



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Visuales

Presentación Artística

La isla derretida

Previo la obtención del Título de:

Licenciada en Artes Visuales

Autor/a:

Liberti Roxana Nuques Ponce

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021



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

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

Firma del estudiante

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

Miembros del tribunal de defensa

Jorge Aycart Larrea
Tutor de la Presentación Artística

Alejandra Bueno
Miembro del tribunal de defensa

Armando Busquets
Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Mi más sincero agradecimiento a mi madre y mi tía Roxana.

RESUMEN

La isla derretida, es un proyecto audiovisual, instalativo, sonoro y performático, que se desarrolla en torno a problemáticas de las artes visuales y el cine; el ideal romántico es subvertido, acogiendo el vacío que este provoca luego de subexponer un plano de video. Un vacío ruidoso que se torna importante para esta muestra, como una capacidad estética que penetra y cuestiona las racionalidades escópicas del arte visual. Exploro imaginarios personales y disposiciones materiales en relación a fenómenos de movimiento, escucha reducida y narraciones enredadas.

Se formula una pluralidad de diálogos estéticos, a partir de la creación de una película e instalación sonora y audiovisuales, discerniendo lo inadvertido, como una suerte de materialización de lo invisible. El proyecto sucede en tres espacios: el fuera de campo (un espacio rural, una casa abandonada...), el espacio expositivo (galería) y el espacio virtual (plataforma de streaming, youtube), siendo la interacción del espectador una parte importante para la activación de los mismos. Estos espacios y tiempos expositivos se entrelazan en la conclusión de este proyecto. Los contenidos de *La isla derretida* responden a una naturaleza enredada, fragmentada, rizomática y de elipsis.

ABSTRACT

La isla derretida, is a set of visual and sound works that develop problems around the visual arts and cinema; the romantic ideal of cinema is subverted by embracing the void that it causes after underexposing a video shot. A noisy void that becomes important for this show, as an aesthetic capacity that penetrates the scopic rationalities of visual art. I explore personal imaginaries and material dispositions in relation to movement phenomena, reduced listening and tangled narratives.

A plurality of aesthetic dialogues are formulated, based on the creation of a film and sound and audiovisual installation, discerning the unnoticed, as a kind of materialization of the invisible. The project takes place in three spaces: the out-of-field (a rural space, an abandoned house ...), the exhibition space (gallery) and the virtual space (streaming platform, YouTube), the interaction of the viewer being an important part for their activation. These exhibition spaces and times are intertwined at the conclusion of this project. The contents of *The Melted Island* respond to a tangled, fragmented, rhizomatic and elliptical nature.

Keywords: Audiovisual installations, sculpture, performance, live broadcast, organic, acousmatic, cinema

ÍNDICE GENERAL

Declaración de autoría	2
Miembros del tribunal de defensa	3
Agradecimientos	4
Dedicatoria	5
ÍNDICE GENERAL	7
1. INTRODUCCIÓN	8
1.1 MOTIVACIÓN	9
1.2 ANTECEDENTES	10
2. GENEALOGÍA	27
3. PROPUESTA ARTÍSTICA	56
3.1 OBRAS	57
4. PROYECTO EXPOSITIVO	86
5. BIBLIOGRAFÍA	100

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. INTRODUCCIÓN	10
1.1 MOTIVACIÓN	10
1.2 ANTECEDENTE	11
Figura 1.2.1 Grabador Fantasma, 2018.	14
Figura 1.2.1 Grabador Fantasma, 2018.	15
Figura 1.2.1 Aglomeraciones, 2015.	18
Figura 1.2. THE C O M P L E X, 2014.	20
Figura 1.2. Durham, 2017.	22
2 GENEALOGÍA	28
Figura 2.1 Fotograma de la película Blue Velvet	32
Figura 2.2 Twin Peaks, Convenience Store scene, 2017.	36
Figura 2.3 Twin Peaks, Convenience Store scene, 2017.	36
Figura 2.4 Outer Space, 1999.	39
Figura 2.5 "Dead mouse with ants" and "Stairs". 2002.	41
Figura 2.6 The Passing, 1991	44
Figura 2.7 Nantes Triptych , 1992.	47
Figura 2.8 The box with the sound of its own making, 1961.	49
3 PROPUESTA ARTÍSTICA	58
3.1 OBRAS	58
Figura 3.1.1 Prado de Cereous	61
Figura 3.1.2 Reproducción Prohibida, 2016.	62
Figura 3.1.3 Registro de video	64
Figura 3.1.4 Fotograma de la película	66

Figura 3.1.5 Fotograma de la película	66
Figura 3.1.6 Fotograma de la película	67
Figura 3.1.7 Fotograma de la película	67
Figura 3.1.8 Proceso de construcción de las piezas	69
Figura 3.1.9 Proceso de construcción	70
Figura 3.1.10 Vista de la instalación	71
Figura 3.1.11 Vista de la instalación	71
Figura 3.1.12 Vista del interfaz de la transmisión	73
Figura 3.1.13 Vista del interfaz de la transmisión	74
Figura 3.1.14 Vista de la instalación	76
Figura 3.1.15 Fotograma de video	76
Figura 3.1.16 Fotograma de video Derriere	77
Figura 3.1.17 Derriere, Vista de la instalación.	78
Figura 3.1.18 “La montaña del pescado”, 2021.	79
Figura 3.1.19 Fotograma de video	80
Figura 3.1.20 Instalación de barro cocido	81
Figura 3.1.21 “The brotherhood of sleep”, 2021.	
Vista de la instalación	82
Figura 3.1.22 Puff, 2021, Instalación sonora.	84
Figura 3.1.23 Sobre las histológicas”, 2021.	85
Figura 3.1.24 Vista de la instalación	86
Figura 3.1.25 Fotograma de proyección	87
Figura 3.1.26 Vista de la instalación	88
4. PROYECTO EXPOSITIVO	89
Figura 4.1 Vista de la disposición de las obras	90
Figura 4.2 Vista de la disposición de las obras	90
Figura 4.3 Afiche de la muestra	92

1. INTRODUCCIÓN

1.1 MOTIVACIÓN

Este trabajo está motivado por el interés en explorar, recorrer y representar imaginarios personales en los que manifiesto una conciencia aguda de las disposiciones y las formas de los espacios, los lugares, no lugares, paisajes e intersticios entre lo urbano y lo rural, como diferentes dualidades, vida-muerte, luz-oscuridad etc. con el fin de construir una narrativa audiovisual e instalaciones a partir de aquello, tomando cierta distancia de las piezas video instalativas que circulan en la localidad. Motivada por la idea de poder proporcionar otra alternativa al tipo de estética y sentido narrativo al que gran parte del espectador no especializado está acostumbrado, así como también la generar una experiencia en el encuentro con la obra. Primando a su vez la importancia de la difusión como elemento clave en la investigación, haciendo uso de los medios digitales.

Mi intención es crear una pieza audiovisual que será dividido en cuatro capítulos transmitido en vivo por la nube (internet). En el video se refleja, por un lado, esta enorme materia que es el mundo y por otro su pluralidad, ayudando a construir diferentes ficciones desde el descuartizamiento de estas imágenes y espacios (rurales, urbanos y el espacio en el que me encuentro). siendo ellos los protagonistas.

En ese mismo sentido, y conociendo que la circulación de una pieza videográfica de este tipo suele tener sus complicaciones, me motiva el poder encontrar estrategias para la circulación y consumo de la misma. Desde una perspectiva instalativa, se construirá una escultura, la cual alberga la pieza audiovisual, una estructura a la que no podemos acceder físicamente, pero cuyo emplazamiento genera un metarrelato dentro de la pieza audiovisual. La instalación es un contenedor, es un espacio físico y virtual, para mostrar contenidos que responden a su naturaleza, es decir “oscuros”, “pesados”, “en crisis” y “fragmentados”, que son representados audiblemente y “en movimiento”.

Aparte, desde un espacio galerístico, se expondrán una serie de piezas generadas a partir de la película, así como un performance. Simultáneamente, en el espacio virtual, al cual podrá tener acceso el espectador (cibernauta), se podrá visualizar la película contenido en la instalación.

1.2 ANTECEDENTES

El proyecto parte de pensar y repensar diferentes espacios, desde sus generalidades hasta sus detalles, es decir, desde los grandes campos visuales como escenarios que conforman un entorno (lo macro) y los pequeños sucesos y escenarios que son contenidos en este (lo micro). los espacios y sus contrastes, para producir a partir de los medios audiovisuales una pieza videográfica, la cual será reproducida al interior de un contenedor (una estructura a manera de instalación, la cual encierra la película volviendo inaccesible las imágenes, convirtiéndose en algo netamente sonoro). A la película contenida en esta estructura se tendrá acceso de forma virtual. La instalación física de una estructura, de apariencia informe, semejante a una piedra y a una nube en la exposición física, denotará su presencia no solo por la forma sino por el sonido que emite (el audio de la pieza audiovisual que contiene en su interior). Por otro lado, a partir de contenidos desarrollados en la película, se generan diferentes instalaciones independientes, que van a la par y sintonizan con la narrativa de la película.

Este tipo de trabajo encuentra referencias en producciones de artistas ecuatorianos, en pequeña y gran medida, que van desde el lado audiovisual, el lado instalativo y la creación de objetos. A continuación, voy a presentar dichos artistas y las obras que han servido como antecedente para esta investigación.’

Uno de ellos es Adrián Balseca (Quito, 1989), artista que ha trabajado en torno a la idea del extractivismo de diferentes recursos, que van desde los petroleros hasta los energéticos. A través de diferentes medios, como el video, la instalación, la fotografía etc. El artista trata de dinamizar reflexiones alrededor de estos recursos y las implicaciones que la extracción de estos tiene en el medio ambiente. Como se señala en un texto del Centro de Arte Contemporáneo, Quito, recogido por la página web TERREMOTO:

Los emprendimientos extractivistas en territorio ecuatoriano son el hilo conductor del trabajo de Balseca. De la explotación del caucho en *The Skin of*

Labour (2016), al petróleo y el primer derrame en Mar cerrado (2016), el fin del boom petrolero y el desarrollo de la industria automotriz en El Cóndor pasa (2015) y Medio camino (2014), el artista da luz a objetos híbridos, revelando los anacronismos y periferias invisibles del proyecto de modernidad del Estado ecuatoriano.¹

La obra de Balseca en la que encuentro un antecedente es la video instalación *Grabador fantasma*, 2018. Partiendo de la película *Fitzcarraldo*, (1982), del alemán Werner Herzog, la cual narra la odisea de Brian Sweeney Fitzgerald al inicio del siglo XX, un empresario que emprende la movilización de un barco por diferentes terrenos para poder construir en las amazonas un teatro. La pieza de Balseca nos presenta una canoa con paneles solares emplazada en la galería desde la cual emerge un gramófono, desde donde se reproducen sonidos de la selva. De fondo se ve un film el cual presenta escenas de una persona construyendo la canoa a partir de un tronco, el protagonista; posterior a ello se ven largos planos de la canoa navegando, sin la presencia de algún conductor, dándole relevancia a los actores no-humano.

La pieza parte de varios puntos, uno de ellos, siguiendo la línea de interés del autor, era generar una reflexión a partir del uso de energías fósiles para el transporte fluvial, de ahí que la canoa sea movida por energía solar provista por los paneles. La segunda es la idea de recolectar los sonidos de la selva, a partir de gramófono, una lógica invertida en donde el dispositivo musical no invade con sonidos, sino al revés, como señala Anaïs Roesch en el catálogo del proyecto:

(...) en la obra de Balseca la función del gramófono está invertida; en vez de callar al bosque y a sus habitantes, al difundir un aria de ópera en medio de la selva silenciosa, capta los sonidos del bosque, a la escucha de los sonidos humanos y no humanos. A través de este gesto provocativo, el artista denuncia

¹ «Grabador fantasma: Centro de Arte Contemporáneo, Quito, Ecuador 11 de junio de 2019 – 14 de julio de 2019», TERREMOTO, revista digital <https://terremoto.mx/online/grabador-fantasma/>

la concepción burguesa de la autonomía del arte, esta no-relación ilustrada por el aria de ópera del tenor italiano Enrico Caruso.²

La siguiente es la potencialización de los actores no humanos, esa especie de empatía hacia los actores y elementos no humanos, como apunta Roesch:

El segundo giro que realiza Balseca, al borrar el personaje principal de la obra y al reutilizar la tecnología del gramófono para “escuchar” a la “naturaleza”, es la demostración de que todo signo artístico está cargado con fuerzas de actores no-humanos, operando como un dispositivo de traducción de procesos materiales y cósmicos.

(...) Balseca participa del desarrollo de una ecología de la sensaciones, concienciándonos de que las condiciones de nuestra existencia dependen de nuestra relación con lo no-humano y de que debemos urgentemente cesar la “guerra” basada en “la dominación y la apropiación”.³

Encuentro una cercanía con Balseca en la medida de que partimos de cierta referencia cinematográfica, en mi caso desde el film “Outer Space” de Peter Tscherkassky, Y en el hecho de que la intención del proyecto es emplazar una estructura que sirve como catalizador de la propuesta. Si bien Balseca tiene un discurso más cercano al señalamiento de las prácticas extractivista y concienciando sobre la relación del humano con su ambiente, en este caso lo que me interesa primar es la obra videográfica, su relación con el espacio en que se produjo y las capas de sentido que genera una pieza video instalativa y la narración y dialéctica entre el elemento emplazado y la narración audiovisual. También el uso

² Adrián Balseca, Kara Solar, «Catálogo del proyecto Grabador Fantasma de Adrián Balseca», (Catálogo digital, 2019)

³ Adrián Balseca, Kara Solar, «Catálogo del proyecto ...»

consciente que hace del paisaje sonoro, para generar una experiencia extrapolada dentro del espacio museístico.

Grabador Fantasma, 2018.



Figura 1.2.1 Adrián Balseca y Kara Solar. Vista de instalación. Foto por Martina Álvarez Orska/ Centro de Arte Contemporáneo

Grabador Fantasma, 2018.



Figura 1.2.2 Adrián Balseca y Kara Solar. Vista de instalación. Foto por Martina Álvarez Orska/ Centro de Arte Contemporáneo

Otra artista que encuentro como antecedente es María José Argenzio (Guayaquil, 1977). Entre sus intereses se encuentra la intervención del espacio y el trabajo con materiales que evocan ciertas sensaciones, en ocasiones efímeros, vinculados a sus experiencias vitales tanto en aspectos socioculturales, socioeconómicos, hitos históricos, vivencias y experiencias asociadas a una economía subdesarrollada entre otros, entendiendo la relación entre el material y el espacio. Así lo señala la artista en su statement:

En mi poética la relación con el material y el espacio es fundamental. Me interesa la potencialidad del objeto, su impacto sensorial y su fuerte presencia. Mi obra comunica por medio de su densidad física y por procesos de interacción con el espectador que involucran sentidos como el olfato, el tacto..., además de otorgar un peso específico a la distribución del espacio y al modo en que ese espectador es capaz de percibir alternativas de recorrerlo o habitarlo más o menos cercanos, más o menos incitadores a la observación o el contacto directo.⁴

La obra que me interesa destacar de Argenzio es *Aglomeraciones*, 2015. La cual consiste en una intervención *in situ* mediante la cual conecta dos espacios Museísticos mediante su intervención, El MUAC, por medio del vestíbulo de la planta baja, y el Museo Amparo por medio del vestíbulo principal, para ello no altera las estructuras sino que suma una capa, un espacio heterotópico de tránsito, generando la interconexión mediante una “arquitectura minimalista”. Como señala Amanda de la Garza para la revista *Artishock*:

Aglomeraciones busca hacer un comentario sobre la arquitectura de ambos espacios a partir de su intervención. No lo hace modificando los contenidos

⁴ Arte Contemporáneo Ecuador, «María José Argenzio», <https://artecontemporaneoecuador.com/maria-jose-argenzio/>

materiales del edificio que la alberga, sino proponiendo una coexistencia en diálogo y conflicto con las cualidades de cada edificio.⁵

La pieza está conformada por cincuenta y siete molduras de poliestireno blanco, con las cuales genera un cubo simétrico, en una relación con el espacio del museo denominado *cubo blanco*. Su emplazamiento está localizado un área de mucho tránsito, poniendo énfasis en estos espacios no pertenecientes o no destinados a lo museísticos, pero que se encuentran ahí. De la Garza señala:

Esta inserción tiene como primera característica un comentario de escala. Ofrece un cubo de tres metros cuadrados compuesto de paneles, a la manera de una estructura modular, como principio fundacional de la arquitectura. La pieza está enclavada en un lugar de tránsito constante con el fin de producir una reflexión sobre los espacios intersticiales del museo, aquellos que exceden a las salas de exhibición y cuya definición funcional no está establecida.⁶

Lo que me interesa de esta obra es el carácter de contenedor, así como su lógica funcional, en este caso de interconector y de tránsito. También el uso de la moldura, que en este caso pasa de ser un elemento decorativo a uno estructural, subvirtiendo de cierta manera su orden jerárquico y llevándolo al terreno de las nociones modernas de funcionalidad, convirtiéndose en un contrasentido a las lógicas estructurales del museo.

En mi caso, la estructura de la Nube también sirve como un contenedor. Desde su forma escapa a las lógicas estructurales para la visualización y circulación cinematográfica. (Sala de cine, cubo blanco, etc).

⁵ Amanda de la Garza. «María José Argenzio: Aglomeraciones y otras obras». Revista digital ArtiShock, 2016. <https://artishockrevista.com/2016/10/13/maria-jose-argenzio-aglomeraciones-y-otras-obras/>

⁶ De la Garza, « María José Argenzio... », 2016.

Aglomeraciones, 2015.



Figura 1.2.3 María José Argenzio. Molduras de poliestireno expandido y armazón de aluminio. Imagen gentileza de Carlos Varillas y Museo Amparo.

Por el lado de la estructura narrativa y las posibilidades que da el soporte videográfico, así como un acercamiento al carácter cinematográfico, encuentro como antecedente la obra de Xavier Coronel, (Guayaquil, 1988), el cual trabaja a partir de referencias cinematográficas propias de sus estudios como realizador de cine, relacionados con sus vivencias personales y la relación entre hombre-naturaleza y hombre-arquitectura, resolviendolas tanto en medios audiovisuales como pictóricos. Como señala el artista en su statement:

La fascinación por el horror, desde la concepción clásica del género cinematográfico y sus variantes, hasta los nichos sensoriales-plásticos que se abren al desestabilizar una realidad o aparente orden decodificable. Mi producción está muy ligada a esta dialéctica entre terror y memoria y como estos se relacionan con mis propios recuerdos; los elementos simbólicos de una recreación privilegiada, la memoria nostálgica de ese paisaje decadente, por colapsar, las relaciones mutantes entre hombre-naturaleza y hombre-arquitectura o bien las pesadillas de un niño que en presencia de lo demoniaco descubre que no es amo de su percepción del mundo.⁷

La obra que me interesa puntualizar es la denominada *THE COMPLEX*, 2014. En esta pieza audiovisual Coronel presenta una serie de planos de espacios aparentemente vacíos, dentro de este relato audiovisual lo que llama la atención es el sonido extradiegético que se reproduce durante el video, dando como resultado una especie de presencia o relato paralelo, pero que convive dentro de la pieza audiovisual, una poética sobre el sonido y el espacio. El audio que se escucha corresponde a una película de Buñuel. El artista comenta sobre su pieza lo siguiente:

Remake ausente del Angel exterminador de Buñuel, en donde yo hago una super-elipsis sonora con la banda sonora original del film mientras recreo plásticamente ciertos espacios físicos claves del interior de la casa de donde sus personajes nunca van a salir. Lo que queda es entonces una experiencia casi

⁷ Xavier Coronel, Portafolio proporcionado por el artista.

estructural poética sobre el sonido y el espacio, el interior de una casa burguesa mejicana. Los sonidos activan todo un ecosistema fantasma que hace reconocible o no los acontecimientos de dicho film emblemático.⁸

Lo que me interesa de esta pieza es la intención que tiene el artista por crear una narración a partir de la relación generada por el uso de la acústica y el fuera de campo. Yendo en dos líneas, lo que escuchamos y lo que vemos, creando una especie de disonancia. un contraste que habita dentro de la diégesis del video. Lo que se activa aquí es la disonancia visual con respecto a lo audible, ese extrañamiento que se genera desde el montaje, muy relacionado a mi intención con el emplazamiento de la pieza instalativa.

THE COMPLEX, 2014.



Figura 1.2.4 Fotograma de video

⁸ Coronel, Portafolio proporcionado por el artista.

Por último, desde la parte digital e instalativa, me gustaría citar la propuesta realizada por Ruth Cruz, (Manta, 1986). Trabaja a partir de la exploración de diferentes medios tecnológicos, buscando romper la relación instrumental que se tiene con el mundo, logrando suspender la pasividad de la visión, generando sensibilidades desde los intersticios como potenciales salidas. La artista indica en su statement lo siguiente:

Me interesa de los medios tecnológicos; la virtualidad que poseen, son elementos que pertenecen a la realidad y que se mantienen en constante fluctuación entre la existencia y la no existencia, pueden ser irreales para un sentido mientras que para otro es la posibilidad de ver sin los ojos, o de sentir sin el tacto.⁹

En este caso me interesa señalar la obra denominada *Durham* (2017). Esta consistía en una instalación articulada a partir de diferentes telas, las cuales a manera de ventanas descubren imágenes en vivo de cámaras de seguridad que se encuentran en constante rotación, de esta forma el espectador podía acceder virtualmente a estos espacios simultáneamente.

⁹ Ruth Cruz. Portafolio proporcionado por la artista.

Durham, 2017.



Figura 1.2.5 Registro de obra

La artista refiere sobre su propuesta:

Es un espacio confuso, fragmentado, que nos narra una historia atemporal, desfasada a través de un movimiento circular que hilvana todas las temporalidades, convirtiendo la experiencia en un caos cuando el usuario se descubre dentro de esa virtualidad. Diferentes espacios y tiempos componen la pieza, pero es el tiempo real el que la activa.¹⁰

La propuesta de Cruz activa algunas cuestiones referentes a la simultaneidad, al hacernos tomar conciencia de esta, mediante la apertura de un *portal* que nos enseña otras realidades. El acercamiento hacia el espacio virtual y a la temporalidad son ejes que me interesa mantener en mi propuesta, en la medida en que figuran como medios que posibilitan dicha percepción. Con esta pieza se pone de manifiesto la yuxtaposición de lugares, que mediante el movimiento se van entretrejiendo con nuestra realidad experimentada.

¹⁰ Cruz. Portafolio...

1.4 PERTINENCIA DEL PROYECTO

Dentro de los antecedentes encontramos varias obras que van desde lo instalativo y videográfico, la construcción de artefactos o estructuras que generan y potencian ciertas narrativas así como sentidos propios de cada propuesta. Sin embargo siento que desde la parte audiovisual dichas posibilidades que brinda el medio aún no se han potenciado, tampoco su forma de circular, de ahí es donde discursa mi propuesta.

Estas posibilidades a las que me refiero se enmarcan en el sentido de la simultaneidad, la activación de un espacio en diferentes capas de sentido, no solo partiendo desde la proyección del video sino desde las rupturas y desequilibrios que puedes causar en este y con este, además de la suma de una posible narrativa que se desborda a los mass-media.

En el caso de la obra de Balseca, esta tiene un enorme potencial desde el discurso en el que se mueve, el de la reflexión sobre el extractivismo y la conciencia del ser con su entorno, pero en la construcción del relato filmica se pueden aprovechar muchas más posibilidades que este medio te brinda. Entiendo que su intención va por otro lado, sin embargo dentro del circuito es necesario este tipo de ofertas. En mi caso me interesa mostrar aquellas formas narrativas en las que el espectador está menos familiarizado, generando una desterritorialización respecto a su experiencia previa, sin descuidar el relato propio del video.

En el caso de Argenzio la instalación responde a un sitio específico, en este caso es un antecedente de cómo se puede incidir en un espacio, pero en ese mismo sentido siento que este tipo de propuesta se pueden llevar más allá y ser más demandantes. De ahí que en el caso de este proyecto se pretende que el contendor sea un espacio heterotópico en donde se construya la experiencia del espectador con la obra, la cual guarda su misterio, una pieza que brinde una experiencia diferenciada y fragmentada, que a su vez sea un *adentro y afuera*, un extrañamiento tanto para el que la percibe y observa a la distancia, como para aquel que consume su contenido desde una vía virtual.

En el caso de Coronel, su obra sí utiliza dichos recursos que provee el video, y da ciertas soluciones respecto al uso acusmático, el fuera de campo y los elementos

extradiagéticos, pero encuentro un problema en la forma de circulación de estas piezas, además de la problemática en el circuito local para circulación de una película, de un largometraje (como es mi caso). De ahí nace la idea de proveer un espacio propio para su difusión, prescindiendo de alguna manera de ciertos circuitos, en una clara respuesta a la situación actual que vivimos los realizadores y artistas audiovisuales en un contexto de pandemia. La forma en que marcó una distancia con este antecedente es al problematizar aún más la cuestión del fuera de campo, explorando las posibilidades de este expandiéndose más allá del soporte convencional, no es la recreación de ciertas escenas de la película sin sus personajes, sino la posibilidad plástica que provee el material de la película a partir de su desterritorialización.

Por último, la obra de Ruth Cruz tiene su potencia en la medida en que propicia el encuentro con estos otros espacios a partir de la virtualidad, así como el uso que hace de los medios tecnológicos, sin embargo, el espectador aún conserva un rol pasivo, no se potencia esa posible ventaja que ofrecen estos medios, como el acceso descentralizado propio de los mass media, es decir, la posibilidad de decisión que tiene el espectador de vincularse con la obra dentro de su propio tiempo, la idea de interacción o alguna afectación en la imagen transmitida con el fin de estimular subjetivamente al espectador más allá de la inmediatez percibida. Aunque el medio y el montaje significan en la obra un antecedente, el video se mantiene aún en la lógica de las estéticas tradicionales.

1.4 DECLARACIÓN DE INTENCIONES

Mi intención es crear una pieza audiovisual que será dividida en cuatro capítulos en vivo expuesto simultáneamente a la exposición que es un ensamble fragmentado al contenido de la pieza audiovisual(película) transmitido en vivo por internet. Esta pieza se genera a partir de los intereses ya expuestos referentes al espacio, a la visualidad y la sonoridad. El proyecto comprende varias partes; la primera es la transmisión de una película en la nube(internet), la segunda es un espacio galerístico en el cual se desarrollará la exposición de piezas que deviene de la película, así como un performance.

La instalación por la cual se transmitirá la pieza audiovisual en la nube(internet) será una estructura en forma de piedra/nube en Pifo (una zona rural), en su interior se proyectarán los cuatro capítulos que conforman la película “La isla derretida”. Sin embargo, solo podremos acceder a ella por medio de la pagina web [bit.ly/LAISLA DERRETIDA](http://bit.ly/LAISLA_DERRETIDA), ya que el acceso al interior no será posible, generando así un extrañamiento en una suerte de instalación sonora fuera de campo.

Al inicio hago un contraste del lugar en el que vivo (rural) que aparenta ser pacifico con el caótico mundo fragmentado (urbano). Estos espacios urbanos vuelven y cubren a lo rural a medida que avanza la pieza audiovisual (película), por medio de los recursos de video, transformando el escenario rural que se mostró al inicio como calma y paz (lo estático), manifestando que la tempestad está dentro y fuera, en lo macro y lo micro. En ese sentido se pone de relieve el carácter heterotópico de los espacios (concepto referido a los lugares otros o utopías perfectamente emplazadas), siendo la transmisión por la red digital uno de ellos.

Aquel contraste se funde gracias a la edición, busco romper con la percepción “natural” para generar otros recorridos y crear mi propia narrativa y relatos poéticos.

Mediante los capitulos me interesa generar figuras retóricas como la sinécdoque o el hipérbaton visual, en donde las extensiones digitales (como la cámara) permiten de forma metafórica, ver aquello que se que acontece cuando cerramos los ojos, esos escenarios que suceden al margen, sea de la realidad o en los límites del sueño. Si bien mi investigación ha estado ligada a la figura y al cuerpo; como fotografías o performances, en el que mi representación física es el centro de todo, en esta aproximaciones desde el vídeo tránsito hacia a la dimensión o sensación del tiempo “roto”, por medio de la edición entre el raccord y el plano secuencia.

En ensayos audiovisuales anteriores me he dirijo con la intención de perderme en la esencia etérea que me funde el mundo/lo real y el tiempo OTRO, el tiempo virtual, el tiempo onírico, esta variedad y multiplicidad de escenarios son los que me permiten fluctuar en simultaneidades por medio del lente de la cámara (como apéndice o extensión

de los sentidos) y es ella la que me invita a explorar espacios experimentales desde el olfato y la intuición rastrera, haciendo uso de las imágenes-movimiento para mis propios relatos e intereses personales por medio de la estrategia de narración y la imagen-tiempo.

En este proyecto, que se genera desde la disposición sobre espacios físicos y mentales, busco alejarme de la figuración, la intención es atrapar a través de un espejo roto una parte del mundo explotando, una nube concentrándose y desintegrándose en el que puedo abstraerme.

Por medio de un proceso de ensayos previos, también incluidos en esta pieza audiovisual, nace la intención de que este sea visto de manera simultánea y sincrónica.

Para lograr esto me propongo las siguientes preguntas de investigación:

- ¿De qué forma se puede abordar las contradicciones y el caos oculto en la aparente calma de un espacio que transita entre lo urbano y lo rural, desde un medio videográfico?
- ¿Cuáles son las posibilidades más efectivas que me brinda el medio audiovisual e instalativo, para generar un relato que propicie una desterritorialización del sujeto respecto a sus referencias audiovisuales?
- ¿Qué estrategias puedo desarrollar para presentar y hacer circular el largometraje en un medio tan precario como el circuito local en un contexto de pandemia, y desde su propio contenido qué lectura puede ofrecer para ser congruente?
- ¿Cómo se puede potenciar un espacio expositivo escapando de las lógicas tradicionales y que este sume a la narrativa de la obra?
- ¿Que tanto se puede expandir la obra y experiencia artística desde las narrativas transmedia y cómo afecta la parte audible a la generación de este relato?

2. GENEALOGÍA

Para elaborar este proyecto debo poner de manifiesto artistas y referentes internacionales, que han influido en la construcción de una óptica y un camino por el cual transitar. En esta parte presentaré los referentes tanto formales como teóricos de los cuales participa la propuesta.

En primera instancia, como base teórica debo tomar las formulaciones desarrolladas por Gilles Deleuze, el cual revisa ciertos contenidos filosóficos, los desarrolla y articula en un sentido más amplio, en este caso referido al cine. Dentro de esas aportaciones me interesa resaltar la idea de imagen-movimiento.

Deleuze entiende por imagen-movimiento a la conformación de pequeños bloques de movimiento, que son cortes móviles de la realidad, estas pequeñas secciones no son “ilusiones” o “falsos movimientos”, son movimiento en sí presentados por el cine. Esta concepción es contraria a la de Bergson quien asume la imagen como un corte inmóvil que mediante el mecanicismo nos da la ilusión de movimiento. El denominar el fragmento como un corte móvil le permite a Deleuze establecer la especificidad de ese movimiento, el movimiento es en sí un corte móvil.

En suma, el cine no nos da una imagen a la que él añadiría movimiento, sino que nos da inmediatamente una imagen-movimiento. No da, en efecto, un corte, pero un corte móvil, y no un corte inmovil + movimiento abstracto.¹¹

¹¹ Gilles Deleuze, La imagen-movimiento. Estudio sobre cine 1, (Barcelona: Editorial Paidós, Traducción Irene Agoff, 1984) 15.

Esto no debe confundirse con el recorrido (noción espacial), sino más bien que el plano deja de ser espacial para volverse temporal, ya que no se ejecuta una traslación sino una transformación. La existencia de imágenes-movimiento (corte móvil de la duración) es una especie de referencia a un tiempo, una imagen indirecta del tiempo.

Estas imágenes-movimiento se inscriben en un todo. Aquí cabe mencionar la idea de imagen-tiempo que es la referencia directa de la duración de ese todo. El movimiento expresa un cambio en todo, cambia al mismo tiempo que los elementos móviles. En ese sentido hay una permanente actualización.

Estos conceptos se vuelven importantes para el proyecto siendo que sirven para entender los cortes móviles y cómo dichos cortes móviles pueden actualizarse dentro del todo para irlo problematizando, en la medida en que no obedezca a las convenciones tradicionales de una narrativa audiovisual convencional, mediante los encuadres y el uso del montaje. Dicha actualización se puede ir problematizando mediante los datos que provee el encuadre sea este de saturación (lleno, con muchos elementos) o rarefacción (vacío con poca información). Aquí se vuelve importante aclarar que la calidad de información es independiente de la calidad de data que contenga el encuadre.

Esa idea de la imagen-movimiento como eje desestabilizador la podemos observar en uno de los primeros referentes, el director de cine David Lynch (Montana; 1946), quien también desempeña diferentes roles dentro del campo de lo audiovisual, como productor de música, actuación y guionista. En el campo artístico su actividad también se expande hacia la pintura, música, publicidad y diseño.

En su producción, las imágenes-movimiento en su continua actualización presentan incongruencias, complejos juegos temporales en donde se evidencia saltos, una experimentación con las formas y el medio, estableciendo narraciones no lineales. Estos aspectos se relacionan con el interés de mi proyecto, ya que se genera a partir de dislocaciones de la imagen, así como una asistencia a narraciones no lineales, sino más bien dinamitadas y laberínticas, donde demanda una participación atenta por parte del

espectador, a su vez me interesa el manejo de la extrañeza, las dualidades y contrastes, como el de los personajes, o de los escenarios y entornos amplios que presentan cierta calma y los escenarios más íntimos contenidos en dicha amplitud, los cuales revelan una naturaleza conflictiva.

Dentro de sus trabajos se encuentran ejemplos como la película *Blue Velvet* (1986), la cual nos presenta la historia de Jeffrey, quien tras el hallazgo de una oreja humana en la maleza se dirige a las autoridades. Posteriormente se ve inmerso en una serie de situaciones que develan los lados más oscuros de él, los personajes y el pueblo. Esta pieza tiene una clara relación con el sentido de dualidad, vida-muerte, alimentación-putrefacción, quietud-movimiento, algo que también es una constante en mi trabajo. Acerca de esto el Dr. Enrique Carrasco-Molina señala:

Lynch construye entornos desagradables, crípticos, a veces solo interpretables por el propio autor, y termina afanándose en presentar siempre a un conjunto de extraños moradores (personajes) que, dentro de esos mundos, se separan de un aparente caos exterior defendiendo un modus-operandi que solo esos mismos pasajeros conocen y protegen.¹²

El relato de la película se va mostrando en dos vías; por un lado, vemos lo superficial e ideal, primera impresión que tenemos del pueblo y sus personajes, por otro lado, los aspectos retorcidos y reales que se esconde tras esa apariencia superficial e ideal. Aquí me interesa abordar el concepto *Das Unheimliche*, traducido como lo siniestro u ominoso, pues se refiere a aquello que es revelado y causa cierta aversión. Freud da esta definición:

¹² Enrique Carrasco-Molina, *Semiosfera y ficción transmedia: Análisis de la migración de David Lynch entre seis canales del discurso artístico (cine, televisión, fotografía, pintura, música y literatura)*. (España: tesis doctoral, Universidad Europea de Canarias), 244.

(...) tomamos nota de una observación de Schelling (...) Nos dice que dice que *unheimliche* es todo lo que estando destinado a permanecer en secreto, en lo oculto, ha salido a la luz.¹³

Esta idea de la transformación de lo doméstico en desconocido, ajeno, esa impresión de espanto que se genera a partir de cosas conocidas, que revelan cierta inquietud son nociones importantes que atraviesan mi trabajo, de ahí la relación con las propuestas de Lynch. Esto se puede ejemplificar con la escena de Blue Velvet, donde se observa un jardín que refleja cierta quietud, cierto ideal, pero que mediante un zoom la unidad imagen-movimiento termina mostrando una escena grotesca de insectos, caos y putrefacción. Una especie de analogía entre la apariencia de lo cotidiano y lo que subyace a ella, lo siniestro en la vida burguesa. Estos rasgos son muy característicos tanto en la parte de la estructura narrativa, el contenido y la forma de su producción y de mi proyecto.

Algo que también es recurrente en su producción y con lo cual siento relación, es la segmentación, la presencia de una dualidad en donde a primera vista asimilamos escenarios, entornos y personajes idílicos, una especie de atmósfera de tranquilidad que después se ve turbada y fragmentada cuando aparece la contraparte que niega dicha tranquilidad, para hacernos “entender” que en todo ese orden subyace un caos, se esconde un interior oscuro y perverso, dualidad que existe en lo que percibimos, los escenarios y los personajes, aquello que denominado siniestro u ominoso.

Algunas de sus escenas remiten a obras de autores como *Edward Hopper*, *René Magritte* o *Francis Bacon*, denotando influencias pictóricas. Este punto es importante señalar ya que en mi trabajo también recibí diferentes influencias interdisciplinarias, las que van madurando la óptica del trabajo. Acerca de estas influencias en el autor, el Dr Ignacio Mínguez señala:

(...) esta película supone la madurez artística del realizador y es en la que quedan expuestos sus universos y atmósferas oníricas. En el aspecto visual, es

¹³ Sigmund Freud, «Das Unheimliche». (S.I. Imago. N°5, traducción al español por Ludovico Rosenthal s.f.)

el primer largometraje en el que hará evocaciones pictóricas claras a Francis Bacon o a Edward Hopper.¹⁴

Fotograma de la película *Blue Velvet*.



Figura 2.1

Ahora bien, el siguiente aspecto se vincula con la realización abocada desde plataformas digitales y que hacen uso de las nuevas tecnologías, en ese sentido me gustaría centrarme en una de sus producciones, la cual es una referencia directa en mi trabajo. En este caso me refiero a la serie *Twin Peaks* (2017), particularmente a una escena que señalaré más adelante.

En esta serie existen tres mundos interceptados, en cada uno de ellos habita el mismo personaje, pero con diferentes cualidades, opuestas entre sí. Por un lado, está el mundo humano, por otro la logia blanca, siendo la versión idílica y en el último la contraparte de esta, la logia negra, siendo la versión oscura. En ese sentido lo que me

¹⁴ Ignacio Pedro Mínguez Martín, *Inland empire: la inflexión digital en la narrativa de David Lynch* (España: Universidad Complutense de Madrid, tesis doctoral, 2019), 60.

interesa es el manejo de las contrapartes que terminan formando un todo (en el discurso interno del video), la creación de un universo ficticio posible desde el soporte videográfico, que a la vez mantiene su coherencia y lógica interna.

Este punto sirve como entrada para el siguiente concepto que me interesa trabajar en el proyecto, empezar introduciendo la noción de *rizoma*, propuestas por Gilles Deleuze y Félix Guattari. Tomando la idea de una raíz subterránea contraria a un árbol (que tiene un centro desde el cual se van entendiendo), el rizoma se presenta como aquel tejido de pensamiento que se bifurca por varias ramificaciones, con puntos interconectados, sin dejar de lado la exterioridad de sus relaciones, vínculos con el afuera, con el mundo. Deleuze-Guattari, apunta dos principios sobre el rizoma:

1° y 2° principios de conexión y de heterogeneidad: cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo. Eso no sucede en el árbol ni en la raíz, que siempre fijan un punto, un orden.¹⁵

Desde dichos puntos, periféricos, centrales, puede surgir una información, pudiéndose entender como un sistema de relaciones que se establece para configurar un pensamiento. El rizoma es un claro cuestionamiento hacia una línea unilateral y directa. De ahí mi interés, pues en estas nociones participa mi trabajo tanto en forma y contenido. Este concepto está relacionado con la intención del proyecto, desde su metodología la cual no busca ser lineal ni unilateral, sino que alberga diferentes relaciones entre puntos aparentemente periféricos e interrelaciones en los escenarios, intervenciones e instalaciones que voy planteando.

En el transcurso de la serie de Lynch, se van presentando la idea de rizoma, mediante diferentes tramas que se entrelazan, se solapan o nunca se acaban de desarrollar, moviendo al espectador entre las diferentes realidades mediante una narrativa no lineal, llegando a desdibujar el límite entre de lo percibido entre la realidad y sus diferentes versiones, tanto con recursos visuales, sonoros y postproducción. Aquí, el espectador pasa a

¹⁵ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *MIL MESETAS: CAPITALISMO Y ESQUIZOFRENIA*, (S.I. Traducción de. José Vázquez Pérez con la colaboración de Umbelina Larraceleta. 2004), 13.

tener un lugar más activo, ya que se ve forzado a completar la trama con su experiencia personal, ya que esta es fragmentada y no responde a algo lineal, ni netamente contemplativo o digerido, sino que exige una atención y una interpretación. Marta López señala al respecto:

La serie se muestra cargada de pequeñas tramas que nunca se acaban de desarrollar, extrañas secciones completas en blanco y negro con elementos surrealistas o toques de humor irónicos protagonizados por el Agente Especial del FBI que ahora se halla desprovisto de su identidad.¹⁶

Aquí también se presencia la imagen-movimiento como un eje desestabilizador, y, es más, nos adentra a la noción de *desterritorialización*.

Por desterritorialización se entiende a la pérdida de la tierra, no solo físicamente sino simbólicamente. Una actualización de lo percibido, en donde el contexto mediante el cual comprendemos nuestra realidad es borrado y sustituido por un nuevo código, implicando una apertura mental. La imagen videográfica produce una desterritorialización de la concepción tradicional que tenemos de lo percibido, evidenciándose también en el montaje como en la narración. La imagen-movimiento, su relación, magnitud, forma, sentido y relación con el todo produce una desterritorialización, desde la cual podemos volver a territorializar, es un ir para volver.

Una parte cumbre de esto se evidencia en la escena “Convenience Store, Gas Station” (capítulo 18, minuto 26' 30"), cuando la explosión de una bomba nuclear hace que se genere un punto donde las realidades convergen y esto lo hace evidente en la escena.

Posteriormente a la explosión podemos ver un plano de la estación de gasolina y la tienda de fondo. En las bombas de gasolina empieza a salir una especie de nube, un vapor o humo cuyo color grisáceo contrasta con el fondo oscuro. A esto se va sumando gente que aparece transitando mientras las luces que intervienen en el espacio empiezan a encenderse

¹⁶ Marta Romero López , «*DEL RECUERDO A LOS SUEÑOS*»*GILLES DELEUZE EN DOS FILMS DE DAVID LYNCH* (España: Universitat de Barcelona, trabajo de fin de Master, 2020), 45.

e intercalarse con fotogramas del espacio a oscuras. El tratamiento de esta es dislocada, fracturada, no obedece a las lógicas convencionales, hay saltos en el raccord, todo es mutilado. Los fotogramas se interponen y se superponen dando una sensación de intermitencia, el objetivo deja de estar fijo y genera movimientos bruscos, la profundidad de campo se problematiza al igual que el sonido. Toda esta conjunción de elementos genera una escena inquietante, ominosa, que, desde una forma no convencional de narrar, apela a la subjetividad y estimulación del espectador para comprender dicha extrapolación de los diferentes mundos en la serie, genera rizomas y desterritorializa.

Twin Peaks, Convenience Store scene, 2017.



Figura 2.2

Twin Peaks, Convenience Store scene, 2017.



Figura 2.3

En este punto, el espectador no tiene una idea clara de lo que pasa, pues la secuencia es contraria a lo que se nos venía mostrando, de ahí que demanda un esfuerzo cognitivo para poder mediar lo visto, es interesante como mediante el montaje externo se logra deslocalizar al espectador y a la imagen, el cual vuelve con esta actualización a territorializar. Romero López citando a Rangel refiere a este aspecto:

Por nuestra parte, pensamos que no se trata de un flashback [sic], porque no estamos frente a una “imagen-recuerdo”, es decir, no es un aspecto psicológico de las figuras, se trata más bien de virtualidades que se cruzan, superponen y coexisten. Capas de virtualidad que al conectarse generan variaciones intensivas en un montaje rizomático que destruye cualquier forma de continuidad cronológica o narrativa, en un doble movimiento de avanzar retroceder, un entre-tiempo o tiempo suspendido, flotante (Rangel, 2015: 33).¹⁷

Mi relación con esta escena es significativa en la medida en que fue la que generó esa impronta mediante la cual abordará el desarrollo del proyecto, en la medida en que vinculaba los elementos como la nube, la narración fragmentada, la dislocación, movimientos bruscos, la idea misma de rizoma, además de algunos aspectos que desarrollare en el tercer capítulo. El visualizar esta escena e incorporar a mi acervo personal fue un punto clave para generar la investigación.

Estos aspectos de imagen-movimiento, dislocación de la imagen, narraciones rizomáticas y no convencionales y desterritorialización, me dan pie para hablar del siguiente referente, quien también viene del mundo audiovisual, este es el cineasta Peter Tscherkassky (Viena, 1958), quien trabaja a partir de la manipulación de material análogo, haciendo evidente la materialidad del soporte lo cual incide en la plástica del resultado final, siendo este fragmentado, intermitente, inestable. Estas decisiones formales le dan un peso a su forma de presentar el relato videográfico.

¹⁷ Romero López, «*DEL RECUERDO A LOS SUEÑOS...*», 61.

Esto lo podemos ver en la pieza *Outer Space* (1999), un film en blanco y negro de 09'58'', en el cual se observa una joven que entra en una casa urbana, una vez ingresa, la puerta detrás de ella se cierra y se empieza a dislocar tanto la escena como el soporte filmico de forma más potente, siendo acompañada con la parte sonora, generando cierta intranquilidad en el espectador. Así lo especifica Rhys Graham en la web del propio cineasta:

Los espacios encierran y envuelven, el sujeto femenino se multiplica y se hace añicos en la pantalla, y la película misma chilla y se desgarrar mientras los piñones y la banda sonora óptica invaden violentamente el mundo ficticio. Cualquier apariencia de una narrativa cinematográfica se ve abrumada y asaltada, dejándola dispersa en mil fragmentos en medio de un lenguaje cinematográfico completamente único.¹⁸

En este colapso de imágenes, tratamiento narrativo, potencia del fragmento y el fotograma como unidad básica, cuyo tratamiento deviene en imagen-movimiento con características, son fuentes que han servido de parangón para la concreción de la pieza audiovisual de mi proyecto. Me interesa también la cuestión tratada en el referente anterior, la idea de la dualidad y la fragmentación, que en el caso de Peter Tscherkassky también los presenta en su film. Una escena en particular es la del espejo, en la cual se refleja la joven mientras el soporte se sigue fragmentando, ella rompe el espejo y unos segundos de calma se perciben en la escena.

¹⁸ Rhys Graham, «OUTERSPACE: The Manufactured Film Of Peter Tscherkassky», Pagina web del artista, 2001. http://www.tscherkassky.at/content/txt_ue/06e_graham.html

Outer Space, 1999.



Figura 2.4

La energía y potencia que desprende el film por el tratamiento del fotograma también resulta una manifestación violenta del poder contenido en los mismos. como una especie de fantasmagoría que se subleva a la mecánica convencional del film. Al respecto, Rhys Graham apunta también que:

La experiencia inmersiva de la película está marcada por un colapso entre el mundo del encuadre y la mecánica de filmación y proyección. Es como si Tscherkassky estuviera sugiriendo que existe una violencia potencial restringida por cada fotograma de la película. (...) La superposición constante de imágenes también crea un espacio en el que el espectador puede insertarse, ya no retenido por la pretensión de que este es un mundo separado presentado en pantalla. Más bien, es algo inmediato y tangible que puede ser destruido en el acto de mirar, y luego creado de nuevo en un ritmo abstracto de fragmentos de imagen y sonido desgarrados.¹⁹

¹⁹ Graham, «OUTERSPACE: The Manufactured Film ...»

Lo visualizado, al no justificarse pragmáticamente y al no corresponderse con lo que observamos habitualmente, busca una justificación mental o espiritualmente, una explicación espacial o trascendental, busca construir y llenar aquellos vacíos o confusiones cognitivas, tratando de racionalizarlas o acercarlo a hacia una explicación a partir de nuestras experiencias.

Tras la llegada de los mass-media, se da un avance interesante a nivel de producción, pues significó una nueva veta abierta para ser explorada, en ese sentido debo volver a David Lynch para señalar este aspecto relevante para mi investigación; la evolución que se produce en su trabajo con los avances tecnológicos y la integración de los nuevos medios, el desborde hacia nuevas formas de circulación, como plataformas virtuales en internet, así como el uso de las herramientas que proveen los medios digitales, con las cuales generó pequeños cortos y animaciones. Sobre esto Mínguez señala:

La producción más fecunda de Lynch en internet puede catalogarse de experimental. Son narraciones cortas que mezclan fotografía, animación con Shockwave Flash, After Effects, diseño de sonido y video digital.²⁰

Un ejemplo de esto es el *documental* corto llamado "*Dead mouse with ants*" and "*Stairs*". 2002, un video de 08' 50" subido directamente a la web, en el cual se presenciaba un roedor muerto y en descomposición mientras era "devorado" por insectos. En el texto que lo acompañaba se podía leer "Life, death, and everything in between".

²⁰ Ignacio Pedro Mínguez Martín, *Inland empire: la inflexión digital en la narrativa de David Lynch*, (España: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN, 2019), 104.

"Dead mouse with ants" and "Stairs". 2002.



Figura 2.7

Otro aspecto relevante, respecto a la situación actual propiciada por la crisis del covid, es precisamente el uso de estos nuevos medios, en ese sentido Lych crea su canal de youtube, al cual sube contenido diario desde el 2020, si bien esto puede sentirse anecdótico la realidad es que de interés desde cual se aborda conceptos relativos a los medios digitales, los cuales abordaré más adelante.

Ya hemos abordado aspectos formales en cuanto a la estética, a la forma de narrar en torno a la fragmentación. Dentro de este mismo sentido, me interesa presentar la obra de Bill Viola, cuyo trabajo explora aspectos humanos, como la muerte, la vida, la espiritualidad, la conciencia y principalmente el tiempo, de igual forma se mantiene ese ciclo circular, la dialéctica entre opuestos.

Viola toma relevancia en mi trabajo por un lado en la medida formal, en donde el uso de los aparatos de registro videográficos caseros sirven como herramienta o más bien como una extensión del ser humano, una prolongación. En este sentido la cámara casera sirve como una forma de captar el aquí y ahora, un accionar de registro contingente en donde se coloca un centro en el plano de inmanencia. Sobre el uso de dicho elemento tecnológico la Dra Isabel Lopez señala:

Bill Viola comentó que la cámara es el elemento tecnológico que le ha permitido que su mirada alcance lo que él desea. Necesita sentirla, ya que las imágenes que produce una cámara no son materia, como la pintura o la escultura, son etéreas y no se pueden tocar. Viola tiene la cámara en su mano como una prolongación de su cuerpo.²¹

Desde los movimientos causados por el *cámara en mano*, se subraya la figura del espectador, llegando subjetivamente a entender que hay una persona detrás de esas imágenes. Esto toma relevancia en mi trabajo ya que también hago uso de medios y herramientas tecnológicas más domésticas, como lo puede ser el grabar con un celular o con una cámara casera. Este tipo de herramientas me permiten registrar porciones de tiempo, imágenes-movimientos que testimonian dichos sucesos, espontáneos, los cuales generan una narrativa a partir del montaje.

²¹ Isabel María López Campos, La cámara como escritura en la creación audiovisual de Bill Viola ("The passing"), Alan Berliner ("Nobody's business") y Agnès Varda ("Les glaneurs et la glaneuse"), (España : Universidad Complutense de Madrid, FACULTAD DE BELLAS ARTES, Departamento de Historia del Arte III, 2013), 44.

Este tipo de intención de usar el material casero o doméstico, es decir grabaciones familiares o de su archivo, se puede observar por primera vez en la película *The Passing*, 1991, donde usa archivos de registro de su familia y los intercala con imágenes que grabó en el desierto e imágenes de él como durmiente. El relato de la película propone la narrativa de un largo sueño del personaje que a veces observamos durmiendo. Para el autor, la película también es una forma de enfrentar el tránsito hacia la muerte, como un ciclo natural, que a la vez es una consecuencia del tiempo.

The Passing, 1991.



Figura 2.5

En la narrativa de *The Passing*, se puede evidenciar la idea de tiempo en dos vías; Por un lado, el tiempo onírico, el tiempo del sueño, evidenciado por el tratamiento realizado del fragmento del video, este es ralentizado. Por otro lado, el tiempo de la vigilia, cuyo corte móvil se muestra en tiempo real. En la obra, Viola le da más peso al tiempo onírico, lo que posibilita una apertura mental, invitándonos a transitar otra dimensión, aquí se vuelve presente la idea de dualidad o tiempos paralelos, que se conectan mediante el inconsciente del espectador, generando el viaje entre desterritorialización y territorialización. De ahí que el mismo considera el tiempo por encima de la imagen, como recoge la Dra. López a partir de una entrevista de Viola:

(...) tiempo es el tema, el objeto con el que trabaja: “Yo no trabajo sobre imágenes fijas, yo trabajo con imágenes en movimiento, y eso es tiempo. La

imagen para mí tiene menos importancia que el tiempo, yo soy un artista del tiempo”. (B.V. 01:05:03 min.)²²

Estas dos nociones son importantes ya que también se reflejan en la intención de mi trabajo, en la medida de diferentes condiciones o temporalidades que se construyen a partir de una mediación con el espectador.

Esta idea de dualidad y ciclos entre vida y muerte en la obra de Viola también son importantes en mi trabajo pues señala aspectos propios de una dialéctica de construcción-destrucción, vida-muerte, aspecto importante en la relación con lo espiritual y lo sacro, ya que dentro de mi propuesta de cierta forma se recurre a este tema, pero desde una perspectiva no religiosa, sino cómo el individuo se enfrenta a lo inefable, a la divinidad y a la trascendencia dentro de un ciclo caótico.

El paso del tiempo, para Viola, es importante ya que es una condición humana. Como señala la Dra. Isabel López:

Para Viola, el paso del tiempo forma parte de la condición humana, entendiendo la vida como ciclos. El final de una persona puede ser el nacimiento de otra, es un eterno retorno.²³

Una de sus obras que se enmarca en ese sentido es la denominada *Nantes Triptych* (1992), la cual es generada a partir de la experiencia del fallecimiento de su madre. Aquí, se evidencia también el uso de la cámara casera, la cual registra un aspecto vivencial, la imagen de su madre rodeada de apoyo médico (sondas, cables, tubos, respiratorios, etc.) Aquí no solo está la idea de registro y uso del material, sino también la idea manifiesta de usar la herramienta tecnológica como una extensión del cuerpo para relacionarse con el mundo. Un escenario complicado, una pesadilla según lo expresa, en donde su único

²² López Campos, «La cámara como escritura...», 75.

²³ López Campos, «La cámara como escritura...», 79.

impulso fue mediar esta situación a través de la cámara, como se señala en un texto de Lourdes Cirlot:

Mi único recurso para sobrevivir, más allá de mi familia, consistió en coger mi cámara de video, mi fuente particular de seguridad y realidad, y grabar la imagen de mi madre en su lecho de muerte.²⁴

El primer plano responde al nacimiento de su hijo, el cual fue grabado por Viola. El segundo plano, es una escena de su esposa embarazada, el tercer plano corresponde a un primer plano del estado agónico de su madre antes del fallecimiento. Aquí se presenta una alusión de la dualidad vida-muerte y su ciclo circular, un tránsito que no nos es ajeno como humanos, potencializado por medio de lo que Deleuze denomina la Imagen-afección y la Imagen-Acción

Esa misma idea se presenta dentro del proyecto, tomando las nociones y posibilidades narrativas a través del multicanal, pero con segmentaciones más rizomáticas complejizando y abriendo aún más la experiencia, solo que la actualización se da desde el medio digital, lo que complejiza aún más la simultaneidad en la medida en que el usuario tiene un rol más activo.

Mediante el multicanal, Viola logra generar una narración potente, sin la necesidad de que sea un relato lineal, ya que las tres escenas se reproducen a la vez, hay un tiempo compartido, el tiempo del video y el tiempo del espectador, quien puede recorrer a las diferentes escenas sin una linealidad, algo que me interesa explorar en mi propuesta.

²⁴ Lourdes Cirlot, Arte, Arquitectura y Sociedad Digital, (S.l. S.f.), 9.

Nantes Triptych , 1992.



Figura 2.6

Ya hemos señalado los aspectos visuales y formales desde los cuales se ha visto influenciada la propuesta, en este punto me interesa señalar la cuestión sonora la cual no toma un segundo plano, sino que también es potenciador de la propuesta. Para ello me gustaría acercar las nociones relativas al *paisaje sonoro*.

Como decimos paisaje sonoro nos referimos a un determinado conjunto de sonidos que se producen en un ambiente. Murray Schafer tiene una denominación que se señala en el texto de Cárdenas-Soler y Martínez-Chaparro, la cual nos dice:

R. Murray Schafer, desde finales de los años 60's del siglo XX, acuña el término Paisaje Sonoro, refiriéndose a los sonidos producidos en un espacio determinado, con una lógica o sentido otorgado por el entorno social en el que se producen y que además indican la evolución de dicho entorno o sociedad.²⁵

Todo elemento acústico, que desarrolle una emisión sonora en un entorno, dotando de particularidades a este espacio, sean seres vivos, máquinas, etc. pueden ser captados por dispositivos para su posterior reproducción. La clasificación que se puede hacer de dichos paisajes son los recogidos de entornos urbanos; aquellas emisiones que se desarrollan en la ciudad, ruido de carros, ambientes citadinos, etc. rurales; sonidos desarrollados en campos o zonas no urbanas, pueden ser de animales o de ambientes. Y artificiales; piezas creadas y editadas para su reproducción. En mi caso parto de los dos primeros para crear uno artificial.

Un artista cuya obra participa de la cuestión sonora es la producida por Robert Morris, “Caja con el sonido de su construcción” (“The box with the sound of its own making”), 1961. Se trata de una caja prolija en cuyo interior se reproduce el sonido de su propia construcción. En este tipo de trabajos se pueden ver alusiones a funciones simbólicas específicas de la acción humana, en este caso la labor de construcción, la cual se presenta en dos vías, por un lado, la forma que remite a los sistemas rígidos de construcción y

²⁵ Ruth Nayibe Cárdenas-Soler Dennys Martínez-Chaparro, EL PAISAJE SONORO, UNA APROXIMACIÓN TEÓRICA DESDE LA SEMIÓTICA THE SOUNDSCAPE, A THEORETICAL APPROACH FROM SEMIOTICS POINT OF VIEW(Sl. Revista de investigación desarrollo e innovación, vol.5, n 2, 2015), 130.

segundo la participación activa del espectador y percepción en torno a dicho sistema, activados por los sonidos que la obra contenía, como lo recoge la ficha de la pieza en la página del Museo Metropolitano de Arte (MET):

La obra es una especie de manifiesto: en la medida en que pone en evidencia los medios y métodos de su propia producción, presagia un cambio de paradigma en el arte, en el que el proceso, la duración, la provisionalidad y lo incompleto ocupan un lugar destacado.²⁶

The box with the sound of its own making, 1961.



Figura 2.6

²⁶ MET. Box with the Sound of Its Own Making, Robert Morris.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/689665>

Encuentro cercanía en esta pieza en la medida en que crea una realidad a partir del audio, exponiendo el paisaje sonoro del nacimiento del objeto que a la vez alberga el mismo audio, como una especie de metarrelato o testimonio de sí misma. Isusko Vivas comenta sobre la intención en la pieza de Morris:

En estos trabajos Morris presenta objetos físicos que continúan un proceso conceptual más que llegar a su culminación; en los que el artista reclama de alguna manera la participación del espectador (abrir la puerta y descubrir el secreto de su interior). Barbara Rose en la exposición de Morris en la Green Gallery, observó que había una relación en sus obras entre la fachada exterior, muy impersonal, y el espacio interior. Todas las especificaciones se consideran procesos de una expansión definitiva de la 'naturaleza', y las cosas que denotan un final.²⁷

Si bien la obra parece distar de mi proyecto (carácter vídeo instalativo) la realidad del caso es que en esta pieza encontré una referencia clara respecto a la intención de la obra, algo que se evidenciará en algunas instalaciones y en la pieza que contendrá la película en el sentido de crear un paralelismo repensando la temporalidad y la simultaneidad a partir de la acusmática.

Por acusmático, se entiende como aquello que es oído, pero no identificamos que origina dicho sonido. Michael Chion propone esta definición:

Acusmática (una antigua palabra de origen griego recuperada por Jerónimo Peignot y teorizada por Pierre Schaeffer) significa «que se oye sin ver la causa originaria del sonido», o «que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas». La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos.²⁸

²⁷ Isusko Vivas Ziarrusta, EL ARTISTA ROBERT MORRIS Y LA SORPRENDENTE DERIVA DEL (POST)-MINIMALISMO ENTRE LAS DÉCADAS DE 1960 y 1990 (S.I: XI Congreso Virtual Internacional Turismo y Desarrollo/ VII simposio virtual Internacional Valor y Sugestión del Patrimonio Artístico y Cultural, 2017), 312.

²⁸ Michel Chion, La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, (S.I.: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1993), 62.

El sentido acusmático presenta varias posibilidades que se pueden problematizar, en la medida en que dichos audios pueden o no trasladar esa temporalidad. Aquí se pone de manifiesto la idea de la escucha reducida, la que Pierre Schaeffer denomina como:

la escucha que afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, y que toma el sonido -verbal, instrumental, anecdótico o cualquier otro- como objeto de observación, en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él (...) ²⁹

La situación acusmática puede propiciar la escucha reducida, en la medida de que los sonidos son separados y evaluados tanto en su individualidad, así como en su relación con el todo, (similar al fragmento de video que conserva cierta independencia pero que no está desligado de la narración, es decir, tiene un sentido de rizoma). Aquí se produce una localización consciente de los diferentes niveles, velocidades, texturas sonoras etc. Una vez separados de sus causas y superada la pregunta de ¿qué es lo que produce ese sonido? Se mantiene ese juego entre la identificación y la desvinculación. La duda pertinente de si se puede generar una descripción del sonido haciendo una abstracción de su causa queda abierta a la intención de la pieza. Ya que se puede buscar desestabilizar o desterritorializar la cuestión audible tradicional, así como generar una apertura auditiva o trasladar un entorno (paisaje sonoro) en el cual tenemos la referencia clara (empírica). También se puede acudir a la disonancia audiovisual, en donde una imagen dada se ve afectada por un sonido que en apariencia es incongruente. Sin embargo, no hay que descuidar la emisión acusmática y la escucha reducida están por sí mismas creando una realidad, que es la realidad en la que nosotros participamos y a la vez ayudamos a construir, el ahí y ahora, la desterritorialización y territorialización desde el campo audible. Estas nociones están activas en el proyecto, tanto desde la parte instalativa como la parte audiovisual. Sobre el tema Michel Chion señala:

Sobre una imagen dada, hay en efecto cientos de sonorizaciones posibles, toda una escala de soluciones, algunas de las cuales reproducen exactamente el

²⁹ Chion, La audiovisión Introducción..., 30.

código convencional, mientras que otras, sin llegar a un desmentido formal de la imagen, hacen deslizar su percepción a otro plano. La disonancia audiovisual, por su parte, no es sino un desfase invertido de la convención y, por tanto, un homenaje a ésta, y nos encierra en una lógica binaria que poca relación tiene con el cine.³⁰

Para ampliar aún más la relación de conceptos cabe apuntar las nociones de fuera campo, la cual se refiere a la diferenciación entre lo que se ve y se oye, y la identificación (o no) de la fuente emisora de dicho sonido, identificada como algo extradiagético, algo que sucede por fuera del relato audiovisual, en un lugar ajeno al que estamos viendo.

Pensemos de esta forma, los conjuntos, unidades de imagen-movimiento están inscritos desde un todo, al cual nos hacen acceder parcialmente mediante la actualización del plano (en el caso de lo audiovisual) y la consecución sonora (en el caso de el audio). De ahí que empieza a existir un sistema en donde la imagen empieza a funcionar más allá de la continuidad espacial. El fuera de campo remite a un conjunto que contiene a otro conjunto pero que no es visible, o no se ha actualizado en el plano, pero está presente, hay una referencia a un todo, que ya no es conjunto. A partir del fuera de campo el espectador hace la operación mental que completa y genera intuiciones o elementos que ayudan a su comprensión de la narrativa, de ahí que se problematiza cuando la actualización de la información del plano o el montaje se realiza de una forma menos convencional, como es mi intención.

³⁰ Michel Chion, *La audiovisión Introducción...*, 37.

Desde el aspecto físico, es decir, desde el emplazamiento, el espacio y el lugar me interesa abordar la teoría de Foucault y su concepto de *heterotopía*. Para ello debemos acercarnos primero al concepto de Utopía, la cual se entiende como un espacio inalcanzable, ideal, que vive en un futuro inalcanzable o imaginario, en ese sentido, la heterotopía es una utopía perfectamente emplazada, lugar imaginado que encuentra emplazamiento en la realidad, un contraespacio, un no lugar. Foucault indica:

(...) utopías que tienen un lugar preciso y real, un lugar que podemos situar en un mapa, utopías que tienen un lugar determinado, un tiempo que podemos fijar y medir de acuerdo al calendario de todos los días.³¹

Estos espacios diferenciados son localizables en la sociedad, obedeciendo a ciertas características y funciones, como las heterotopías de tránsito (aeropuertos), o lugares relegados de la sociedad (cementeros, manicomios, cárceles), estos son activados o desactivados, según la presencia, como lo puede ser un fuerte apache construido por un niño en la cama de sus padres, heterotopía activada por el juego y clausurada una vez terminado, un cine o un teatro, el cual crea otra dimensión mediante la proyección, convirtiéndose también es un espacio heterotópico mediante la yuxtaposición. Como señala Foucault:

Por lo general, la heterotopía tiene como regla yuxtaponer en un lugar real varios espacios que normalmente serían, o deberían ser incompatibles. El teatro, que es una heterotopía, hace que se sucedan sobre el rectángulo del escenario toda una serie de lugares incompatibles. El cine es una gran sala rectangular al fondo de la cual se proyecta sobre una pantalla, que es un espacio bidimensional, un espacio que nuevamente es un espacio de tres dimensiones.²⁵

Desde estos postulados, me interesa la idea de la heterotopía como lugar de circulación para la obra videográfica, es decir, la construcción de un espacio en el cual se pueda crear esa yuxtaposición y propicie el consumo de la pieza. Que no se mal entienda,

³¹ Michael Foucault, Topografías, Dos conferencias radiofónicas, (S.I: Fractal n 48, Año XII, volumen XII, traducción Rodrigo García, 2008), 2-3.

los espacios de circulación audiovisual existen, pero están relegados a un plano más comercial o no están abiertos a otras posibilidades narrativas. De ahí que exista una crisis y poca circulación de este tipo de piezas, por ello hay que entender estos conceptos, dado que nos presentan formas de pensar y repensar los espacios, bajo un fin.

Es importante entender estas nociones ya que el proyecto en sí tiene una escala dimensional, porque transita entre el espacio físico, el espacio virtual y el ciberespacio. ya que la intención es crear uno de estos espacios heterotópicos, el cual se ramifique y devenga en otros. Es decir, el espacio que genera la instalación, la proyección de este evento (yuxtaponiendo a otro espacio) y la circulación de esto en una de las heterotopias más potentes, espacio virtual.

Al respecto quiero mencionar los postulados de McLuhan en relación a los nuevos medios. McLuhan considera los nuevos medios como un ecosistema, entendiéndose este como un medio donde habitan organismos interrelacionados con su entorno y a la vez relacionados entre sí (al igual que los segmentos de una narración videográfica). Es importante mantener esta idea de interrelación ya que posteriormente son llevadas al campo de la comunicación para denominar el ecosistema de medios. Marshall McLuhan señala lo siguiente:

(...) he descubierto muchas cosas sobre medios de comunicación y educación. (...) los medios de comunicación son ambientes. Los ambientes moldean a sus ocupantes. Una persona, criticando mi observación según la cual "el medio es el mensaje", simplemente mencionó: "McLuhan quiere decir que el medio no tiene contenido". Esta observación fue extremadamente útil para mí, pues reveló lo obvio, es decir que el contenido de cualquier medio es el usuario.³²

³² Marshal McLuhan, *«La teoría de la comunicación de Marshall McLuhan»*, (S.I: revisado en butronero. Palabra Clave, 2015)

<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/5598/html>

Es decir, los ecosistemas de medios son aquellos ambientes surgidos por los avances de la tecnología, como las plataformas digitales, en donde se da esa interrelación con el medio y entre sus usuarios (al igual que un ecosistema natural). Aquí se pone de manifiesto una noción de rizoma ya que no hay una unilateralidad, sino que hay diferentes puntos que se activan, anulando ciertas limitaciones que se producían en los medios tradicionales, como la cuestión de horarios, accesos, tiempo.

Entender esta idea de nuevos medios permite llevar el proyecto hacia ese sistema, el cibernético, el que brinda la posibilidad de acceder en cualquier instante, se rompe la relación que se tenía con la proyección de una película, un espacio y un horario definido. Acá se desborda la relación de la pieza con el espectador, este tiene cierto dominio sobre ella, en la medida en que puede ir y volver, reproducirla bajo su criterio, visibilizar desde un dispositivo móvil, una proyección o una pantalla, entender esta noción permite comprender el papel del espectador, teniendo libre elección de cuándo consumir, creando y activando su propia heterotopía, se da una descentralización del modelo comunicacional y del modelo de circulación de la pieza audiovisual.

Al respecto Santiago Torrente menciona:

El espectador en el videoarte ocupa el lugar de actor porque es el encargado de construir y cerrar la pieza. Ya no se encuentra más inmóvil en una sala oscura, obligado, en cierta medida, a permanecer sentado contemplando el film. El cambio de espacio expositivo de una sala de cine a un museo o galería de arte, le da la libertad al espectador de desplazarse en el lugar, acercándose o alejándose de la obra, además de decidir su permanencia temporal ahí y la visualización o no, repetida del video.³³

³³ Santiago Torrente Prieto, La sutura de lo ausente. El espectador como actor en el videoarte (S.L: Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 52, 2015), 26.

En conclusión, el trabajo está desarrollado a partir de una visión Deleuziana, en donde la noción de rizoma se hace presente para abordar cuestiones tanto desde un sentido estético como organizacional. También la idea de imagen-movimiento sirve para entender algunos procesos dentro de la construcción biográfica, en un sentido en que la imagen móvil sirva para problematizar la experiencia. Aquí se abre la posibilidad de desterritorialización del sujeto que no ha participado o es ajeno al consumo de este tipo de obras, aportando nuevos contenidos sensibles con los cuales puede (o no) territorializar de nuevo. Por su parte, la idea de lo ominoso describe perfectamente aquella intención de visibilizar dichos escenarios y situaciones que conviven con nosotros, pero de una forma velada.

El sentido de temporalidad y las herramientas de grabación caseras, permiten dotar de cierto carácter particular idóneo para la producción del proyecto. Entender estos elementos como extensiones del cuerpo y su posibilidad narrativa en el montaje y la post producción termina siendo un bloque sobre el cual se genera la parte activa de la propuesta, con esto me refiero al proceso de grabación, o de cortar y extraer imágenes-movimiento de la realidad.

El sonido, visto desde el aspecto acusmático y de escucha reducida, permite repensar la forma de aproximación a los espacios con la intención de generar narrativas, no sólo pensando la temporalidad como la traslación de un entorno audible hacia otro espacio (paisaje sonoro), sino también la posibilidad plástica del mismo del audio sin remitir al referente.

Finalmente, la idea de la heterotopía es importante en la medida en que cada proceso o fase del proyecto genera un espacio con dichas características, ya sea desde la intervención sonora, la generación de piezas en una sala expositiva o el alojamiento de una película en la web. Aquí también toma importancia lo indicado por McLuhan sobre los

ecosistemas de medios, ya que entender estos contenidos generan un mayor campo de acción para el proyecto.

3 PROPUESTA ARTÍSTICA

3.1 OBRAS

Para la elaboración de este capítulo se expondrán las experiencias, experimentos y estrategias que han sido parte de las metodologías con las cuales he desarrollado propuestas artísticas. Para ello hay que comprender que una de las intenciones de esta muestra es crear una película que será dividida en cuatro capítulos, los cuales serán reproducidos en una transmisión en vivo. A partir de esta película, a manera de rizoma, se generan instalaciones audiovisuales que orbitan en torno a la lógica del proyecto, las que serán expuestas en una galería.

El proyecto consiste en una experiencia audiovisual y espacial, la cual se desarrolla en dos ejes. El primero, la generación de la película, el segundo la exposición en la galería. El primer eje se divide en dos vías; la primera se presenta en forma de instalación sonora, emplazada en un espacio rural (inhabilitando el acceso a la imagen). La segunda vía es como película, es decir mediante su exposición en la web, con la particularidad de que se exponen los cuatro capítulos que la conforman por medio de una transmisión vía streaming.

El segundo eje consiste en la presentación de una serie de obras, instalaciones sonoras y visuales; pequeños fragmentos de video que se conjugan con instalaciones matéricas de elementos orgánicos, así como también un performance. Estas piezas de video instalaciones, sonoras y performáticas devienen de la película y de la idea de no-película, como raíz no vista de un montaje inafectado. En ese sentido se entiende como película postiza, según su artificio de nudo y desenlace, sin llegar a un resultado evidente o claro. La reproducción de esta película postiza sucede simultáneamente a dicha exposición.

Para una mayor comprensión, expondré el esquema bajo el cual se configuran las obras, mismas que serán ampliadas a lo largo del capítulo.

LA ISLA DERRETIDA (Película)

Primer eje

Creación, instalación y difusión de la película

Primera vía: Instalación sonora en espacios rurales- acción física y sonora

Segunda vía: Transmisión en vivo de la película- acción virtual

LA ISLA DERRETIDA (Exposición)

Segundo eje

Muestra conformada por obras que devienen de la película:

1 The brotherhood of sleep

2 El mito de los 3 mundos

2.1 La montaña del pescado(audio/escultura)

2.2 Derriere (video)

3 Sobre las histológicas

3.1 puff (audio/escultura)

3.2 sobre las histológicas (performance)

3.3 sobre (video proyección)

4 La hoja blindada (instalación audiovisual)

5 “La isla derretida” (Transmisión de audiovisual simultáneo a la muestra)

Desde el inicio de mi formación artística me ha interesado crear piezas audiovisuales, instalaciones e intervenciones en el espacio público; que induzcan a una contemplación activa y se conviertan en experiencias que expandan la percepción de lo cotidiano. La intención en mi producción es crear *otra* mirada a lo establecido y determinado por el status quo; las células familiares, sus estructuras, la tradición y dinámicas en los entornos urbanos, así como desestabilizar la mirada normada por los estándares tradicionales, procesando y post-procesando el registro de los elementos y patrones que fundamentan el orden, con el fin de contrastarlos, encontrar sus límites, anomalías e intersticios.

Puedo encontrar una de las bases de estos intereses en una formación temprana en teatro, en donde reconozco a las experiencias como vehículo transformador o alterador de la realidad personal y colectiva. De ahí se fundamentó gran parte de mi producción anterior, mediante acciones corporales, en prácticas que exploraban las posibilidades del cuerpo como medio de representación de otras miradas, de mi propia imagen, vinculándolo mediante el uso del montaje en redes sociales, como marco para conocer y exponer los límites autoimpuestos por la sociedad dominante. Otro punto de mi interés en la producción es la fijación en las cosas que no funcionan bien pero que ya nadie las nota, cuyas actuales condiciones están ya asumidas y no generan reflexiones, como una lectura, acercamiento y visibilización de los intersticios, de escenarios marginales.

Esto se puede evidenciar en obras como *Prado de Cereous*, 2017, una serie de fotografías que documentan la práctica de incubar los hongos que emergen sobre los restos de comida de un hogar. Me interesaba registrar estos paisajes alineados de otro mundo, estos paisajes que muestran la posibilidad de que el universo está contenido en una sola de sus partes. Esta serie de fotografías nos hablan sobre el afinar la mirada, ya que incluso en los restos de comida o de una relación humana puede brotar vida que se muestra ajena y diferente al mundo del que proviene. Aquí se avistan dichos intereses, sobre los paralelismos y dualismos, relaciones de la vida- muerte-nacimiento, el orden y el caos.

Prado de Cereous



Figura 3.1.1

Si los intereses de mi investigación han sido el cuerpo como vehículo transformador, los escenarios macro/micro y la noción de caos, la descomposición y lo residual en ciertos escenarios, también debo mencionar la idea de umbral, el tránsito entre realidades o dimensiones oníricas. y la vinculación de estos elementos en el plano físico y virtual. Una obra que remite a esto es *Reproducción Prohibida*, 2016. Obra que está conformada por una hamaca. dentro de un circuito cerrado.

La hamaca ha sido usada como medio para la fabricación de sueños, un umbral a distintos espacios, un tipo de proyección del inconsciente colectivo, a partir de un objeto que revaloriza el sueño y la pereza. Su práctica ancestral en américa latina, tejó su propia cosmovisión a su alrededor como el descanso del péndulo desde dos puntos fijos, este movimiento nos lleva a un estado de trance a un no lugar entre los sueños, la meditación y la conciencia si se logra una relajación profunda. Ya se había constituido un espacio para el sueño y sobre todo, una especie de movimiento productor de sueño, en la que su velocidad no acelera al sujeto sino que lo mantiene como un punto flotando en el espacio, inerte.

Dentro de la obra la pantalla no es fija, los datos no son permanentes, la interacción entre el circuito cerrado de video y la hamaca propone dos lecturas; primero la del circuito cerrado como medio de la imagen reproducible, segundo la de la hamaca como medio de un movimiento inerte y del sueño pasado, ancestral.

La obra proponía interactuar, permitía acostarse en el vaivén de nuestras infinidades virtuales, abriendo el portal a otras dimensiones de medios transitorios, observando por la ventana de nuestra dimensión física. El misterio de las dimensiones paralelas, lugares de los que solo podemos asomarnos por medio del ilusionismo del circuito cerrado. La imagen se multiplica, revelando otras posibles dimensiones espaciales y juntándose con el estado onírico que supone el objeto.

Reproducción Prohibida, 2016.



Figura 3.1.2

La pieza que tiene un corte instalativo, en donde se invitaba al espectador a interactuar, esto ya marcaba la pauta del tipo de trabajo que iba a realizar en proyectos

futuros, en donde los puntos de interés aquí mencionados encontraron un mayor desarrollo, culminando el proyecto expositivo de la presente investigación.

En el proyecto de titulación, la pieza central es una película denominada **“LA ISLA DERRETIDA”**. Esta pieza se genera a partir de indagaciones en los espacios rurales y urbanos, la relación entre la materialidad y la virtualidad, analogías y oposiciones como narrativas; el nudo y el desenlace. La intención de esta obra audiovisual parte de la idea de generar un acercamiento desde el contraste del lugar en el que vivo (rural) en cuya apariencia pacífica se esconde lo caótico de la naturaleza del mundo fragmentado (urbano). Estos espacios urbanos vuelven y cubren a lo rural a medida que avanza la película, por medio de un zoom, transformando el escenario rural que se mostró al inicio como la calma y la paz (lo estático), manifestando que la tempestad está dentro y fuera. En ese sentido se pone de relieve el carácter heterotópico de los espacios, siendo incluso la instalación uno de ellos.

La percepción natural es desestabilizada, ya que la película propone una lectura fragmentada, una desterritorialización de la imagen y del audio, acudiendo incluso al material de archivo y al registro propio. En ese sentido, la metodología usada para la realización de la obra va en la misma línea, generar a partir del hallazgo, del encuentro fortuito, utilizando la cámara como extensión de los órganos. Para ello realice varios recorridos en diferentes escenarios (urbanos/rurales), atendiendo a los intersticios, con una mirada afinada hacia aquellos eventos que me interesaba exponer en la pieza.

La duración de esta pieza es de aproximadamente 36 minutos que están divididos en cuatro capítulos. La banda sonora genera una degradación del sentido de las palabras, empezando por la concordancia entre ellas y los subtítulos, hasta terminar en la desintegración de una conversación ralentizada de balbuceos de un niño.

Registro de video.



Figura 3.1.3

Dentro de los cuatro capítulos que conforman la película, se generan figuras retóricas como la sinécdoque o el hipérbaton visual, en el que metafóricamente me transformo, haciendo visible lo que ven mis ojos mientras *están cerrados*, escenarios oníricos o de vigilia. Gran parte de la película toma referencia a *El hombre de la cámara*, 1929. De Vertov.

En el primer capítulo nos posicionamos en el punto de vista de un ser errante, un ser rastrero y animal al que nunca llegamos a ver. La cuestión material y plástica de las vísceras se hace presente. Dentro de este se hace alusión a la idea de espacio y hogar, se observan otros personajes en aparente desolación, así como una interrelación entre los grandes espacios y los espacios pequeños, en donde la idea de devorar está siempre presente. Aquí también aparece la idea de un discurso sacro, el cual ha sido desterritorializado.

El segundo capítulo presenta un recorrido en penumbra y sobre este, un rectángulo se convierte en espejo opaco. La intención es desestabilizar al espectador por la traducción de la penumbra al ojo, del ojo a la cámara y como esta se traduce a los dispositivos de proyección. Hay ruidos sutiles como respiraciones y roces de ropa. Pues se pretende que se afine el oído en la penumbra. Se escucha un ruido fuerte que quema la imagen y con el sonido percutivos, una casa se destruye, los ruidos son menos seguidos, la escena se llena de escombros, se escucha un canto de mujer lejano. Se escucha el mar.

El tercer capítulo nos presenta una escena de agua fluyendo, en la cual se van intercambiando fotogramas, llegando a una saturación de la imagen, fundiéndose y terminando en un plano de nubes, finalizando con una escena de Simón del desierto, 1965. de Buñuel, en donde se ve a un personaje caminando por el desierto. La intención es mostrar esa transformación o dualidad entre elementos aparentemente incompatibles. Aunque en sí son estados diferentes de la materia; el gaseoso y líquido, la intención es mostrar ese estado de cambio y a la vez remarcar la idea de movimiento, ese tránsito de un mundo al otro. La idea del punto de vista recae sobre un ente intangible.

El cuarto capítulo aborda la degradación de la mirada, la cercenación del ojo y a la vez una alegoría a la desterritorialización del ojo y del régimen escópico dominante.

Fotograma de la película.

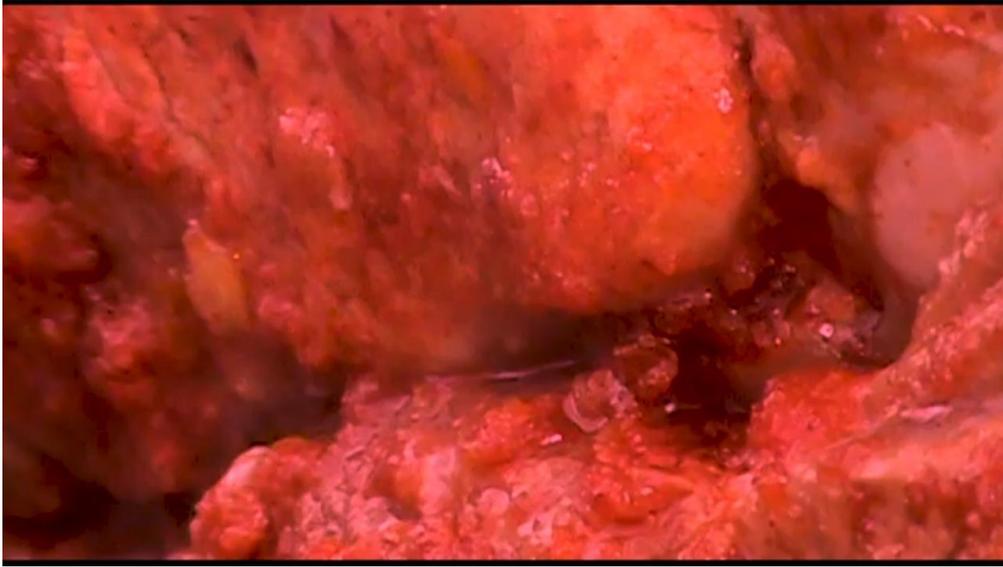


Figura 3.1.4

Fotograma de la película.



Figura 3.1.5

Fotograma de la película.



Figura 3.1.6

Fotograma de la película.



Figura 3.1.7

La película comprende dos vías de montaje o circulación, la primera instalativa y la segunda un streaming de la misma. La primera vía está conformada por la instalación de varias estructuras semejantes a una piedra o una nube disforme, las cuales emiten el sonido de la película que está reproduciendo en su interior. Las estructuras, de grande y mediana dimensión, son emplazadas en espacios rurales, como contenedores de un paisaje sonoro que se reproduce in situ. Estas piezas esconden una simbología entre la relación de las nubes y las rocas, en el video y el sonido de la pieza. Está planteado como piedra móvil que puede desplazarse a otros espacios, metafóricamente la ejecución de un material gaseoso en uno físico, la gran masa etérea materializada, que contiene códigos digitales de imagen y sonidos trasladados, para crear narrativas audiovisuales. Esta piedra-nube negra contiene anotaciones de vigilia o lo onírico, en referencia del mundo del cine y lo íntimo, su materialidad no se aleja de las estructuras del entorno, como las casas de adobe propia de la sierra, que se encuentran en destrucción pasiva. Esta pieza se emplazó en Pifo, a las afueras de Quito. El registro sonoro de la transmisión será posteriormente incorporado al montaje de una de las instalaciones audiovisuales, denominándose el audio “Puff”, lo cual expondré más adelante en este capítulo.

Proceso de construcción de las piezas.



Figura 3.1.8

Proceso de construcción.



Figura 3.1.9

Vista de la instalación.



Figura 3.1.10

Vista de la instalación.



Figura 3.1.11

La segunda vía es la difusión de la película dentro de las plataformas digitales. Para ello se creó una página web donde está alojada la dirección de la película para ser visualizada. Aquí se pone de manifiesto la intención de vincular las plataformas digitales y los mass-media dentro de la circulación de un producto audiovisual, siendo que es necesario activar otro tipo de espacios para la circulación y difusión de este tipo de material.

Vista del interfaz de la transmisión.

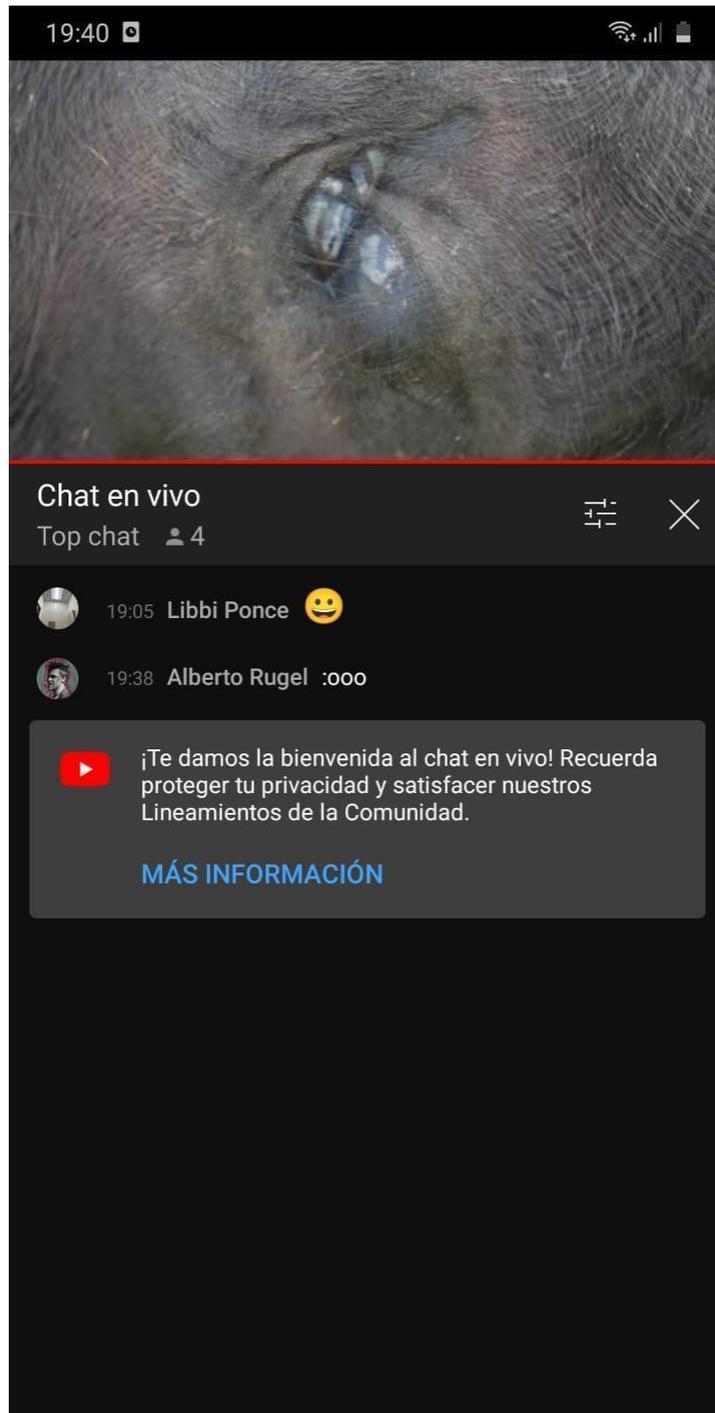


Figura 3.1.12

Vista del interfaz de la transmisión.

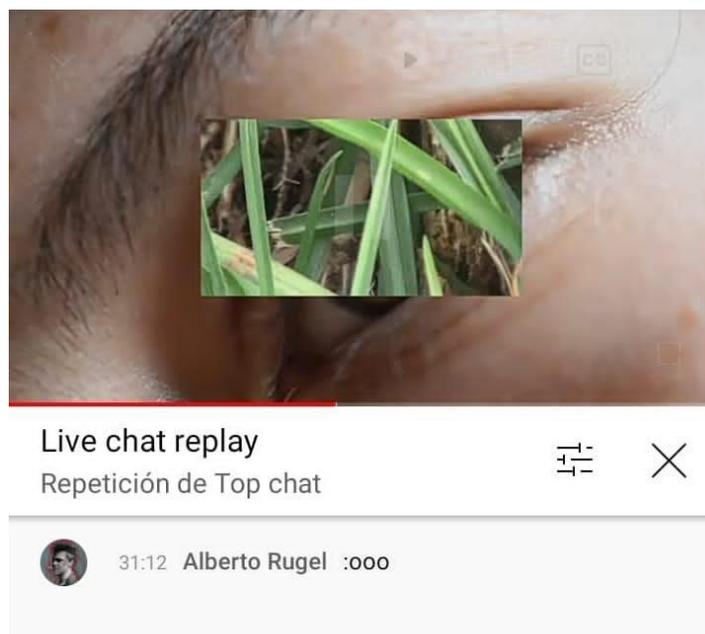


Figura 3.1.13

Partiendo de la enorme materia que es el mundo, junto con su pluralidad, empiezo a construir diferentes ficciones, desde el descuartizamiento de las imágenes y espacios. Los objetos y paisajes son los protagonistas, así se construye la película. En ese sentido la composición de la misma se da de una manera fragmentada, La estructura descuartizada plantea la creación de cuatro escenas, que afirman y clausuran la noción del nudo y el desenlace.³⁴ poniendo en crisis esa estructura narrativa en el montaje expositivo.

La producción de esta muestra pasó por varios cambios, cuyo camino se fue ramificando significativamente. Se generaron varias obras, piezas audiovisuales a manera de fragmentos, que se encuentran en relación con la película; no son fragmentos de la película como tal, sino que devienen de ella, y se comportan como entes independientes. Las piezas son: la hoja blindada, el mito de los tres mundos, the brotherhood of sleep y sobre las histológicas.

³⁴ Aristóteles, *Poética. Cap 18*. (Buenos Aires: Colihue, 1era ed. 2da reimp, 2009) pág 177. A esto me refiero a la distinción de la estructura de la trama en la tragedia del capítulo XVIII de la Poética de Aristoteles.

La primera instalación audiovisual de este contenido, se denomina **“La hoja blindada”, 2021**. Está conformada por un montículo de tierra en el piso, en el que se puede observar una pantalla (tablet) incrustada, en la cual se reproducen imágenes como la de un cielo borroso y audios de percepción aguda. (Respiraciones, roces de ropa, pasos). Se desprende un contenido de la película, el relacionado con el arriba y el abajo, el sentir de un ser rastrero quien lleva su mirada hacia el suelo contrastado con la apertura de un cielo.

Esta pieza se genera a partir de la intención de situar al espectador en el punto de vista de un animal rastrero, el llevar la mirada hacia abajo, el denotar la superficie a nivel del suelo para presenciar una suerte de abismo, una profundidad generada por la pieza. También representa el primer acercamiento hacia la dualidad entre lo orgánico y lo digital dentro del universo de la exposición.

Fotograma de video.



Figura 3.1.14 Video que se proyectó:

<https://youtu.be/O0VPrH36XkU>

Vista de la instalación.



Figura 3.1.15

La segunda propuesta se denomina “**El mito de los tres mundos**”, 2021. Esta obra está conformada por dos piezas; una proyección denominada “**Derriere**”. Este video se genera a partir de la atención a la palabra, discurso parcialmente contenido en la película. En este caso la parte textual, la auditiva y la visual se conjugan. Se trata de la reproducción de video en un televisor del auditorio, donde se pueden observar textos a manera de subtítulos, que van traduciendo las palabras de Johannes, personaje de la película Ordet (Carl Theodor Dreyer, 1955). Aunque se produzca la traducción, el audio se ve complejizado en la medida en que se produce una desincronización entre texto y audio, no llegando a coincidir. Todo esto mientras se presentan escenas de recorridos nocturnos.

Fotograma de video Derriere.

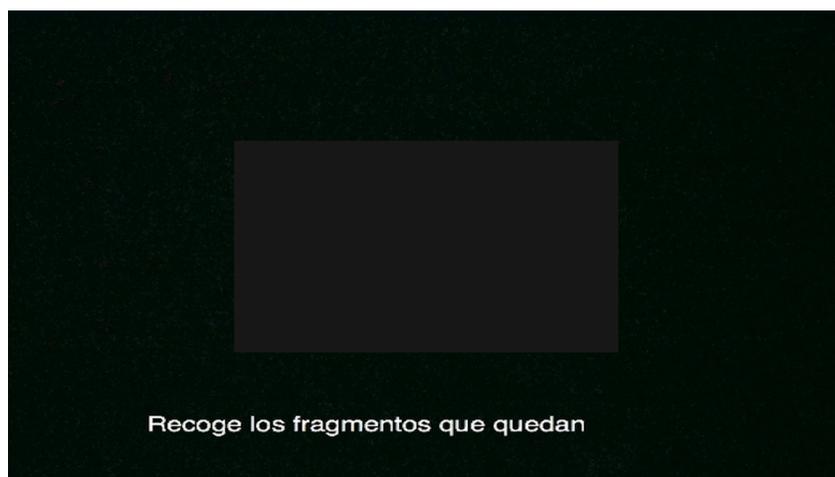


Figura 3.1.16 Link video:

<https://youtu.be/w5ifFUBBWpI>

Derriere, Vista de la instalación.

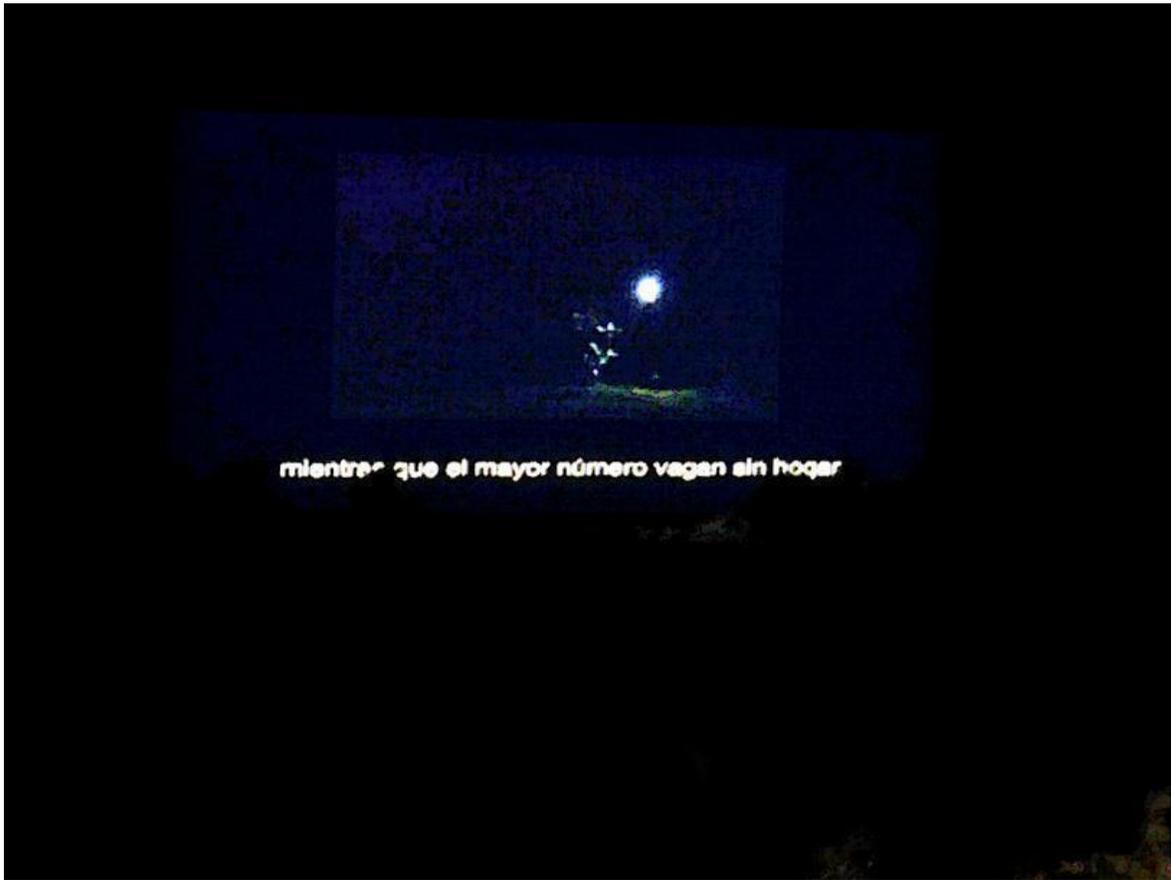


Figura 3.1.17.

La siguiente pieza se denomina **“La montaña del pescado”, 2021**. Deviene de “Derriere”, en su forma de instalación sonora, la cual ahora cambia el sentido de las frecuencias sonoras que emitía, para adaptarse a un nuevo contexto. Esta pieza continúa con los audibles como una capa de significación y alteración en el espacio. Se trata de una instalación sonora, una estructura en forma de piedra realizada en técnica mixta, con apariencia de una nube/roca, en esta se reproduce desde frecuencias eléctricas, sonido de fuego consumiéndose y principalmente la voz de Johannes de Ordet, esta tiene un tratamiento donde la plasticidad de la voz del personaje sirve como base para crear una reverberancia. La cita al cineasta Danes Dreyer del personaje Johannes en la película Ordet responde a inquietudes sobre la apropiación del archivo, en este caso refiere también al

consumo de audiovisuales o películas (cine), pero transformados en ruido. La plasticidad de la voz Jhohanes, más allá del sentido del diálogo o la historia, me interesa fundirlo con diferentes ruidos, con un micrófono interno, resultando en una reverberación, que resulta molesta, como una referencia de la pérdida de los sentidos, reflejados en la vista de Johanes y el tratamiento del sonido en el auditorio.

“La montaña del pescado”, 2021.



Figura 3.1.18 Link del audio:

https://drive.google.com/file/d/1DOyJK1JWXjq_B4dUPy3IWsCKnPSo2M40/view?usp=sharing

Continuamos con **"The brotherhood of sleep", 2021**. Se genera a partir de los recorridos en Pifo y la observación de su constitución material y los organismos que en ellos habitan. Se relaciona con la materialidad, en este caso es una escultura de barro -una masa informe-, donde se encuentra un dispositivo (celular) en el cual se reproducen planos de insectos, en el mismo video de forma extradiegética se reproduce un audio del canto de la Tempestad (1947), de Epstein.

Esta pieza se relaciona con la idea de los micro espacios caóticos, intersticios que pasan desapercibido pero que se encuentran vigentes, la idea constante de vida/muerte. Una alusión directa a la naturaleza, donde se usa el artificio de la cámara, del zoom in, para intentar cambiar la escala de esa percepción, que puede pasar inadvertida, como quien ignora lo que está en el piso. Una intención de revelar un tejido/tiempo orgánico.

El barro como elemento orgánico se relaciona con los insectos, un barro que está parcialmente cocido/crudo y que apenas puede ser el contenedor de los insectos, proyectados por la electricidad. Este material responde a la arquitectura y los contenedores de la ciudad, como los edificios o las casas.

Fotograma de video.



Figura 3.1.19 Link del video:

<https://youtu.be/JJTp6eKotwY>

Instalación de barro cocido.



Figura 3.1.20

“The brotherhood of sleep”, 2021. Vista de la instalación.



Figura 3.1.21

La siguiente obra se denomina **“Sobre las histológicas”, 2021**. En este caso, la pieza surge de la necesidad de completar la formulación espacio-sujeto-objeto, siendo que estos dos últimos han estado mayormente presentes a lo largo del proyecto. Está formada por tres piezas; la primera está en el exterior de un cuarto al que no se puede entrar, pues hay una mano negra que sostiene un huevo y no permite abrir la puerta, esta mano pertenece a una persona, a un ser vivo el cual abre la posibilidad de interacción, pero sin hacerse visible como sujeto reconocible al que le podemos asignar un rostro. La segunda pieza es la proyección de una figura anamórfica en la pared, donde se aprecia el ojo de un cordero siendo cortado por la mitad. La mano y el huevo se relacionan con el estado de fragilidad, engendrar, destruir o devorar, junto con aquella estructura desconocida que sostiene todo el andamiaje de las lógicas físicas y biológicas a la cual no le podemos asignar un rostro. El ojo cercenado responde a la idea de la ceguera, la ceguera busca ser explorada en el sentido de los huecos en la memoria, así como la desterritorialización de la vista.

Le sigue una pieza, denominada **“Puff”, 2021**. Parte de la idea de tránsito mostrada en la película. Es una instalación sonora que contiene sonidos de alguien hablado con dificultad, viento, junto con risas y un órgano que nos da una sensación de expectativa y suspenso, audio que deviene de la instalación sonora en espacios rurales. La intención es mostrar esa transformación o dualidad entre elementos aparentemente incompatibles, busca remarcar la idea de ese tránsito de un mundo al otro, de un estado a otro, siendo parte de este mismo universo. La idea del punto de vista recae sobre un ente intangible, que nos genera risa al principio y luego desconfianza al mismo tiempo por la densidad de la repetición en el tono en contraste con la obra **“Sobre histológicas”, 2021**. Pues cohabitan, lo virtual y lo real.

Puff, 2021, Instalación sonora.



Figura 3.1.22 Link audio:

<https://drive.google.com/file/d/1aeUe2F1HElzzUb0OhoV0tBxbuQEz735I/view?usp=sharing>

Sobre las histológicas”, 2021.



Figura 3.1.23

Vista de la instalación.



Figura 3.1.24

Fotograma de proyección.



Figura 3.1.25 Link de video

<https://youtu.be/p2OoudTbfg>

Vista de la instalación.

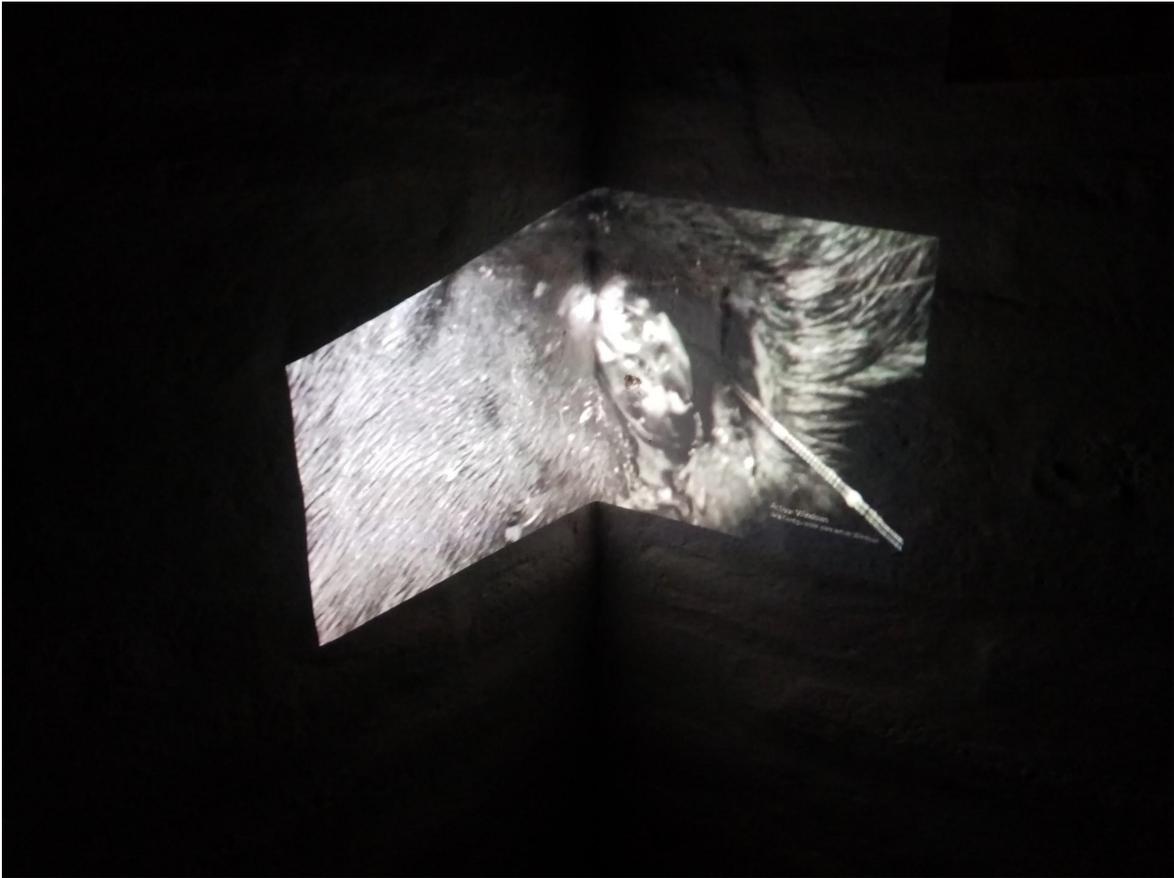


Figura 3.1.26

4 PROYECTO EXPOSITIVO

Mi producción nace en cubos blancos, galerías y universidades, pero ha circula en otros escenarios como festivales, espacios alternativos y/o minoritarios, no necesariamente iniciados en el arte contemporáneo, de ahí que no me es ajena la experiencia de circular en otros medios y de ahí mi interés de vincular los mismos. De cierta forma las obras presentan imágenes violentas, desatadas, sin conexión. Entre referentes a la historia del cine que aspiran a los límites de los recursos, o la clausura de sus receptores. Alejarse de la representación narrativa oficial, forzando a que este espacio sea contradictorio, o postizo.

Tras varias mediaciones, finalmente logré concretar la exposición del proyecto en el espacio La Nube, casa cultural, ubicada al noreste (Quito). El espacio en el que se ejecuta esta exposición es un centro de difusión artística, con un área de 65m² en piso flotante, cuya conformación está realizada en estructuras mixtas, entre cemento y madera, escapando de la visualidad tradicional del cubo blanco. El área está dividida en tres secciones más una terraza. Accedemos al espacio por un entrada central, la cual nos dirige a la primera sala, dentro de esta al lado derecho se encuentra la segunda sala y al lado izquierdo un sauna. Continuando hacia al fondo, en el mismo lado izquierdo, se encuentra el acceso a la terraza.

El proyecto consiste en generar una experiencia fragmentada en estos espacios. La fragmentación sucede después de explorar el concepto de película y acudiendo a la lógica rizomática, es decir, diferentes puntos que se interconectan de forma no lineal. Las estructuras narrativas suceden en diálogo, confrontación, o clausura frente a las convenciones del cine. Por medio de la experiencia busca alterar los espacios y la temporalidad.

Vista de la disposición de las obras.

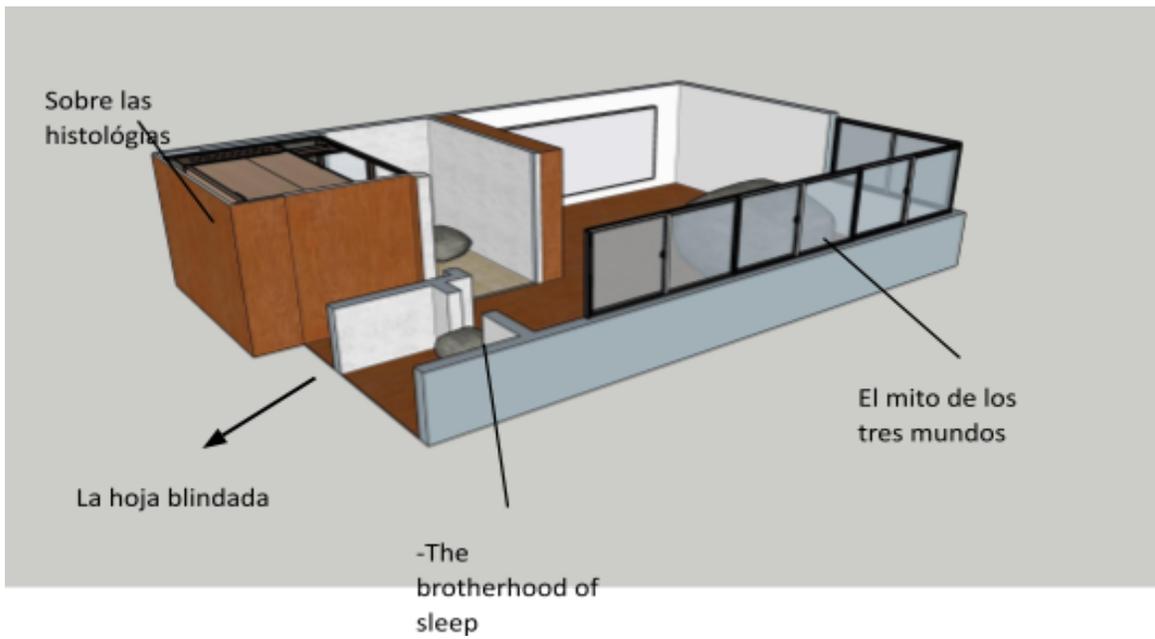


Figura 4.1

Vista de la disposición de las obras.

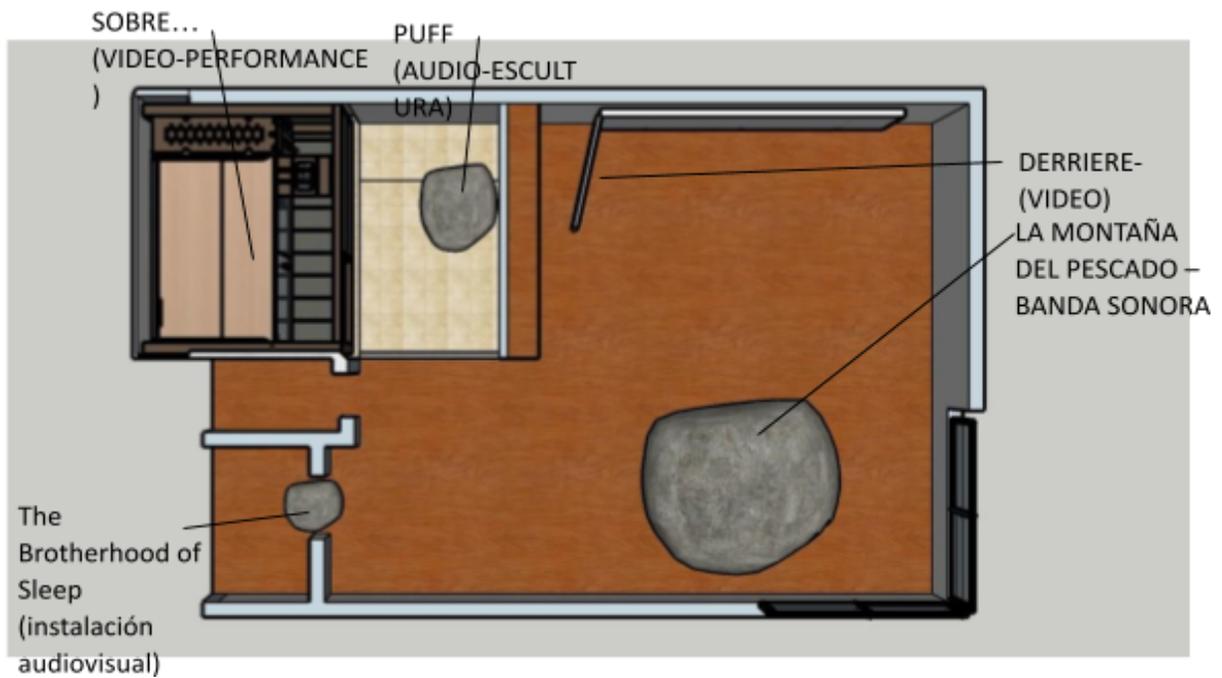


Figura 4.2 Link de reocrido sonoro: <https://youtu.be/adGM5dQih0c>

El recorrido está pensado mediante la audición, ya que en primera instancia las piezas sonoras son las que marcan la búsqueda en el espacio.

Como primera obra, se encuentra la pieza **Hoja blindada**. Donde se observa un montículo de tierra que incita a mirar hacia abajo, con la intención de clausurar-inaugurar el recorrido, ya que está en la entrada y salida de la muestra. En esta obra se vuelve la mirada hacia el suelo, mientras que al mismo tiempo se nos muestra un paisaje empañado, la banda sonora sugiere un cuerpo agitado. El contexto abarrotado o lleno de objetos museográficos me lleva a experimentar con materias orgánicas como la tierra o el césped atravesadas por la imagen digital para así articular estos dos opuestos. Continuando se encuentra **“The brotherhood of sleep”**.

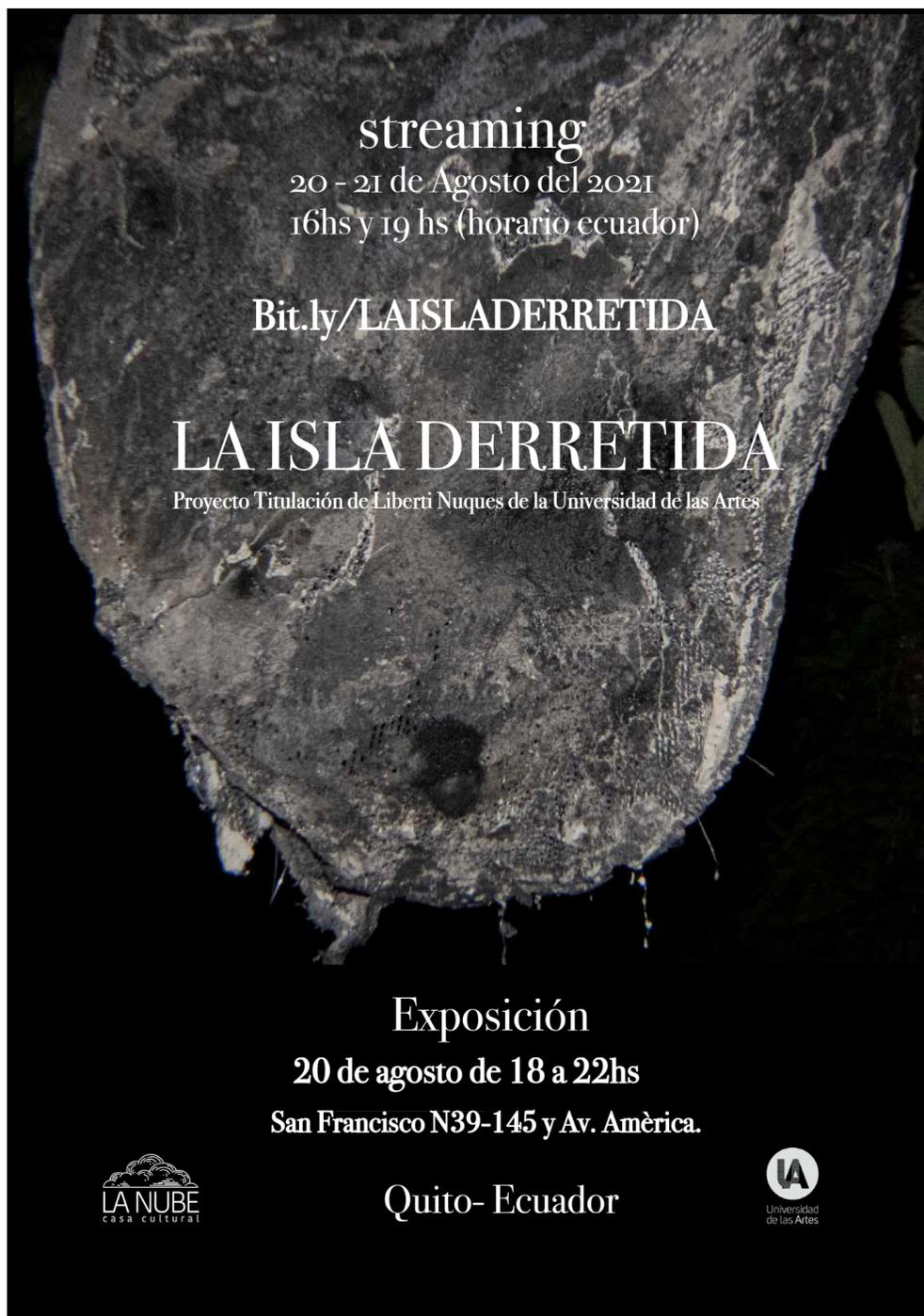
La siguiente obra es **“El mito de los tres mundos”**, consta de dos piezas. La primera es **“Derriere” que es un video** subtítulo **que se reproduce en** una televisión, con imágenes en su mayoría oscura y una pista de sonido con un discurso profético. **La segunda es la instalación sonora “La montaña del pescado”**. Esta se sitúa hacia un costado del salón. Estas dos obras se ubican en la primera sala.

La distribución de estas piezas responde a una intención de diálogo confrontación, en donde los mismos sonidos se amalgaman, este primer recorrido corresponde a visibilizar las piezas que discursan desde el orden de lo micro, la palabra, la materia y la virtualidad.

Dentro de este espacio, existe otro espacio, perteneciente a un sauna, en esta área se ubica la pieza llamada **“Puff”**. La densidad de la repetición en el tono que emite esta pieza entra en contraste con la siguiente obra, **“Sobre histológicas”**, pues cohabitan lo virtual y lo real.

Finalmente, dentro de este espacio, se aprecia el performance **Sobre las histológicas”**. En este se ve una mano negra que sostiene un huevo y a la vez una proyección de fondo con la escena del ojo del cordero. La primera está en el exterior del sauna, al que no se puede entrar, pues hay una mano negra en carbón que sostiene el huevo no permite abrir la puerta del todo, sino lo suficiente para poder apreciar la segunda pieza, la proyectada.

Afiche de la muestra.



streaming
20 - 21 de Agosto del 2021
16hs y 19 hs (horario ecuador)

[Bit.ly/LAISLADERRETIDA](https://bit.ly/LAISLADERRETIDA)

LA ISLA DERRETIDA
Proyecto Titulación de Liberi Nuques de la Universidad de las Artes

Exposición
20 de agosto de 18 a 22hs
San Francisco N39-145 y Av. América.

Quito- Ecuador



Figura 4.3

6. Epílogo

Las exploraciones, recorridos y representaciones de los imaginarios personales respecto a los lugares, no lugares, paisajes e intersticios fueron explorados, materializados y expuestos a manera de un proyecto artístico. Este partió con una primera intención de generar una película, la cual se me fue ramificando hasta terminar en un proyecto que involucró varios ejes; Una película, una intervención sonora, una transmisión vía web y una exposición instalativa.

Para el desarrollo del proyecto se acudió a conceptos como imagen-movimiento desarrollados por Deleuze, con el cual se logró comprender y articular los cortes de tiempo que conforman la película, problematizando al realizar una desterritorialización de los mismos, respecto a sus convenciones tradicionales manejadas por el público no especializado. A partir de este autor también hubo un acercamiento a la noción de rizoma, como concepto y metodología mediante la cual se fue desarrollando el proyecto.

La parte audible tuvo un rol importante, siendo comprendida desde los postulados de Murray Schafer y Michel Chion, se pudo tener un acercamiento a la parte teórica respecto a lo sonoro, paisaje sonoro y acusmática. elementos presentes en la parte instalativa.

Habiendo cubierto la parte de imagen y audio, la parte del espacio se vio encaminada en dos vías, por un lado mediante el concepto de heterotopía desarrollado por Foucault, el cual se presentaba en los espacios mediante la activación de la instalación o de las obras, Por otro lado el el espacio digital, bajo la idea desarrollada por McLuhan respecto a lo que denomino ecosistema de medios.

Como proyecto considero que he encontrado resultados que realmente no me esperaba, por un lado la recepción del público fue buena, propiciando aquel encuentro que buscaba, el público no experimentado pudo ser partícipe de otras formas de consumir o interactuar con piezas audiovisuales. Haciendo que ese público ajeno a estas narrativas se vaya familiarizando con otras posibilidades, pero regresando a sus casas con más preguntas que respuestas.

La muestra se desarrolló con varios acontecimientos, que no los veo como contratiempos, sino como eventos que dentro del caos, sumaron a la culminación de algunas piezas. Eran las seis de la tarde, ya con todo montado se desató una lluvia. “Hoja blindada” debía encontrar refugio bajo techo, entonces se lo improvisó en la entrada del espacio expositivo, con lo cual un parlante quedaba enterrado también en el montículo de tierra. Esto produjo un efecto involuntario, en el cual la tierra se deslizaba por la pantalla, debido a los momentos que el audio de “Hoja blindada” tenía sus picos sonoros más altos, me pareció un hallazgo fantástico y no había considerado y este pequeño hecho sirvió para que las personas volcaran su atención a ese espacio micro, a ese evento efímero contenidos en una totalidad.

A las siete de la noche, un grupo de personas abrió una laptop y vieron la película en tiempo real, en ese sentido se hacía presente la idea del rizoma, ya que varios eventos paralelos se concatenaron de forma no lineal, teniendo como resultado la experiencia completa de la exposición. Mientras esto pasaba yo me instalé en el sauna, cerré la puerta lo suficiente para que solo pueda salir mi mano ahora de color negro sosteniendo un huevo. Lo primero que intentaban hacer los asistentes era abrir la puerta, luego se asustan de ver la mano, algunos se iban apenas el video anamórfico mostraba la escena final, otros interactúan de formas varias con el huevo.

Este tipo de experiencia va a significar un pequeño empuje respecto a otras formas y estéticas consumibles, los comentarios en torno a la película y a la muestra se relacionan o buscaban vincularse con experiencias previas en torno al cine, habían comentarios como “esto se parece a una película en blanco y negro que le cortaban un ojo” a lo que nadie contestaba a cual película se refería, existía una referencia en su vagaje visual, la cual no lograban identificar pero sabían que existía (evidentemente era el cortometraje “Un perro andaluz” de Buñuel y Dalí). Parte de la audiencia se sintió envuelta en una experiencia casi surrealista, en donde me indicaron que estos escenarios parecían que activaban ciertas cosas de sus inconscientes, como si asistiera a escenarios familiares en donde se hacía presente lo que denominamos como ominoso. Recibí mucho feedback de la película con análisis bastantes variados desde el “asco” de la escena de la cucaracha y el ojo. De cierta forma, el

uso de escenarios cotidianos familiares sirvió para que se lograra materializar dicha experiencia. Algunos lo definieron dando comentarios relativos a Buñuel, pero respecto a lo que ellos llamaban un surrealismo “menos pop”, más oscuro.

Finalmente, siento que la muestra tuvo una incidencia en el espectador mayor a la que contemplaba, pues en su mayoría se sintió motivado a consumir este tipo de narraciones, las cuales las enmarcaron como algo ajeno pero que en realidad, como elemento de oscuridad, caos o destrucción comentario a sus opuestos, es parte de nosotros mismos.

5 Bibliografía

Aristóteles. Poética. Cap 18. Buenos Aires: Colihue, 1era ed. 2da reimp, 2009.

Arte Contemporáneo Ecuador. (página web)

<https://artecontemporaneoecuador.com/maria-jose-argenzio/>

Balseca, Adrián, Kara Solar, Catálogo del proyecto Grabador Fantasma de Adrián Balseca. Catálogo digital, 2019.

Carrasco-Molina, Enrique. Semiosfera y ficción transmedia: Análisis de la migración de David Lynch entre seis canales del discurso artístico (cine, televisión, fotografía, pintura, música y literatura). España: tesis doctoral, Universidad Europea de Canarias.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6254614>

Coronel, Xavier, Portafolio proporcionado por el artista.

Chion, Michel, La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, S.l.: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1993.

https://monoskop.org/images/0/09/Chion_Michel_La_audiovision_Introduccion_a_un_analisis_conjunto_de_la_imagen_y_el_sonido.pdf

Cirlot, Lourdes, Arte, Arquitectura y Sociedad_Digital, S.l. S.f.

<http://www.publicacions.ub.edu/refs/indices/06761.pdf>

Cruz, Ruth. Portafolio proporcionado por la artista.

De la Garza , Amanda. María José Argenzio Aglomeraciones y otras obras. S.L: Revista digital ArtiShock, 2016.
<https://artishockrevista.com/2016/10/13/maria-jose-argenzio-aglomeraciones-y-otras-obras/>

Deleuze, Gilles, Félix Guattari, *MIL MESETAS: CAPITALISMO Y ESQUIZOFRENIA*. S.I. Traducción de. José Vázquez Pérez con la colaboración de Umbelina Larraceleta, 2004.

Deleuze, Gilles, La imagen-movimiento. Estudio sobre cine 1, Barcelona: Editorial Paidós, Traducción Irene Agoff, S.f.
http://www.medicinayarte.com/audio/biblioteca_virtual_deleuze_la_imagen_movimiento_estudios_sobre_cine.pdf

Freud,Sigmund, «Das Unheimliche». S.I.: Imago. N°5, traducción al español por Ludovico Rosenthal, s.f.
http://www.medicinayarte.com/audio/biblioteca_virtual_deleuze_la_imagen_movimiento_estudios_sobre_cine.pdf

Foucault, Michael, Topografías, Dos conferencias radiofónicas, S.I: Fractal n 48, Año XII, volumen XII, traducción Rodrigo García, 2008.
http://hipermedula.org/wp-content/uploads/2013/09/michel_foucault_heterotopias_y_cuerpo_utopico.pdf

Graham , Rhys, OUTERSPACE: The Manufactured Film Of Peter Tscherkassky. S.L.:
Pagina web del artista, 2001.
http://www.tscherkassky.at/content/txt_ue/06e_graham.html

López Campos, Isabel María, La cámara como escritura en la creación audiovisual de Bill Viola ("The passing"), Alan Berliner ("Nobody's business") y Agnès Varda ("Les glaneurs et la glaneuse"), (España: Universidad Complutense de Madrid, FACULTAD DE BELLAS ARTES, Departamento de Historia del Arte III, 2013.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/18044/1/T34220.pdf>

Nayibe, Ruth Cárdenas-Soler Dennys Martínez-Chaparro, EL PAISAJE SONORO, UNA APROXIMACIÓN TEÓRICA DESDE LA SEMIÓTICA THE SOUNDSCAPE, A THEORETICAL APPROACH FROM SEMIOTICS POINT OF VIEW. S.L: Revista de investigación desarrollo e innovación, vol.5, n 2, 2015.
| https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/3717/3271

McLuhan, Marshal, La teoría de la comunicación de Marshall McLuhan. S.l: revisado en butronero. Palabra Clave, 2015.
<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/5598/html>

Mínguez, Ignacio Pedro, *Inland empire: la inflexión digital en la narrativa de David Lynch*. España: Universidad Complutense de Madrid, tesis doctoral, 2019.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/58568/1/T41618.pdf>

Romero López, Marta, «*DEL RECUERDO A LOS SUEÑOS*» *GILLES DELEUZE EN DOS FILMS DE DAVID LYNCH*. España: Universitat de Barcelona, trabajo de fin de Master, 2020.

<http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/171861>

TERREMOTO, Grabador fantasma, (revista digital, página web, México)

<https://terremoto.mx/online/grabador-fantasma/>

Torrente Prieto, Santiago, La sutura de lo ausente. El espectador como actor en el videoarte. S.l: Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 52, 2015.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7293241>

Vivas Ziarrusta, Isusko, EL ARTISTA ROBERT MORRIS Y LA SORPRENDENTE DERIVA DEL (POST)-MINIMALISMO ENTRE LAS DÉCADAS DE 1960 y 1990. S.L.: XI Congreso Virtual Internacional Turismo y Desarrollo/ VII simposio virtual Internacional Valor y Sugestión del Patrimonio Artístico y Cultural, 2017.

<https://docplayer.es/57251914-El-artista-robert-morris-y-la-sorprendente-deriva-de-l-post-minimalismo-entre-las-decadas-de-1960-y-1990.html>