador Panamericano», *Kafka y un mundo en mutación*, <http://eldespertadorpanamericano.com/kafka-mundo-en-mutacion/>

con un puñado de figuras, así construimos nosotros con las figuras de nuestros *yo*s separados constantemente grupos nuevos, con distintos juegos y perspectivas, con situaciones eternamente renovadas.²⁵

La disolución y reinención de la personalidad a partir de distintos puntos de acción; en el fondo manteniendo un *yo* pero que puede cambiar según como nos movamos, actuemos y exploremos. Por otro lado, otra forma de ejemplificar el concepto de la mutación:

Al subyacer de una teoría vinculada con la filosofía de la “nueva carne y el deseo”, plasmada en *Mil Mesetas* (1980), de Gilles Deleuze y Félix Guattari. El cuerpo, según los autores: Es un fenómeno de acumulación, de coagulación, de sedimentación que le impone formas, funciones, uniones, organizaciones dominantes y jerarquizadas, transcendencias organizadas para extraer de él un trabajo útil.²⁶ Es a través de la obra “*Videodrome*” de Cronenberg donde se gesta esta idea de la mutación del ser humano en creatura material, la alteración del cuerpo como la nueva carne que transita, dejando el viejo cuerpo tal como se conoce y convirtiéndose en una vía para entrar en el mundo virtual de la pantalla y el cuerpo abierto, eliminando todo contacto con la realidad. Como bien define David Blakesley: Estas mutaciones son metáforas de la transmutación de lo socio-cultural en una debilidad corporal.²⁷

Como una metáfora de la mutación, relaciono que existen espacios en los que el caos grita en silencio a la espera de ser liberados, esperan por ese deseo de ser transformados, admirados, en distintas concepciones entre nosotros y otros medios como mutar en una versión humano máquina- humano animal- humano espacio- humano y el cuerpo que habita.

En mi proceso todos estos conceptos sobre las distintas formas de mutar ayudan a la forma de como yo asumo la relación de la mutación entre nuestra corporeidad y los objetos o espacios que nos rodean como un cambio o reinención del ser para representarlos con una

²⁵ Hermann Hesse, *El Lobo Estepario: Siguen las anotaciones de Harry Haller*, (Alianza Editorial, S.A, Madrid, 2012), 250 - 251.

²⁶ Bárbara Cachán, «Ekel: Crítica y estética de lo grotesco» *La nueva carne*, <http://ekelgrotesk.blogspot.com/2013/11/la-nueva-carne.html>

²⁷ Johana Rodríguez Ahumada «Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe», *David Cronenberg y el cuerpo abierto*, (Revista calle 14, volumen 9, número 14), 2014. <https://www.redalyc.org/html/2790/279033275004/>

imagen cargada de información con la mezcla de registros de distintos lugares, gestando la idea de mutación en una imagen digital e intervenida.

Para entender mi trabajo con la imagen y su edición digital como mutación cito a Juan Martín Prada quien nos menciona sobre una “imagen viva”, las imágenes en la red poseen una enorme motilidad, una inmensa capacidad para moverse por sí mismas, una especie de actitud para vivir por su cuenta, para replicarse casi a la manera de un virus en mutación continua, sosteniéndose a mecanismos de transformación, los cuales compondrían una nueva expresión de la imagen.

Dentro de mi trabajo, uso la fotografía, el video, el dibujo, el sonido como lenguajes para cuestionar lo que me rodea, mis recorridos. Diversos mundos de exploraciones de edición y de visualizarlos intervienen en la creación y mutación de imágenes con posibles cambios formales y orgánicos, estáticas o en movimiento de los lugares que habito hoy y mañana dejarán de existir, aquellos que cambian por su naturaleza o por alteraciones externas.

Benjamín se cuestionaría sobre la pérdida del aura de la imagen digital, ¿Qué ha ganado la imagen con este cambio?, Juan Martín Prada nos comparte que: una variabilidad, mutabilidad, incluso formas nuevas de aparición, la incorporación de nuevas presentaciones como el modo de “pre visualización”²⁸ son aspectos positivos del uso del medio digital de la imagen.

Creo en la acción de mutar a partir de estar en movimiento, “El viaje, el cruzar de un territorio a otro, no es solo, y en sus términos más originarios, catalizador de cambios en los regímenes de la visión, sino también medio de supervivencia”.²⁹ Por eso trato de relacionar como esta acción de movernos puede influenciar en nuestra evolución, con base en estas experiencias y de igual forma lo asemejo al cambio y transformación de la imagen de cada lugar que recorro.

²⁸ Martín, *El ver en las imágenes en el tiempo de internet*, 97.

²⁹ Prada, *El ver en las imágenes en el tiempo de internet*, 141.

2.3 El Recorrido (Caminante - Flâneur) y El paisaje

Para hablar del recorrido desde la postura de una caminante activa, relaciono esta parte con una figura que aparece en los inicios del siglo XIX, llamado Flâneur. Walter Benjamín, en base a la poesía de Charles Baudelaire, nos introduce en el análisis del Flâneur como objeto de la experiencia urbana y moderna. Este se caracterizaba por: “ ser partícipe de un transitar despreocupado, por ser un observador sin objetivo concreto que camina atraído por la multitud de imágenes que ofrece la ciudad”³⁰.

Este hombre que pasaba horas y horas recorriendo las plazas, las calles como laberintos, la ciudad en sí, se mezclaba entre la multitud como un observador latente, capaz de captar momentos que se perdían en el gentío y que solo él podía percibir. Walter Benjamín encontraba la temporalidad propia de la verdad, en el instante de la percepción.³¹ como un outsider que, para poder entender a su entorno, tiene que formar parte de él.

Al estar en constante movimiento te brinda la habilidad de poder conectarte con cada lugar visitado, adaptarte a los distintos sitios, un observar constante de los planos en general o en detalle que tu mirada puede captar. “La primera de las condiciones del Flâneur era perderse en la ciudad, lo cual exigía para él un auténtico aprendizaje”.³² Divagar sin rumbo alguno, entregarse a la experiencia, no es un estar perdidos sino un estar explorando.

Un factor clave que se une con la postura del Flâneur es su vínculo con el paisaje. Pero ¿Qué es el paisaje en sí?

La geografía actual ha dado a la palabra paisaje un uso muy amplio que lo presenta como un concepto de análisis espacial que permite ver el conjunto sin desintegrar sus elementos. Unos de estos elementos materiales son de origen natural y otros de origen

³⁰ Daniel Lesmes, «Paralaje N°6, Dossier», *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, Moverse contra el viento, 56. <http://www.paralaje.cl/wp-content/uploads/2014/11/6-2-LESMES-DOSSIER-173-556-1-PB.pdf>

³¹ Lesmes, *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, 57.

³² Lesmes, *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, 57.

humano, y en ambos casos conocer el paisaje también implica estudiar lo que estos elementos significan culturalmente.³³

El paisaje es un todo, que organiza y distribuye elementos naturales y puestos por el hombre, estructuras que recrean nuevos espacios por los que transitar. Los paisajes reflejan historia, sociedad, evolución, y así mismo nos comparten ambientes, estados, olores, formas orgánicas y sintéticas. Al paseante no lo mueve ninguna intención, aquel que disfruta de perderse en diferentes entornos, aquel que se fija en el color de las piedras, el nombre de los letreros, las estructuras completas y abandonadas y los espacios vacíos, caminar solo en línea recta, todas estas ocasiones brindan un abanico de posibilidades de experimentación entre el que recorre y el paisaje. “Sin el paisaje, el Flâneur sería un desgraciado; pero sin Flâneur, los paisajes no existirían”³⁴

Parte de mi proceso se basa en caminar, deambular, rara vez con un rumbo definido. Dejándome guiar por las estructuras de los espacios o su forma natural, así mismo creo que cada sitio mantiene un ambiente, el cual lo hace peculiar al momento de recordarlo. Recorro para conocer y aprender, recorro por explorar, por observar y sentir. Al recorrer, creamos puntos como conectores que nos llevan a otros lugares, que continúan o suelen hacernos regresar al mismo, como un mapa de circuitos que se conectan entre sí. Benjamín también nos habla del Umbral como transformación de quien lo atraviesa y cómo influye en los estados de ánimo.

El Umbral cobra así la forma de una embriaguez de la que el aburrimiento no se libra. Benjamín la llama “embriaguez anamnética”, un estado que le permite al Flâneur no solo guiarse por lo que aparece sensiblemente ante los ojos, sino por un saber que encuentra en los datos muertos algo experimentado y vivido por él.³⁵

³³ Federico Fernández «Instituto de Geografía, Universidad Nacional Autónoma de México», *El nacimiento del concepto de paisaje y su contraste en dos ámbitos culturales: el viejo y el nuevo mundo*, 73, <http://www.igeograf.unam.mx/sigg/cultural/vista/archivos/publicacion/1449478960elanacimientoodelaconceptoapdf.pdf>

³⁴ Lesmes, *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, 59.

³⁵ Lesmes, *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, 61.

En todo este proceso, el individuo se conecta con esta acción y con los lugares que conoce. Dejando en él, un uso de conciencia y experiencia de lo que viene viviendo.

Los puntos abarcados en el desarrollo de la genealogía me han permitido caer en cuenta del tema a tratar por un lado más metafórico, todas las relaciones vinculadas entre el ser y estar, la vía en que podemos deshumanizarnos y transformarnos mediante procesos y conexiones con espacios y lugares que encontramos en nuestro deambular.

El mirar no es un acto pasivo, puramente receptivo, sino que es siempre organización de lo que se pone a su alcance y sobre lo que operan, en todo momento, complejas formas de ordenación.³⁶

A partir de registros fotográficos, videos, bocetos o pequeñas grabaciones capturo todo aquello que me rodea, quizás por su estructura, su color, su sonido o cosas poco relevantes a simple vista. Las cuales altero con el uso de la edición de programas digitales, donde el juego formal de la distorsión y la superposición me permiten intervenir y desfigurar este material, para conseguir formas mutables totalmente opuesta a su original y la exploración del medio audiovisual como la construcción de mundos híbridos y ambientes, donde el estado del ser/observador se reinventa en cada distorsión.

3.PROPUUESTA ARTÍSTICA

3.1 Obras

Las obras que forman parte de mi propuesta artística han nacido de proyectos de clases de mi recorrido académico; y otras de exploraciones fuera del contexto de clase, sobre todo estas últimas en el ámbito de lo sonoro.

3.1.1 Divagaciones

Es una obra instalativa que ha tenido como medios principales la fotografía y el dibujo. Esta obra nace de un largo proceso dividido en las siguientes fases:

³⁶Martín, *El ver en las imágenes en el tiempo de internet*, 49.

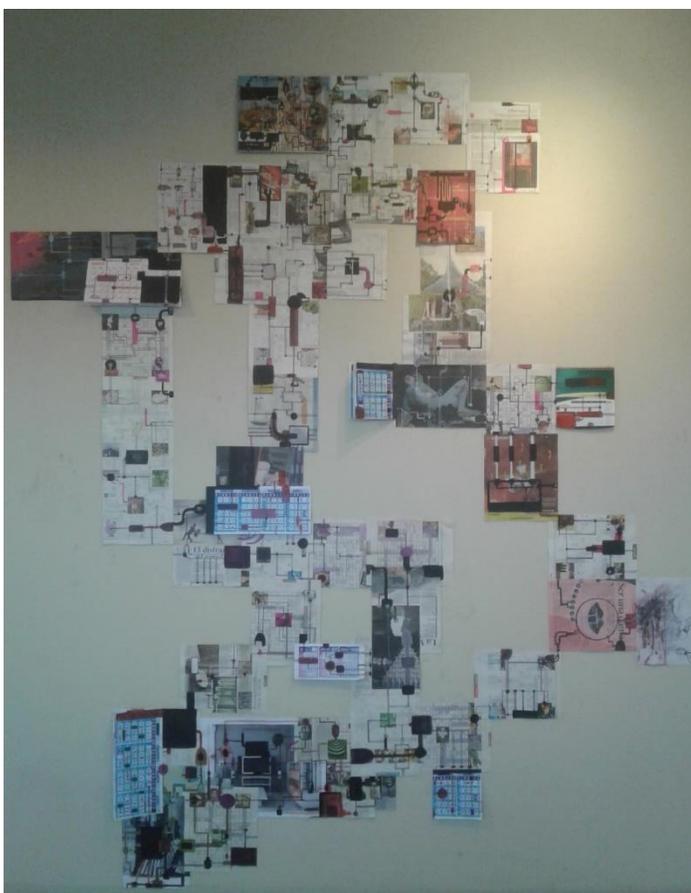
Fase 0

En la materia de Dibujo en el Campo Expandido, trabajé con diferentes soportes como: papeles reciclados, periódicos, crucigramas, impresiones viejas, entre otros. Sobre los cuales dibujaba líneas en forma de circuitos que se conectaban a través de las imágenes, creando así una doble lectura entre fondo y diagrama.



En primer lugar, lo que más me interesaba era la parte formal de los circuitos, esa libertad de seguir líneas rectas, subes, bajas, conectas y llevarlo hasta grandes dimensiones. Variar la forma de los conectores y sus colores.

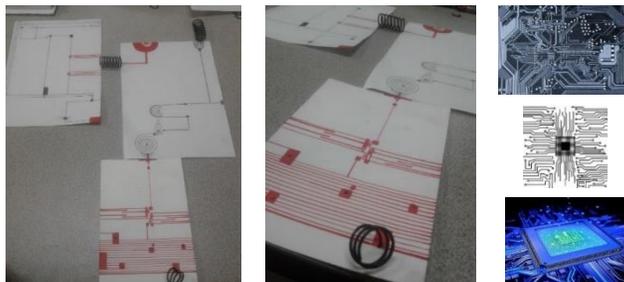
Esta fase culminó con una obra llamada *Flujo* en la que jugué con el proceso biológico de la menstruación, sus complicaciones y sus cambios repentinos que muchas veces no se sabe de dónde viene ni a donde van, algo así como los circuitos que entrecruzan entre ellos y a veces chocan y en otras solo fluyen. Esta obra cubría una pared entera y tenía una parte interactiva ya que le agregue diferentes calendarios que se podían abrir y ver dentro de ellos otras composiciones de circuitos.



Flujo
Instalación
2017

Fase 1

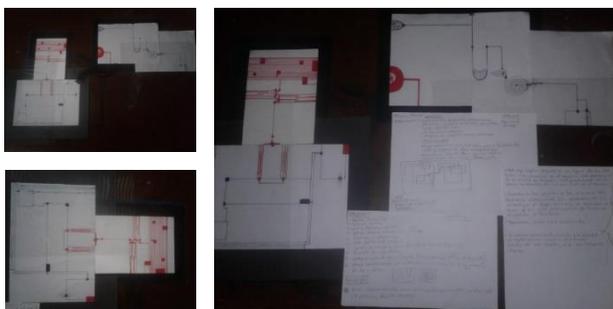
En esta parte en la materia de Poéticas Visuales continuo mi exploración con los circuitos, pero intento llevarlo a otro plano, teniendo como base el texto de *Arte y percepción visual* de Rudolf Arheim, comienzo a trabajar en las primeras unidades que son equilibrio, forma y desarrollo.



Aquí compuse sobre papeles y cartulinas en blanco una serie de líneas y figuras geométricas que daban la forma de circuitos. Los construí teniendo como referentes circuitos de imágenes digitales para de ahí componer de manera más suelta, pero teniendo en cuenta que haya un equilibrio tanto de la ubicación como del color que usaba.



Arheim nos dice que: Cuando a los sujetos se les sugiere una tendencia direccional, sus respuestas no se distribuyen al azar, sino que se agrupan a lo largo de los ejes principales de nuestro esqueleto estructural.³⁷



³⁷ Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual, El equilibrio* (Madrid, Alianza Forma, 1979), 29.

Al tener la estructura de circuitos dibujada, y al alejarnos, podemos ver como de forma inconsciente estas líneas nos llevan en distintas direcciones. Sobre todo, en aquellas donde hay un peso, como en el área donde se encuentran los conectores de los circuitos. El observador termina viendo los empujes y tirones de los esquemas visuales como objetos percibidos.

Continuando con el proceso, llegué a un punto en el que quería agregar algo más sin que esto se viera muy cargado, y es aquí donde comencé a jugar con la superposición de papeles transparentes y de colores. Utilizando el mismo ejercicio anterior, le agregué acetatos y radiografías viejas. El efecto que le daba a mi composición, a través del juego de las capas, de las transparencias me interesaba mucho desde una parte netamente formal y sentía que aun debía seguir explorando y es aquí donde doy paso a lo digital.

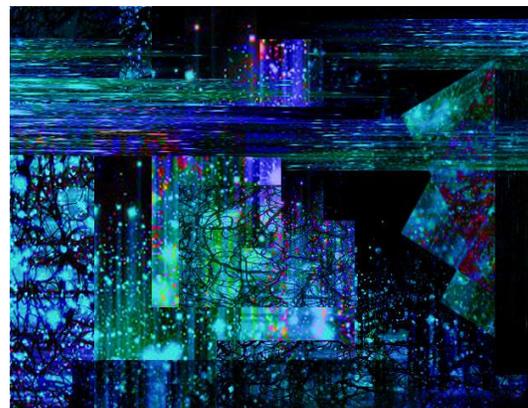
Fase 2

En esta parte me voy por el lado digital y busco darles un giro a mis circuitos, y en este caso lo que hacía era seleccionar imágenes digitales con texturas y otras con líneas y figuras geométricas para luego mezclarlas y superponerlas.

Aunque jugaba un poco el papel azaroso al momento de componer, la forma que conseguía de la mezcla de este trabajo, ver la gran variedad de figuras que surgían, ya sean netamente formales o con un aire orgánico-natural. La fuerza que le daban ciertos colores más la superposición de capas, brindaban una profundidad que iba enriqueciendo cada composición, para que al final el resultado sea un recorrido visual pleno.

“La imagen viene determinada por la totalidad de experiencias visuales que hemos tenido de este objeto, o de esa clase de objeto.”³⁸

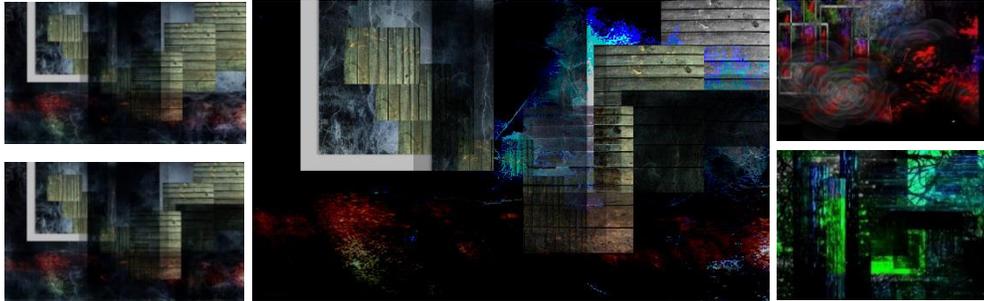
Es decir, que nuestro banco de memoria visual saca toda esa experiencia previa al momento de ver algo, es ahí donde surge este cuestionamiento en el que nos preguntamos si ya hemos visto esto antes, deducimos según nuestras experiencias



Archivo personal - bocetos de

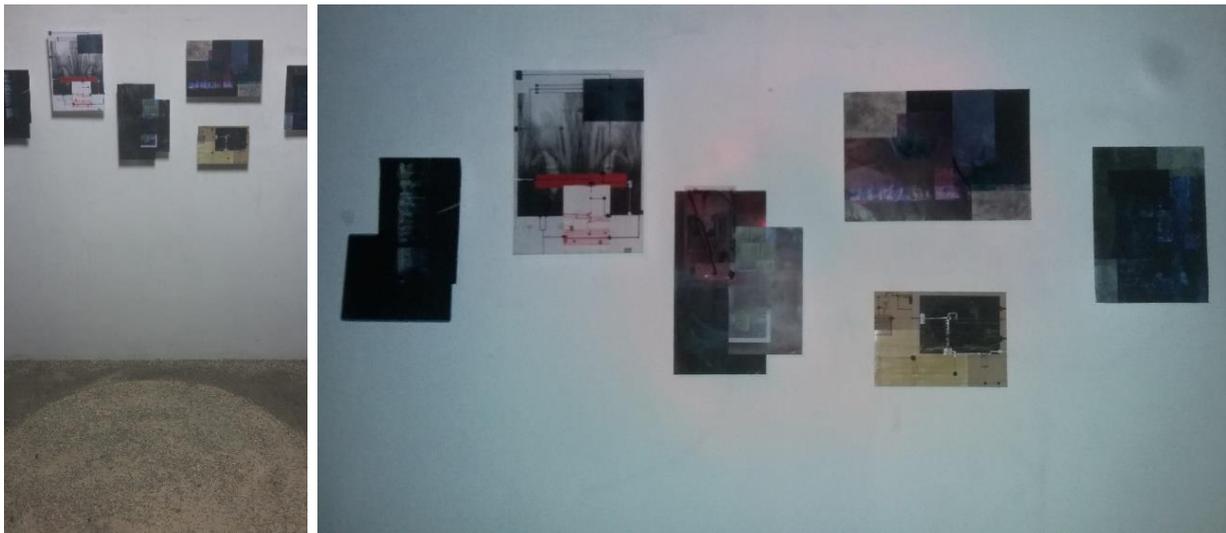
³⁸Arnheim, *Arte y percepción visual, ¿Qué es la forma?*, 62.

previas para describir una forma. En estas composiciones encontramos figuras geométricas que conectadas forman estructuras muy formales y que por otro lado hay manchas o zonas saturadas que parecen tejidos humanos.



Archivo personal - bocetos de composiciones

De esta fase surgió una obra llamada *Pre Menarquía*, la cual, con base en la exploración digital del aspecto formal de la estructura de circuitos y conectores, los vinculé con el sistema de conexiones y tejidos orgánicos que forman parte del proceso de la menstruación y su bucle mensual.



PRE - MENARQUÍA

Instalación

Técnica: collage (superposición de capas, fotografías, acetatos, radiografías, composiciones digitales) y dibujo.
2017

Fase 3

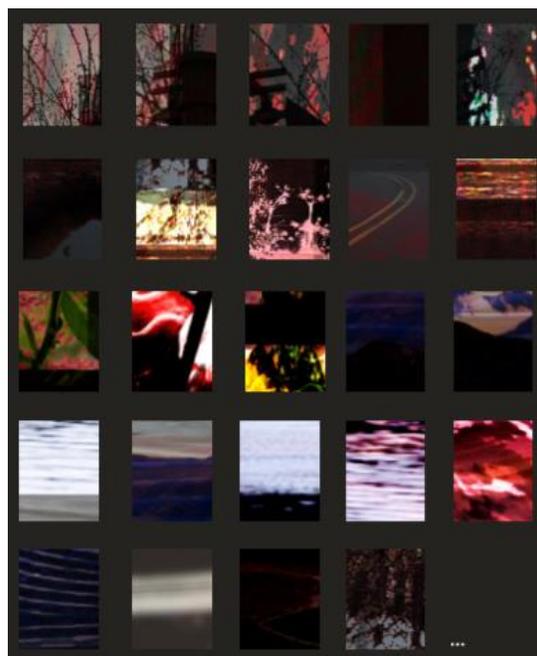
En *Pre Menarquía* me di cuenta de las falencias que tenía el montaje. Había encontrado algo para trabajar en el área digital, sin duda alguna desde un aspecto más formal, pero en cuestiones de montaje estaba insatisfecha. No obstante, continúe trabajando el tema de las

transparencias y superposiciones, pero esta vez para trabajar mis propias fotografías y mis videos. Y es en la materia Clínica de Proyectos donde aterrizo un poco más la idea de los circuitos y conectores con el tema de mi anteproyecto de tesis, *El Recorrer, el paisaje y el mutar*; donde a partir de registros fotográficos, audiovisuales y sonoros doy vida a nuevas composiciones de paisajes alterados por el mismo método de trabajo que ya había venido trayendo de las superposiciones, la alteración y desfragmentación de la imagen digital. Es en este punto donde este proceso se comienza a consolidar a través de la obra *Divagaciones*.

Creo que el ser humano puede reinventarse una y otra vez, desde su interior y vincularse en el proceso con los sitios que habita. Un escape hacia lugares con paisajes que te envuelven en sus sonidos y sus estructuras.

*Habitamos la imagen y la imagen nos habita*³⁹ Joan Fontcuberta en su libro *La furia de las imágenes* nos habla sobre la lluvia de imágenes, que gracias a la tecnología, circulan y nos invaden en la actualidad de manera abismal a cada segundo. Aquí Fontcuberta analiza que la fotografía digital hoy en día, es como la reestructuración del proceso fotográfico. Antes los fotógrafos pasaban horas encerrados en un cuarto oscuro, revelando imágenes que transformaban la realidad, y hoy por hoy esta acción se ha puesto a la disposición de todos de manera instantánea, es parte de nuestro diario vivir. Habitamos la imagen y ella a nosotros.

Divagaciones nos presenta un escape de la realidad, paisajes alterados y reconstruidos, registros de viajes que se conectan y vinculan entre sí, imágenes alteradas que dan muestra de un recorrer sin buscar algo en específico, imágenes que nos dan las posibilidades de jugar con el paisaje y componer nuevos espacios, que son encapsulados cada uno como un todo. Una instalación que mezcla el dibujo en el campo expandido, la fotografía y la edición digital para



³⁹ Joan Fontcuberta, *La Furia de las imágenes, notas sobre la pos fotografía* (Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2016).

crear nuevas composiciones donde vínculo la forma de circuitos como rutas o caminos cuyos conectores son los puntos de alteración y mezcla de imágenes de distintos sitios, los cuales están cargados de experiencias que han transformado al lugar visitado como a quien lo ha recorrido.

Cada composición tiene una mezcla de imágenes que se conectan entre ellas. Una composición puede estar elaborada con el registro de más de dos lugares, más de un espacio capturado y distorsionado en un solo formato. Los circuitos se irán formando de acuerdo al orden en que estos lugares fueron visitados, y si en algún momento se repitió alguno se formara un bucle y así sucesivamente. Las imágenes serán editadas, alterando su forma, tonalidad, un juego de capas y superposiciones que cambiara su forma original, entregándonos una imagen mutada. Este caos de distorsión de la imagen los defino como conexiones de los circuitos, como esos puntos de encuentro entre un deambular y otro.

Esta obra es una instalación de una serie de 20 a 30 composiciones fotográficas, impresas en acetatos y colocadas en cajas de luces de diferentes dimensiones y formas, pero sobre todo formatos pequeños, donde el acompañamiento de la luz aportara a las imágenes el realce del juego de capas y transparencias, el detalle de la mezcla entre formas orgánicas y otras geométricas, para mostrar como producto una imagen como conector de todos aquellos lugares transitados y registrados, paisajes distorsionados y transformados.

El dibujo expandido también toma lugar en este trabajo. *Arheim* nos dice que:

Ver algo implica asignarle un lugar dentro del todo: una ubicación en el espacio, una puntuación en la escala de tamaño, de luminosidad o de distancia. La experiencia visual es dinámica, un juego de tensiones dirigidas. Todo está inducido.⁴⁰

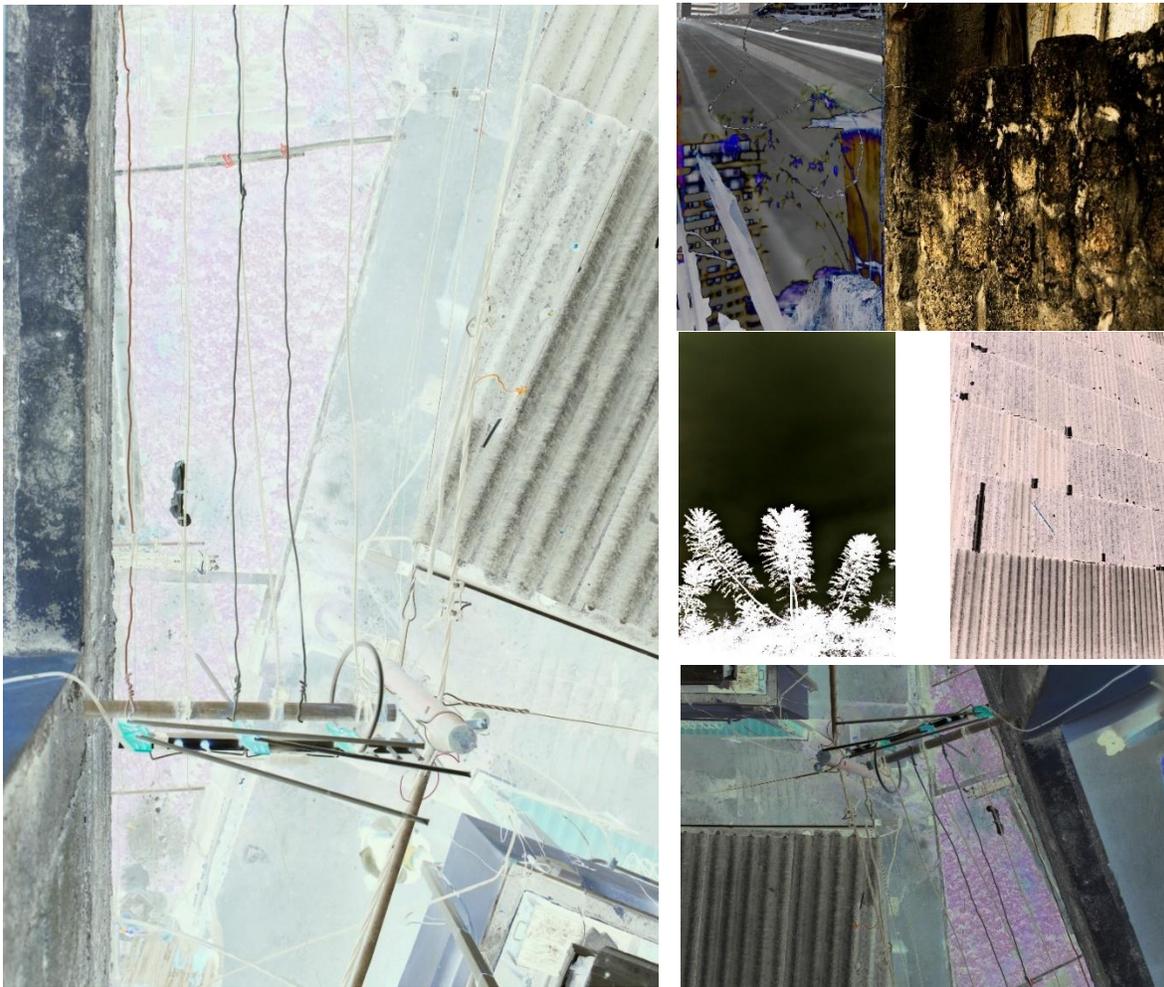
Es decir que lo que vemos, esta atraído por fuerzas físicas o psicológicas que se representan en el espacio a través de conexiones que creamos o que se ven a simple vista, las cuales nos permiten unir o tener una secuencia de lo que vemos. Al tener las composiciones colocadas en cada caja, estas serán ubicadas en el espacio, teniendo en cuenta la imagen como un todo, dibujar en el espacio con estas imágenes distorsionadas, brindando una lectura en

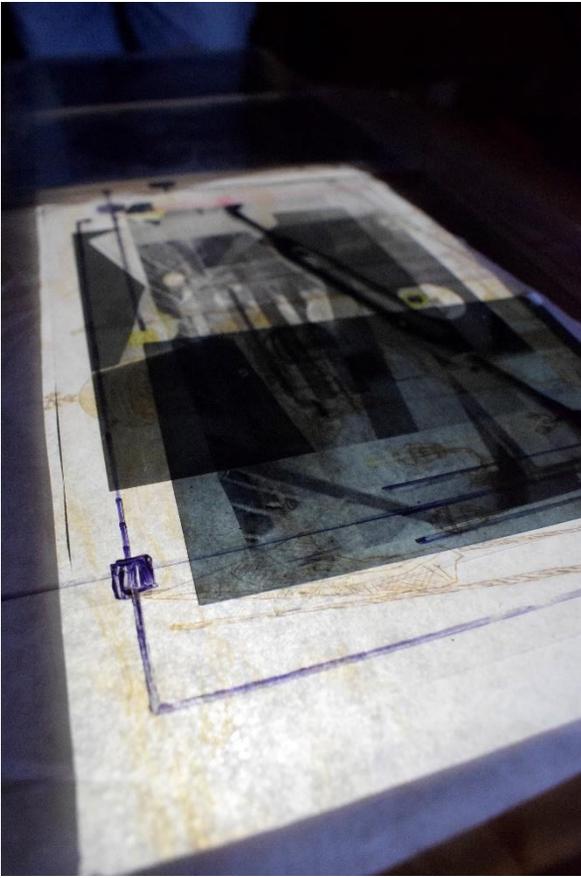
⁴⁰Arnheim, *Arte y percepción visual, El equilibrio* 26.

detalle y en general, basada en una estructura direccionada, brindando imágenes en secuencia a la mirada del espectador.

Prueba de montaje de la pieza Divagaciones

Fotografías impresas en acetatos reciclados, bocetos de composiciones previas, cajas de cartón duro y luces de diferente intensidad.



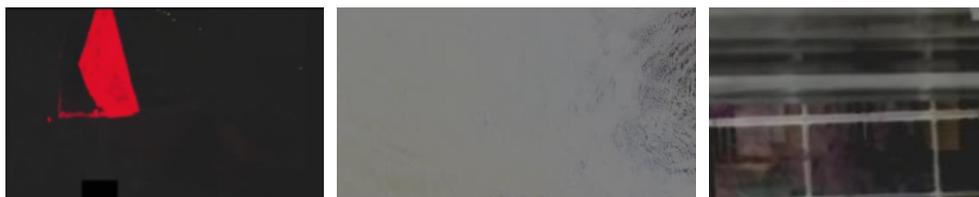


Por otro lado, el proceso de exploración del medio audiovisual parte de la materia de Cine Experimental y Realización Audiovisual. *IS OTSE ON OTSE* es un video, resultado de varias pruebas audiovisuales donde empecé trabajando este medio desde el uso del recurso de multipantallas, para construir narrativas con base en la apropiación de otros videos. Exploraba la superposición y los contrastes para conseguir imágenes más dramáticas e irreales.



IS OTSE ON OTSE
Video
2018

Posterior a esto, continúe indagando la forma de transmitir imágenes que den la alusión de lugares inexistentes, imágenes borrosas, frías, contrastes, cortes, etc.



Fotogramas – Archivo personal

Es aquí donde empiezo hacer uso de mis registros de viajes, caminatas infinitas de lugares dentro y fuera de la ciudad, a través de micro videos o sonidos, donde recopilo información del paso de estos sitios que recorría, intentando capturar aquellas imágenes que me sirvieran para poder componer otro espacio, otra narrativa. Y obtuve una serie de videos donde trabajaba una imagen en movimiento más perdida, como si buscara algo, planos en detalle, generales, aberrantes, juegos con la cámara que me llevaran a encontrar algo más.



Fotogramas – Archivo personal

Una de las cosas que me inquieta mucho cuando suelo caminar por lugares nuevos es la inmensidad o el sonido con el que te acogen. Las posibilidades de jugar con el paisaje, el crear historias a partir de lugares que encuentras a cada paso, preguntarme cuantas personas habrán pasado por ahí, si alguien más se habrá dado cuenta de lo hermoso que se ve el moho en la pared, tratar de imaginar cómo era este sitio años atrás o como será en 50 años. Esta lluvia de información y cuestionamientos que me deja cada lugar al que voy, es la razón por la que relaciono tanto la idea de mutar a través del recorrido, son las experiencias y ambientes que se generan entre el ser y los lugares que se habitan, el motor de todo cambio. El intento de representar estados o ambientes que simulen la divagación y lo que se genera en un individuo que recorre sin buscar algo en particular, tan solo el simple hecho de contemplar, es parte final de este proceso donde surgen 2 obras que son *Inercia* y *Umbral*.

3.1.2 Inercia

En el terreno de la Física, Inercia es la propiedad de los cuerpos de mantener su estado de reposo o movimiento sino es por la acción de una fuerza.⁴¹ Es decir que la postura en la que se encuentre un cuerpo dejara de estar en ese trance solo cuando algo externo lo active.

Como aquella incapacidad que tienen los cuerpos de modificarse por sí mismos, Inercia es una video instalación que nos traslada un poco a ese momento de incertidumbre, de cuestionamiento, esa búsqueda aletargada de saber que queremos o a donde vamos, el estado de reposo o movimiento en que se encuentra nuestra mente, nuestro ánimo, nuestro deseo por encontrarnos y poder mutar en otros seres, otro nombre, otras mentes, otro cuerpo o lugar. Como un estado en el que puedes pasar horas caminando o simplemente estar sentado, una sensación de



Inercia

Videoinstalación 0:03:28
2018-2019

⁴¹ RAE, Real Academia Española «Inercia, significado (2019)» <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=inercia>

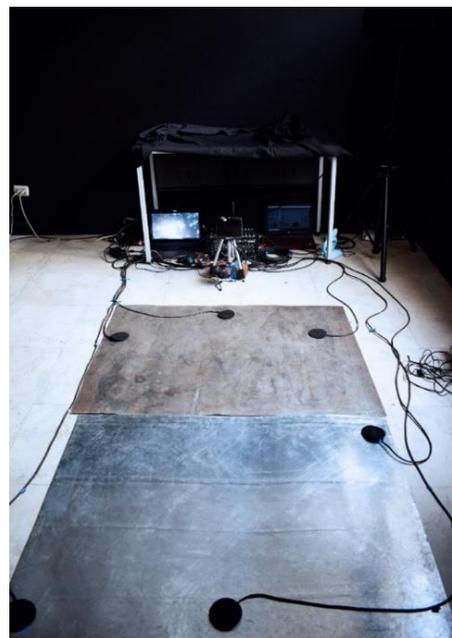
aletargamiento donde todo lo que nos rodea, como estructuras o sonidos, son el estímulo que se necesita para que este divagar aporte la fuerza que necesitamos para salir de este trance. El caos de la ciudad, el impacto visual de lo abandonado, las ramas, el sinsentido de un paisaje y mucho más.

Este video recopila recorridos, utiliza el recurso de capas de fusión, el juego entre los brillos y el contraste para lograr una imagen desgastada, poco real; paneos, movimientos en distintas direcciones y velocidades para lograr la sensación de inestabilidad. Tomas en contra picada, o nadir donde las ramas desaparecen con la luz que ciega y da paso a una imagen plana y sin sentido.



Con un pequeño acercamiento a la estética del glitch, esta obra también usa la distorsión que se genera de los errores naturales de la imagen de los registros y otro artificial programado a medida que alguien forma parte de la instalación. Esta transformación o alteración en la imagen aportan una extrañeza que descompone lo real, interrumpe lo lineal de la imagen, del recorrido, un cambio de dirección del estado en que se encuentra el espectador, para brindarle otro detalle de su entorno. Por otro lado, intento explorar con el sonido, la vibración de las ondas, creo que es importante trabajar el sonido desde un punto del detalle, es decir jugar con ciertos brillos y silencios cada cierto tiempo, no de largo sino algo cauteloso que suena en el momento adecuado para conectarnos con la imagen.

En esta obra la interacción que se da por la captación de vibraciones del movimiento del espectador, genera sonidos distorsionados que acompañan el sonido base del video, acoplándose de tal forma que entre el caos y lo armonioso logra volverse un ambiente de ritual entre el espacio, el video y la presencia del que ve. La posición de la proyección hacia arriba y la placa sonora en el suelo, dejan a la persona en un plano medio, en el que reacciona y se altera el video cada vez que este experimenta su interacción y presencia con el sonido.



Esta obra es muy importante porque era la primera vez que intentaba hacer algo más interactivo, y aunque yo no sea músico, siempre quise explorar el sonido. El hecho de haber intentado jugar con esta parte por sencilla que sea, me brinda las posibilidades de seguir indagando a futuro sobre esta área. Además, es una obra que formó parte de *Cluster: encuentro de nuevos medios*, exposición colectiva realizada en el marco del IV Encuentro del Investigación en Artes de la Uartes.

Sensores de movimiento, video proyectado en tiempo real y luces parpadeantes se apoderaron de la terraza del edificio Enrique Tábara este martes 18 de junio. La muestra "Cluster: Encuentro de nuevos medios" llenó de curiosidad a los asistentes, quienes interactuaron con las diferentes obras presentadas. Se vivió un ambiente que combinó lo lúdico con las nuevas tecnologías aplicadas al arte.⁴²

Cluster fue una exposición que tenía como objetivo visibilizar el uso de los nuevos medios en un plano local, demostrar que hay muchas personas interesadas en explorar y trabajar con otros recursos. Esta obra es parte de un proceso muy enriquecedor, donde también hago énfasis en mencionar al *Colectivo ADA*, grupo al que pertenezco junto con Andrea Cedeño, Conny Rivadeneira y Arelis Lípari. Formado desde Julio del 2018 como un método de exploración e indagación de los nuevos medios.

Interesadas en trabajar con la interacción y el dialogo de las nuevas tecnologías, abordar temas sobre las redes sociales, comunicación, video juegos e internet que están siempre entre la tela de lo real y lo virtual. En todo este mundo en redes que se está construyendo reflexionamos en cómo influyen estos medios tecnológicos a nuestro comportamiento, tanto individual y como sociedad.⁴³

Gracias a este proyecto he podido seguir ahondando en los temas de interactividad, el internet y los nuevos medios permitiéndome conocer y poder empaparme de más referentes, que aportan a mi proceso de producción personal. Por todo el recorrido que tiene esta obra, constituye la razón por la cual mi propuesta expositiva lleva el mismo nombre, *Inercia*.

⁴² Noticias Uartes «“Cluster”, propuesta expositiva para el “encuentro de nuevos medios”», <http://www.uartes.edu.ec/cluster-propuesta-expositiva-para-el-encuentro-de-nuevos-medios.php>

⁴³ Colectivo ADA, «Biografía (2019)», <https://colectivoada.wixsite.com/website/bio>

3.1.3 Umbral

Como mencioné anteriormente, Benjamín hablaba del estado de embriaguez anamnética por el que pasa el Flâneur, como un umbral donde el uso de conciencia a partir de lo experimentado por él mismo, se conecta con cada lugar que habita. En este video la imagen se construye y desaparece como el paso de un entorno a otro, recorre, se forman bucles donde se vuelve al mismo sitio una y otra vez.

Es otra obra que también nace de este proceso, explora al mapping, un medio que vincula el espacio y programas que diseñan y permiten acoplar videos para potenciar proyecciones según la superficie base que se utilice, la composición y la luz.

El resultado es una instalación audiovisual dinámica que ya no es una mera proyección de un video convencional, ya que las superficies interactúan, modifican, participan y completan a los video proyectados en ellas.⁴⁴

Umbral busca proyectarse sobre una forma muy irregular, una especie de nube que juegue con los registros del video que contienen panorámicas desde sitios muy altos como miradores o cerros, planos generales o en detalle de paisajes con una imagen con pocos elementos que a cada segundo va dando paso a otra que superponga o complemente la anterior. El uso del recurso del ralentí brinda una narrativa que genera una tensión y de repente desaparece y se vuelve a construir y así una y otra vez.



Umbral

Video Mapping 0:01:24
2019

En este proceso creativo, donde lo visual se ha vuelto tan deformado no podía dejar de lado el sonido. Lo poco que he podido aprender de programas de edición de sonido se dio por la materia Diseño Sonoro, en la cual pude aprender a sonorizar videos y hacer Foley (técnica que se basa en la recreación de sonidos a través del uso de objetos sin relación). Una

⁴⁴ Sofía Piantanida, Arquitecta. «El video mapping: Tendencias en el arte digital audiovisual» file:///C:/Users/User/Downloads/El_Video_Mapping_Nuevas_tendencias_en_ar.pdf

forma de poner en práctica el uso de esta herramienta fue en las animaciones que trabajo en grupo con amigos en nuestro proyecto personal *POTS Studio*⁴⁵, fuera de la universidad. Lo hacemos por aprender e indagar más en el área audiovisual y porque nos interesa la animación en stop motion. Aquí nos toca componer paisajes sonoros para nuestras escenas, y parte de eso también se relaciona, con el recorrer y buscar sonidos que ayuden a recrear ambientes.

Un lugar puede brindarte experiencias visuales pero sonoras también, así como cuando un olor nos transporta a un sitio en específico, como suena cada lugar que conforma un recorrido es un punto importante, incluso aquellos donde nadie habita. *Miles Davis* dijo: “que el silencio es el ruido más fuerte, quizás el más fuerte de todos los ruidos”. Un lugar vacío en realidad puede ser muy ruidoso; sus historias, el simple hecho de estar en él es como escucharlo respirar, y uno de mucho caos puede parecer que dice mucho, pero a la vez puede perderse y no significar nada. Ruido, información deformada y aglomerada.

3.1.4 Alucinaciones sonoras

En los años setenta del siglo pasado el compositor canadiense Raymond Murray Schafer propuso: “Empecemos a escuchar el ruido”, invitando a escuchar al mundo como si fuera una gran composición musical, donde podemos participar activamente en su ejecución ya sea para mejorarla o destruirla; así, podemos aplaudir, exhalar, silbar y generar sonidos estruendosos, como si fuera una gran orquesta de música.⁴⁶

Alucinaciones sonoras es una serie de 5 paisajes sonoros construidos a partir de un registro de grabaciones de lugares y objetos que evidencian distintas zonas dentro y fuera de la ciudad, de lugares de aglomeración y otros vacíos, de ambientes existentes y otros inventados y distorsionados; como voces o alucinaciones de sonidos que creemos escuchar o percibir de modo distinto a lo esencial en un recorrer, una mezcla de sonidos, muchas veces muy altos y otras muy bajos, a veces silencio, a veces viento, a veces caos.

⁴⁵ POTS Studio «Proyecto de animación». <https://potsstudio.tumblr.com/>

⁴⁶ Gabriela Barros y Carlos Ruíz «El paisaje sonoro y sus elementos (ABRIL, 2019)». *Revista QUEHACERCIENTÍFICO EN CHAPAS (VOL.9 N.2)*. https://www.dgip.unach.mx/images/pdf-REVISTA-QUEHACERCIENTIFICO/QUEHACER-CIENTIFICO-2014-jul-dic/El_paisaje_sonoro_y_sus_elementos.pdf

3.2 Proyecto Expositivo

Para la presentación de este trabajo, en un comienzo buscaba un lugar, una casa o un espacio que formara parte de mi cotidianidad, de mi paso a diario. Un lugar que siempre llamó mi atención por su estructura o lo que transmitía. Tenía tres opciones de lugares deshabitados o muy antiguos, sitios por los que siempre suelo pasar solo para contemplarlos.



Lizardo García y Av. 9 de octubre



Av. Eloy Alfaro



Junto al museo naval (sur-centro)

Busqué la forma de poder tramitar el préstamo o alquiler de estos lugares, pero no fue posible, algunos por malas experiencias de exposiciones anteriores y otros por problemas de derechos. Realmente son lugares súper cargados de información visual, y transmiten una sensación muy particular cada vez que estas cerca de ellos. Sin embargo, seguí buscando y tomé en cuenta la idea de un lugar que juegue con la idea de una mirada más aislada, lugares donde obtenemos puntos diferentes de lo que observamos a nuestro alrededor; sitios donde podemos escapar de todo sin salir de nuestra propia área, lugares como los miradores, tan silenciosos y a la vez completos, donde podemos perdernos con la inmensidad de los paisajes que nos regala su ubicación. Muchas de las fotografías de mis registros son desde miradores.

El lugar final que me brindó la oportunidad para realizar esta exposición fue: La Galería el Mirador, ubicada en la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.



Elegí este lugar porque:

“Un mirador es un lugar o punto en alto desde el cual puede contemplarse con facilidad un paisaje (urbano o natural) o un acontecimiento”⁴⁷. Es un espacio de encuentro entre el ser/espectador/individuo y lo que le rodea; un plano abierto de posibilidades, que pueda ser tan solo un punto en el espacio donde el hombre puede contemplar más allá de lo encontrado en su diario pasar; forma parte de aquel recorrido en la distancia entre el ser y estar, ya sea a la vera de una carretera o camino en un punto intermedio o al finalizar el mismo.

Relacioné todo esto con la propuesta porque me parece adecuado el diálogo entre estos lugares como sitios que brindan la oportunidad de ver más allá de lo que está en nuestro alrededor, sino también puntos de quiebre y silencio en nuestro interior. Mientras recorres o deambulas, estos sitios siempre serán como conectores entre el ser y el estar.

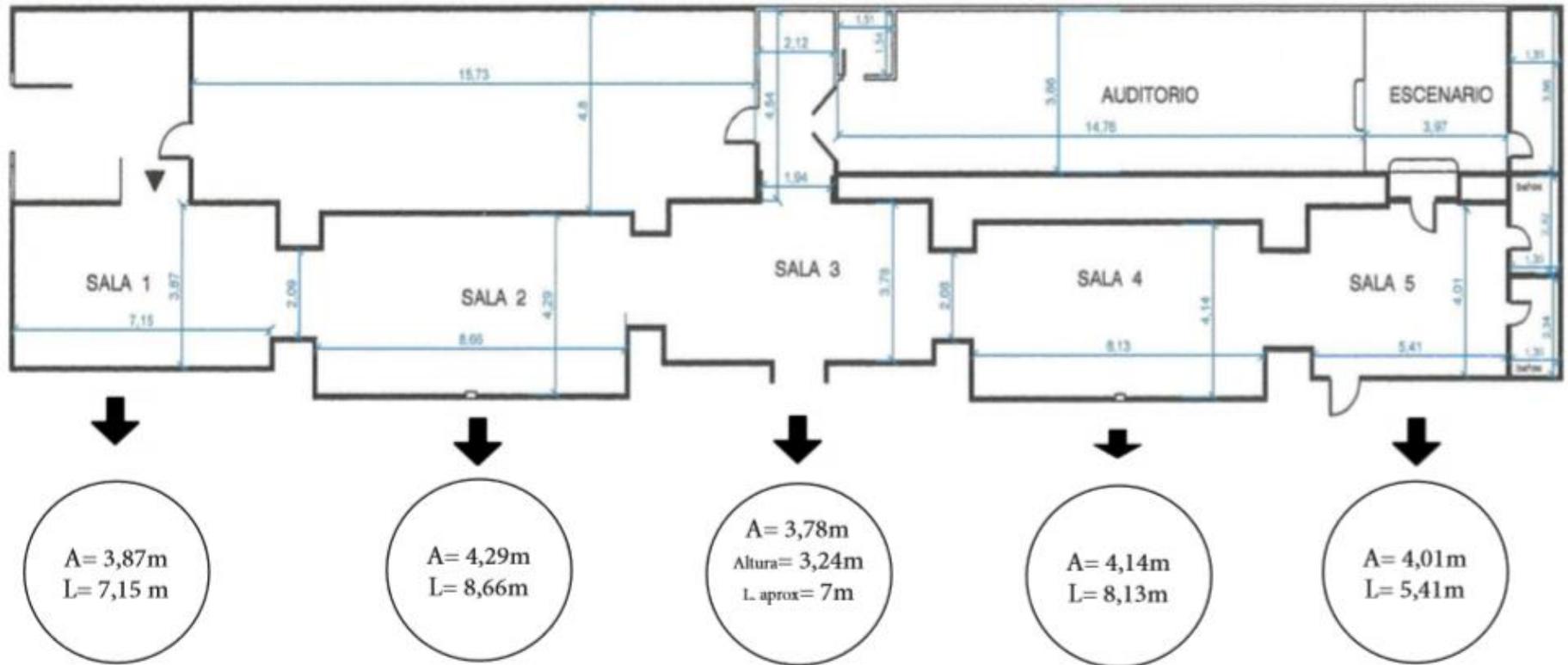
Mi muestra logró que se generaran ambientes o estados que representan recorridos como la acción de explorar y mutar. Haciendo uso de los medios instalativos, audiovisuales, y el sonido para trabajar la transformación y representación de nuevos paisajes o mundos ficticios provocados por un imaginario de recorridos de la cotidianidad

⁴⁷ Wikipedia «Mirador, turismo», [https://es.wikipedia.org/wiki/Mirador_\(turismo\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Mirador_(turismo))

3.2.1 Guión museográfico

Ficha técnica

La Galería Mirador cuenta con 5 salas, 1 auditorio y 1 escenario. se desarrolla de manera horizontal y cóncava.



Planos compartidos por la Galería Mirador.

3.2.2 Análisis de locación

- Lugar cerrado y acogedor
- Tiene rieles para poder colocar o sacar luces según la necesidad de cada montaje.
- Sus paredes están pintadas de blanco.



- La sala 1 y la sala 5 son los lugares más pequeños y cerrados de esta galería

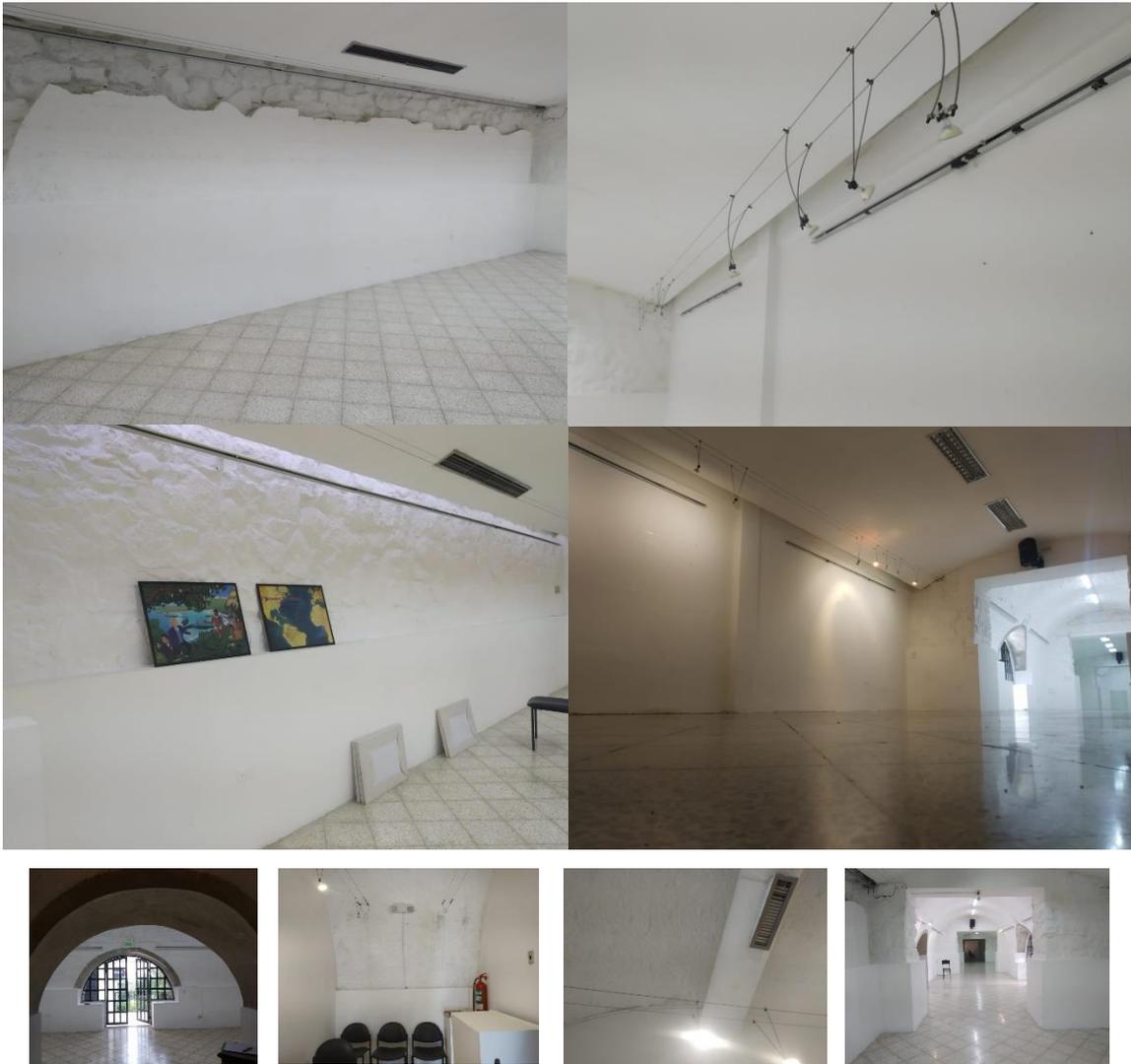


Las salas 1 y 5 me interesaban como espacios para trabajar con sonido o instalaciones, debido a su forma cóncava y cerrado. La sala 1 es un poco más grande que la 5.

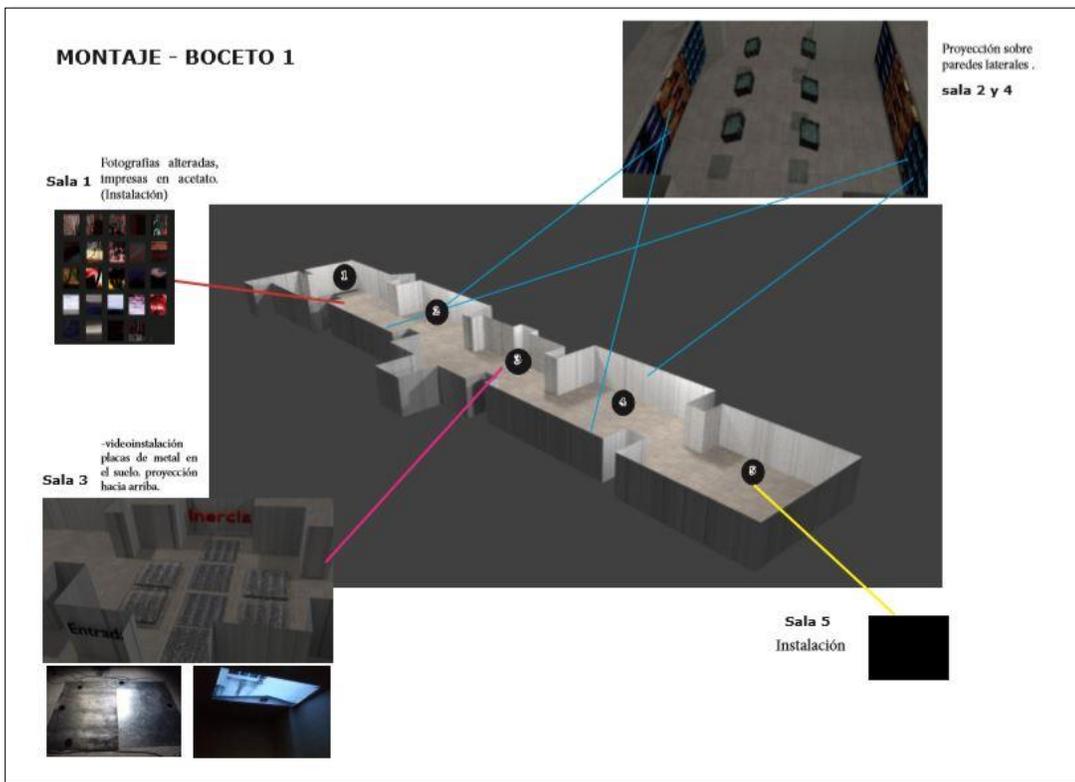
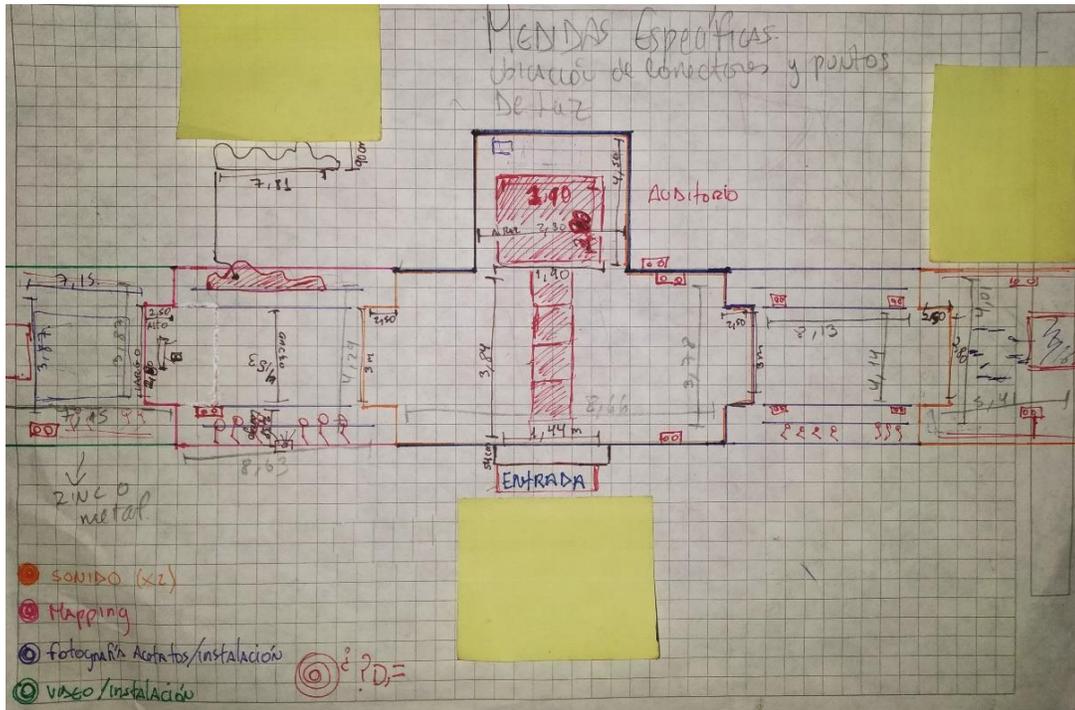


Las pocas exposiciones que he visitado en esta galería han sido la mayoría de pintura, fotografía y siempre la sala 1 se suele usar para proyecciones. Analizando el espacio pensé que en las salas 2 y 4, con su forma de pasillo o corredores, sus paredes blancas, algunas planas y otras no, convienen también para proyectar sobre ellas; o componer instalaciones porque son dos áreas muy grandes, aunque una desventaja de proyectar en esta parte es no contar con la oscuridad necesaria para que resalten las proyecciones.

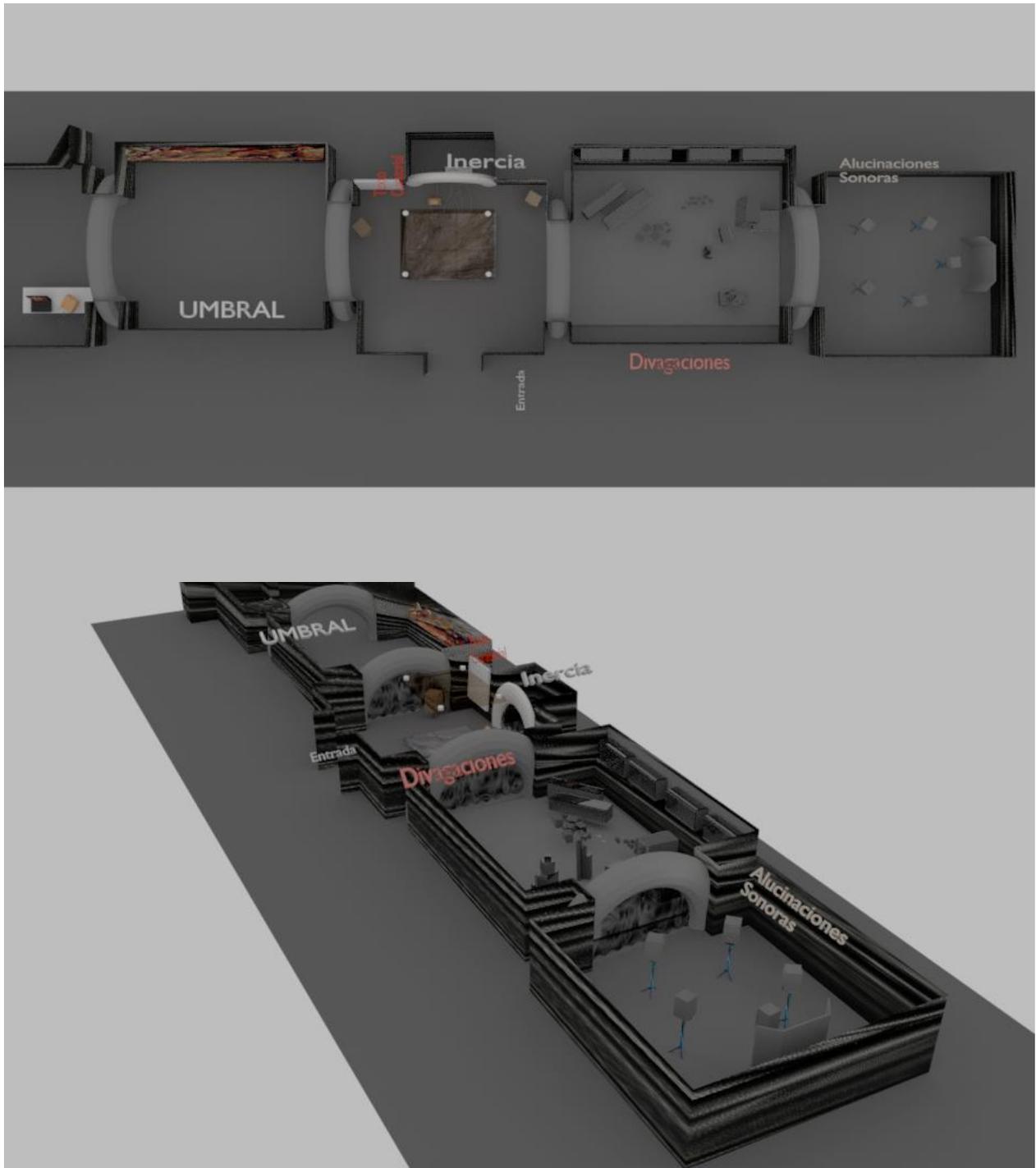
La Galería cuenta con enchufes y carriles para luces. Sin embargo, pedestales o soportes para los proyectores solo hay 1 y 1 parlante. Veía un poco complicado la forma en que se podría camuflar todo el esqueleto de las obras audiovisuales o instalativas, (en cuestión de equipos y cables).



Después de diseñar 4 bocetos del montaje, donde las obras y su ubicación variaron al tener en cuenta la dificultad de montarlas por cuestiones de tiempo.



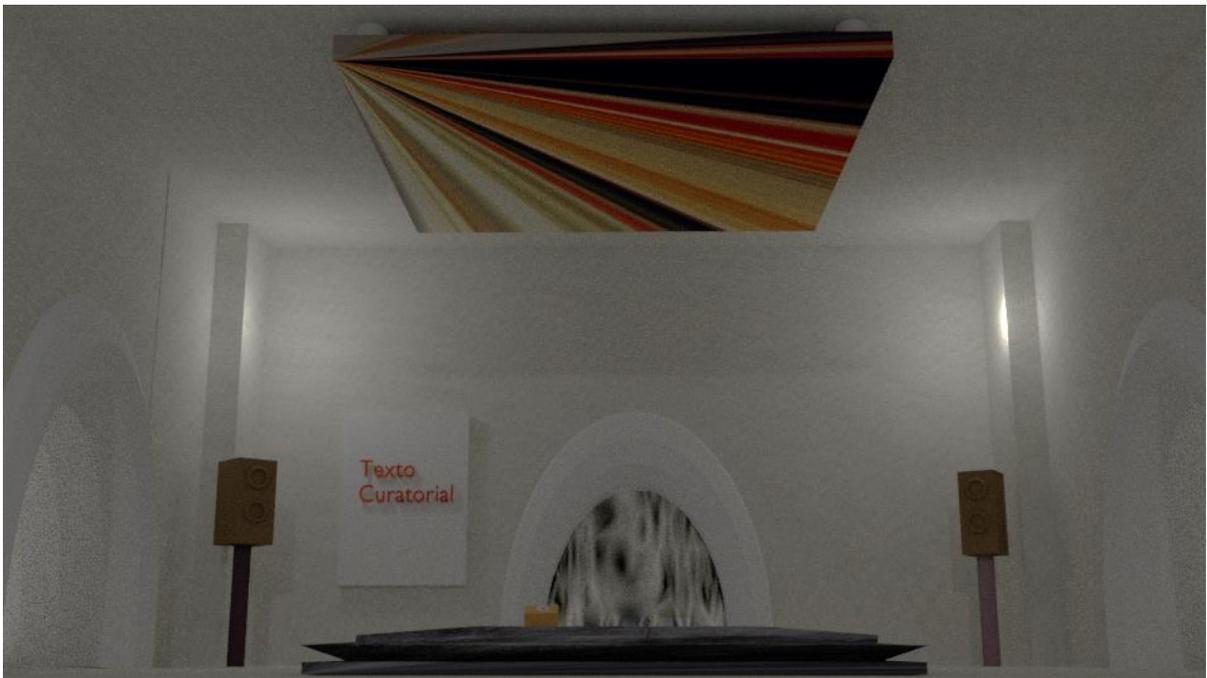
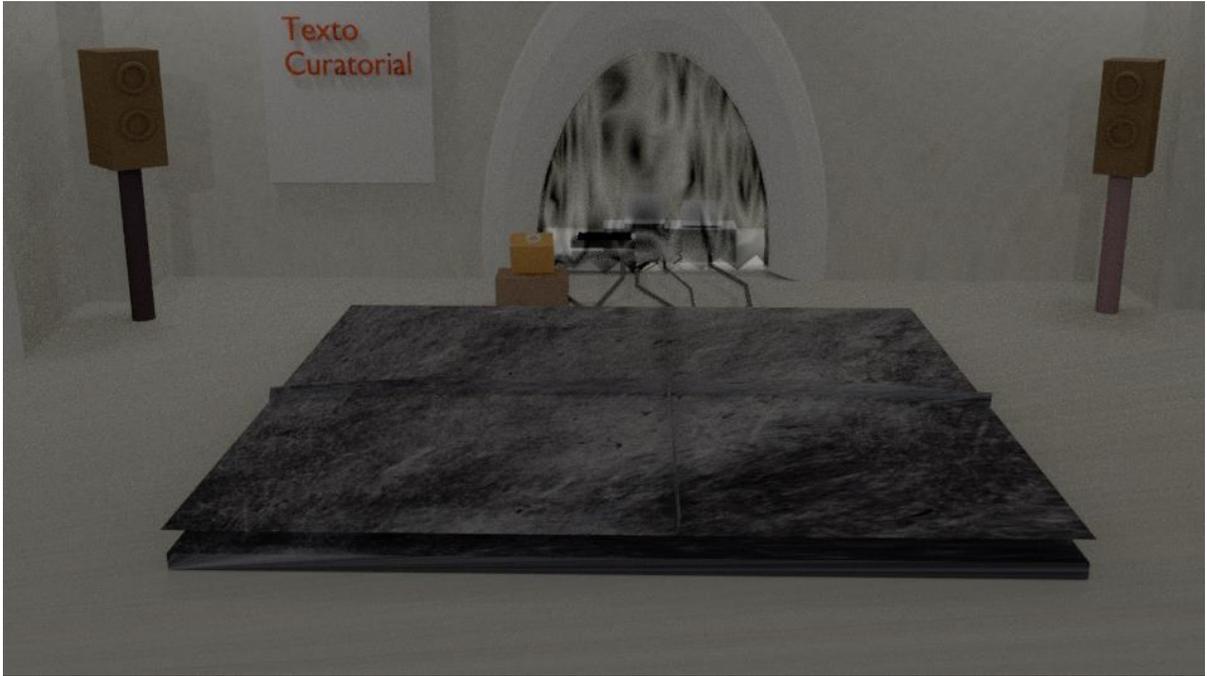
El boceto definitivo quedó de la siguiente forma:



Modelados 3d- Realizados por Andrea Cedeño

La primera obra que recibe al espectador es *Inercia*, ubicada en la sala principal, el montaje comprende el uso de placas de metal sobre una estructura de madera de 2.40 m x 1.80 m que da la apariencia de un piso falso, para poder pasar por debajo los cables de los micrófonos que están adheridos a estas placas. Estos micrófonos se conectan a una consola que, junto a una laptop, por medio del programa de sonido *Ableton y Max*, sirven para intervenir el sonido que se generan de las ondas o vibraciones captadas por las piezas eléctricas conectadas a las placas cuando una persona pisa sobre ellas, se manda señales tanto para que se altere el sonido y también la imagen del video. Otra laptop y una interfaz, controlan el sonido propio del video. La proyección del video esta direccionada hacia arriba para generar que el espectador se coloque entre la placa y el video, consiguiendo una postura que lo invite a interactuar de forma, tal que parezca que estuviera en trance de un estado en otro lugar, en busca de algo. Cada paso que recorre por esta obra interviene en el paisaje que se le muestra, la experiencia es mutua.

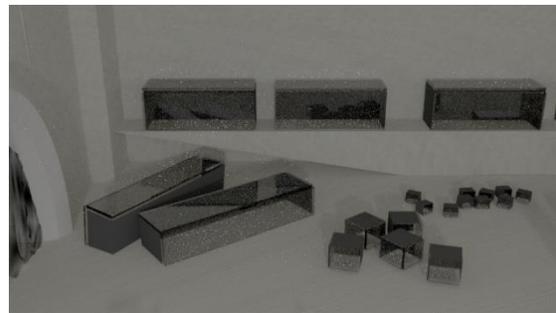
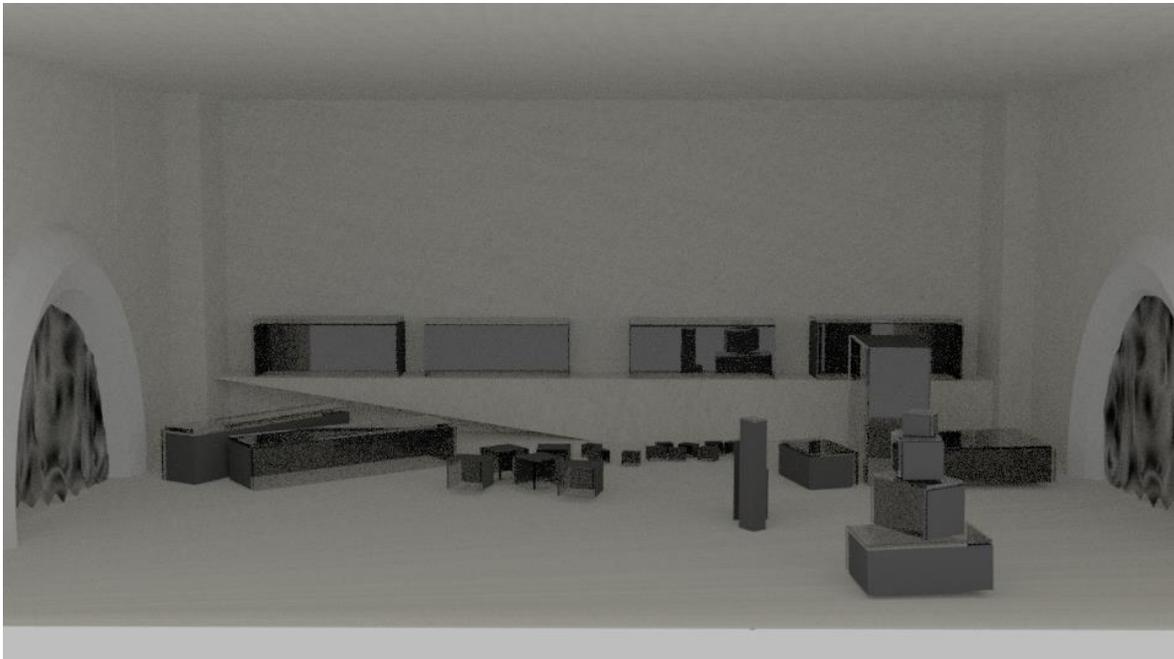




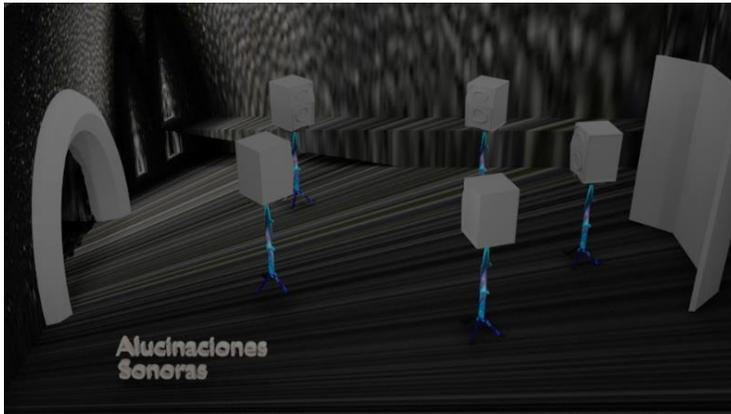
Al lado izquierdo en la sala 2 se ubicada la obra *Umbral* que es un video mapping proyectado sobre una especie de muro sobresalido en una de las paredes de la sala, esta parte tiene una forma irregular, un poco orgánica como si fuera una nube. Esta pieza es una especie de estado que representa la idea de las experiencias, el recorrer que contempla hasta lo más absurdo, pero aun asi obtiene algo. Las imágenes que aparecen son una mezcla de panorámicas, con vistas desde lugares altos o en detalle. El montaje está pensado de forma tal que la persona al pasar por este pasillo o quedarse en medio de él, juega con la poética de su paso por este paisaje que se mezcla con la estructura que le acompaña, brindando al espectador una vista desde lugares poco transitados con los que se conecta desde la entrada a la salida de esta sala.



Del otro lado en la sala 4, se encuentra *Divagaciones*, una instalación de composiciones de paisajes alterados con base en registros de otros paisajes, lugares o estructuras. Estas fotografías en negativo sobre acetatos, están colocadas en unas cajas de luces de diferentes tamaños que se distribuyen por toda la sala, algunas en los muros de la pared y las demás en distintos puntos en el suelo, formando puntos o conectores de recorridos. Invitando al espectador a moverse como quiera o siguiendo la continuidad de cada una de ellas, como un camino. Además, la acción de acercarse para apreciar el detalle de cada composición es un punto que busco como conexión entre estos paisajes y la experiencia de recorrerlos y apreciarlos en distintos tamaños.



En la sala 5 (punta de la galería), es más pequeña pero su estructura más acogedora, es la que recibe a la obra *Alucinaciones sonoras*. Es una instalación de 5 paisajes sonoros en parlantes pequeños con sus respectivos pedestales, ubicadas de manera que formen un círculo para que el espectador pueda ubicarse en el medio.



Dentro de cada caja hay un parlante USB, que emite cada paisaje sonoro, cada una con un nivel de volumen diferente. Estos paisajes sonoros son una mezcla en la cual se escucha la representación de ambientes reales y alterados, sonidos naturales y otros como alucinaciones, a veces caos, a veces silencio. El espectador tiene la opción de quedarse en el centro y escuchar la mezcla de todo o acercarse a cada uno y escucharlo más en detalle.

Cada sala está dividida por cortinas negras que brindan mayor oscuridad para ayudar a las proyecciones y en la entrada junto a la primera obra se encuentra el texto curatorial.

3.2.3 Exposición

El montaje de la exposición se realizó en la noche del martes 6 y tarde del miércoles 7 hasta las 5 pm. La muestra se inauguró el mismo miércoles a las 19:00 y estuvo abierta hasta el jueves 8. El texto curatorial fue elaborado por el *Colectivo ADA*.

Para aprovechar el tiempo la mayoría de obras ya fueron avanzadas en un 85% para que el montaje sea rápido de resolver. Sin embargo, por ser una muestra audiovisual debía estar abierta solo de noche para que las obras funcionaran mejor con una bajísima iluminación.

Inercia fue la obra que recibía al espectador y lo conectaba desde el primer paso de este recorrido. Una mezcla entre un sonido base y el ruido que generaba el paso de cada persona sobre el piso en la entrada.



A la derecha, detrás de unas cortinas negras los esperaba *Divagaciones*, una instalación donde solo las cajas de luz con cada composición alumbraban y guiaban al espectador. De distintos tamaños y formas, estos paisajes alterados invitaban al espectador a contemplar en detalle muy de cerca o desde lejos cada elemento que los componía. - Esto parece un cuento, me recuerda a mi infancia, ¿Cuántos lugares hay aquí? – estas y muchas cosas más alcance a escuchar a medida que me acercaba a las personas y era información que complementaba mi proceso al ver la reacción de cada persona ante las obras.



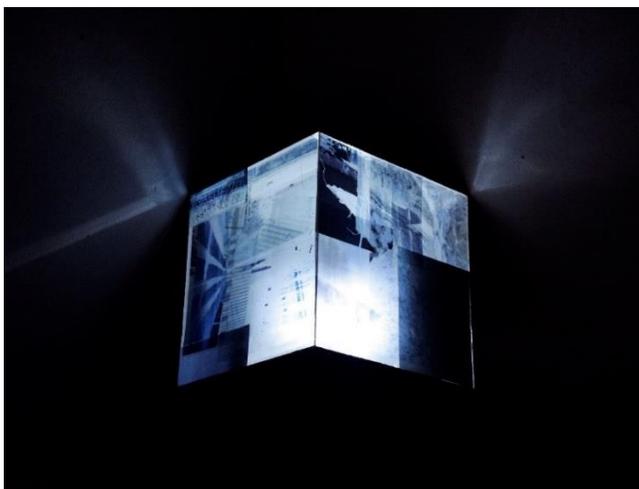
Divagaciones

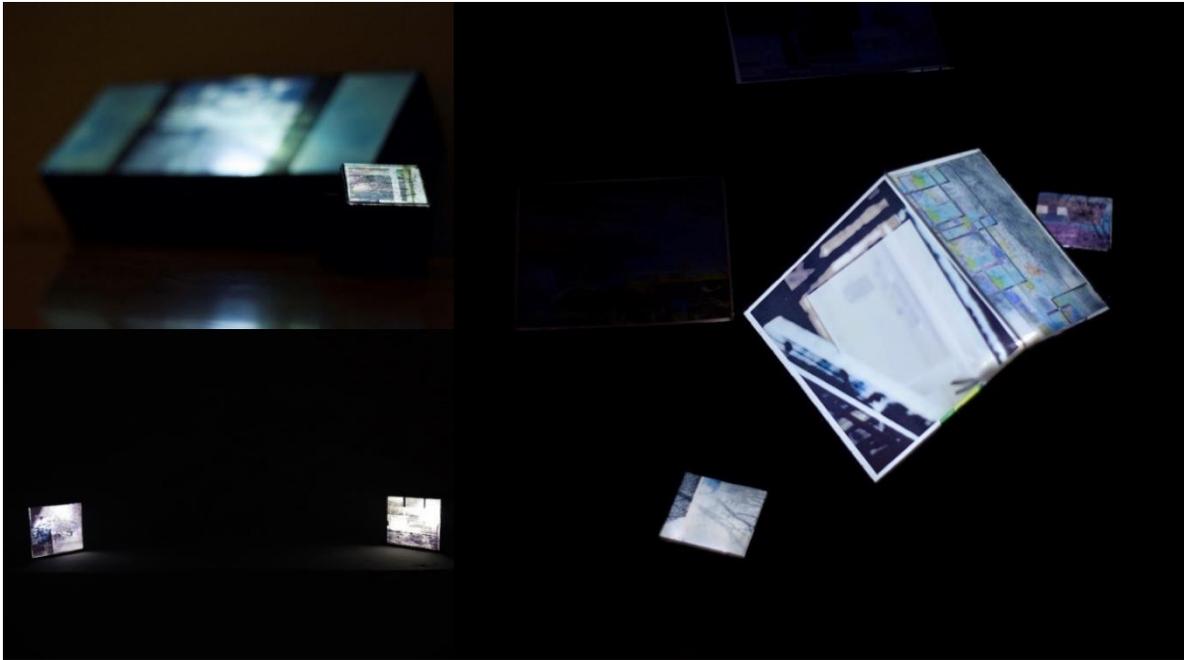
Instalación

Fotografías impresas en acetato, edición digital, cajas de luz.

Medidas variables

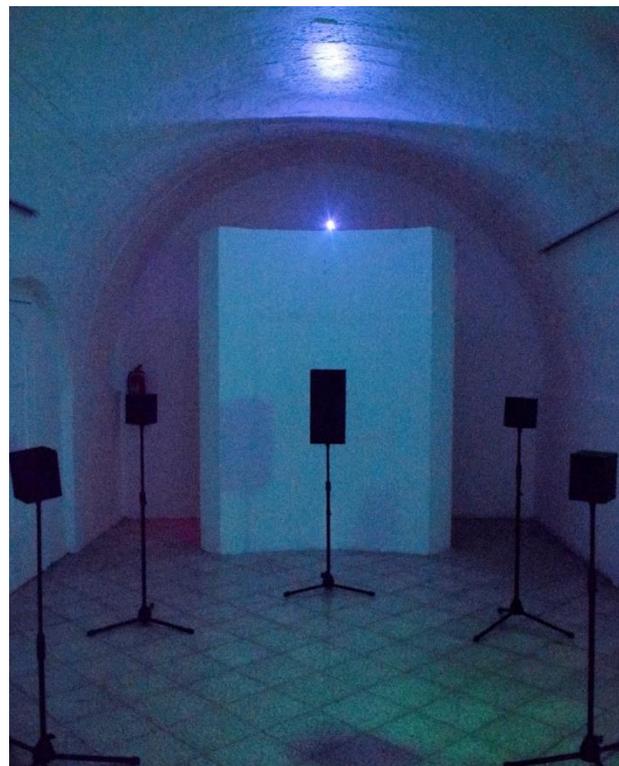
2019





Fotografía de Kevin Hernández

En la siguiente sala se encontraban los paisajes sonoros, cada uno en un parlante respectivo. Las cajas que los portaban tenían un orificio en distintos tamaños, esto modificaba el sonido volviéndolo más condensado entre sí, dando la opción de escucharlos como un todo ó acercarte a cada uno y tratar de conectarte con cada uno.

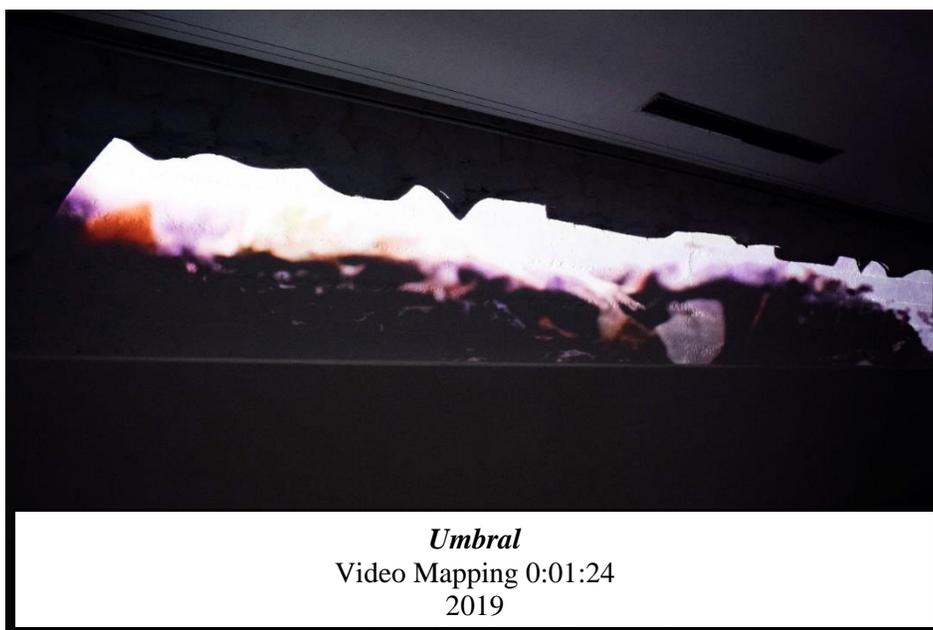


Alucinaciones sonoras
Instalación, paisajes sonoros.
2019



Fotografía de Kevin Hernández

Si regresábamos a la entrada al lado izquierdo, podíamos toparnos con *Umbral*, un video mapping que cubría una superficie de forma irregular aproximadamente de 7 metros y medio de largo y 90 cm de ancho. Por medio de la oscuridad, esta forma quedaba casi en el aire como una especie de nube e incluso a veces jugaba con la vista de un mirador. Su tamaño y forma aportaba a que el espectador se quede en medio de la inmensidad de las imágenes desde lugares en alto o en detalle, acogiendo a todo aquel que lo recorriera o contemplara. De pie o sentados se sentían en un umbral de experiencias.



Ambas noches fueron recorridas por espectadores en una cantidad moderada. La muestra obtuvo buenos comentarios.

4. Epílogo

El proceso de esta investigación, tuvo como objetivo representar la idea de mutar como resultado de un vínculo entre el recorrido y el paisaje (o lugares que generen estados o ambientes). Culminó de una forma en la que la interacción y el sonido lograron brindar al espectador un salto de experiencias entre una sala y otra, dando la posibilidad de ser parte de ellas y así tener diferentes lecturas sobre una realidad alterada.

En esta muestra, el montaje estuvo pensado desde el brindar diversas experiencias: poca iluminación, intercalar las salas entre un juego de sonido y silencio, promover acciones como mirar hacia arriba, hacia un lado, al suelo o no ver nada sino solo escuchar. Todo esto es parte de la dinámica que se lleva cuando uno recorre o divaga, la contemplación, la mirada en movimiento a la par de lo que nos rodea.

Para concluir, debo comentar que: me es grato el haberme permitido explorar un poco más el sonido, quizás de una manera inicial, pero sin duda es un área que desde muchos años atrás siempre me llamó la atención, pero no había tenido la forma de acercarme a ella para indagarla. Por esta razón Inercia es muy importante porque me brindó la oportunidad de hacer algo más interactivo junto con explorar el sonido y el hecho de haber intentado jugar con esta parte por sencilla que sea, me brinda las posibilidades de seguir indagando a futuro sobre esta área. Saber que no estaba haciendo mal cuando en todos lados la que siempre anda registrando, tomando fotos, videos o dibujos de todo lo que me rodea concluyó en un trabajo de transformación de experiencias y me brinda un nuevo inicio a más preguntas y abre mi camino a la indagación de medios que me había limitado a conocer. Resultó una experiencia que abrió muchos caminos creativos y me confirma la perseverancia que mantuve ante este proceso.

Bibliografía

Arnheim Rudolf, *Arte y percepción visual, El equilibrio* (Madrid, Alianza Forma, 1979), 29.

Arnheim, *Arte y percepción visual, ¿Qué es la forma?*, 62.

Arnheim, *Arte y percepción visual, El equilibrio*, 26.

Chion Michel, *La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós, Buenos Aires, 2011, 40.

Fontcuberta Joan, *La Furia de las imágenes, Notas sobre la pos fotografía* (Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2016).

Hesse Hermann, *El Lobo Estepario: Siguen las anotaciones de Harry Haller*. Alianza Editorial, S.A, Madrid. 2012, 250 - 251.

Kafka, Franz. *La metamorfosis y otros relatos*. Edición de Ángeles Camargo: Letras universales, 160

Lesmes. *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín, Errar es humano*, 57.

Lesmes, *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, 57.

Lesmes, *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, 59.

Lesmes, *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, 61.

Martín Prada Juan, *El ver en las imágenes en el tiempo de internet, ¿Alterar la mirada dominante?* AKAL/ Estudios Visuales. 2018, 49.

Martín. *El ver en las imágenes en el tiempo de internet*, 97.

Martín. *El ver en las imágenes en el tiempo de internet*, 141.

Rancière Jacques, *El espectador emancipado*. Ediciones Manantial SRL, 2010, 23.

Sontag Susan, *Sobre la fotografía*. Alfaguara, 15.

Zuzulich Jorge, *La imagen que desborda: viaje, diario y videoarte*. EDUNTREF: Editorial de la Universidad Nacional de tres de febrero, 21.

Webgrafía

ADA Colectivo, «Biografía (2019)», <https://colectivoada.wixsite.com/website/bio>

Arte-sur.org «Pablo Cardoso», <https://www.arte-sur.org/es/artistas/pablo-cardoso/>

Avila Mariuxi, «UNIVERSIDAD DE CUENCA, Facultad de Artes Maestría en Estudios del Arte II Cohorte, Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador (inicios siglo XXI), Mapeo artistas, Luis Ramírez», trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Estudios del Arte. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/32796/4/Trabajo%20Titulacion.pdf>

B Mauricio. «Joan Fontcuberta “A través del espejo”», Autorretratados Blog <http://autorretratados.blogspot.com/2011/04/joan-fontcuberta-traves-del-espejo.html>

Barros Gabriela y Ruíz Carlos «El paisaje sonoro y sus elementos (ABRIL, 2019)». *Revista QUEHACERCIENTÍFICO en Chapas (VOL.9 N.2)*. https://www.dgip.unach.mx/images/pdf-REVISTA-QUEHACERCIENTIFICO/QUEHACER-CIENTIFICO-2014-jul-dic/El_paisaje_sonoro_y_sus_elementos.pdf

Cachan Bárbara. «Ekel: Crítica y estética de lo grotesco» *La nueva carne*, <http://ekelgrotesk.blogspot.com/2013/11/la-nueva-carne.html>

Caldana Stefano, «Björk incluye en sus conciertos el Reactable creado por Sergi Jordá», *El País*. https://elpais.com/diario/2007/05/17/ciberpais/1179369330_850215.html

Carroll Lewis. «Alicia en el país de las maravillas», película animada grabada por Disney en 1951, video en Vimeo, primera parte.02:50, <https://vimeo.com/44555181>

D. J. Searle. «Lucía Solas Frasset, Universidad de Valencia, Facultad de filosofía, departamento de teoría de los lenguajes», *Tim Burton, La construcción del universo fantástico, ¿Hacia una definición del fantástico?*, 204, <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10310/solaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

El Universo, «Bjork fusiona música, tecnología y naturaleza» *El Universo*, <https://www.eluniverso.com/2011/10/12/1/1378/bjork-fusiona-musica-tecnologia-naturaleza.html>

EUPATI «Academia Europea de Pacientes», *Mutación Génica*. <https://www.eupati.eu/es/glossary/mutacion-genica/>

Fernández Federico. «Instituto de Geografía, Universidad Nacional Autónoma de México», *El nacimiento del concepto de paisaje y su contraste en dos ámbitos culturales: el viejo y el nuevo mundo*, 73, <http://www.igeograf.unam.mx/sigg/cultural/vista/archivos/publicacion/1449478960el-nacimiento-de-la-concepto-a-pdf.pdf>

Gamba Pablo. «Carne para los ojos: Stan Brakhage, Dog Star Man», *El espectador imaginario*, <http://www.elespectadorimaginario.com/dog-star-man/>

Hugo Hiriart. «Letras Libres», *Metamorfosis*, s/f, <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/metamorfosis>

Incarbone Florencia. «Stan Brakhage El pintor de la luz del fin del mundo», *Hambre, Espacio cine experimental*, <https://hambrecine.com/2013/09/20/stan-brakhage-el-pintor-de-la-luz-del-fin-del-mundo/>

Kronfle Chambers Rodolfo, «Del Mundanal ruido, Funka Fest: Luis chenche, La ciudad que se come a sí misma (octubre 2017)», Paralaje. <http://www.paralaje.xyz/del-mundanal-ruido-funka-fest-2017/>

Kronfle Chambers Rodolfo, «Pablo Cardoso: Nowhere (2008)», *Río Revuelto*. <http://www.riorevuelto.net/2008/05/pablo-cardoso-nowhere-cifo-miami.html>

Kourbanov Emil. «Literofilia, Transfusiones», *Biophilia: Björk*, <https://www.literofilia.com/front/articulo.php?id=482>

Lesmes Daniel. «Paralaje N°6, Dossier», *El Flâneur: Errancia y Verdad en Walter Benjamín*, *Moverse contra el viento*, 56. <http://www.paralaje.cl/wp-content/uploads/2014/11/6-2-LESMES-DOSSIER-173-556-1-PB.pdf>

Martínez Luis. «María Zárrega, Biografía», *Cada día un fotógrafo, fotógrafo en la red*, (2015), <https://www.cadadiaunfotografo.com/2015/12/maria-zarraga.html>

Piantanida Sofía, Arquitecta. «El video mapping: Tendencias en el arte digital audiovisual» file:///C:/Users/User/Downloads/El_Video_Mapping_Nuevas_tendencias_en_ar.pdf

RAE, Real Academia Española «Inercia, significado (2019)» <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=inercia>

Ramírez Aurea Aurora. «El despertador Panamericano», *Kafka y un mundo en mutación*, <http://eldespertadorpanamericano.com/kafka-mundo-en-mutacion/>

Ramírez Luis. Luchamp.org, (portafolio), http://luchamp.org/portafolio/portafolio2_interactive.pdf

Ramírez Luis, Pr0c33d_Anyw@y, trabajo de titulación (entrevista vía nota de voz). 20 min

Ramírez, Pr0c33d_Anyw@y.

Rodríguez Ahumada Johana «Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe», *David Cronenberg y el cuerpo abierto*, *Revista calle 14*, volumen 9, número 14. 2014. <https://www.redalyc.org/html/2790/279033275004/>

Solas Frasset Lucía. «Universidad de Valencia, Facultad de filosofía, departamento de teoría de los lenguajes», *Tim Burton, La construcción del universo fantástico*, 78, <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10310/solaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Studio POTS «Proyecto de animación». <https://potsstudio.tumblr.com/>

Uartes Noticias «“Cluster”, propuesta expositiva para el “encuentro de nuevos medios”», <http://www.uartes.edu.ec/cluster-propuesta-expositiva-para-el-encuentro-de-nuevos-medios.php>

Wikipedia «Mirador, turismo», [https://es.wikipedia.org/wiki/Mirador_\(turismo\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Mirador_(turismo))

Zárraga María. «Departamento de escultura, Universidad Politécnica de Valencia», *Escenografías del desorden/ scenographies of the disorder*, <https://static1.squarespace.com/static/53cbe41ee4b09faa58cd2c0e/t/56be335f5559865c0d9dface/1455305573149/Art%C3%ADculo+revista+en+pdf+para+subir+a+web.pdf>

Videografía

Brakhage Stan, «1964 Dog Star Man». canal de YouTube Stan Brakhage, 2019 <https://youtu.be/KfNekSqXDz8>

Björk. «Mutual core». Álbum Biophilia, 2011, video en YouTube <https://youtu.be/-zP9M-f1a-w>

Björk. «moon». Album Biophilia, 2011, video en YouTube <https://youtu.be/ddMR47EwUUY>

Björk, «MOMA- NYC- Preview » Canal de YouTube NOWhereLimited, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=SjbxAPbUfnk>

Anexos

PROYECTO
DE
TITULACIÓN

Galería Mirador
Universidad Católica
De Santiago de Guayaquil

Rosa Avila Caliz
@RoseDj

INERCIA

19:00

7 y 8 de Agosto

 Universidad de las Artes

 I T A E
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
DE ARTES DEL ECUADOR

 UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

 A D A

Texto Curatorial

Inercia reflexiona el espacio como una analogía del individuo, por su cualidad de mutación, transformación, evolución y caos. Exaltando el recorrido y la acción de divagar, deambular y perderse no como algo contraproducente, sino como parte fundamental del aprendizaje y la reinención del mismo individuo.

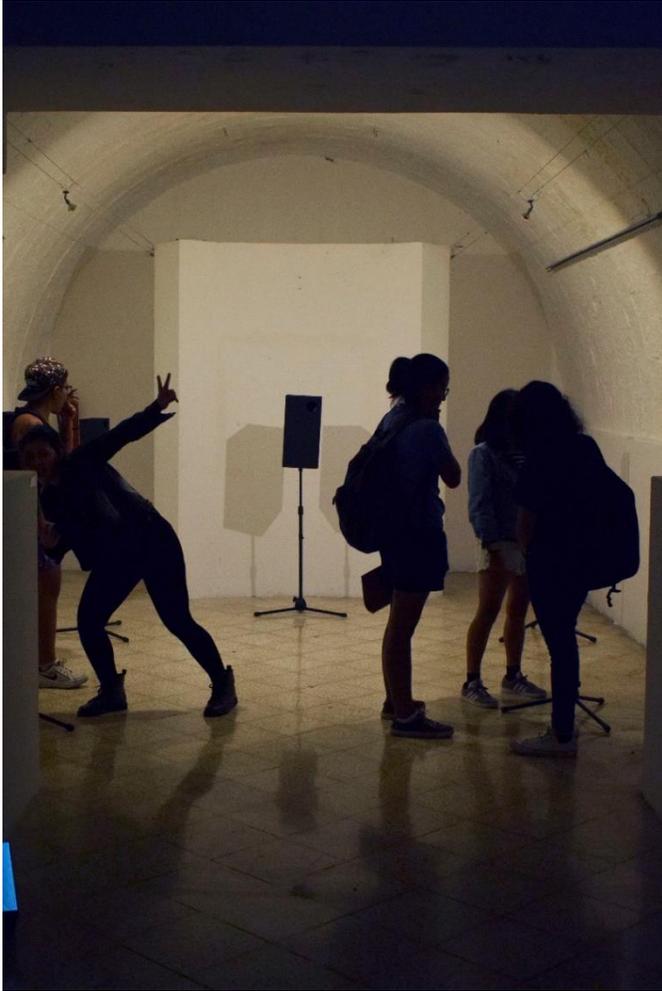
Rosa Avila plantea una representación del recorrido por medio de registros de entornos vivenciados a través de distintos medios digitales, que forman parte de su 'diario de experiencias'. En este recorrido, divagar se define como el término medio entre el futuro y el pasado donde el individuo se redescubre inesperadamente por medio de la creación de mundos ficticios; la invención de nuevos lugares opuestos a la realidad mediante una desfiguración y alteración de espacios.

En esta exposición, la artista entrelaza lugares que la llevan a otros ambientes, modificándolos primero ontológicamente y luego mediante una estructura formal y compositiva, no solamente visual sino también sonora, que interconectan los entornos mediante la superposición y distorsión de aquellos ambientes, creando así una nueva realidad propia que interactúe con el espectador mostrándole estos espacios como contenedores de historias que ellos también pueden reinventar.

Colectivo ADA

Registro fotográfico





OBRAS	
Inercia	Divagaciones
1 consola (min 4 y max 8 canales) 4 planchas de aluminio (1m x 90 cm c/u) Tiras de madera (piso falso) Tela blanca 1m x1.50 7 micrófonos (armar)-Piezo eléctrico cable para micrófono conectores ts 2 cajas (sonido) 1 Proyector 2 laptops 2 extensiones 2 regletas 1 upc 1 Cortina de 2,80 x 2,50 2 interfaces PRODUCTO= 1 videoinstalación	30 Cajas de cartón prensado Composiciones impresas en acetatos -A4, A5 Luces led Baterías de 3v y 9v Acrílico transparente Pintura- pegamento- estilete. 1Cortina de 2,80 x 2,50 Producto= Instalación-fotografías
Umbral	Alucinaciones sonoras
1 proyector 1 laptop 1 pedestal 1 extensión 1Cortina de 2,80 x 2,50 Producto= 1 videomapping	5 parlantes (recargables-mp3) 5 pedestales Pintura negra 5 cajas pequeñas 1 grabadora de mano 5 pendrives Producto= 5 paisajes sonoros

LISTA DE MATERIALES POR COMPRAR

CANT	ARTÍCULO	TOTAL	OBSERVACIONES
1	teclado pequeño	\$10	para la laptop dañada
2	pendrive	\$15	
1	cautín	\$3,50	
3	cinta papel	\$3,50	
2	pilas triple A	\$1,50	
20	Pilas 3v	\$6,50	para las luces led
20	luces led, grandes .	\$5,00	
	cable para micrófono 25 m	7,75	Inercia y parlantes
4	piezo eléctrico	\$2	3 deben ser de los negros y 1 de los blancos.
2	conectores ts	\$2,70	
2	conectores hembra xlr	\$3,50	
1	parlante pequeño (van en las esquinas).	\$8	
	cancacamos,,tacos, tornillos, hilo nylon, clavos de cemento, clavos de madera.	\$8	
12	pilas 9v y adaptadores	\$11,75	
	silicona - pegamento	\$5,50	
2	cinta aislante	\$2	
12	planchas de cartón prensado (100x70)	\$25	
2	lt de resina epóxica	\$45	prueba de material para las cajas de luz
1	plancha de acrílico	\$50,50	
12	tiras de madera	\$11	
4	planchas de aluminio (1,20 m x 81 cm)	\$42	agregar el corte
35	impresiones en acetato A4	\$30	Entre pruebas y definitivas
	programa	\$10	
	pintura late y esmalte, brochas, diluyente.	\$20	
	pintura negra adicional	\$3,60	
1	taladro	\$40	se dañó
6	corcho para vino	\$3	para las cajas de los pedestales
	afiche, lona-texto curatorial, impresiones	\$23	
	transporte	\$60	Días de producción de obra,montaje y desmontaje
	comida- viáticos	\$80	Días de producción de obra,montaje y desmontaje
	TOTAL	\$539	