



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Visuales**

Proyecto Expositivo

**Inmersión Polimórfica**

Previo a la obtención del Título de:

**Licenciada en Artes Visuales**

Autor/a

Jhael Violeta Zamora Ureta

GUAYAQUIL – ECUADOR

Año: 2021



## **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación**

Yo, **Jhael Violeta Zamora Ureta**, 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 (nombre de la carrera que cursa). 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.

*Jhael Zu*

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 Comité de defensa**

Jorge Aycart Larrea

Tutor del Proyecto Presentación Artística

Marcos Restrepo

Miembro del Comité de defensa

José Andrade Briones

Miembro del Comité de defensa

## **Agradecimientos:**

Agradezco a mi familia por haber sido tan pacientes conmigo y apoyarme en mis planes. De igual forma a la Universidad de las artes por haberme acogido y darme la oportunidad de tener una educación en artes y descubrir el otro lado de la moneda. Mi más sincero agradecimiento, a mis profesores sobre todo a mi tutor Jorge Aycart y todos quienes que contribuyeron en este trayecto.

## **Dedicatoria:**

Primeramente, quiero dedicar el presente trabajo a mi familia, pilar fundamental en mi vida, en especial a mis padres quienes confiaron en mí y me dejaron decidir el estudiar artes e irme a vivir a Guayaquil. A ti mi mamita hermosa Patricia Ureta Arreaga, por todo el afecto y motivación para que realice mis objetivos y obtenga lo que quiero y mi padre José Zamora Bajaña quien me apoyo con sus consejos y motivación, gracias padres por haberme ayudado a poder seguir a pesar de ser tan negativa en el proceso. También dedico mi tesis a mis tíos Laura Ureta y León Noboa por haber sido participes de mi recorrido universitario, por brindarme un espacio en sus vidas, aconsejarme, apoyarme y cuidarme en mi proceso de crecimiento. A mi tía Dania Ureta por haberme alimentado en tiempos de crisis y demás familiares que me apoyaron dándome sus lindas vibras.

Por último y no menos importante a mis amigos que me apoyaron emocionalmente, en especial a ti mi Brigos.

Se los dedico a todos ustedes porque sin su ayuda no hubiera salido del estanque en el que estaba... J-VZU

## Resumen

Inmersión polimórfica reflexiona sobre el archivo personal en la era digital y cómo este logra expandirse o visualizar la auto-representación en relación con las experiencias visuales y la desmaterialización digital, para la existencia de otros espacios. El proyecto presenta imágenes que fueron parte de acervos digitales, que se relacionan con los objetos, espacios y situaciones donde el ser ya no es participe frente al ojo de la cámara, por otra parte, se generan diálogos a través de la imagen en movimiento y los elementos estáticos que dan paso a creaciones de estaciones visuales atemporales y en constante variación. Las obras se mueven mediante el cuestionamiento de la imagen preservada, creada en la era digital y como está logra verse sometida a rasgos y experimentaciones que sufre el ser, en el campo visual o en su propia percepción y que logran exteriorizarse a partir de la exposición de videos e imágenes.

**Palabras Clave:** Memoria, archivo digital, videoarte, fosfenos, tiempo.

## **Abstract**

Polymorphic Immersion reflects on the personal archive in the digital age and how it manages to expand or visualize self-representation in relation to visual experiences and digital dematerialization, for the existence of other spaces. The project presents images that were part of digital collections, which are related to objects, spaces and situations where the being is no longer a participant in front of the camera's eye, on the other hand, dialogues are generated through the moving image and the static elements that give way to timeless and constantly changing visual station creations. The works move by questioning the preserved image, created in the digital age and how it manages to be subjected to traits and experimentations that the being suffers, in the visual field or in its own perception and that manage to externalize from the exhibition of videos and images.

**Key Words:** Memory, digital archive, video art, phosphenes, time.

# Índice General

## Contenido

Motivación.....	13
Introducción .....	14
Antecedentes .....	15
Pertinencia .....	22
Declaración de intenciones .....	24
Preguntas: .....	25
Genealogía.....	25
Stan Brakhage .....	26
Margarita Bali.....	28
Bill Viola.....	30
Tony Oursler.....	32
Problema teórico .....	34
<i>La memoria, archivo y los cotidiano visuales en la era digital.</i> .....	36
<i>Los residuos impredecibles y la imagen</i> .....	38
La manifestación del tiempo.....	40
Propuesta Artística .....	42
Obras .....	45
Proyecto Expositivo .....	59

Disposición de las obras .....	62
Epilogo .....	66
Registro de la muestra.....	67
Bibliografía.....	71

## Índice de Imágenes

Imagen 1 : Entre tejidos-----	17
Imagen 2 : Sueño galopante-----	17
Imagen 3 : Puertas-----	17
Imagen 4 : Umbrales-----	19
Imagen 5 : La fontaine 1-----	19
Imagen 6 : La fontaine 1.1-----	19
Imagen 7 : Brutos-----	20
Imagen 8 : Touch-----	20
Imagen 9 : El mundo viviente 1-----	21
Imagen 10 : El mundo viviente 1.1-----	22
Imagen 11 : Dog star man-----	27
Imagen 12 : Marea alta-----	29
Imagen 13 : Chott el -Djerid 1.1-----	31
Imagen 14 : Chott el -Djerid 1-----	31
Imagen 15 : Untitled-----	33
Imagen 16 : Referencia fosfenos 1-----	35
Imagen 17 : Referencia Fosfenos 2-----	36
Imagen 18 : Obra impresiones opticas 1-----	43
Imagen 19 : Impresiones opticas 2-----	43

Imagen 20 : Obra la habitación de los susurros-----	44
Imagen 21 : Boceto en cartulina-----	46
Imagen 22 : boceto digital -----	46
Imagen 23 : captura de pantalla 1 -----	47
Imagen 24 : registro de tazas 1 -----	48
Imagen 25 : Registro de tazas 2 -----	48
Imagen 26 : fotograma obra Kósmos-----	49
Imagen 27 : Registro del mapping - obra Kósmos 1 -----	49
Imagen 28 :Registro del mapping - obra Kósmos 2 -----	50
Imagen 29 : Captura guion 1	
Imagen 30 : Captura guion 2	
-----	51
Imagen 31 : Captura edición de video obra Anegación -----	52
Imagen 32 : Captura edición de audio -----	52
Imagen 33 : Fotograma obra Anegación -----	53
Imagen 34 : SS 1            Imagen 35 : SS 1.1            Imagen 36 : SS 1.2            Imagen 37 : SS 1.3	
Imagen 38 : SS 1.4 -----	54
Imagen 39 : SS 1.5    Imagen 40 : SS 1.6    Imagen 41 : SS 1.7    Imagen 42 : SS 1.8 -----	54
Imagen 43 : SS 1.9 -----	54
Imagen 44 : Una de las fotografías de la obra Sin Ser -----	56
Imagen 45 : Proceso de la obra Sin ser -----	56
Imagen 46 : Registro del primer panel de la obra Sin Ser -----	57

Imagen 47 : SS del video de la obra Todo nos compone y nos descompone-----	58
Imagen 48 : Registro de la obra Todo nos compone y nos descompone 1-----	58
Imagen 49 :Registro de la obra Todo nos compone y nos descompone 2 -----	59
Imagen 50 : Modelado 2D del espacio expositivo                      Imagen 51 : Modelado 2D del espacio expositivo con obras -----	60
Imagen 52 : Registro de arreglos en el espacio -----	61
Imagen 53 : Modelado 3D del espacio expositivo con obras -----	61
Imagen 54 : Boceto del trípode para el proyector -----	62
Imagen 55 : Registro del proceso de montaje-----	63
Imagen 56 : Registro del montaje 1.1 -----	64
Imagen 57 : Registro del montaje 1.2 -----	64
Imagen 58 : Registro del montaje 1.3 -----	64
Imagen 59 : Foto panorámica de la exposición 1-----	67
Imagen 60 :Foto panorámica de la exposición 2 -----	67
Imagen 61 :Foto panorámica de la exposición 3 -----	68
Imagen 62 : Registro de la obra 1 <i>Kósmos</i> -----	68
Imagen 63 : Registro de la obra 2 <i>Anegación</i> -----	69
Imagen 64 : Registro de la obra 3 <i>Sin Ser</i> -----	69
Imagen 65 : Registro de la obra 4 TNC-----	70
Imagen 66 : Registro de la obra 4 TNC-----	70

## Motivación

Desde que puedo recordar me han interesado las imágenes, el cómo se producen y cómo funcionan. Me gusta ver los álbumes familiares y preguntarme la historia de cada fotografía, sobre todo, en las que me encuentro. Por motivo de ver cómo cambia la historia, qué se aumenta o qué se quita, así como cuando preguntas el: ¿Cómo sucedió tal evento en una fotografía? la gente suele fraccionar las historias: a veces, porque hay memorias perdidas, detalles omitidos, también por el simple hecho de que no somos máquinas y los recuerdos no son perennes.

Cuando empecé a utilizar mi primer teléfono con cámara me convertí en una creadora de imágenes. Así me llamé por el gesto de tomar fotos como si fuese un diario personal, de manera que esto me ayudara a recordar lo que había sucedido en mis semanas, meses y años. Nada nuevo, a decir verdad; cumplía con la funcionalidad de un álbum y en este se encontraban las cosas más banales: una sombra o un insecto muerto en casa.

Los films, pinturas e imágenes que tienen alusiones a ideas surrealistas como las obras de Luis Buñuel y de Man Ray, me atraen, porque uno puede acercarse a ellos desde diferentes perspectivas hasta adentrarse y encontrar todo un mundo. Considero que el acercamiento a ello no solo es por mero gusto, sino también por cómo estos aspectos del surrealismo logran hacerse partícipes cuando acaba el día y empieza el momento de ir a dormir dejándome exhausta muchas veces al levantarme, creyendo que en algún momento la realidad se podría alterar como sucede en mi mente.

Así mismo, surgieron intereses sobre el videoarte y el cine experimental a partir de varias clases que tomé en la universidad. Crearon una inclinación hacia ideas estructurales de la construcción de una imagen en movimiento. Percibir la manera en la que las imágenes pueden ser intervenidas, su presentación e irrupción en el espacio, y cómo podemos auto representarnos a través de ellas en un espacio no lineal.

Este proyecto artístico se enfoca a partir de la reflexión de temas como: la memoria, el archivo digital, el onirismo, estructuras del cine underground y los objetos que logran ser

afectivos. Además, preocupaciones referentes a cómo se proyectan los recursos audiovisuales y los efectos de percepción visual que considero pertinentes.

El presente trabajo está muy cercano a mi ser, ya que soy mi propio objeto de estudio y experimentación. A partir de ello, trabajo con un archivo personal que me ha circundado, archivo que viene a darse de manera digital y que forma parte de mis memorias. Estos recursos a su vez, se combinan con capas de representaciones del imaginario de fosfenos, los cuales, tienen un aspecto abstracto ya que son colores y manchas que varían en el espacio-tiempo que a veces logran llegar a ser figuras o siluetas. A partir de ello, muestro una proporción de cómo veo la realidad, a través de experimentaciones ópticas que se dan en la oscuridad.

Este proyecto artístico tiene un enfoque principalmente sobre la memoria en la era digital y de cómo esta se puede fracturar y restaurar a partir de una deconstrucción con nociones surrealistas del espacio y tiempo. Creando espacios a partir de la video-instalación con objetos, narrativas sobre el tiempo, la memoria a través del videoarte y la fotografía. Y de esta forma generar experiencias que van en torno a una mente que se cuestiona su relación con el mundo digital, las alucinaciones ópticas y el onirismo.

## **Introducción**

El presente proyecto surge por el interés de la temática de la memoria a través de los cotidianos visuales<sup>1</sup>(término ficticio) refiriéndome al archivo personal digital que es creado a partir del registro de momentos en diferentes estancias del día en la era digital. Mi obra trabaja de manera polimórfica, cuestionando el archivo que generamos en el cotidiano y como este reemplaza los álbumes. A partir de la aparición de la imagen digital se pueden

---

<sup>1</sup> Nota: Cotidiano Visual; término ficticio usado para hacer referencia a los sucesos fotografiados en el día a día a modo de generar álbumes digitales que puedan ser revisitados.

almacenar de manera más rápida y en exuberantes cantidades lo que antes era limitado a selección, depuración y que se podía costear a cantidades dependiendo de quién las requiera.

Me atraen los cotidianos visuales, debido a que al ser un recurso maleable se puede componer con aspectos del surrealismo y patrones simbólicos de efectos luminosos producidos en el campo visual. Además, el trabajo con la resignificación de objetos a partir de la integración de otros lenguajes en ellos, y la proyección de elementos visuales en el espacio.

### **Antecedentes**

El archivo y la memoria son el impulso para poder generar esta propuesta. Puedo abordar mi práctica hacia la construcción de mundos o lugares con aspectos oníricos y sensaciones visuales desde el uso de los cotidiano visuales y objetos que me circundaron para crear videoinstalaciones. Considero pertinente investigar dentro de la escena nacional artistas contemporáneos; los cuales, deben proporcionar similitudes conforme a la temática y lenguaje formal identificado en mi propuesta. Lo que me lleva al análisis de las obras de: María Teresa García, Boris Saltos, Ilich Castillo y Jorge Aycart.

María Teresa García, es una fotógrafa quiteña que ha realizado varios viajes en los que ha tenido la oportunidad de conocer de cerca las costumbres de otras naciones. A lo largo de su carrera, sus trabajos muestran una orientación por varios géneros en la fotografía como: fotografía de paisaje, costumbrista y retrato. Sus fotografías de auto representación, dialogan con la temática de este proyecto y son un antecedente para la misma.

Su obra, *Llegando a las 50* es una serie fotográfica que evidencia la subversión del estereotipo que se muestra hacia esa edad. Es notoria la idea de la introspección a través de autorretratos tal como la presencia de otras imágenes que se combinan durante la postproducción. En esta realiza proyecciones de dos imágenes para luego tomar fotografías y llegar a la versión final.

La artista menciona de su obra lo siguiente:

El día que cumplí cincuenta años me desnudé ante un espejo y me contemplé por mucho tiempo. No solamente era la observación hacia el cuerpo, ese sorprendente templo, que permite recordar, sentir, soñar, imaginar, sino también hacia mi cuerpo interior, aquel que me da vida y sentido en el mundo.<sup>2</sup>

La artista se encontraba en un ciclo nuevo de su vida. Comenzó a realizar un viaje a través de su propio cuerpo para poder ver más allá de la contemplación que había tenido por muchos años. Buscó indagar en un sentido introspectivo la noción de su propia existencia.

Las fotografías de García abordan el tema de la memoria, el tiempo y la auto representación a través de acervos analógicos. Usa el lenguaje fotográfico para crear un aura de ensoñación generado a partir de la unión de imágenes que aparecen de manera fantasmagórica. Asimismo, su obra queda suspendida en el tiempo; cuando las imágenes convergen y evocan los recuerdos de su infancia, generando sensaciones a partir del significado que adquieren para la artista.

Estas son algunas fotografías de la serie fotografía *Llegando a los 50*.

---

<sup>2</sup> Chakana News. «María Teresa García; Llegando a los 50». Web <https://www.chakananews.com/maria-teresa-garcia-llegando-cincuenta/>



Imagen 3 : Puertas



Imagen 2 : Sueño galopante



Imagen 1 : Entre tejidos

*“Puertas”, “Sueño galopante” y “Entre tejidos”.*

**Año: 2009**

**Museo de Arte Moderno, Cuenca - Ecuador.**

Encuentro una relación con María T. García, a través del abordaje de temas que van desde la memoria-archivo; las nociones de la auto representación desde el retrato, y las imágenes que guardan en sí momentos de su infancia, así como, objetos que la circundaron.

El uso del lenguaje fotográfico y su metodología de trabajo en función del material de archivo me acerca a ella. Por lo que, de manera formalista me interesa la articulación de imágenes en los cotidiano visuales. La idea de la composición de imágenes a través de capas logra efectos que aparecen de manera imprevista y generan un juego en la narrativa de las imágenes que se presentan. Pretendo generar distintas lecturas al proponer imágenes articuladas y desarticuladas.

Uno de los cuerpos de la obra plantea trabajar en función de imágenes para crear composiciones que se resignifican y toman sentido al estar en el espacio expositivo.

Me interesa el poder contemplar mis imágenes de los recuerdos, porque de esta forma puedo verme y estudiarme a partir del entorno que me rodeo y me rodea, algo similar ocurre en la obra de la artista, al momento que emplea sus fotografías de archivo para poder hablar de sí misma, haciendo de su obra un estudio de su existencia.

Mi segundo antecedente es Boris Saltos, artista contemporáneo ecuatoriano. Sus trabajos se enuncian a partir de seres y objetos de la vida cotidiana; ya sea que estén vivos o inertes. Él denomina su obra como una suspensión entre la tensión y ambigüedad extraña. Boris logra una resignificación de ciertos objetos que aparecen en su cotidianidad. El artista trabaja con el medio audiovisual: el video y la instalación. Logra generar atmósferas y recrear espacios que potencian la identidad representativa de los objetos, dándoles una vuelta protagónica.

Los objetos de la vida cotidiana, vivos o inertes se desplazan a una suspensión de tensión y ambigüedad extraña, las obras de Boris discursan entre una inmediatez del fenómeno físico y una poética silenciosa. La resignificación del objeto toma una nueva forma a partir de su montaje, de su puesta en escena. La adición de materiales, objetos y sustancias naturales o sintéticas que en su relación lúdica con leyes físicas proponen una experiencia a modo de gags conceptuales perceptivos<sup>3</sup>.

Su obra *Umbrales* es una instalación videográfica, que se compone de tres canales donde cada uno se proyecta en los diferentes marcos de puertas abiertas. Boris aborda el espacio desde la ambientación mientras juega con la temporalidad. Los elementos que usa le permiten crear un diálogo con los recursos audiovisuales y su disposición en el espacio.

---

<sup>3</sup> Saltos, Boris. «Yo». Blog <https://borissaltos.wordpress.com/yo/>

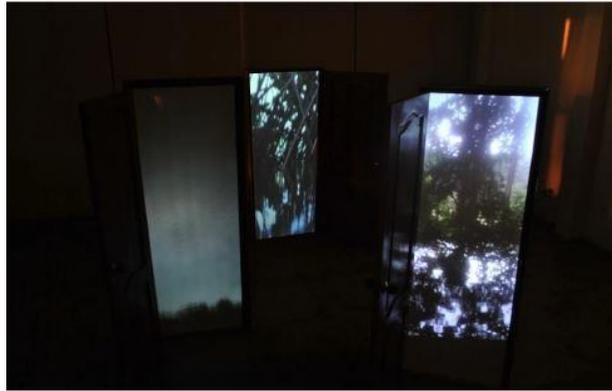


Imagen 4 : Umbrales

*Umbrales*

**Año: 2015**

#### **Video Proyección triple sobre papel plano**

La obra *La Fontaine el movimiento del nautilus* es una instalación que parte de una roca agujereada en el centro. Dentro de este espacio habita un cuerpo de agua en el que se proyecta una visión del cielo, sobre el que cae una piedra que rebota, así como un goteo incesante. La obra de Boris crea un acercamiento hacia el espectador. Esto se produce gracias a la interacción que surge a partir de la espera, de la dilatación del acontecimiento.



Imagen 5 : La fontaine 1



Imagen 6 : La fontaine 1.1

**Año: 2014**

**Video proyección sobre agua, goteo y piedra. Dimensiones variables**

Las obras presentadas de Saltos proporcionan un acercamiento desde el lenguaje audiovisual, las nociones de temporalidad y el uso de los objetos para la creación de instalaciones. Parte de mi propuesta genera un diálogo a partir de la resignificación de los objetos, a través de la integración de video en ellos; por lo cual, trato de generar un diálogo entre: lo tangible o lo intangible y lo movable o lo estático. La obra de Saltos muestra cómo se pueden lograr a través de imágenes en movimiento, narrativas temporales que se ponen en cuestión cuando estas son sumergidas en instalaciones escultóricas estáticas que logran sutilmente interiores palpitanates.

Como tercer referente me acerco al artista Ilich Castillo, quien trabaja con medios como el video, la instalación, fotografía, escultura y dibujo. Castillo maneja y aborda «conceptos del *flaneur*, el *glitch*, la psicogeografía (concepto situacionista y de la deriva) y la teleología»<sup>4</sup>. La serie de video *Glitches* de Castillo, presenta obras como: auto-glitch(touch) y Brutos.

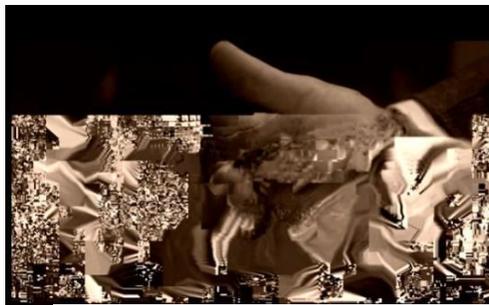


Imagen 8 : Touch

**Touch – Monocanal - 6 min. – 2012**

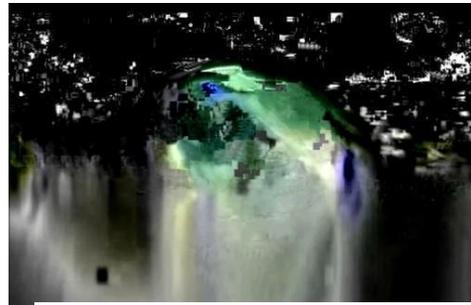


Imagen 7 : Brutos

**Brutos - Monocanal - 2 min. 31 seg. - 2012**

---

<sup>4</sup> Proyecto Idis. Ilich Castillo. <https://proyectoidis.org/ilich-castillo/>

Me interesa la práctica de Castillo en la que percibo una similitud acorde a los fenómenos del error y la desmaterialización de la imagen. A partir de ellos, la distorsión del referente que usa y la generación de métodos técnicos para la búsqueda de elementos que logren hacer fallar las percepciones de las imágenes. Castillo las lleva a un sistema de deformidades y alteraciones de la realidad a través guiños a la abstracción y el cine. Me inclino con sus obras a través del medio audiovisual específicamente donde logra generar estas cuestiones del error en las imágenes en movimiento, pensando algunas de mis imágenes en movimiento desde errores que mutan y se transforman para generar la idea de autodestrucción - reconstrucción y de esta forma alejarme un poco de la imagen rígida idealizada que se vive en la actualidad por parte de una cultura obsesionada con la idea de una imagen presente y compulsiva.

En mi cuarto antecedente, me encuentro con Jorge Aycart, artista visual, cineasta, curador y docente guayaquileño. Sus trabajos giran en torno al cine y las relaciones con la literatura, usando como medios la instalación, la fotografía y el video.

Su muestra titulada *El Mundo Viviente*, la cual se compone de instalaciones, fotografías y piezas multimedia donde las imágenes y sonidos dan la sensación de encontrarse atrapados. La muestra crea un espacio entre la ficción y la realidad, a partir de objetos que interactúan con realidades cinematográficas y literarias. Aycart hace uso de varios elementos que en lo cotidiano podrían pasar desapercibidos, que pueden cambiar y fracturarse como: el agua, el vidrio roto, plantas, imágenes y textos. Las imágenes de los personajes cinematográficos que se presentaron se muestran por momentos absurdos e inquietantes



Imagen 9 : El mundo viviente 1



Imagen 10 : El mundo viviente 1.1

Exposición *El Mundo Viviente*

**Año: 2017**

**Galería DPM, Guayaquil – Ecuador.**

Me acerco a Jorge Aycart a través de la creación de un espacio que se sitúa entre la realidad y la ficción o el delirio del sueño, entre imágenes en movimiento que interactúan a través de los objetos que forman parte del espacio, así mismo por la intención de crear espacios que dialoguen entre sí y generen experiencias a partir de imágenes sugerentes e inesperadas que se fractura o genera otro tipo de acercamiento más allá de la contemplación, algunas imágenes que son sacadas de fotografías donde el ser era quien predominaba en el espacio y otras donde los objetos devienen experiencias y afectos para marcar.

### **Pertinencia**

De forma específica, comienzo a indagar dentro de mi propuesta sobre la memoria afectiva en la era digital, en función de la recopilación de imágenes y videos de mis acervos digitales, creando auto representaciones a partir de los objetos que logran visualizarse en estas imágenes para declarar una distancia entre la presencia del cuerpo como mero eje de

auto representación, así mismo mediante el uso de imágenes en movimiento y objetos, manifestar artefactos evocadores de recuerdos.

En ese sentido, de manera formal y conceptual me distancio gradualmente de la artista María T García. Empiezo por un alejamiento de acuerdo al medio que uso para la creación de mis obras; el videoarte me ayuda a generar imágenes en movimiento, desfasarlas en el tiempo, fracturarlas y crear ficciones a partir de mis memorias digitales. La artista María T. García usa la fotografía análoga como el medio para sus representaciones y principalmente el autorretrato del cuerpo. Mi trabajo es planteado como un acercamiento a la auto representación, pero ya no desde el cuerpo del artista sino a través de los objetos que la rodean, los lugares que visita y las texturas que percibe.

Por otra parte, en la obra de Saltos se nota un interés a partir de la ficción entre los objetos. La temática que surge a través de mi obra va de acuerdo al mundo de los sueños, ya que muchas veces este se puede confundir con la ficción. Se establece un lazo con los recursos de archivos provenientes de procesos de experimentaciones para lograr imágenes que tengan referencia con las percepciones ópticas y el mundo de los sueños; sin embargo, no percibo tal situación en la obra de Boris. Por otro lado, cabe mencionar que la obra *Umbrales* surge a partir de la necesidad de la conmemoración de un lugar, lo que la vuelve una obra in situ.

Mi obra parte también por el interés de las percepciones entópticas, sobre todo la representación de los fosfenos, por ello comienzo a dar forma a patrones de distorsión lumínica en el espacio digital para poder generar una continua distorsión en el campo visual de la imagen que se presenta en el espacio dado y a partir de ello generar una alternabilidad de la imagen en base a sensaciones luminosas, expresiones nacidas de manchas y acoplarlos con archivos del cotidiano visual. A diferencia de Castillo que se apoya en la generación del error de forma imprevista y lo imperfecto, reivindicando la fragilidad tecnológica, mientras que yo me situó en las recreaciones de esas fragilidades del campo visual del ser y no de la máquina.

Mi proyecto toma distancia del artista Jorge Aycart, principalmente a partir del uso de archivos personales, ya que el artista no mantiene un diálogo en sus obras a través de este tipo de material, él mantiene relaciones con materiales que ya han sido elaborados, donde se acoge de fragmentos para dar origen a otras narraciones o videos que discursan entre lo cinematográfico y lo literario. Podría existir una similitud por el medio y los objetos, pero en definitiva nuestras diferencias se hacen evidentes desde los lugares que discursamos, yo veo mi propuesta desde un ámbito más personal y perceptual.

### **Declaración de intenciones**

Mi propuesta artística gira en torno a la memoria, específicamente en la era digital con sus almacenamientos, nubes y los objetos cotidianos como contenedores. A partir de mis archivos personales, trabajo con el tema de la memoria y aspectos del mundo de los sueños. Así mismo, con representaciones distorsionadas de elementos ópticos provocados por nuestro cerebro como los ruidos visuales<sup>5</sup> y también con sensibilidades auditivas como los sonidos constantes o repetitivos.

La propuesta que presento piensa envolver al espectador, mediante el uso del lenguaje audiovisual y la instalación. Partiendo de alusiones al imaginario onírico o surrealista, producido de la presentación de videos asincrónicos, con temporalidades variantes e imágenes distorsionadas. Los videos invadirán dentro de objetos cotidianos, generando en consecuencia una ambientación a partir de objetos estáticos con interiores en movimiento constante y distorsión.

Fue necesario problematizar la idea del recurso archivístico, los efectos de percepción óptica y sonora por medio de videos que tienen aspectos oníricos y su presentación en el espacio. Por lo cual, se pretende crear un ambiente cerrado e inmersivo donde el espectador

---

<sup>5</sup> Nota; Fosfenos

pueda transitar a través de las diferentes instalaciones y que las obras puedan generar diferentes experiencias al ser observadas, al igual que sensaciones, afectos y ecos de manera individual y colectiva.

### **Preguntas:**

1. ¿Cómo se logra crear video-instalaciones para llegar a generar espacios inmersivos donde los espectadores puedan interiorizarlos, generando sensaciones?

2. ¿De qué manera se puede dialogar entre manifestaciones de diferentes indoles para generar nuevas formas de expresión dentro del ámbito artístico?

3. ¿Cómo puede el archivo digital, dialogar mediante las resignificaciones de un imaginario de sensaciones ópticas para lograr una forma de expresión y ser una manifestación artística?

4. ¿Cómo se logran hacer efectivas las auto representaciones a partir de imágenes que ya no incorporan al cuerpo del artista como eje principal en la imagen?

5. ¿Qué sucede con los ruidos visuales o fosfenos, para entenderlos como posibilidades dentro de una propuesta artística?

### **Genealogía**

La propuesta crea instalaciones partiendo de la integración de objetos al espacio de exposición para ser utilizados como contenedores de recursos audiovisuales, y así, situar un objeto tangible que puede verse fracturado o puede encontrarse en estado pulcro. Dichos objetos son evocadores de sensaciones y resignificaciones, a partir de las imágenes en movimiento contenidas en los objetos, imágenes que son desfasadas del tiempo a través de recreaciones a modo de ruidos visuales generados de manera digital.

## **Stan Brakhage**

Fue un cineasta de cine no narrativo. Entre algunas características formales de su obra, nos encontramos la cámara en mano, el pintado del celuloide, el cine collage, las exposiciones múltiples. Así mismo el corte rápido y la variedad de formatos como los diferentes tipos de enfoques.

Las películas de Brakhage «...indagaron permanente en las cosas que lo rodeaban, de su entorno familiar, de los objetos que veía cotidianamente...»<sup>6</sup>. Estas fueron el reflejo de su modo de vida, ya que todo acto registrado y mostrado en sus films eran de su cotidiano. Brakhage ponía en cuestión las rígidas estructuras mentales para observar, por eso creó una revolución sobre las representaciones, a partir de una nueva forma de entender las imágenes. Comenzó a cuestionar la convencional forma de acercarnos a ellas y hacer al acto de ver más genuino para detenernos un momento en el tiempo y así poder contemplar lo que está ante nosotros. También le interesaba abordar temas universales como la muerte o la creación de vida, el dolor, actos sexuales y el inconsciente.

Dentro del extenso trabajo de Brakhage, es interesante como el hacer cinematográfico no era un sistema riguroso de creación. El artista dejaba a un lado los parámetros impuestos por el cine, enfocándose en el archivo de su cotidianeidad, del que lograba interiorizar perspectivas sobre ver lo que pasa desapercibido y cómo estas imágenes también pueden volverse alterables partiendo de la gestualidad del artista; al crear en ella manchas y texturas que provocan irrupciones en la imagen. Así mismo, se puede notar un alejamiento del lenguaje oral y escrito. Era incapaz de representar las complejidades del acto de ver, si este se encontraba influenciado por estos lenguajes. El cineasta pretende:

---

<sup>6</sup> Castro Franco. «Stand Brakhage» 1972 <https://proyectoidis.org/stan-brakhage/>

Que el lenguaje no pudiera describir sus propuestas experimentales y que éstas sólo tendrían sentido en la vivencia estética (el acto de ver) y no en la vivencia teórica (el uso del lenguaje para dar explicaciones sobre el fenómeno visto).<sup>7</sup>

En su trabajo se puede notar la búsqueda de una visión particular y gestual. Trata de mostrar una especie de experiencia interior producida a partir de la manipulación del registro fílmico, buscando una “visión hipnagógica”.

En su obra cinematográfica *Dog Star Man* (1961-1964): Se puede notar estas características antes mencionadas, el uso de material cinematográfico de su cotidiano, la búsqueda por otro tipo de visión y la manipulación del objeto archivo. Así mismo de forma fantasmagórica se presencian ciertos rastros de una realidad universal que son la base de los films pictóricos, mostrando imágenes que nos llevan a cuestionar el registro de su cotidiano, contra la acción de pintado que realizaba el artista, para manifestar el acto de ver.



Imagen 11 : Dog star man

Fotogramas del film *Dog star man*.

**Año: 1962**

Parte de mi propuesta se trabaja bajo el régimen del archivo personal digital. El cual tiene un acercamiento formal a la obra de Stan Brakhage, ya que pareciera una adaptación

---

<sup>7</sup> Enfilme. «CINE Y ARTE: El cine experimental de Stan Brakhage y su vínculo con el expresionismo abstracto». (2015) <https://enfilme.com/notas-del-dia/cine-y-arte-el-cine-experimental-de-stan-brakhage-y-su-vinculo-con-el-expresionismo-abstracto>

actual de su base de trabajo antes mencionada, que surge a partir de las películas que grabó de su cotidiano para poder crear gestos sobre esas imágenes para poder problematizarlas.

Varios cuerpos de obra surgen a partir de la manipulación de mi material de archivos, sobre uno de esos archivos como base, para formular composiciones abstractas en una capa, que se va ensamblando entre ambos contenidos (capa abstracta + capa base «imagen pura de una realidad»: ensamblaje). Pienso el proceso de registro fílmico de Brakhage en relación a mi visión actual, como imágenes intangibles digitales que fueron creadas a partir de registros cotidianos, sobre aquellas cosas que me han circundado físicamente, para llevarlas a producciones digitales que dialoguen con las experiencias perceptuales que he experimentado y juegue con las imágenes del cotidiano a partir de nuevas formas de verlas.

### **Margarita Bali**

Coreógrafa, artista plástica, videasta, realizadora de video-instalaciones y proyectos artísticos multidisciplinares. El baile es su principal herramienta. El cruce de lenguajes (coreográfico, videográfico, científico etc.) define el que hacer de Bali. Entre sus intereses a través de sus video-instalaciones, aborda la vida natural, el espacio estelar y la costa marítima.

La hibridación de sus obras crea atmósferas video-instalativas o video-esculturas, en las que lleva la danza a lugares extrañísimos. Su interés de ver la danza de otra forma, de sacarla del lugar escénico preestablecido e incursionar en otros espacios donde el cuerpo en movimiento pueda relacionarse con otros ambientes, ya sean estos naturales o arquitectónicos. Además, porque el registro de estas le daba un acercamiento diferente al espectador hacia el cuerpo, permitiéndole a la artista poder cambiar las maneras de contar, donde el tiempo y los cuerpos pueden devenir de diferentes maneras.

Su obra *Marea alta* es una obra coreográfica-visual, en la cual se proyectan imágenes de seres humanos en movimiento dentro de esculturas de resina transparentes semi-sumergidas en una gran extensión de arena real. La idea es imaginar la generación de vida humana expulsada directamente por el océano, saltando los procesos evolutivos, como si del

agua misma se generara directamente vida humana. Seres humanos atrapados en cápsulas, en diversos procesos de evolución, tratando de salir al mundo real. A partir de esta obra también emerge una ambientación que expande las potencialidades de cada uno de los medios y soportes que la conforman, mediante una propuesta audiovisual que trasciende el formato habitual de la pantalla y deposita su configuración final en el espectador. La artista consigue crear un diálogo entre el video y la escultura.



Imagen 12 : Marea alta

*Marea Alta*

**Año: 2013**

**video-instalación**

La proyección videográfica, el montaje y las dimensiones variables de mi obra, son un acercamiento de mi obra a las creaciones de Bali. Mi relación con su obra es de carácter formal y conceptual: pensando en la investigación video-instalativa para crear atmósferas sensitivas a través de la imagen en movimiento y los recursos de estilo escultórico; sin dejar de lado la experiencia sonora, que es uno de los principales motivos para la inmersión en el espacio. Incluyendo la idea de la naturaleza y su devenir; los cuerpos en movimiento a modo de ancla generan ideas sobre algunos de mis productos videográficos. Pensando esta idea cuerpo-movimiento como figuras o manchas amorfas danzantes que se acoplan con el espacio dado dentro de mi obra. Y al mismo tiempo la obra comienza a desarrollar una propia naturaleza singular a través del recorrido.

## **Bill Viola**

El artista norteamericano pionero del videoarte ha creado entornos sonoros; proyecciones de video, videoinstalaciones multimedia, en las que recrea ambiente entre otros elementos dentro del lenguaje audiovisual.

A través de sus obras Viola explora la percepción en la experiencia humana, por lo cual se centra en temas universales como el despertar de la conciencia, el nacimiento, la muerte entre otros, explorando a sí mismo la espiritualidad. En las obras de Viola podemos encontrar el agua como una metáfora de muchas de nuestras experiencias vitales. Así mismo, la temporalidad juega un papel primordial, y a partir de ello, nos muestra una vida que se puede ralentizar, aminorar y parar para buscar un espacio propio en el mismo, de la que se produce una contradicción.

*Chott el-Djerid*, es una obra de Viola donde la cámara captura el deslumbrante paisaje del desierto mediante teleobjetivos que permiten grabar espejismos y revelar así imágenes que normalmente escapan a nuestra percepción<sup>8</sup>.

En esta obra, Viola trabaja las imprecisiones de la percepción en paisajes desérticos. Su trabajo está situado hacia la captación sensible de una realidad exterior. La imagen que aborda la obra plasma una acentuada identificación del artista con los paisajes desérticos que pasan a conformar, para el autor, la mejor representación de estados mentales interiores.

El paisaje puede existir como una reflexión sobre las paredes internas de la mente o como una proyección de un estado interior sobre el exterior. Los espacios abiertos y llanos se prestan a un monitoreo más claro del mundo interior subjetivo. Los espacios urbanos contemporáneos hablan incesantemente...

---

<sup>8</sup> Veredes. «Bill Viola: Retrospectiva». Blog Revist Veredes. (2017). <https://veredes.es/blog/bill-viola-retrospectiva/>

removiendo las sugerencias del exterior, las voces de los estados internos se vuelven más intensas y claras<sup>9</sup>.



Imagen 14 : Chott el -Djerid 1



Imagen 13 : Chott el -Djerid 1.1

*Chott el-Djerid*

**Año: 1979**

#### **Fotogramas del video**

Primeramente, me acerco a la obra de Viola por la producción de recursos audiovisuales para poder explorar percepciones, en mi caso hacia las percepciones entópticas llevadas a la imagen digital. Mi trabajo también empieza una indagación a partir del interés por el archivo digital, a través de imágenes que se relacionan con la idea de acentuar los espacios no generalizados que pasamos desapercibidos, siento un acercamiento con Viola en esta obra por la indagación sobre la relación del ser humano y el espacio que le rodea, aunque mi enfoque se establece más a desestructurar la idea del ser en la imagen a través de nociones encasilladas a un estado onírico.

---

<sup>9</sup> F. R. «Bill Viola: los senderos de la condición humana». Blog Artedivague (2018). <https://artedivague.wordpress.com/2018/09/04/bill-viola-los-senderos-de-la-condicion-humana/>

## **Tony Oursler**

Es un artista multimedia, su arte abarca varios medios como el video, la escultura, la instalación entre otros. El artista genera obras tridimensionales a partir de videos y elementos que invitan al espectador a contemplar la realidad desde otra visión, una realidad que discursa entre la fantasía, el ensueño y lo tridimensional. En sus obras se ve una preocupación entre el mundo físico y el virtual, donde la luz y el sonido son elementos importantes.

Su exposición *False-Color Actions*, se compone de elementos audiovisuales proyectados sobre elementos escultóricos para generar mundos a partir del color y objetos encontrados. Su trabajo parte de la exploración de la naturaleza existencial de las relaciones humanas. La obra invita a observarse desde cerca para poder identificar y escuchar lo que sucede en esas esculturas a pequeña escala.

„la conciencia se forma haciendo referencia a una miríada de personajes y situaciones del pasado. La vaga veracidad de la memoria dicta un reparto sesgado de personajes, algunos meros fantasmas, otros congelados en el tiempo o la acción. Sin embargo, permanecen informando todas las decisiones del espectador. Estos microcosmos son construcciones de memorias hechas físicas en los restos flotantes y en el agua. Sobre el material se proyectan imágenes precisas, formando un escenario para que los personajes se mezclen entre sí y se dirijan al espectador...<sup>10</sup>

Ousler, mediante este trabajo discursa sus esculturas con imágenes que se ven fragmentadas y que se componen a la vez, mediante cuerpos que se integran y viceversa, para devenir de diferentes formas.

---

<sup>10</sup> Ousler, Tony. *False color actions*. <https://tonyoursler.com/falsecolor-actions-spain>



Imagen 15 : Untitled

*Untitled*

**Año: 2012**

**Video proyección, técnica mixta y sonido**

Mi referencia en Oursler radica en la preocupación por la creación de ambientes a través de diferentes medios como el video y los objetos. De igual forma por la atmósfera que se llega a crear a partir de las imágenes y lo acústico como mencionaba anteriormente con la artista Bali. Pienso que tanto en la obra de Oursler como en la mía, se busca generar una experiencia o emoción en el espectador mediante la materialización de una memoria que no se presenta tal y como es, sino que se fractura generando distorsión en el espacio-tiempo para generar interés o variantes que den paso a conexiones de otras índoles.

## Problema teórico

### Lo polimorfo y los fosfenos para la experiencia en el campo visual

Mi obra trabaja formalmente la noción de lo polimorfo<sup>11</sup>. Esta palabra se hizo partícipe en mi experiencia del trabajo sobre el área de la informática, cuando estudiaba sistemas en la secundaria. Polimorfismo está conformada «por raíces griegas que se componen de “polys”: muchos, “mofo”: que hace referencia a formas y “ismos”: que es la actividad o sistema»<sup>12</sup>, haciendo referencia a algo que puede tener la cualidad de adquirir muchas formas y generalmente se la encuentra en el campo de la informática o la biología. Entonces, podríamos decir que el polimórfico puede adoptar múltiples formas o estados. Resulta pertinente formular la siguiente pregunta, y esa es ¿Cómo esta idea se hace presente en mi trabajo? mi obra deviene polimórficamente a través de recursos visuales que son alterados, ya que estará en constante movimiento y transformación a partir de la generación de aspectos formales de representación de ruidos visuales; así mismo, por la variabilidad de cómo se presentan las proyecciones en el espacio.

En mis obras me interesa trabajar rasgos de fenómenos ópticos como los fosfenos; a este eje lo menciono como ruidos visuales en mi propuesta. Los fosfenos son fenómenos entópticos que suceden al momento de ejercer presión en los ojos (retina o corteza visual) ya sea de manera mecánica o al cerrar los ojos con presión. Dicho fenómeno genera una alteración visual, donde se logran ver destellos luminosos e irrupciones a partir de manchas flotantes entre otras alteraciones. Estos pueden ocurrir generalmente con los ojos cerrados, pero también, cuando estos están abiertos y la mayoría de las veces pasan desapercibidos.

---

<sup>11</sup> Nota; que tiene o puede tener varias formas.

<sup>12</sup> Etimologías de Chile. Radicación de la palabra Polimorfismo.  
<http://etimologias.dechile.net/?polimorfismo>

Este fenómeno lo menciono, como ruido visual o del campo visual, ya que abren camino para trabajar desde experimentaciones perceptivas de manera formal a partir de figuras, manchas, destellos u otras variaciones de edición.

Las manifestaciones de experiencias ópticas ya han tenido un recorrido en la historia. Los fosfenos se lograban obtener a partir de la iniciación de un estado en trance que se generaba por el consumo de ciertas plantas alucinógenas en los orígenes del arte. Eric Pettifor en su texto *“Altered States: The Origin of Art in Entoptic Phenomena”* o en español *“Estados alterado: el origen del arte en fenómenos entópticos”* menciona a JD Lewis-William y TA Dawson gracias a su artículo *“Los signos de todos los tiempos”* en el que proponen una revisita a partir del modelo neuropsicológico. Los autores hacen una interpretación a partir de los signos que van desde el origen hasta el paleolítico superior donde logran evidenciar a los fosfenos como mecanismos para la interpretación de las imágenes de esa época.

Cabe mencionar que no intento hacer una visión reduccionista a los aspectos que la historia y antropólogos han recaudado y demostrado por medio de datos; solo se menciona para poder situar ciertas propiedades formales que pretendo visualizar en mi trabajo artístico.

A continuación, serán presentados unos gráficos numerados que hacen referencia a los tipos de fosfenos básicos que lograron interpretar los autores.

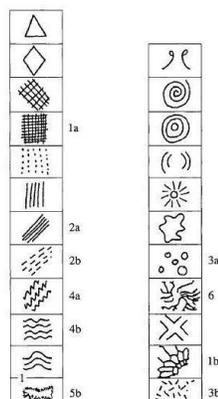


Imagen 16 : Referencia fosfenos 1

Así mismo, otros personajes como el físico alemán Max Knoll realizó pruebas partiendo de la estimulación eléctrica del cerebro para la producción de variables universales de fosfenos.

Veremos una lámina ilustrada de los fosfenos descritos por Knoll.

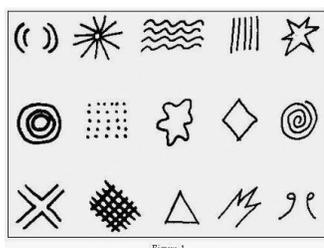


Imagen 17 : Referencia Fosfenos 2

A partir de estos autores logro situar cómo los fosfenos o ruidos visuales, han sido participes a lo largo de la historia generando irrupciones visuales, alucinaciones o estados líricos, en los cuales quienes los experimentan pueden llegar a experimentarlos como viajes, por estas cuestiones me interesan los fosfenos ya que a partir de estas experimentaciones oculares, las cuales se hacen evidentes mediante la luz logro establecer un dialogo en tanto que proyecciones, variaciones dentro de las obras videográficas y el juego a través de su presencia como desmaterialización digital.

### ***La memoria, archivo y los cotidiano visuales en la era digital.***

Ana María Guasch en su texto *Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar*, menciona sobre el archivo:

Se le pueden hacer dos asociaciones básicas; la mnéme o anámesis; que hace referencia a la memoria propia y la hypomnema: lo cual se refiere a la acción de recordar. Estos principios hacen referencia, a una fascinación por el almacenamiento

de memorias para salvaguardar los recuerdos, en controversia con lo que se puede perder, olvidar o como menciona en el texto a la pulsión de muerte<sup>13</sup>.

La sociedad está obsesionada con el almacenamiento de recuerdos, para poder mantener una memoria que perdure en el futuro o mantener esa memoria propia como menciona Guasch. Actualmente esos recuerdos se convierten en archivos demasiado volátiles, ya que las plataformas de almacenamiento en la web, los discos duros, o cualquier espacio dedicado a la recaudación de información de manera digital, puede verse afectado por múltiples motivos: estos aparatos se vuelven obsoletos, los almacenamientos pueden caerse, los servidores pueden dejar de funcionar y desaparecer sin dejar rastro llegando a la pulsión de muerte. Según Ana maría Guasch:

El archivo en tanto génesis de la obra de arte, está en la constante búsqueda de la recreación para vender el olvido y lo hace mediante la narración, una narración que se aleja de la linealidad para volverse abierta a las posibilidades que el archivo mismo permite, al seleccionarlos y recombinarlos para crear narraciones diferentes como lo menciona en el texto un nuevo corpus y un nuevo significado dentro del archivo dado <sup>14</sup>.

Por ello a través de mi corpus de obras manejo el archivo digital personal, de esta forma intento la creación de narraciones a partir de imágenes y videos que me permiten generar otro tipo de lecturas visuales de lo que se presenta, posibilitando una lectura fuera de lo que la imagen en su tiempo devenía, para lograr mostrar ideas o nociones de la auto-representación vista desde lo que nos rodea.

Según Hal Foster en *El impulso de archivo*, «los artistas de archivo buscan hacer que la información histórica, a menudo perdida o desplazada, esté físicamente presente. Con el

---

<sup>13</sup> Guasch, Ana María. *Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar*. 005. Págs. 157-183.

<sup>14</sup> Guasch, Ana María. *Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar*.

fin de trabajar sobre la imagen...para ello, prefieren el formato de instalación»<sup>15</sup>. Me interesa lo que menciona Foster, porque a partir de mi proyecto busco un acercamiento a un trabajo sobre nociones de la memoria, mediante una perspectiva personal con archivos digitales como antes lo mencionaba (imágenes y videos) en las que se pueden generar otro tipo de apreciación más allá de la simple contemplación, recurriendo a esa una memoria digital que es la que va acorde a mi tiempo y se diferencia de los métodos anteriores de archivar (pinturas, libros, álbumes de fotos), porque la actualidad nos ha demostrado que para las nuevas culturas se pierde la materialidad y esos archivos de recuerdos o datos importantes logran volverse ejes de mera presencia sin un contenido específico, transmutan a la sistematización de códigos como ceros y unos. Esto es lo que los convierte ahora en memorias o archivos etéreos porque están en un no-lugar intangible que puede en algún momento manifestar la falta de presencia digital y caerse. Y como a lo largo de mi relación con este tipo de archivo digital me vi inmersa en una cantidad exuberante de registros que almacené desde mi primer teléfono inteligente en donde me encontré con: capturas, videos, fotos, entre otras cosas que se convierten en obsoletas actualmente, fantasiosas y hasta poco pertinentes a lo que ahora mi ser presenta, pero sin embargo no dejan de ser memorias o construcciones visuales, solo que dada la época de construcción se manifiestan como bits y ocupan un sistema inmaterial que muchas veces me ha impulsado el deseo por depurar estas plataformas virtuales y liberarme de excesos representativos. Sin embargo, al ser memorias siempre se trata de salvaguardar y prevalecer, por ello manifiesto mi producción a través de archivos para darles una vía de socialización, a partir de la reconstrucción, revalorización y la acción de hacerlas partícipes.

### *Los residuos impredecibles y la imagen*

El surrealismo es un movimiento artístico que se originó luego de la primera guerra mundial, en sus cimientos intentó reflejar la búsqueda del subconsciente para indagar en lo más profundo del ser y comprenderlo en su totalidad, inspirados en teorías psicoanalíticas como métodos de creación, ya que se podía intentar reflejar el funcionamiento del

---

<sup>15</sup> Foster, Hal. El impulso de archivo. 2016. Págs. 102-125.

subconsciente dejando a un lado lo racional. Los surrealistas usaban el automatismo puro, psíquico para expresarse libremente, entre otras características más formales nos encontramos con: el uso de formas abstractas, simbolismo a partir de figuraciones, nociones sobre el mundo de los sueños y entre algunos de sus recursos, trataban de animar lo que era estático, relacionaban el cuerpo con los objetos y muchas veces evocaban el caos dentro de su arte.

A partir del surrealismo me situé en las nociones del sueño, por ser un estado donde se trastocan las realidades (donde se juega entre la ficción y lo real) para poder lograr narrativas que se encuentren en constante movimiento y darle valor artístico a lo que mi obra pretende expresar, al cambiar el rumbo de las cosas sobre la auto representación a partir del uso de archivos previamente realizados.

Miranda Fèz, habla sobre el *Lenguaje onírico* y menciona;

Freud denominó el sueño como un manifestó a los contenidos oníricos que un sujeto recuerda al despertar y que son producto del trabajo onírico, actividad inconsciente desarrollada sobre el contenido latente del sueño. El contenido latente actúa en dos direcciones, en una de ellas se relaciona con la actividad consciente y las experiencias del estado de vigilia, y en otra se relaciona con la actividad inconsciente, que puede expresarse a través de él como deseo reprimido satisfecho<sup>16</sup>.

Pienso las cotidianas visuales dentro de nociones oníricas ya que se materializan y se convierten en residuos de todo lo que nos circundan en el “día a día”, generando metáforas a partir de la desmaterialización y el surgimiento de imágenes entre esta, como lo que sucede al momento de dormir, el acto de tener alucinaciones y reducir las imágenes a una no-realidad.

Así mismo, como nos encontramos en el momento donde contamos con más saturación o ruido de imágenes que cualquier otra época, nos vamos convirtiendo en

---

<sup>16</sup> Miranda, Fèz. *El lenguaje onirico*. Epsys. <http://www.eepsys.com/es/el-lenguaje-onirico/>

productores constantes, mientras migramos parte de nuestra realidad a un espacio sistemático donde se vuelven ubicuas, masivas y públicas las imágenes, en donde ya no limitamos nuestra corporeidad. Por lo antes mencionado creo que podría haber una conexión con aspectos surrealistas en torno a la imagen, que tratan de hacerse presentes mezclándose entre lo masivo muchas veces inconscientemente, buscando un espacio o lugar donde poder expresar libremente su desahogo y transformarse ante otros.

Juan Martín Prada en su texto *El nuevo régimen de la visualidad* menciona:

hoy la virtualidad ha sustituido a la fantasía como el último soporte de la realidad. La fantasía (de phantasia, imagen) proceso de actualizar lo real aún no percibido, o lo puramente posible, de representar en la conciencia del sujeto algo que no es dado sensorialmente, yendo más allá de lo percibido hasta ahora por él, se exterioriza...<sup>17</sup>.

A partir de lo que manifiesta Prada quiero mencionar como a través de la imagen virtual dejamos de lado procesos que antes nos llevaban a generar experiencias a posteriori lo que cambia al método de creación visual fotográfico al acto de creación como un fin en sí mismo.

### **La manifestación del tiempo**

Dentro de la investigación me encuentro con la idea del tiempo, por ello situó al autor Gilles Deleuze con su texto *Imagen-Tiempo*, donde plantea la idea de la imagen cristal, según Deleuze:

Son «imágenes mutuas», como dice Bachelard, en las que se opera un intercambio.' Así pues, la indiscernibilidad de lo real y lo imaginario, o de lo presente y lo pasado, lo actual y lo virtual, no se produce de ninguna manera en la cabeza o en

---

<sup>17</sup> Prada, Juan Martín. *El nuevo régimen de la visualidad*. 2002

el espíritu, sino que constituye el carácter objetivo de ciertas imágenes existentes, dobles por naturaleza<sup>18</sup>.

Refiriéndose a una imagen que interactúa con la temporalidad, una que es frágil y se transforma con el paso del tiempo, cuando sus significados se ven afectados o modificados por nuevos valores. Lo que me lleva a percibir la imagen actual como un objeto físico que nos muestra, transmite y nos trae al presente esas imágenes virtuales.

Para mí cuando Deleuze se refiere a que una imagen es dual o tiene 2 caras, yo entiendo que una cara se refiere a la visión objetiva de la imagen como objeto, mientras que la otra cara, es aquello que proyectamos sobre la imagen objetiva. Esto que proyectamos tiene que ver con nuestros recuerdos de la imagen y también con nuestra subjetividad, este aspecto virtual de la imagen surge en un pasado, es decir, en el momento en el que se tomó la imagen, pero cuando volvemos a ver la imagen esa memoria se hace presente y forma parte de la experiencia presente al volverla a ver. Pienso que Deleuze se refiere a que esta imagen virtual es cristalina debido a que la memoria de por sí es frágil y que podría o no ser diferente a la imagen real, en otras palabras, recordamos algo de una manera, pero al ver un registro podemos visualizar discrepancias.

Mediante los antecedentes, referentes y conceptos e ideas previamente mencionados, he podido apoyar mis reflexiones sobre la videoinstalación como formato idóneo para mis obras, ya que me permite jugar con la temporalidad de las imágenes, al igual que posicionarme entre lo que puede darse de manera lírica o real, mientras que logra la visualización de la idea de la memoria, a través de los cotidianos visuales o archivo digital personal, así como la búsqueda de la auto-representación hacia otro tipo de perspectiva que ya no tienen relación con la presencia del ser en la fotografía.

Por otro lado a través de las percepciones ópticas (fosfenos) o ruidos visuales logro formalizar, formas de interpretar la realidad mediante la idea de construcciones, que se tornan

---

<sup>18</sup> Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine II*. 1985. Pag 100

abstractas al lograr devenir de manera polimórfica, al estar en constante cambio o movimiento dentro de los espacios visuales, con la ayuda de objetos que sirven como contenedores, de esta forma generar nuevas narrativas dentro del espacio, entre lo que está en movimiento y los elementos estáticos, llevándonos hacia la idea de un imaginario excesivo o saturado, lo cual se viene a dar a partir de la saturación de contenido visual que se vive en la web, por ello mediante este imaginario se busca constantemente la manera de estar en un estado de purificación o catarsis, al estar en constante polimorfismo mediante el vaivén de las imágenes en movimiento.

### **Propuesta Artística**

Mi interés por la imagen comenzó con la fotografía, luego me interesó la idea de crear videos, editarlos para saber cómo es el proceso de producción y qué podría haber más allá de eso, esto se volvió evidente cuando asistí a una clase de cine experimental y de videoarte. Allí me encontré con desestructuras y efectos que rompieron con mi idea de producciones de video establecidas con imágenes pulcras y en secuencia.

A través del trabajo de la obra videográfica *Impresiones Ópticas* que realicé en la clase de Realización audiovisual, empecé a embarcarme en la creación de espacios (No lugares-realidades imaginarias) visuales que surgen de una constante búsqueda de materiales sensoriales a partir de los sonidos e imágenes en movimiento de situaciones comunes alteradas, con cambios de formatos de pantalla y proyecciones en lugares no habituales. En efecto reinterpretarlas a realidades que tienen una conexión con lo invisible, fisuras y las huellas del recuerdo.



Imagen 18 : Obra impresiones opticas 1



Imagen 19 : Impresiones opticas 2

### *Impresiones Ópticas*

**Año: 2020**

#### **Video**

Comencé a experimentar a través de la fotografía y el video, haciendo pequeños intentos a partir del recurso de la edición digital, donde trataba de distorsionar videos generando impresiones de manera digital. También comencé a pensar en las problemáticas que me surgían por la pantalla y sus dimensiones variables, sabiendo que no me interesaba la pantalla completa, sino como esta danzaba y recorría el espacio dado, modificándose constantemente.



Imagen 20 : Obra la habitación de los susurros

*La habitación de los susurros*

*Año: 2020*

*Instalación sonora*

La instalación ***La habitación de los susurros*** nace a partir de la idea de querer contar historias o relatos de vida de mujeres ultrajadas, a través de chapas que susurran y la creación de espacios mediante objetos cotidianos que tienen una atmósfera de lo íntimo, para contar historias. A partir de esta instalación, me interesó el trabajo mediante el uso de los objetos banales que estaban dentro de nuestra cotidianidad.

En mi exposición la video-instalación es una herramienta que me permite generar un sentido a las piezas que abarcan mi obra, desde el gesto inconsciente de un sueño a través de videos y alteraciones visuales que se presentan en el campo óptico, sin olvidarme de los recuerdos volátiles que almacené en mis memorias digitales, lugares, situaciones, objetos que descubrí que son importantes por ser partícipes del recorrido de mi existencia.

## ***Inmersión Polimórfica***

La creación de esta propuesta de exposición surgió por mi interés de querer mostrar un No-lugar (realidad imaginara) a través de la generación de materiales sensibles visuales y sonoros. Es una propuesta de carácter expositivo, en esta se incluyen video-instalaciones, serie fotográfica y una proyección.

A partir de estas obras trato de manera subjetiva un interés por el archivo personal, nociones oníricas, las percepciones ópticas y el estado en movimiento vs un estado estático.

La instalación audiovisual trabaja con acervos digitales de videos que he venido conservando, los cuales pasaron por diferentes procesos de experimentación para poder generar en ellos lo que llamo efectos de ruidos visuales (percepciones ópticas- fosfenos).

Por otra parte, con estos recursos visuales trato de generar realidades que tienen una conexión con lo que visibilizamos a simple vista y estancias que pasamos desapercibidas, fisuras o errores con la presencia y ausencia de elementos, esto para poder articularlos dentro del mundo onírico donde los recuerdos son fragmentados, las temporalidades se vuelven variables y donde el ser puede ser volátil y quedarse atrapado en creaciones de su mundo interno, donde ciertas cosas se generan a partir de los contenidos que tenemos y otros se desfasan (desarticulan) en el espacio-tiempo de una no-realidad.

### **Obras**

#### **A) Obra 1 - Kósmos**

**Técnica:** Videomapping instalativo

**Años:** 2020-2021

Esta videoinstalación, está compuesta por 1 videomapping de 3 minutos que se repite en loop, dentro de una taza de té.



Imagen 21 : Boceto en cartulina

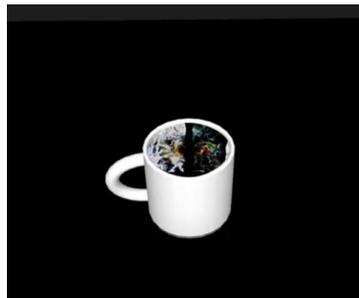


Imagen 22 : boceto digital

### **Esbozo a lápiz de color de la obra - Boceto 3D del videomapping 2020**

Comencé a experimentar la formalidad de la obra a través de esbozos tradicionales y digitales para poder visualizar como funcionaría el video mapping, para luego implementar los procesos de gestión para la creación de los videos y la proyección. Para la creación del video *Kósmos*, revisé todos los pendrives, discos duros, tarjetas de memorias y nubes en Google para hacer una selección de videos que podrían ayudarme como base, por otro lado, se seleccionaron videos de forma aleatoria sobre situaciones random o al azar, para luego llevarlos a postproducción donde comencé usando Adobe Premier Pro para ir construyendo el video, pero a medida que iba avanzando vi limitaciones para generar ciertos efectos que quería, entonces comencé a trabajar en After Effect lo cual me funcionó mejor para trabajar las composiciones y las animaciones del video.



Imagen 23 : captura de pantalla 1

### Captura de la edición del video y el mapping

Cuando ya obtuve el video, comencé a buscar videos sobre video mapping, cómo funcionaba el mapping y qué programas podía usar, pero luego caí en cuenta que podía realizarlo desde el mismo software que estaba usando, conseguí un proyector y comencé a ejecutar el video. Al principio tenía la forma cuadrada y a través de una máscara de recorte logré conseguir el efecto circular. Antes de eso había comenzado a buscar tazas y jarros que variaban en tamaños, estructuras y diseños, pero siempre mantenía de fondo el color blanco, luego comencé a hacer las pruebas del mapping sobre ellas agregando líquidos fluidos como: agua, agua con leche, agua con pintura, donde los dos últimos resultaban una imagen opaca, también recorté moldes de cartulina canson para colocar en el interior, pero se veía muy falsa la proyección, a la final decidí dejarla con agua haciendo que la proyección quedara en el fondo de la taza, luego fui modificando la distancia en la que debía estar el proyector para que este pudiese quedar de forma nítida dentro de ella, en algunas quedaba muy grande la proyección en otras estaba a una distancia normal.



Imagen 24 : registro de tazas 1



Imagen 25 : Registro de tazas 2

### **Fotografía de varias tazas con las que se experimentó el mapping**

El video de esta videoinstalación surgió a partir del interés por la desmaterialización digital. La proyección del video de estilo abstracto, que trata de devenir una idea de cosmo a partir de grabaciones cotidianas de elementos comunes que se van saturando, deformando o mutando, convirtiéndose en otra cosa para invisibilizar los aspectos de la imagen representativa nítida de la era digital, que están en nuestro día a día a través de las plataformas digitales. A partir de ello juego con la idea de generar conexiones con elementos que están en nuestra cotidianeidad como los movimientos del agua y la presencia del fuego, el cual lo visualizo como luz, caos constante y un elemento para la transformación en muchos sentidos

(desde lograr iluminar ambientes, ebullición de agua en un recipiente, hasta generar energía). Al jugar con la desmaterialización digital pienso en la idea de crear alternativas de realidades y de esta manera también atraparlos en objetos cotidianos como una sutil taza de té, generando un juego entre lo estático y lo móvil a partir de la idea de encapsular una realidad dentro de un objeto estático para que esta pueda mutar dentro de ella.

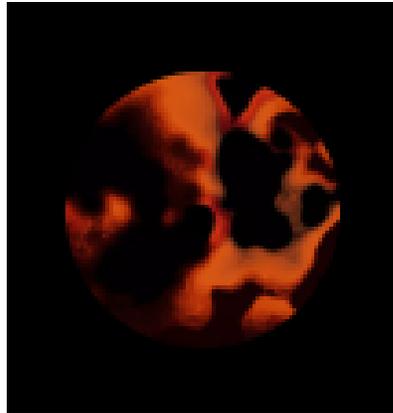


Imagen 26 : fotograma obra Kósmos

### Fotograma del video Kósmos

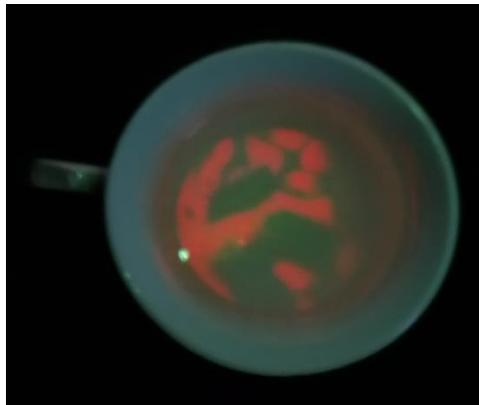


Imagen 27 : Registro del mapping - obra Kósmos 1



Imagen 28 :Registro del mapping - obra Kósmos 2

### **Fotografía del proceso de prueba del videomapping en la taza de té**

#### **B) Obra 2- Anegación**

**Técnica:** Video proyección sobre televisión plana

**Años:** 2021

Es un video de un canal, donde este va variando sus dimensiones y se coloca en diferentes espacios dentro la pantalla, el video cuenta con una duración de tres minutos y medio y se reproduce en un televisor de pantalla plana, el sonido del video se emite desde el aparato.

La ejecución de esta obra primeramente surgió de bocetos al estilo guiones cinematográficos, donde comencé a realizar encuadres a través de dibujos en formato thumbnail, escribí como serían las escenas a través de narrativas lineales, pensando también la escenificación como apoyo sobre lo que quería contar. Este proceso fue mutando una y otra vez, ya que no me sentía convencida de la realización.

GUIÓN L. CON GUIÓN T. 1

INT. DE UNA HABITACIÓN - TARDE

ESCENA 1

Una mujer camina lentamente hacia una tina llena de agua. Ella ingresa a la tina y comienza a sumergiéndose en el agua poco a poco.

La mujer comienza a quedarse dormida.

1.1 PLANO GENERAL (sobre tripode) ANGULO (normal)

ABRE EN NEGRO A:

ESCENA 2

INT. DE UNA HABITACIÓN - TARDE

Una mujer recostada, al parecer esta dormida, comienza a mover las piernas levemente como si algo la molestara.

1.1 PRIMER PLANO (sobre tripode) ANGULO (cenital)

Se observan las piernas de la mujer y el movimiento del agua

1-2 PLANO DETALLE (CAMARA EN MANO) ANGULO (picado)

Postproducción:|

Imagen 29 : Captura guion 1

GUIÓN LITERARIO CON GUIÓN TÉCNICO 2

INT. DE UN BAÑO - TARDE

Una mujer se va acercando a la ducha

Plano general de la cortina, Angulo normal

La cámara se divide y muestra a una mujer de vestido blanco ingresando a la ducha con una taza en la mano, al ingresar ella bebe del líquido que esta contiene y la deja caer, se espera que la taza se rompa.

ESCENA 2

La pantalla se divide en dos se muestra un plano detalle de los pies y un ángulo cenital de la mujer mientras el agua comienza a caer. En esta escena ya comienzan a verse colores, manchas y movimientos en el piso

ESCENA 3

La cámara comienza a girar y la pantalla comienza a distorsionarse, a partir de ondas, mientras que extraños cuerpos comienzan a pasearse por el cuerpo de la mujer, ella se atordilla y luego se acuesta dentro de la ducha, la mujer parece entrar en un estado de vigilia, la mujer parece dormida.

ESCENA 4

La cámara toma la primera posición de escena 1 para allí empezar el loop

Cuanto dura: 4 minutos y se repite en loop - planos sucesivos, luego, sin cortes en las pantallas, las pantallas se dividirán en diferentes ocupaciones, se ralentizarán movimientos

Canal 2

Se muestra un video en loop de la taza cayendo con sonidos de agua cayendo.

CORTE A:

Imagen 30 : Captura guion 2

## Registro de los guiones

Al principio se tenía pensando grabar a una mujer dentro de una bañera tomando una ducha mientras que elementos extraños iban apareciendo, escenificando la escena a solo esos elementos sin distractores ornamentales, luego la idea se fue modificando a que sea una mujer tomando una ducha en un cuarto de baño siguiendo con la idea de elementos danzantes a su alrededor. Después de plantear escenas comencé a sentir que me estancaba a solo idealizar escenas y no empezar a producirlas, así que el último guion lo estructuré en base a como quería que el video fuera y de allí partir hacia la grabación de las escenas y la recopilación de sonidos ambientales.

Para la pieza “**Anegación**” grabé desde diferentes ángulos a una mujer vestida de beige en una playa, así mismo grabé una taza de té que fue usada en la obra *Kósmos*. Se reencuadró ciertos planos en postproducción y se agregaron ciertos efectos como; deformación del tiempo, inserción de un video dentro del video, modificación de la escala y posición del video, elementos necesarios para la creación de escenas desde la noción estado de ensoñación, que no se sabe dónde es el inicio o el final para generar una interpretación del quiebre de la realidad.

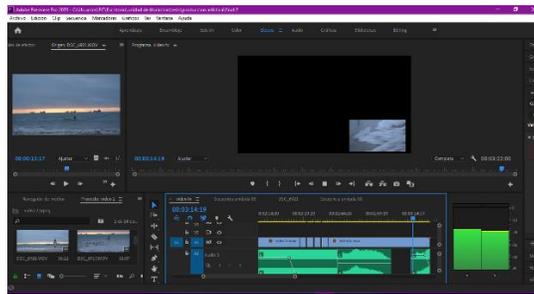


Imagen 31 : Captura edición de video obra Anegación

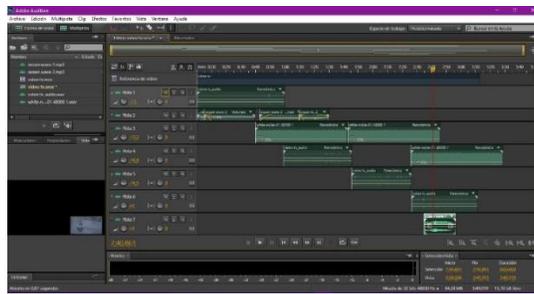


Imagen 32 : Captura edición de audio

## Postproducción del video - Postproducción del audio de la obra

A partir de esta obra trato de recrear mediante la contemplación desestructurada en el posicionamiento de la imagen, nociones que generen un quiebre temporal, llevando a los espectadores a un lugar idealizado con la presencia de un ser de espaldas que recorre la arena para reencontrarse consigo misma. Haciendo un juego frente al cliché cultural referente a una persona caminando hacia su muerte (suicidio o ahogamiento), pero realmente la intención es que la imagen devenga una experiencia de reconstrucción en un sentido visto desde nociones catárticas, interpretando las olas como un ciclo retornable o revisitado a este espacio para poder despejarse de una realidad que está constantemente acelerada.

Así mismo se trata de visibilizar la conexión de la obra *Kósmos* como un portal a este sitio.

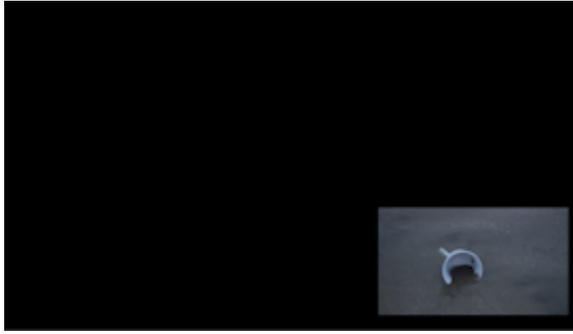


Imagen 33 : Fotograma obra Anegación

### **Fotograma del video “Anegación”**

#### **C- Obra 3 – “Sin ser”**

**Técnica:** Serie fotográfica de 48 imágenes de 5x5cm sobre un panel de vidrio.

**Años:** 2021

Mi obra se compone de imágenes seleccionadas de acervos digitales que he podido recuperar, lamentablemente los objetos digitales cuando no hay un mantenimiento se vuelven obsoletos.

Mi aproximación a la fotografía no es nada nuevo, es algo que generalizando todos hemos pasado, la diferencia está en cómo reflexionamos esa aproximación con el pasar de los años. Procederé a situarme en la línea temporal a partir de anécdotas que hacen que mi obra sugiera una reflexión a lo que mi ser es ahora. Por las historias que me cuentan mis familiares y las fotografías de bebe que tengo, puedo saber que estuve afectada por la fotografía analógica desde que era un bebé, ya que en ese tiempo mi padre ya había comprado años antes una cámara de rollo, así me lo conto él y sacando mis cálculos a los 6 meses después inició lo que llamamos el siglo XXI, para el 2009 mi tía fue para mí la segunda creadora de imágenes de mi vida, ella ya tenía una cámara que había comprado en EE.UU. y cuando venía a visitarnos siempre estaba presente la caja mágica de los recuerdos donde

podías recolectar más fotos que en el álbum, cuando obtuve mi primer celular se desató mi yo creador, en ese tiempo ya estaba empezando la web 2.0 porque comenzó el ensamble de las imágenes a las plataformas digitales, esto claro con los dispositivos móviles que contaban con una cámara, allí empecé a producir imágenes que llamaré fotografías compulsivas, ya que forman parte del auge de imágenes digitales auto representativas corpóreas (selfies). Junto con la masa comenzaba a autorretratarme, mi interés de adolescente surgió por el cuerpo, el rostro, también fotografiaba a mis mascotas, sitios de la casa, reuniones familiares y un sin número de cosas, con la idea de poder conservar los momentos y acordarme lo sucedido en mi día a día y así fue por varios años hasta que empecé a alejarme de la idea de retratar mi cuerpo, mi cara, mi ser, para situarme a detener en el tiempo fotografías cotidianas a partir de elementos que estaban presentes en mi día a día como: objetos, plantas, lugares, sombras, colores, reflejos, líneas entre otras cosas. Estas imágenes se alejaban de las fotografías compulsivas, que ellas ya no eran ubicuas, ni accesibles a otros porque se volvieron más personales que las fotografías que representaban mi cuerpo.



Imagen 34 : SS 1

Imagen 35 : SS 1.1

Imagen 36 : SS 1.2

Imagen 37 : SS 1.3

Imagen 38 : SS 1.4

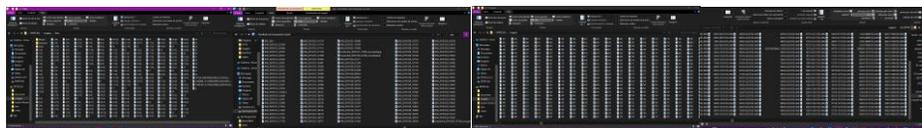


Imagen 39 : SS 1.5

Imagen 40 : SS 1.6

Imagen 41 : SS 1.7

Imagen 42 : SS 1.8



Imagen 43 : SS 1.9

### **Captura de pantalla de los acervos digitales que aún funcionan**

El proceso de esta obra empezó a través de la recolecta o selección de las imágenes que se encontraban en estos acervos digitales, las primeras imágenes seleccionadas fueron las fotografías cotidianas, con estas imágenes ya sabía que no me toparía con representaciones humanas, luego comencé a chequear las fotografías compulsivas, las seleccioné a partir de las imágenes que se presentaban con encuadres más abiertos y me permitían ver elementos más allá de lo corporal.

Canalicé todos estos datos y comencé a editarlos de manera digital en el programa de Photoshop a partir de reencuadres, recortes en las imágenes para poder seleccionar lo que era de mi interés, así mismo generé una modificación del color a monocromático en blanco y negro.

Las fotografías de la obra **“Sin ser”** nos muestran la idea de hacer partícipes componentes que están en nuestro día a día, que no pudiesen parecer importantes y se vuelven banales a la vista por parecer muy simples, pero estos componentes están en la cotidianidad de nuestros recuerdos.

Estas imágenes salen de un archivo digital que ha sido conservado a la espera de ser desechados y a partir de ello trato de generar una reflexión en torno a la proliferación de la creación de estas imágenes que me han circundado, pensando en una contradicción hacia las imágenes en la web 2.0 donde la manifestación de la presencia corporal aún prevalece. En estas fotografías trato de alejarme de la idea de retratar al ser, sus emociones, el verle de cerca y poderle reconocer, para darme paso a imágenes con entornos compuesto, refiriéndome al espacio donde se encuentran elementos que buscan ser explorados y legitimados, para generar la idea de la auto-representación con lo que girar en torno al sujeto.

Estas imágenes nos llevan a visualizar esos recuerdos vividos, fragmentados y olvidados donde lo corporal se escapa del lente para darle lugar a las cosas que nos componen como seres, en este caso los objetos. A través de las fotografías intento dialogar en torno a la idea de la auto-representación a partir de elementos banales que nos rodean relegando el cuerpo del espacio, mediante el uso de fotografías reencuadradas. A partir de estas fotografías también dar paso a un método de trabajo a partir de la reconstrucción y utilización del archivo teniendo como eje a los elementos que pasan desapercibidos, haciendo que este se vuelva

significativo en el presente, ya que vivimos un presente que está saturado por la presencia humana y de esta forma llevar a generar preguntas en los espectadores como: ¿Qué vemos, ¿qué representa los objetos de estas fotografías? y ¿Por los objetos en vez del cuerpo?.



Imagen 44 : Una de las fotografías de la obra Sin Ser

Nota: La imagen impresa ya no cuenta con parámetros establecidos ahora puedes imprimir la imagen de forma macro como de forma micro, la elección de la escala de las fotografías en mi obra surgió a partir del recuerdo de la foto que siempre está en mi mente “una pequeña Jhael de 5 años bailando de espalda la canción “Asereje”.



Imagen 45 : Proceso de la obra Sin ser

### **Fotografía de proceso de “Sin Ser”**



Imagen 46 : Registro del primer panel de la obra Sin Ser

### **Fotografía de la obra “Sin Ser”**

#### **D) Obra 4 - Todo nos compone y nos descompone**

**Técnica:** Video Instalación - Poema visual

**Años:** 2021

La obra es una video instalación que está conformada, por un conjunto de videos cotidianos de recorridos que realicé. Trabaje sobre los videos para lograr crear un estilo de animación, que asimilara a un globo terrestre con la frase “todo nos compone y nos descompone...” la cual aparezca y desaparezca en el tiempo transcurrido del video. Este video no cuenta con sonido y es proyectado sobre una hoja de papel arrugada que se encuentra dentro de una lata de galletas danesas.

La obra surgió, por la idea de hablar de los procesos y cómo somos partícipes de ellos, por ello la elección de los objetos que componen la instalación, los cuales son como lo mencioné anteriormente, la hoja de papel y la lata de galletas, estos elementos banales, que me han circundado, han pasado por procesos de composición a partir de otros materiales para llegar a la elaboración y utilización, que son valorados por quien los utiliza y cómo hace uso de ellos. A partir de ello, juego con la idea de un eterno retorno en cuestión de la frase que se encuentra en el video, porque todo lo que nos compone se va descomponiendo con el pasar

del tiempo, ya que todo va a terminar en algún proceso que dialogué con otras cosas, sobre todo algunos objetos o materiales que nos rodean, ya que pueden llegar a ser perpetuos y mantenerse a pesar de la efimeridad del ser.

Pienso esta obra a través del sentido que le damos a todo lo que nos rodea y jugando con la lectura que nos genera a partir del medio de la imagen y acto textual. A partir de esta obra me resulta interesante la transformación de las cosas, cómo las imágenes que van y vienen, aluden a la creación y modificación de algo, invadiendo el espacio a través del color y mostrando una desmaterialización de la representación, sustentándose sobre una frase que retorna constantemente.

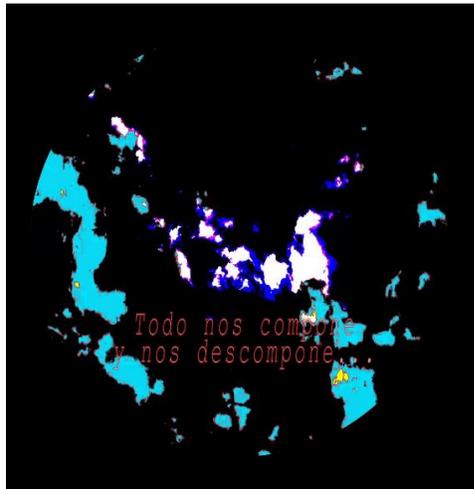


Imagen 47 : SS del video de la obra Todo nos compone y nos descompone

### Fotograma del video poema

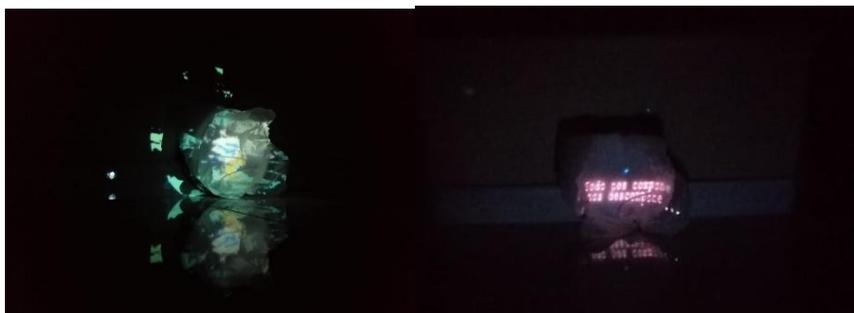


Imagen 48 : Registro de la obra Todo nos compone y nos descompone 1

## **Fotografía de la obra “Todo nos compone y nos descompone”**

### **Proyecto Expositivo**

Debido a mi asentamiento temporal por cuestiones de trabajo, la muestra se planteó en la ciudad de Santa Elena en la ciudadela Agrovivienda, mz5 villa 21 piso 2, el día 28 de agosto del 2021 a las 19h00 pm. Se montará la exposición en este espacio físico, pero no será una exposición abierta al público, ya que se pensó en montarla para poder obtener el registro de las obras realizadas.

Se piensa el uso de un espacio no convencional para poder generar una idea o noción de ambientación al estilo de un cubo blanco, de esta forma generar una simplicidad que ayude a que los cuerpos de obra no se vean afectados por otros elementos en el espacio y se logre una mejor comunicación entre ellos.

Mi proyecto expositivo plantea la exhibición de 4 piezas alineadas a la videoinstalación y la fotografía.

#### **Video Instalación:**

1. *Kósmos*
2. *Anegación*
4. *Todo nos compone y nos descompone*

#### **Serie Fotográfica:**

4. *Sin Ser*

Se seleccionó el espacio de la sala de descanso en el piso 2 de la casa que resido, el cual tiene un espacio cuadrado, con dimensiones no tan amplias de 4x4 metros, sin embargo, este espacio me es suficiente para disponer los elementos por separado, por otro lado, el espacio me limita a que la exposición sea de modalidad matutina ya que cuenta con varias entradas de luces, por ello se planteó la exposición en la noche.

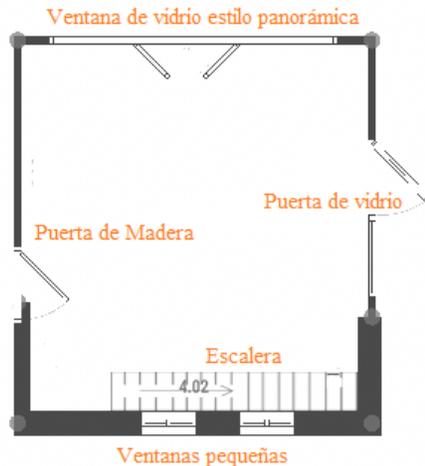


Imagen 50 : Modelado 2D del espacio expositivo

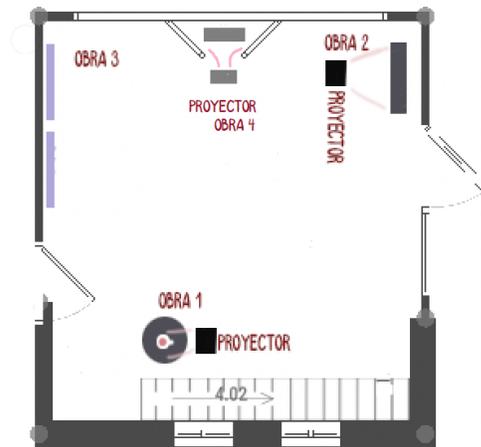


Imagen 51 : Modelado 2D del espacio expositivo con obras

### Modelado 2D del espacio Expositivo - Disposición de las obras en el espacio

En el espacio, se colocará metros de cambrela negra para poder cubrir las entradas de luces y hacer que el espacio se vuelva mas oscuro para las proyecciones.



Imagen 52 : Registro de arreglos en el espacio

### **Registro de la colocacion de la cambrela en el espacio**



Imagen 53 : Modelado 3D del espacio expositivo con obras

### **Modelado 3D del espacio expositivo con las obras**

## Disposición de las obras

El sitio estará en penumbra, la obra 1, 2 y 4 estarán iluminados por la luz que rebotará de las proyecciones y la obra 3 tendrá iluminación desde abajo.

Cada obra mencionada, tiene particularidades que deben ser pensadas, para luego resolverlas de manera eficaz en el montaje, desde la instalación de los objetos, el video-mapping y el audio.

La habitación tendrá un sonido para ambientar la sala, este sonido será de frecuencias variables de sonidos de la naturaleza como las gotas de agua, sonidos que aluden al fuego y a la vez se distorsionan haciéndose más graves, así mismo cada obra audiovisual tendrá su propio sonido en un rango establecido, para que la escucha sea cuando el espectador esté frente a la obra.

La primera obra está ubicada a la entrada del espacio, se usará una mesa en forma de cilindro para colocar la taza de té con su respectivo platillo, para esta obra se tuvo que elaborar un trípode para sostener el proyector ya que el tumbado del techo, no iba a poder sostenerlo porque es de un material liviano.

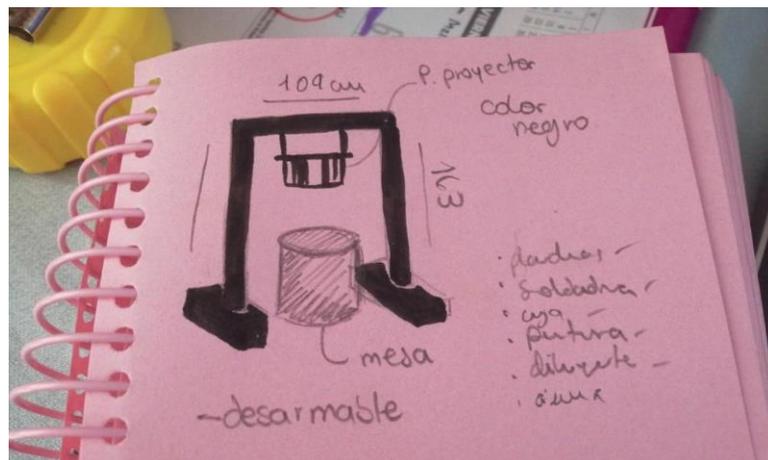


Imagen 54 : Boceto del trípode para el proyector

## Boceto previo a la construcción del trípode



Imagen 55 : Registro del proceso de montaje

### **Fotografía del proceso de montaje de los elementos**

Con la primera obra se trata de generar un diálogo de estilo catártico, mostrando el despojo de la saturación de los videos del día a día, para generar otro tipo de realidad y encapsularla en un objeto que fue de uso cotidiano.

La segunda obra está ubicada del lado derecho en el centro, para esta obra se estableció situar la televisión de pantalla plana sobre una mesa cuadrada. La tercera obra está ubicada del lado izquierdo de la entrada, se tuvieron que hacer perforaciones en la pared para poder montar los 2 paneles de vidrio donde se expone la serie fotográfica, se optó por paneles de este material, ya que nos lleva a la idea de la fragilidad al igual que la transparencia.

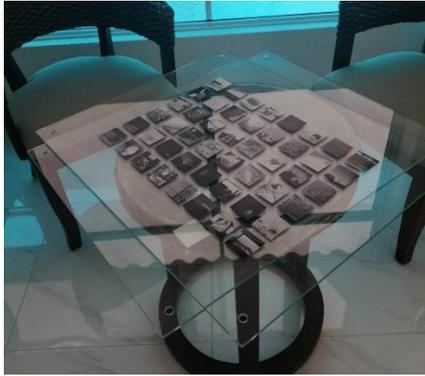


Imagen 56 : Registro del montaje 1.1



Imagen 57 : Registro del montaje 1.2



Imagen 58 : Registro del montaje 1.3

### **Registro del montaje de la obra 3**

Y por último la cuarta obra está ubicada al frente de la entrada del lado derecho en la parte de abajo, la proyección es sobre la pared y el proyector estará a una distancia de 120 cm.

A través del espacio se piensa un recorrido sugerido empezando por la obra *Sin Ser* para luego pasar a ver la obra *Anegación*, que se encuentra frente a esta y las cuales entablan un diálogo en torno a la idea de la ausencia vs la presencia del ser. Por otro lado, para finalizar el recorrido acercarnos a la obra **Kósmos** y luego a la obra *Todo nos compone y nos descompone* las cuales discursan entre las nociones del no lugar y la desmaterialización digital. Sin embargo, como el espacio expositivo es corto si el espectador lo desea puede recorrerlo de forma aleatoria, esperando ocasionar en el espectador una libre decisión de acercamiento hacia las obras en donde el modo contemplativo ayude a que los espectadores puedan generar nuevas conexiones y entablen diálogos mediante sus propias interpretaciones.

## Epilogo

Desde un principio pensé trabajar desde algo que me causara interés y en ese entonces los intereses radicaban en la idea de los álbumes familiares, en las fotografías como punto de partida, pero las fotografías digitales, inmateriales, aquellas que se hicieron visibles mediante pantallas desde que era una niña.

El trabajo realizado fue pensado para poder trabajar sobre los archivos digitales que venía conservando, y como podía darles un lugar dentro de otro tipo de escena, para que pudiesen ser reconocidos o valorados, mediante una resignificación que trascendía la idea de la auto representación. Por ello la mayoría de las obras se componen de estos recursos digitales, donde fueron adaptándose a nuevas posibilidades dentro del espacio dado, en algunas perdiendo por completo su composición, para lograr manifestarse como ruidos visuales y otras dejando aun rastros que logren apuntar a nuevas experiencias.

De igual manera mediante la investigación pude visualizar mejor el interés a priori con las cosas que me han sido muy cercanas, como aquellos objetos que me frecuentaron en mis procesos de vivencia, que lograron generar ideas y detonar intereses en torno a las posibilidades significativas de todo aquello que es visible y logra poder ser modificado u alterado, manteniéndose presente en el tiempo, para poder crear contenidos y ver puntos de partida en la producción de las obras.

Pienso que el trabajo realizado en el proyecto *Inmersión polimórfica* no es un final, más bien son los primeros pasos para poder continuar la investigación y exploración en relación a una investigación teórica, que va desde la memoria para seguir analizando la auto-representación, y los efectos luminosos intangibles hacia el espacio, encontrándome con la precepción del tiempo y la virtualidad, para continuar indagando desde una línea de los nuevos medios.

## Registro de la muestra



Imagen 59 : Foto panorámica de la exposición 1



Imagen 60 :Foto panorámica de la exposición 2



Imagen 61 :Foto panorámica de la exposición 3



Imagen 62 : Registro de la obra 1 *Kósmos*



Imagen 63 : Registro de la obra 2 *Anegación*

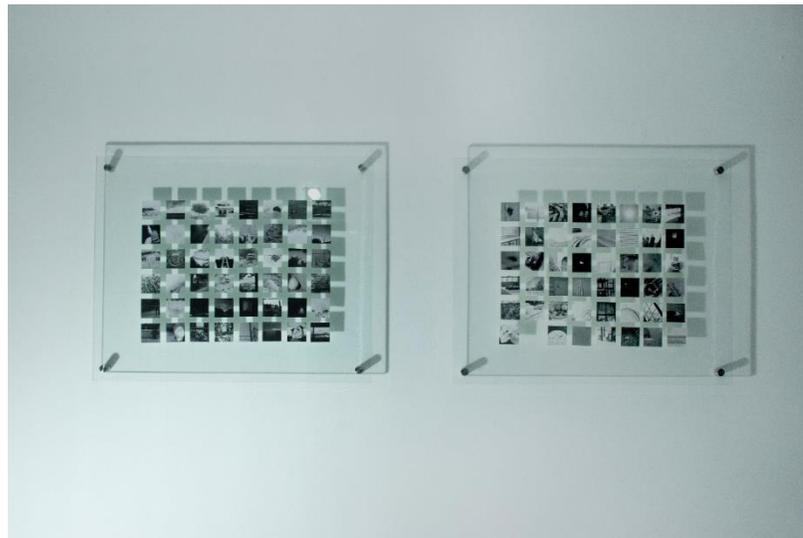


Imagen 64 : Registro de la obra 3 *Sin Ser*



Imagen 65 : Registro de la obra 4 TNC

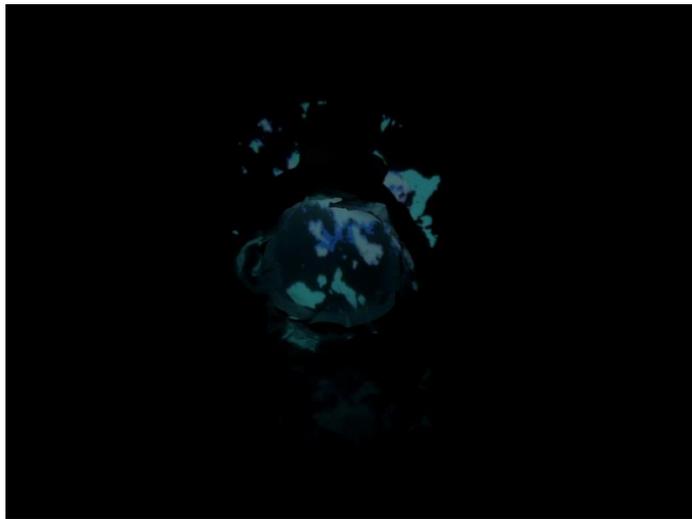


Imagen 66 : Registro de la obra 4 TNC

En el siguiente link se podrá encontrar los archivos de video de la muestra:

<https://drive.google.com/drive/folders/1mtLXU7lOtYOmzKIIzmBj9ZWGPO0bc6Aj?usp=sharing>

## Bibliografía

- García, María Teresa. *María Teresa García*. s.f. <https://www.mariateresagarcia.net/autorretratos> (último acceso: 2021).
- News, Chakana. *María Teresa García: Llegando a los 50*. 15 de diciembre de 2018. <https://www.chakananews.com/maria-teresa-garcia-llegando-cincuenta/> (último acceso: 2021).
- Kronfle Chambers, Rodolfo. *Boris Saltos*. 25 de febrero de 2015. <http://www.riorevuelto.net/2015/02/boris-saltos-graciela-guerrero-no.html>.
- Saltos, Boris. *Boris Saltos*. s.f. <https://borissaltos.wordpress.com/yo/>.
- Trilnick, Carlos. *Ilich Castillo*. 23 de enero de 2016. <https://proyectoidis.org/ilich-castillo/>.
- Pettifor, Eric. *Altered States: The Origin of Art in Entoptic Phenomena*. s.f. <http://eric.pettifor.org/entoptic>
- República, La. *Jorge Aycart entendiendo lo viviente como lo que cambia*. 2017. <https://www.larepublica.ec/blog/2017/03/16/orge-aycart-entendiendo-lo-viviente-como-lo-que-cambia>.
- Enfime. «CINE Y ARTE: El cine experimental de Stan Brakhage y su vínculo con el expresionismo abstracto». 2015. <https://enfilme.com/notas-del-dia/cine-y-arte-el-cine-experimental-de-stan-brakhage-y-su-vinculo-con-el-expresionismo-abstracto>
- Aguilar, Enrique. *Notas sobre el cine de Stan Brakhage*. Blog también los cinerastas empezaron pequeños. s.f. <https://pequenoscinerastas.wordpress.com/2011/03/12/notas-sobre-el-cine-de-stan-brakhage/>

- Lavandera, María José. *Margarita Bali: La danza proyectada*. octubre de 2014. <https://revistarevol.com/actualidad/margarita-bali-la-danza-proyectada/>.
- Bilbao, Guggenheim. *Bill Viola: Retrospectiva* . s.f. <https://billviola.guggenheim-bilbao.eus/artista>.
- F. R., Marisol. *Bill Viola: los senderos de la condición humana*. 2018. <https://artedivague.wordpress.com/2018/09/04/bill-viola-los-senderos-de-la-condicion-humana/>.
- Vázquez-Moctezuma, Salvador E. *Tecnologías de almacenamiento de información en el ambiente digital*. 2015. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/19762/23190>.
- Vergé, Emilie. *Stand Brakhage o el cine como arte moderno*. s.f. [http://www.elumiere.net/numero4/brakhage\\_verge.php](http://www.elumiere.net/numero4/brakhage_verge.php).
- Veredes. *Bill Viola: Retrospectiva*. 2017. <https://veredes.es/blog/bill-viola-retrospectiva/>.
- Ousler, Tony. (s.f.). *False color actions*. Obtenido de <https://tonyoursler.com/falsecolor-actions-spain>
- Léxico. Definición de polimorfo. s.f. <https://www.lexico.com/es/definicion/polimorfo>.
- Pérez Porto, Julián y Merino, María. *Polimorfismo*. 2015. <https://definicion.de/polimorfismo/>.
- Carr, Suzanne. *Entoptic Phenomena. Chapter three. Phosphenes: The Evidence*. 1995. <http://www.oubliette.org.uk/Three.html>.
- Cortez, Roberto. *Almacenamiento en La Nube vs. Almacenamiento Tradicional*. s.f. <https://www.mba3.com/blog/item/almacenamiento-en-la-nube-vs-almacenamiento-tradicional.html>.

Guasch, Ana María. *Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar*. *Revista internacional d'Art*, 2005: 157-183.

Foster, Hal. *El impulso del archivo*. Nimio. 2016. Págs. 105-125.

Fèz, Miranda. *El lenguaje onírico*. Epsys. <http://www.eepsys.com/es/el-lenguaje-onirico/>.

Martín Prada, J. *El nuevo régimen de la visualidad* (2002) en Gómez-Isla, José (coord.), *Cuestión de imagen: aproximaciones al universo audiovisual desde la comunicación, el arte y la ciencia*, Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 112, 2013.

Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine II*. Barcelona: Paidós, 1985.