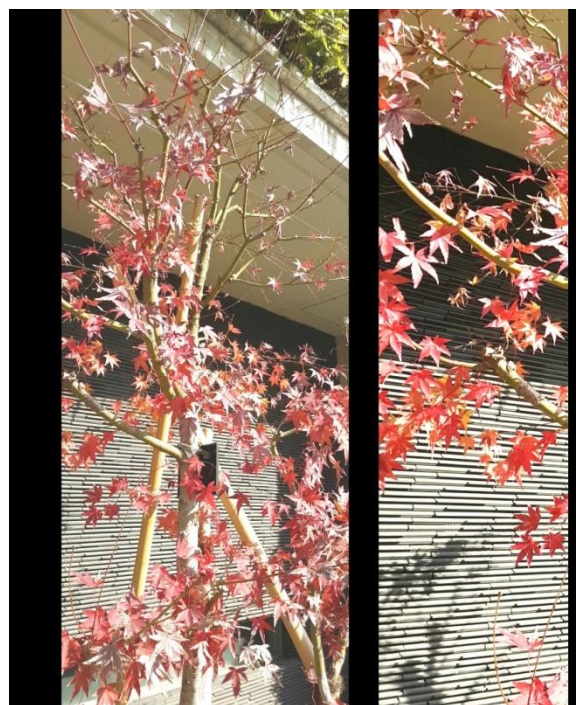


# La tristeza de las cosas

Ana Paula Perugia

Profesor Asesor: Gabriel Gutnisky



Trabajo Final de Grado

Licenciatura en Pintura

Facultad de Artes

Universidad Nacional de Córdoba



*A los que creen en mí.*

# La tristeza de las cosas

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. DESARROLLO	7
OBRAS Y COMPONENTES PROCEDIMENTALES, TÉCNICOS Y FORMALES	7
ESTRUCTURA INTERNA	19
CONCEPTO <i>AWARE</i>	19
COMPOSICIÓN DE LOS VIDEOS EN RELACIÓN CON LA MANERA DE ESCRITURA HAIKU. POESÍA PARA ARMAR	20
CITAS, TÍTULOS Y ACOTACIONES ANECDÓTICAS	23
RELACIÓN OBRA/ESPECTADOR	26
MONTAJE	28
DEFINICIONES Y ANTECEDENTES	31
VIDEOARTE/VIDEO	31
NUEVOS MEDIOS Y COMPOSICIÓN DIGITAL	31
PANTALLA Y FRAGMENTO	32
ESTÉTICA DE LA DESAPARICIÓN	33
REFERENTES Y OBRAS REALIZADAS DURANTE LA CARRERA	36
REFERENTES	36
OBRAS REALIZADAS DURANTE LA CARRERA	41
3. CONCLUSIONES	45
4. BIBLIOGRAFÍA	47

## 1. Introducción

“Admirable  
aquel que ante el relámpago  
no dice: la vida huye.”  
Matsuo Bashō

Era una calurosa y húmeda tarde de primavera en Kioto.

Estábamos caminando, subiendo y bajando escaleras por un lugar que, hasta ese entonces, solamente habíamos visto en fotos.

Recuerdo que durante unos minutos me quedé mirando las hojas de los árboles que podían verse desde el templo en el que estábamos e hice fuerza para intentar grabar en mi cabeza con la mayor fidelidad posible ese momento que estaba viviendo y que había sido uno de los que más había esperado durante toda mi vida (desde que tenía cuatro años me había interesado por Japón, y desde entonces, siempre fue mi sueño viajar a ese país).

No quería solamente sacar fotos y además, hace un tiempo atrás, me dijeron que si uno se dedica a fotografiar todo el tiempo, después la memoria se vuelve “vaga” y ya no hace el trabajo de recordar. Saqué algunas fotos anecdóticas para enviar a mis familiares y amigos, pero yo sentía que no me bastaba con eso. Había algo en el ambiente que no se lograba capturar.

No sabía si esa experiencia iba a volver a repetirse en algún otro momento y además, como todas las cosas buenas, parecía que estaba durando muy poco.

Mi esfuerzo por grabar en mi memoria todos los detalles (visuales y no visuales), no estaba funcionando como esperaba (sabía realmente que no iba a poder recordarlo todo), y una sensación entre angustia y ansiedad empezaron a invadirme (si, justo en uno de los momentos que se suponía que tenía que ser de los más felices).

Mi compañero se dio cuenta de lo que estaba pasando y me dijo como quién sabe qué decir en el momento exacto:

“Pensá en esa palabra japonesa -¿*aware* era?- que habla de disfrutar lo finito de un momento. No estés triste”.

Yo no me conformaba con sólo disfrutar el momento. Necesitaba realmente guardarlo.

La palabra *aware* (o *mono no aware*) se define, entre otras cosas, como una sensación profunda que se genera en nuestro interior a partir de la apreciación de un momento breve, efímero y particular.

Desde siempre, por algún motivo, viví obsesionada con registrar diferentes instantes o sensaciones muy puntuales que vivía. Intentaba guardar la escena tal cual se me aparecía: los olores, los colores, la temperatura, las personas que estaban conmigo, etcétera.

Empecé anotando en un cuaderno los detalles, hasta los más mínimos, y cuando quería recordarlos, sabía que leyéndolos iba a (casi) volver a revivirlos (aunque sea en mi mente). Luego empecé a filmar esos momentos y a archivarlos.

Me daba tranquilidad que por lo menos esos instantes no se habían borrado para siempre.

Cuando aquel día en Kioto, me nombraron la palabra “*aware*” sentí como si de repente, esa acción de recordar/escribir/grabar/archivar, hubiera cobrado sentido.

Yo había trabajado anteriormente en obras en donde utilizaba el video, pero no entendía claramente porqué lo hacía. Lo usaba de registro, ¿pero registro de qué?

Aquellos momentos que necesitaba atesorar no eran momentos cualquiera. Eran sensaciones muy puntuales que había experimentado durante mi vida. No era un registro a modo de diario. Lo que yo quería archivar eran emociones, eran *aware*. Tampoco se trataba de emociones que tenían que ver conmigo. Eran sensaciones en general, reales, universales y necesitaba guardarlas.

Cuando experimentaba un momento de *aware*, me desesperaba no poder conservarlo. Me negaba a dejarlo pasar.

Antes de que aquel día me nombraran esa palabra, ya conocía un poco de su significado, pero hasta ese momento, nunca la había relacionado conmigo.

Uno de los elementos que va casi de la mano del *aware* es el tiempo, ya que aquel concepto simboliza, de alguna manera, el paso de la vida como un ciclo, lo efímero.

El tiempo es un factor que casi siempre parece estar jugándonos en contra.

El tiempo pasa, no puede detenerse. Por eso, creo que por algún motivo, hay una necesidad, una especie de impulso que está en la base de los seres humanos, que es lo que nos hace querer guardar, recordar con detalle un determinado momento, imagen, acción, lo que sea, por el motivo que sea, que nos haya llamado la atención.

La fotografía, el video, el dibujo, la escritura, entre otros, nos permiten registrar aquello que ya pasó, y que nunca volverá a repetirse de la misma manera.

Pero el tiempo también tiene algo positivo. Si bien éste es lineal, por momentos parecería que se vuelve cíclico, recuperable, y si prestamos atención, la mayoría de las cosas que nos rodean se repiten, y no sólo la rutina, sino la vida en general.

Verano, primavera, otoño, invierno y se repite ese orden.

Mañana, tarde, noche y el día vuelve a empezar.

Esta insistencia por la repetición es lo que de alguna manera tranquiliza a la sensación del “nunca más”.

Se repite, pero de forma distinta. Y es una nueva oportunidad para entender lo que nos rodea, de guardar y grabar, corregir y asimilar. Transmitir.

Parecería que la vida insiste en hacernos vivir lo mismo una y otra vez, ¿acaso en esa persistencia está el aprendizaje?

A partir del concepto *aware* y con el video como soporte para mi trabajo final, decidí utilizar mis obras como un registro de instantes, de fragmentos de la realidad, los cuales se reproducen y se repiten, uno detrás de otro. Son rápidos, duran segundos y terminan. Pero vuelven a empezar.

No sé si voy a volver al templo de Kioto, pero puedo reproducir, y volver a reproducir aquel momento de *aware*. O tal vez vuelva al mismo lugar y se repita todo otra vez, incluso quizás sea otra vez primavera.

Pero el templo que visitamos aquella tarde calurosa no será el mismo, y nosotros tampoco.

## 2. Desarrollo

### 2.1 Obras y componentes procedimentales, técnicos y formales

Para la realización de mi Trabajo Final de la Licenciatura en Pintura me propuse tomar como tema el concepto japonés “*aware/mono no aware*”, utilizar como técnica la edición y composición digital de video, y al video, en sí, como género y soporte.

Mi trabajo final está conformado por cuatro obras:

1. “Tabata-eki”
2. “Árboles muy altos”
3. “Are you awake?”
4. “La tristeza de las cosas”

El proceso que utilicé para realizar cada una de estas obras consiste básicamente en filmar diferentes momentos de la realidad y luego modificar esas grabaciones digitalmente por medio de un programa de edición de video.

Este proceso puede separarse en cuatro instancias:

- Primero filmo con la cámara de un celular diferentes acciones que forman parte de mi entorno. Éstas tienen lugar en Argentina, Japón y Brasil.

No hay una hora ni un día establecido de antemano para filmar, es algo espontáneo.

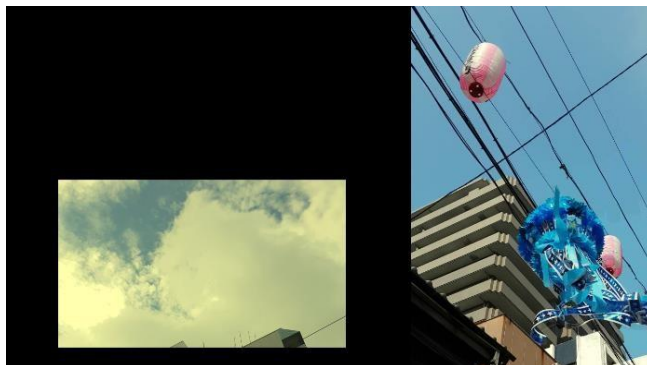
A estas filmaciones de ahora en más las llamaré “imágenes en movimiento”. Éstas tienen una duración aproximada de entre cinco segundos a un minuto y medio.



(Fotogramas de dos imágenes en movimiento)

- Luego las imágenes en movimiento son editadas digitalmente con el programa Adobe Premiere Pro CS3 utilizando, en la mayoría de los casos, un fondo negro.

En algunos casos, dos o más imágenes en movimiento son colocadas sobre el mismo fondo negro, generando una relación de diálogo entre ellas. Luego estas imágenes, una vez editadas, son exportadas y dan como resultado una serie de videos.



(Fotograma de dos imágenes en movimiento ya editadas sobre fondo negro)

- En una tercera instancia, estos videos son ensamblados uno detrás de otro (la mayoría de las veces separados por un intervalo de cinco segundos aproximadamente) y luego agrupados de diferentes maneras.
- Finalmente estos grupos (cuatro grupos que corresponden a cada una de las obras) se reproducen uno detrás de otro, dando como resultado final un sólo video de trece minutos que se repite una y otra vez.

Si bien las obras se reproducen en el mismo orden siempre, una detrás de otra, no importa cuál es la primera o la última. El orden estará determinado por cada espectador, ya que depende del momento en éste que comience a ver la secuencia.

La distinción de cada obra como 1, 2, 3 y 4 es para establecer un orden a la hora de explicarlas, pero en la muestra ese orden no existirá.

Para marcar el comienzo y el final de cada obra, elegí como recurso dejar un intervalo de diez segundos entre obra y obra.

Cada una de las obras que conforman mi tesis son resultado de este proceso, es decir, cada una es un grupo de videos de imágenes en movimiento.

En la obra 1 (“Tabata-eki”), cada uno o tres videos aparece escrito en blanco sobre un fondo negro, un fragmento de una frase a modo de cita. Al finalizar la totalidad de la obra se arma la frase completa. En este caso podría decirse que el comienzo de la cita indica también el comienzo de la obra, pero eso va a depender del momento en el que empezó a verse toda secuencia. Para completar la frase si o si hay que ver el toda la obra entera, y en caso de que ya esté empezada, esperar a que



vuelva a comenzar y mirarla entera.

La obra 1 tiene una duración de cincuenta y cuatro segundos.

En el caso de la obra 2 (“Árboles muy altos”), casi al final de la secuencia, aparece una cita completa escrita en amarillo sobre un fondo negro, y en el caso de la obra 3 (“Are you awake?”) aparece una cita también, pero no sobre un fondo negro, sino que aparece en una imagen en movimiento. Al final de la obra aparece escrita sobre fondo negro la frase “Am I?”

La obra 2 tiene una duración de dos minutos y cuatro segundos y la obra 3 dura un minuto y cincuenta y dos segundos.

Dentro del grupo de videos que conforman la obra 4 (“La tristeza de las cosas”), aparece otra subdivisión. En esta obra, los videos/fragmentos son agrupados en capítulos o subgrupos (los cuales están separados por citas a modo de título, escritas en distintos colores sobre un fondo negro). Los capítulos son:

1. “Make A Wish”
2. “¿Comen murciélagos los gatos?” (Escrito en japonés en la secuencia)
3. ”She had a strange dream”
4. “La tristeza de las cosas”

La obra 4 tiene una duración de siete minutos y treinta y uno segundos.

Ninguna de las cuatro obras tiene sonido.

A la hora de decidir de qué manera componer a partir de las distintas imágenes en movimiento, busqué principios simples que me permitieran crear una imagen clara y que a su vez acompañaran al concepto *aware*.

Si bien dicho concepto es lo principal y lo que motiva mis obras, me pareció que utilizar recursos que están ligados a la pintura y al dibujo (entre otros), podía resultar interesante e incluso reforzar el tema que utilicé de base.

Al tratarse de un trabajo final que corresponde a la Licenciatura en Pintura, me interesó tratar las imágenes en movimiento como si fueran imágenes fijas, fotografías o pinturas, creando así una combinación de lenguajes.

La combinación entre edición de video, principios de composición y concepto *aware* permite por un lado, pensar en otras maneras de realizar obra frente a los soportes y modos tradicionales y por otro lado, toma como base un concepto que ha sido escasamente trabajado en el arte occidental y más aún como tema principal para la realización de videos.

Los principios de composición que utilicé fueron:

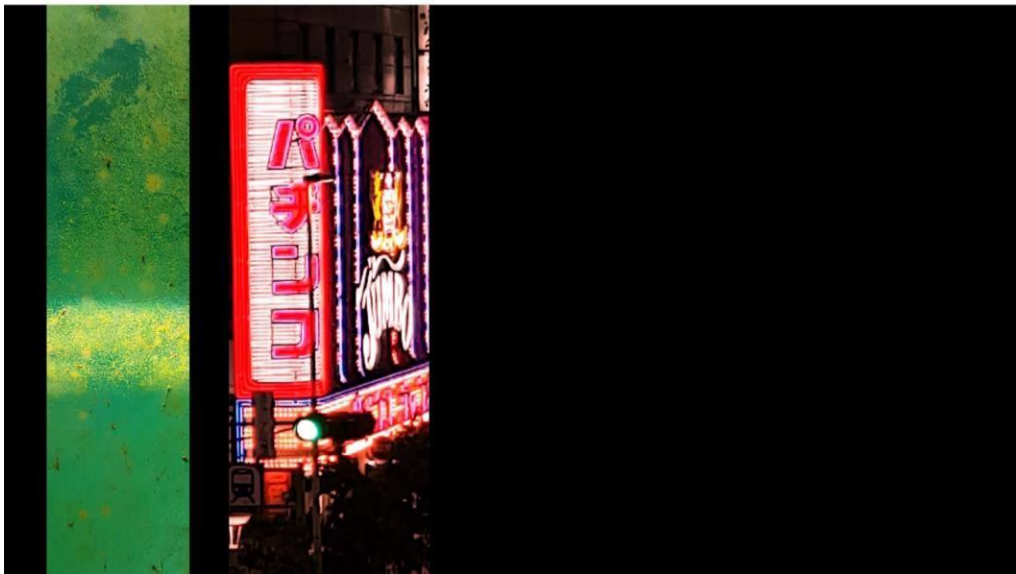
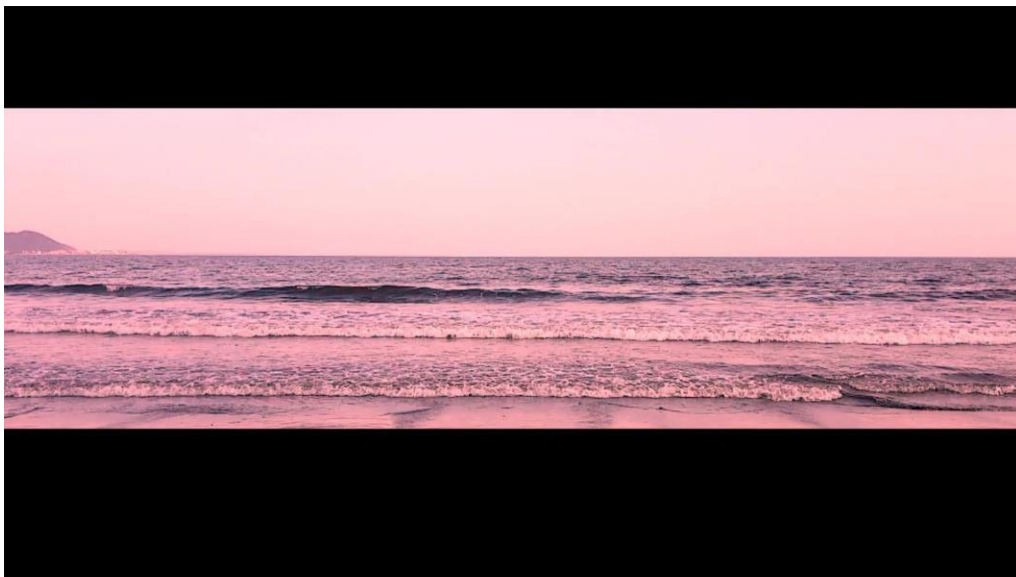
Direccionalidad / Color / Opacidad / Superposición / Repetición / Oposición / Recortes

Estos siete principios, fueron utilizados de manera individual, o combinados.

### **Direccionalidad**

Utilicé líneas horizontales, verticales y oblicuas.

En la mayoría de los casos, las líneas horizontales y verticales que aparecían en las imágenes en movimiento (por ejemplo la línea de horizonte del mar) fueron tomadas como ejes de referencia para dividir los espacios en la composición.



(Fotogramas donde se ven líneas horizontales y verticales)

Las líneas oblicuas, fueron utilizadas para crear más movimiento y dinamismo en la imagen (en oposición a las líneas horizontales y verticales).



(Fotograma donde se ven líneas oblicuas)

## Color

El color es otro factor que aparece en mi obra.

En la mayoría de los casos utilicé, de modo individual o combinados, filtros de cuatro colores: amarillo, rojo, violeta y azul. Estos colores fueron logrados modificando los valores RGB o aplicando capas de color y luego variando su opacidad (generando veladuras) utilizando el programa de edición. En el caso de que la imagen en movimiento ya tuviera uno de estos cuatro colores, lo que hice fue agregar mayor saturación a ese color.

En mis obras, la selección del color fue realizada basándome en algunas ideas de la Psicología del color.<sup>1</sup>

La psicología del color tiene que ver con la respuesta humana ante la percepción de los colores.

Esta teoría se aplica tanto a la moda, como al diseño, a la publicidad, al cine, etcétera.

Si bien, aparentemente, hay un gran porcentaje de personas que un mismo estímulo de color les genera la misma sensación o asociación (por ejemplo al color rosa se lo relaciona con lo femenino, la infancia, lo romántico, etcétera), esto no quiere decir que siempre sea o deba ser así, y es un

---

<sup>1</sup> HELLER, Eva. Psicología del color [en línea] Barcelona, Gustavo Gilli, <<https://www.tagusbooks.com/leer?isbn=9788425229145&idsource=3001&li=1>> Barcelona, Gustavo Gilli, > [consulta: 20 enero 2018]

principio, a mi entender bastante subjetivo. Nada asegura que la respuesta ante un color deba ser siempre igual para todos, como si se tratase una regla exacta.

Sin embargo me interesó esta teoría por el hecho de que según Eva Heller, la relación color-sensación no es accidental, sino que está en la base de la experiencia de los humanos.

En 1911, Vassili Kandinsky ya afirmaba que el color posee una fuerza psicológica que genera una vibración anímica en las personas, una vivencia, una influencia directa sobre sus almas. Esta vibración, además, involucraría no sólo a la vista sino también a los demás sentidos.

Para este autor, “[...] el color tiene una fuerza enorme, pero poco estudiada, que puede influir sobre todo el cuerpo humano, como organismo físico”.<sup>2</sup>

Decidí crear una tabla de “color/sensación” y utilizarla para la obras.

**Amarillo:** Felicidad

**Rojo:** Agresividad

**Violeta:** Serenidad

**Azul:** Tristeza, nostalgia

La elección de la relación de color/sensación fue realizada basándome en mi experiencia. No se busca generar estas mismas sensaciones en el espectador.

La decisión de utilizar colores específicos fue, además, porque a la hora de filmar, las imágenes en movimiento no tenían, en su mayoría, un sólo color puntual.

Poder editar y modificar la tonalidad de las imágenes en movimiento me posibilitaba, por un lado, generar más unidad a la hora de agrupar los videos y además, relacionarlos a un sentimiento particular.

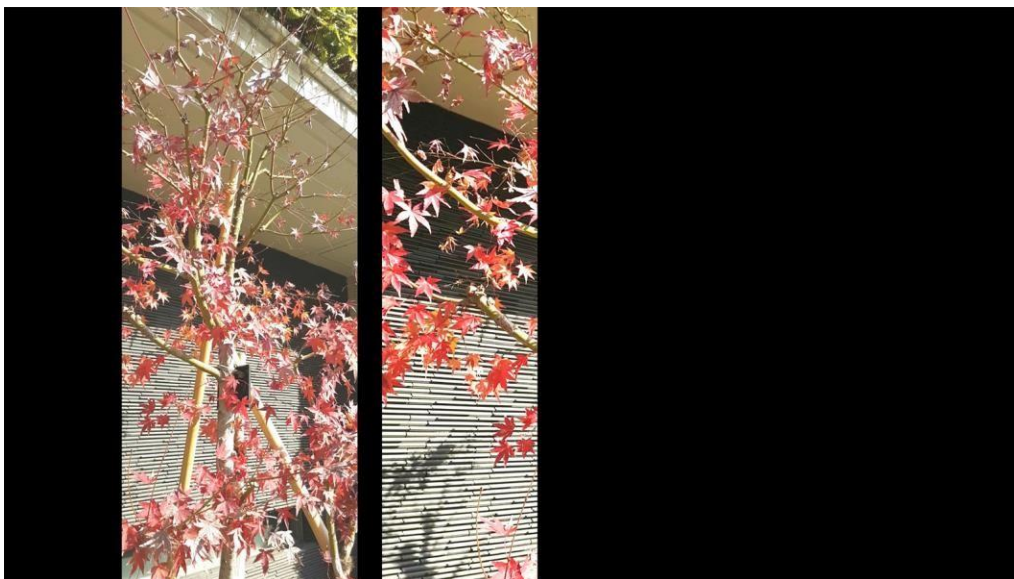
En la mayoría de los videos, estos cuatro colores no aparecen como protagonistas en la composición, sino que se perciben de una manera sutil, a modo de veladura o marcando acentos dentro de la totalidad de la imagen.

---

<sup>2</sup> KANDINSKY, Vassili. De lo espiritual en el arte. 2ª ed. Barcelona, Barral, 1977. p.59



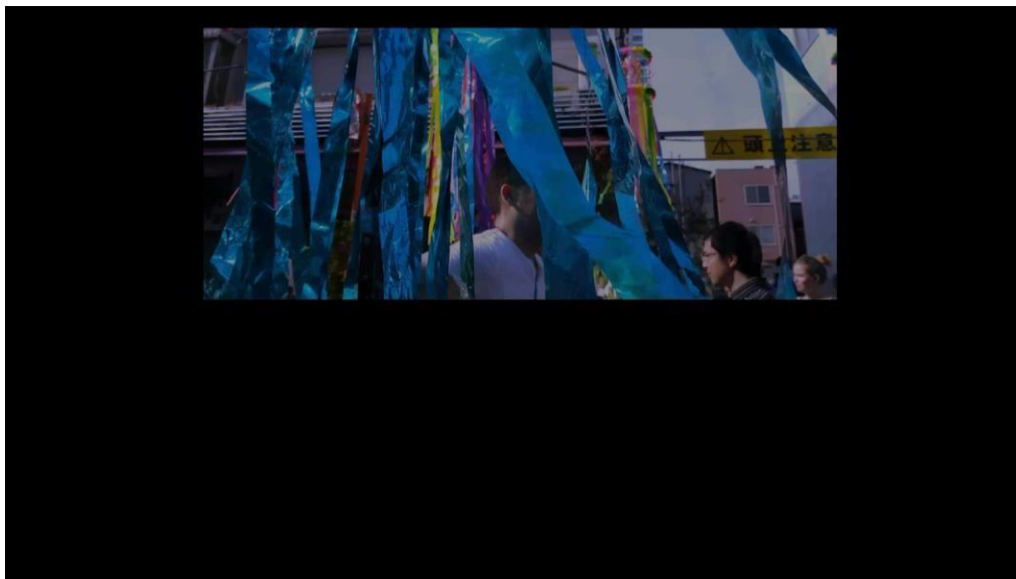
(Fotograma donde la imagen en movimiento tenía tonos amarillos y donde además se utilizó el corrector de color RGB)



(Fotograma donde la imagen en movimiento tenía tonos rojos y donde además se modificó la saturación del color)



(Fotograma donde la imagen en movimiento ya tenía tonos violetas)



(Fotograma donde la imagen ya tenía tonos azules y donde además se modificó la opacidad)

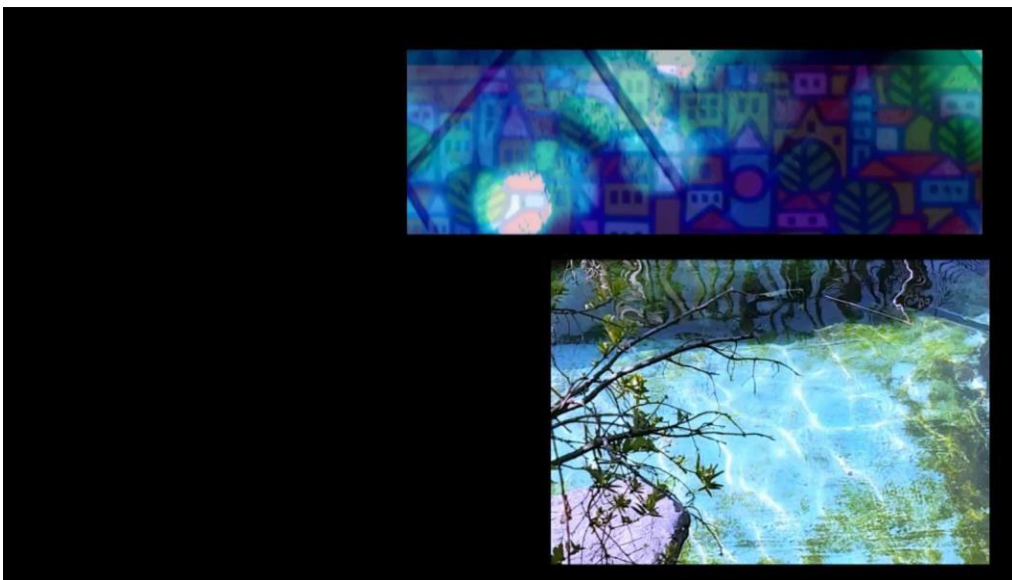
## Opacidad

Variando los porcentajes de opacidad se generan transparencias, lo cual también se aplica a los casos de superposición, en que cada capa de imagen actúa también como veladura.



(Fotograma donde se ven distintas variaciones de opacidad)

## Superposición



(En este fotograma, en la imagen de arriba a la derecha hay superposición de dos imágenes en movimiento)



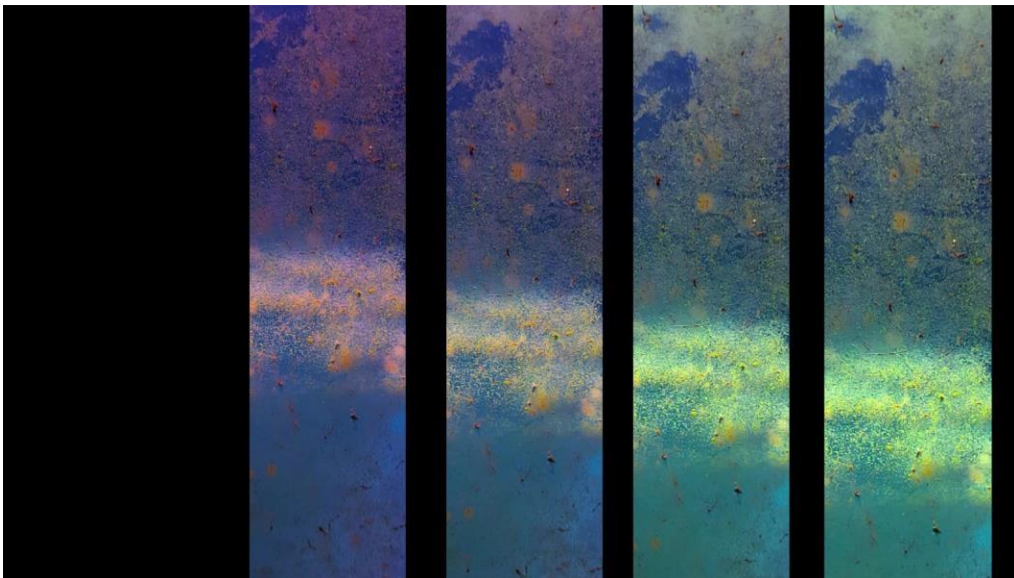


(En este fotograma se puede ver superposición de una misma imagen)

### **Repetición**

La repetición fue otro recurso que se utilizó en la composición.

Dos o más módulos iguales o casi iguales fueron colocados en algunas de las composiciones variando la posición, la velocidad de reproducción, etcétera.



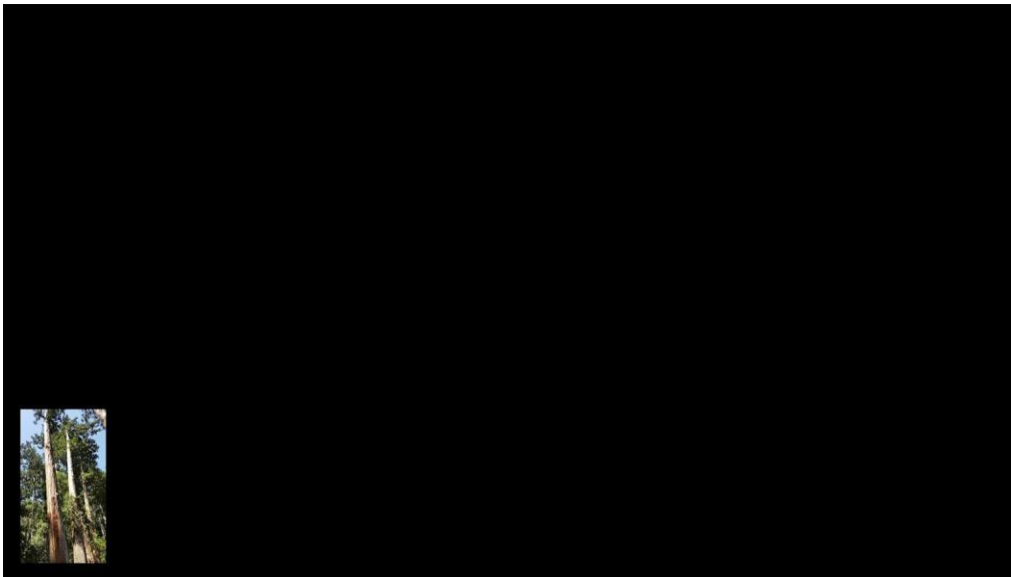
(Fotograma donde se repite un mismo modulo cuatro veces, variando la posición y el color)



## Oposición

Para generar mayor contraste entre imagen e imagen, utilicé como recurso el cambio de escala.

Al generar contraste se pretende captar la atención del espectador. Ante la monotonía de los videos (y al no utilizar sonido para generar tensión en momentos puntuales), el cambio de escala abrupto es una manera de llamar la atención nuevamente en la imagen.



(En estos fotograma primero aparece un recorte pequeño sobre fondo negro y a continuación un zoom de la misma imagen en movimiento pero ampliada y ocupando la totalidad de la pantalla)

## Recortes

Los recortes fueron realizados sobre sectores puntuales de algunas imágenes en movimiento que me interesaba rescatar. Estos recortes luego fueron aplicados a la composición de diferentes maneras, por ejemplo cambiando la escala o manteniéndola.



(Fotograma donde se ven recortes de la misma imagen en movimiento variando la escala y la posición)

## Estructura interna

La estructura interna de mi trabajo final está pensada y realizada a partir de diferentes capas o niveles.

Estos niveles son:

- **Concepto *aware***
- **Articulación entre la manera de escritura *haiku* (en relación con el concepto *aware*) y la manera de realización de las obras.**
- **Citas**
- **Relación obra-espectador**

### Concepto *Aware*

Como dije anteriormente, elegí tomar como tema el concepto japonés: *aware/mono no aware*.

La palabra *aware* (que no tiene un equivalente exacto en la lengua hispana) puede traducirse, según distintas fuentes, como: “Apreciación de un momento breve y efímero de la naturaleza”/“La tristeza o el pathos de las cosas”/“El placer de las formas breves”/“La perfección del instante presente”.

Al investigar las diferentes definiciones posibles del término *aware* me encontré con autores que describen ésta palabra japonesa de manera menos nostálgica al definirla como: cualquier clase de emoción profunda que lo exterior provoque en nosotros.

Según Vicente Haya, “Lo que despierta nuestro *aware* es algo que nos impacta hondamente porque *está ahí*, porque ha llegado a ser y su existencia ha reclamado nuestra atención. Su existencia nos afecta por sí misma, y no porque se trate de una criatura bella cuya muerte más o menos cercana nos apene”.<sup>3</sup>

Podría finalmente definirse la palabra *aware*, como el sentimiento profundo que se genera en nuestro interior ante la conciencia y la observación de la brevedad de un momento del instante presente. Es esta noción del concepto *aware*, la que utilizaré como eje para la producción de mi trabajo final.

De alguna manera, dicho concepto estuvo presente durante gran parte de la carrera pero sin ser consciente de su presencia.

Finalmente en esta instancia del trabajo final, y ahora de manera consciente, decidí trabajar con el concepto de *aware* como tema principal.

---

<sup>3</sup> HAYA, Vicente. *Aware*. Iniciación al haiku japonés. Barcelona, Kairós, 2013. p.13

## **Composición de los videos en relación con la manera de escritura haiku.**

### **Poesía para armar**

Investigando sobre el concepto *aware*, encontré que éste guarda una estrecha relación con la escritura haiku (también de origen japonés), y que a su vez, la manera concebir un haiku tiene algunas características en común con la manera en la que realizo los videos.

El haiku es un tipo de poesía tradicional que consta de una estrofa de 17 moras (unidad lingüística menor que la sílaba) que se distribuyen en tres versos de cinco, siete y cinco moras cada uno (aunque esta métrica no siempre es respetada).

El haiku describe generalmente los fenómenos naturales, el cambio de las estaciones y la vida cotidiana de la gente. Su estilo se caracteriza, entre otras cosas, por la naturalidad, la sencillez, la sutileza, la austeridad y sobre todo, por su brevedad.

Mi idea de introducir algunas de las características del haiku en mis videos tiene que ver, no sólo con un interés en las similitudes que encontré, sino en que me siento profundamente identificada con la manera de pensar y de realizar un haiku. Si bien mis videos no son un haiku (ni pretenden serlo) me resultó muy interesante poder generar una analogía entre el modo de escritura haiku y mi modo de realizar videos.

Según Vicente Haya, un buen *haijin* (escritor de haiku) debe tener en cuenta al momento de escribir, una serie de puntos claves (ochenta y ocho para ser exactos).

Seleccioné e hice una lista de aquellos puntos que me interesaron y que consideré importantes para pensar y articular con mis obras:

- Debe transmitir algo que ocurre en un tiempo y un lugar, reproduciendo la atmosfera del momento.
- No debe ser autorreferencial, debe hablar del mundo. En el haiku importa lo que esta fuera del hombre, y no lo que sucede adentro.
- Debe tratar de transmitir con fidelidad una emoción sentida.
- Puede aparecer la idea de lo inconcluso y lo empezado.
- Lo más mínimo tiene importancia.
- Debe ser registro de algo que ha ocurrido ante la mirada atenta del poeta. Es un registro de la existencia.
- Un mismo haiku puede tener muchas interpretaciones posibles.
- Surge del silencio.
- Las razones del *aware* carecen de importancia para el poeta.
- Es importante el factor tiempo. Idea de lo cíclico.

- No puede quedar todo dicho en el haiku. La falta de información es parte de la belleza.
- La conmoción de *haijin* debe ser previa a las explicaciones.
- La sola mención de los eventos supone su entrada a la eternidad.
- El *haijin* no es un frío receptor de estéticas perfectas.

Estos ítems mencionados me sirvieron para empezar a establecer algunos puntos en común entre la poesía haiku y mi propia poética.

Por un lado, a la hora de realizar mis videos no busco generar autorreferencialidad. Si bien mi mirada a la hora de seleccionar una pequeña acción que ocurre en un determinado lugar y momento, va a estar condicionada por mi propia experiencia (por ejemplo, elegir esa acción/*aware* en ese momento y no otra), la temática no busca ser autorreferencial. Lo que me interesa mostrar en mis videos tiene que ver con una realidad exterior, con algo de mi entorno que llamó mi atención, que me generó una sensación profunda. Los videos tienen que ver con la realidad. No con la mía. Con el mundo en sí. Por otro lado, eso que se representa puede tener o no *importancia* (un gato a pila en un puesto de feria o unos carteles luminosos en una calle por la noche). La trascendencia está en poder capturar ese momento, registrarlo, guardarlo y transmitirlo.

Las razones para elegir un momento determinado (aquello que me generó *aware*) carecen de importancia, ya que lo que importa es el *aware*, aquel sentimiento profundo que se ocasionó en ese momento.

Además, según Haya,

“Importa menos la habilidad que tengamos para captar algo que consideramos bello que mostrarnos diligentes y dispuestos a la hora de recoger los mil matices de un mundo que sucede incesantemente ante nosotros. Uno de estos matices es el tiempo en el que ocurren las cosas [...]. La relación del ser humano con el tiempo es en sí mismo motivo de haiku. [...] La contemplación no es sólo “estar”, sino el hecho de ser consciente del paso del tiempo en ese “estar”. El mundo está estructurado en ciclos que se repiten porque la eficacia de las cosas está en su insistencia”.<sup>4</sup>

La manera en la que están organizados los videos en mis obras tiene que ver con un ciclo que se repite.

La primera vez que el espectador vea las obras va a darles un sentido, la segunda vez (si deciden verlas nuevamente) seguramente ese sentido cambie o se intensifique y así sucesivamente. El sentido final, será entonces aquel que cada espectador quiera darle, va a ser resultado de esa insistencia en

---

<sup>4</sup>HAYA, Vicente, op. cit., p.129

ver los videos una y otra vez. Importa el tiempo que cada uno quiera dedicarle a las obras. En ellas están todos los ingredientes necesarios para armar una poesía, la mía, o la de cada espectador.

Cada uno de los niveles que mencione anteriormente (concepto *aware*, relación con el espectador, composición, color, etcétera) están presentes en mis videos explicita e implícitamente, depende de la paciencia y voluntad del espectador que éste pueda encontrarlos.

Por otro lado, a pesar de que en mis videos se pueda ver los lugares y momentos en los que ocurre la acción, no queda todo develado.

En los diferentes fragmentos que componen mis obras aparecen algunos indicios del lugar geográfico en el que fueron filmados (por ejemplo, carteles en japonés, algunos objetos icónicos, como las lámparas de papel), pero éstos no siempre van a remitirle al espectador “lo japonés”, hasta podría decirse incluso, que algunas personas podrían decir que la acción tuvo lugar en China, por el hecho de no distinguir si los caracteres que aparecen son chinos, japoneses o coreanos. Además, no todas las escenas que se ven en los videos corresponden a Japón, hay algunas filmadas en Córdoba, e incluso en Brasil.

Como afirma Haya, la efectividad de un haiku reside, entre otras cosas, justamente en la capacidad de sugerir, dándole la posibilidad al lector a concluir con el sentido del haiku. Si todo queda dicho, no dejamos que el lector imagine la escena y por lo tanto, el haiku pierde valor.

Del mismo modo, en mis videos, si el mecanismo se devela, si se aclara de antemano el lugar donde tuvo lugar la acción, si se muestra el sentido de las obras en una primera mirada, perderían interés.

Mis obras no tienen un único sentido, una sola manera de interpretarse y de “armarse”. Al igual que el haiku, mis videos pueden tener muchos niveles de interpretación posibles y todos son verdaderos.

Otro punto a tener en cuenta es que en mis videos no hay sonido. Al igual que en el haiku, mis obras proponen escuchar el silencio. El sonido sólo sería ruido, un accesorio innecesario.

El silencio invita a la contemplación, a la inmersión en cada obra. En muchos fragmentos aparece el mar, aparecen fuegos artificiales, un tren, etcétera. La mayoría de los espectadores conocen el sonido del mar, cómo suenan los fuegos artificiales en el cielo e incluso seguramente han viajado alguna vez en un tren.

Mis videos al igual que la lectura en general, invitan a imaginar la escena. Tenemos el factor visual presente, y a partir de esa imagen, si estamos completamente en silencio podemos escuchar los sonidos en nuestra mente, completar la escena. Vivir ese “estar ahí”.

## Citas, títulos y acotaciones anecdóticas

Anteriormente, me referí a las citas como uno de los elementos formales que forman parte de mis videos (texto sobre fondo negro, cita como título, etcétera), es decir, la cita como una cuestión externa y explícita en la composición de mis obras.

En este apartado voy a hablar nuevamente de las citas pero ahora explicaré aquellos aspectos internos, anecdóticos y no tan literales del empleo que hice de este recurso.

Según, Alejandra Cámara, “La cita es el fragmento de una expresión humana insertada en otra expresión”.<sup>5</sup>

En este proceso de inserción, de una expresión en otra, es donde surgen las acciones de apropiación y de resignificación, ambas prácticas utilizadas ampliamente en el arte desde hace más de cien años.

Dichas acciones se inscriben dentro de lo que Nicolas Bourriaud define como postproducción. Si bien éste es un término técnico que pertenece al ámbito de la televisión, del cine y del video, Bourriaud lo utiliza para referirse a la reutilización y la resignificación de objetos ya producidos del medio cultural para la creación de otras formas culturales, por ejemplo, obras de arte.

Para este autor, en el proceso de postproducción, la obra pierde su cualidad de forma cerrada autónoma y original y pasa a ser un punto, una intersección más de la amplia red de signos que forma nuestra cultura. Según Bourriaud, “Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar. Aprender a servirse de las formas, [...], es ante todo saber *apropiárselas* y habitarlas”.<sup>6</sup>

Todas las citas y títulos que aparecen en mis obras, son frases de las que me apropié en algún momento de mi vida y que tengo escritas y guardadas, algunas de ellas, desde hace más de diez años. A la hora de realizar mis obras, decidí volver a tomar esas citas y utilizarlas entre videos o como títulos de capítulos. En esta parte del proceso de postproducción no hubo un motivo puntual por el cual utilicé tal frase en tal momento, es decir, podría haber usado cualquier otra cita. La selección y el uso de éstas en mi trabajo final no funcionan articulando o dándole sentido a los videos que conforman las obras, a modo de explicación de lo que continúa o de lo que antecede. El uso de las citas en mis obras es anecdótico.

Sin embargo me pareció interesante detallarlas y explicarlas en este documento porque de alguna manera, y observando todas las frases juntas, puedo entender que, más allá de que la elección de las frases haya sido aleatoria (y de que seguramente el sentido que yo les di al momento de

---

<sup>5</sup> DORADO, Alejandra. La cita, el remake y la apropiación en el arte contemporáneo. [en línea] Punto Aparte. Febrero 2013. Número 5. <<http://www.press.umich.edu/jep/04-02/bios.html>> [consulta: 19 enero 2018]

<sup>6</sup> BOURRIAUD, Nicolas. Postproducción, La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2007. p.14

apropiármelas haya sido distinto del sentido original que les dio su autor), parece haber (leyendo entre líneas) relaciones entre cita y cita y entre cita y obra, aunque no sea de manera premeditada. Creo que no elegimos una frase porque suena bonito, sino porque suena a nosotros.

Por otro lado, al no haber una relación explícita y literal entre cita y obra, cada espectador puede darle a cada frase el significado que prefiera, e incluso a aquellas frases que están en japonés.

De la misma manera que yo me apropié para utilizarlas en mis obras, cada espectador puede también apropiarse de ellas y darles el significado que crean tener.

En este sentido, aparece nuevamente la idea de “poesía para armar”, donde mis obras pasan a ser un nuevo punto de apertura para la creación de nuevas y diversas significaciones.

A continuación, realicé una suerte de traducción o glosario de las citas y títulos que utilicé en mis obras.

El espectador no tiene acceso a esta explicación, incluso, el hecho de utilizar frases en japonés e inglés evidencia que no hay interés en que se entienda su significado o su origen.

Nuevamente, el sentido final, puede ser cualquiera, el de cada uno.

- **Obra 1 “Tabata-eki”**

Tabata-eki (Estación de Tabata) es una estación de ferrocarril en Kita, Tokio, Japón, operado por East Japan Railway Company.

**“¿Dónde estás?**

**¿Es que el pájaro-que-da- cuerda,  
no te ha dado cuerda?”<sup>7</sup>**

Cita que pertenece a un libro de Haruki Murakami. Es una frase que me interesó mucho por el hecho que habla de alguna manera de la idea de lo cíclico. Según el personaje de esta novela, hay un pájaro que es el encargado de darle cuerda al mundo. En este caso el personaje del libro se pregunta, ante la desaparición de su gato, dónde está y si el pájaro se habrá olvidado de darle cuerda.

- **Obra 2 “Árboles muy altos”**

**“Las buenas noticias, a menudo se dicen en voz baja”<sup>8</sup>** (En la obra está escrito en japonés)

Otra frase también de Murakami.

---

<sup>7</sup> MURAKAMI, Haruki. Crónica del pájaro que da cuerda al mundo”. Buenos Aires, Tusquets, 2013. p.41

<sup>8</sup> MURAKAMI, Haruki, op. cit., p.489



- **Obra 3 “Are you awake?” (¿Estás despierto?)**

Esta es una cita del título de una canción que forma parte de la banda sonora de la película “Perdidos en Tokio” de Sofía Coppola.

Más allá de que esa canción en particular me gusta mucho, la elegí como cita porque una de las primeras sensaciones que tuve cuando llegué a Japón la primera vez, fue que no estaba despierta. Es una sensación muy extraña y difícil explicar, es algo parecido a ver las cosas a través de una pantalla, como en un sueño.

La frase “Are you awake?” además, hace años que me acompaña. Hace mucho tiempo, luego de ver la película por primera vez, pegué pedacitos de letras recortadas de un diario en un trozo de cinta Scotch formando esa frase y siempre la tuve pegada en algún lugar de la habitación. Cuando viajé por primera vez a Japón lleve la cinta con la frase pegada dentro de mi agenda durante todo el viaje. Fue una especie de recordatorio: “¿Estás despierta?”.

- **Obra 4 “La tristeza de las cosas”**

**“Make A Wish”<sup>10</sup>** (Pide un deseo)

Título de una canción de una banda japonesa llamada “Ellegarden”.

**“¿Comen murciélagos los gatos?”<sup>11</sup>** (En la obra lo traduje a japonés)

Frase del libro “Alicia en el país de las maravillas”

Este libro estuvo presente durante gran parte de la carrera.

En una parte de la historia, Alicia, mientras va cayendo por un largo túnel luego de meterse en la madriguera del conejo, comienza a acordarse de su gata y se pregunta “¿comen murciélagos los gatos?”.

**“She had a strange dream” (“Ella tuvo un sueño extraño”)** Esta frase estaba escrita en el bolso de una mujer en un tren en Japón, me pareció curioso ya que “She had a strange dream” hace alusión a Alicia también.

**“La tristeza de las cosas”**

Esta es la traducción más literal y a la vez menos explicativa de la expresión “mono no *aware*”. Dice todo, y a la vez no dice nada.

---

<sup>9</sup> SHIELDS, Kevin. Are you awake? En Lost In Translation - Original Soundtrack [CD]. Los Ángeles, Emperor Norton Records, 2003, 1,35 min.

<sup>10</sup> ELLEGARDEN. Make A Wish En Pepperoni Quattro [CD]. Japón, INDIE, 2004, 2,18 min.

<sup>11</sup> CARROLL, Lewis. Alicia en el país de las maravillas. 3ª ed. Buenos Aires, DeBolsillo, 2010. p.25

## **Relación obra/espectador**

Los videos no buscan representar una ficción, ni poseen una narrativa literaria, como en el caso del cine tradicional, donde si bien se puede analizar y comprender desde diferentes niveles de sentido, éste tiene como rasgo característico el hecho de que sus películas mantienen un hilo conductor que permite seguir una historia.

Según Lev Manovich:

“Muchos de los objetos de los nuevos medios no cuentan historias; no tienen un principio ni un final; de hecho, no tienen desarrollo alguno, ni temática ni formalmente ni de ninguna otra manera, que pudiera organizar sus elementos en secuencia. Se trata, en cambio, de conjuntos de elementos individuales, cada uno de los cuales posee la misma relevancia que cualquiera de los demás”.<sup>12</sup>

David Ross<sup>13</sup> además, hace una diferenciación entre la televisión (que en este caso podría también incluir el cine convencional, series, etcétera.) y el videoarte (que podría también aplicarse, en mi caso, al video). Este autor describe como “fría” a la relación entre la televisión y su público, y al contrario, considera que la relación entre videoarte y público es opuesta.

Al no utilizar como recurso la narración literaria, en el amplio sentido del término, mis obras no tienen una lógica predecible sino que, por lo contrario, intentan romper con la tranquilidad natural de receptor pasivo y generar un cierto grado de extrañeza que requiera de una interpretación activa por parte del espectador.

Por otro lado, Christine Van Assche describe una diferenciación entre las proyecciones del cine y las videoproyecciones que se dieron entre el año 1999 y 2000. Estas últimas, de acuerdo al modo de montaje en espacios oscuros generaban cierta espectacularización compitiendo así con el cine. Pero a diferencia de este último, donde el espectador está inmerso en una recepción pasiva y contemplativa, el receptor de las videoproyecciones está “comprometido sociológicamente con el montaje espacial propuesto por los artistas de la instalación”.<sup>14</sup>

Además, la actitud del espectador frente al cine no sólo es pasiva y contemplativa sino que también, los sujetos se encuentran físicamente quietos, fijos en sus asientos, observando una sola pantalla. En mi trabajo final propongo la contemplación en simultáneo de dos proyecciones en donde el

---

<sup>12</sup> MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. España, Paidós, 2005. p.283

<sup>13</sup> ROSS, David. En el principio. En: OLIVARES, Rosa (Ed.). 100 Video Artists. Madrid, Exit Publicaciones, 2009.

<sup>14</sup> VAN ASSCHE, Christine. El video, un espacio-tiempo contemporáneo. En: OLIVARES, Rosa (Ed.). 100 Video Artists. Madrid, Exit Publicaciones, 2009. p.38

espectador, no sólo contempla la imagen y participa en la creación del sentido sino que además, el espacio físico permite ser recorrido, elegir que pantalla observar, estar parado o sentado, etcétera. Al decir que el espectador participa sólo como observador y co-creador de sentido, podría decirse que mi obra (a diferencia de gran parte de las obras que forman parte del género “video” e incluso del “videoarte”), no es interactiva. Esta afirmación es cierta, pero sólo hasta cierto punto.

Mi obra no es interactiva en el sentido literal de la palabra, pero el espectador interactúa de una manera distinta. El espectador interactúa con las obras a nivel cognitivo.

Según afirma Manovich, a partir de los años veinte aparecieron nuevas técnicas narrativas, como el montaje cinematográfico, en donde el espectador debía “rellenar” los espacios mentales vacíos entre imágenes inconexas.

En mis obras aparecen diferentes imágenes, a veces de manera simultánea, que requieren de esa intención por “completar” la idea.

Cuando hablamos de interactividad, se corre siempre el riesgo de tomar y utilizar ese concepto de manera literal, es decir; como interacción física que se da entre persona y objeto, a expensas de la interacción psicológica que se pueda dar.

Mis obras, además, no tienen un sólo sentido (aquel que fue dado originalmente) sino que puede tener tantos significados como el receptor quiera darle. Con cada interacción tendrá un sentido distinto.

## Montaje

El montaje de mi trabajo final fue pensado para que las cuatro obras se reproduzcan en dos paredes contiguas de la sala de exhibiciones del Cepia de manera alternada o simultánea. Para este fin se utilizarán dos proyectores y dos CPU.

Para lograr esta simultaneidad o alteridad en la proyección, el video donde se reproducen las cuatro obras fue dividido de manera sincronizada en dos videos de doce minutos y treinta y cinco segundos, cada uno para ser reproducido y proyectado sobre una pared distinta.

En los momentos en los que sólo aparecen imágenes en la pantalla derecha, la pantalla izquierda queda en negro, si las imágenes sólo aparecen a la izquierda, la pantalla derecha queda en negro, o las dos en negro o las dos con imágenes proyectadas simultáneamente.

La idea de este tipo de reproducción en simultáneo tiene relación con la idea de recorte y de fragmento de mis obras. Las obras se proyectarán también de manera fragmentaria al dividir las cuatro obras en dos proyecciones o pantallas.

Esta manera de montaje permite también la posibilidad de que el espectador interactúe más con la obra. Además, puede decidir cuál de las dos pantallas observar (en caso de que se reproduzcan de manera simultánea) o si ver solamente la pantalla de la derecha, solamente la de la izquierda, etcétera.

Si bien el espectador no puede frenar ni acelerar ni modificar de manera directa a las obras, si tiene la libertad de decidir de qué manera recibirla, de qué manera apropiarse de ella.

La sala contará con cubos blancos para que los espectadores puedan sentarse.

- Ejemplos de los dos videos proyectándose en las dos paredes.



- Modelo 3D de la muestra en sala de exposición del Cepia con los dos videos proyectados.





## **Definiciones y antecedentes**

### **Videoarte/Video**

Al intentar establecer un marco histórico de mi trabajo final me encontré con que si bien mis obras pueden tomar como punto de partida al género “videoarte” hay una diferencia entre este último y el video propiamente dicho.

El videoarte, surge en Nueva York a mediados de la década del 60 a partir de la aparición de las cámaras de video portátil Sony (porta-pack).

La acción de filmar deja de ser monopolio de las cadenas televisivas y pasa a ser aprovechado por artistas, generando una nueva materialidad a la hora de hacer obra de arte.

Luego, según Chistine Van Assche:

“[...] el término “vídeo” ha reaparecido en el año 2000, en esta ocasión de forma independiente a la palabra “arte”, como práctica artística que continúa las creaciones de los años 60 y 70, es decir derivada del contexto artístico y presentada en este ambiente, pero también relacionada con un panorama mucho más discursivo. Es cierto que se ha producido una evolución de la banda magnética al archivo digital, de la señal analógica al pixel del archivo digital, de los aparatos analógicos a los ordenadores portátiles, pero sobre todo, ha habido practicas estéticas que han evolucionado en relación con el mundo global en el que viven los autores”.<sup>15</sup>

Como decía anteriormente, mi trabajo final toma como punto de partida al videoarte pero está impregnado por cuestiones que hoy en día están más relacionados a la velocidad, al fragmento, a las redes sociales, a la cultura del zapping, etcétera.

Además hay una diferencia entre el género videoarte y mis videos: la duración de éstos.

En mi obra, el video es utilizado como soporte de una serie de secuencias cortas, de fragmentos, de imágenes en movimiento, de diferentes momentos de *aware*.

De algún modo, poder filmar la brevedad de una pequeña acción permite retenerla en un espacio que no sea sólo la memoria: el video.

### **Nuevos Medios y Composición Digital**

Cuando expongo que mis obras pertenecen al género “video” me refiero a aquella categoría que Manovich coloca dentro de lo que él llama “Nuevos Medios”. Este autor identifica a los nuevos medios con el uso del ordenador para la distribución, exhibición y producción de objetos culturales,

---

<sup>15</sup> VAN ASSCHE, Christine, op. cit., p.37

afectando a todas las fases de la comunicación y a los medios de todo tipo. Estos objetos culturales se han vuelto computables, y se componen de un conjunto de datos informáticos.

Manovich, por otro lado, define a la composición digital como un proceso que combina un cierto número de secuencias de imágenes en movimiento (con o sin imágenes fijas), en una única escena, con la ayuda de programas de composición digital.

La composición digital permite componer por capas, generando así una superposición de elementos. Cada uno de éstos pueden tratarse por separado, y por lo tanto ser modificados en cuanto a forma, color e iluminación. Este tipo de composición, además, es una técnica utilizada en postproducción de efectos visuales y especiales y está más asociado a la creación de imágenes sintéticas en 3D y a las animaciones en 2D.

Manovich afirma que si bien la composición digital se utiliza para crear un espacio que esté visualmente integrado de una manera coherente (por ejemplo, perspectivas correctas), esto no quiere decir que sea su único objetivo.

Lo que me interesó de la composición digital es la posibilidad de componer por capas, y no la creación de un espacio o un mundo ficticio y “creíble” para el espectador (es decir por ejemplo, la creación de un espacio tridimensional o en 2D).

Los programas de edición digital permiten, entre otras cosas, trabajar en la creación de imágenes (en este caso de imágenes en movimiento) tanto de manera horizontal (en un eje temporal) como verticalmente (en un eje de superposición de capas) generando, por ejemplo, imágenes yuxtapuestas.

Lo que pretendo con el uso de este tipo de programas no es generar una realidad inventada sino, tomar uno o varios fragmentos de nuestra realidad sensible (pasada) y luego de un proceso de edición digital, volver a presentarla.

### **Pantalla y Fragmento**

La “pantalla” es definida por Manovich como una superficie rectangular que contiene un mundo virtual. Esta superficie existe en el mundo físico donde se encuentra el espectador pero sin bloquear por completo su campo visual.

Esta superficie rectangular actúa como recorte parcial de una totalidad mayor, lo que se proyecta sobre ella es sólo un fragmento de una realidad, y a su vez, esta “ventana” sirve como punto de separación y como espacio para que coexistan el mundo real y otro espacio virtual.

Primero la humanidad se encontró con la primer “ventana” que, desde el Renacimiento, actúa como un espacio abierto a un espacio más grande que se supone se extiende más allá de él. Manovich llama a esta ventana, la “pantalla clásica” y tiene como característica que la imagen se encuentra fija frente al espectador.



Luego, este autor dice que el cine hereda ese marco de la pintura occidental (el cual conserva las características de la pantalla clásica) pero ahora esta nueva ventana puede mostrar una imagen que cambia en el tiempo. Esta pantalla es la que Manovich define como “pantalla dinámica” (por ejemplo, el cine, el video y la televisión).

Finalmente con la aparición de las computadoras aparece una nueva pantalla (la tercera ventana) en donde pueden coexistir, en un mismo rectángulo, diversas imágenes que se reproducen de manera simultánea en la pantalla.

En esta tercera pantalla no hay una sola imagen que predomine por completo la atención del espectador y dice Manovich: “En este sentido, la posibilidad de observar de manera simultánea unas cuantas imágenes que coexisten en la pantalla puede compararse con el fenómeno del zapeo, ese cambio rápido de canal de televisión que nos permite ver más de un programa”.<sup>16</sup>

Las obras que componen mi trabajo final tienen como soporte físico la superficie (pared) donde serán proyectadas y este rectángulo donde se proyectarán mis obras es también una pantalla (aunque sin un marco que la delimite).

Mis pantallas estarían ubicada en un lugar intermedio entre la pantalla dinámica y la tercera pantalla. Por un lado las imágenes están en movimiento, y a su vez se genera una interacción entre cada una o entre pantalla y pantalla de manera simultánea o alternada.

### **Estética de la desaparición**

Según Paul Virilio, con la gran ruptura del siglo XIX, se pasa de una “estética de la aparición” a una “estética de la desaparición”.

La estética de la aparición podría explicarse con la pintura o la escultura, donde la imagen emerge y permanece en el soporte. Pero a partir del surgimiento primero de la fotografía y luego de la televisión, del cine y del video, comienza una nueva estética que es la de la desaparición.

Con la invención de la fotografía se hará posible, posteriormente el uso de los fotogramas.

En una película cinematográfica los fotogramas deben ser proyectados a una cadencia de 24 por segundo. De este modo la sucesión se produce de una manera tan rápida que el cerebro no logra ver las imágenes como fotografías separadas, sino que se genera una ilusión de “movimiento”.

Dice Virilio, “Las cosas existirán más cuanto más desaparezcan. La película es una estética de la desaparición puesta en escena por las secuencias”.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> MANOVICH, Lev, op. cit., p.149

<sup>17</sup> VIRILIO, Paul. El Ciber mundo, la política de lo peor. Madrid, Cátedra, 1997. p.25

De esta manera, y a partir de la fotografía, es como se pasa de la persistencia en el material soporte a la permanencia en la mente.

Como dice Anna María Guasch, “Se pasa de la persistencia de la imagen en sustrato material a la persistencia cognitiva de la visión. Ante este hecho, ante la desaparición, lo único que uno puede hacer es resistir [...]”.<sup>18</sup>

¿De qué manera podría uno resistir?

Hoy en día existen métodos de todo tipo para poder guardar un momento o un recuerdo, incluso actualmente las redes sociales nos permiten llevar un registro exhaustivo de lo que estamos haciendo, lo que hicimos, e incluso de lo que vamos a hacer.

Por ejemplo, redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter y YouTube, entre otras, nos permiten guardar, transmitir y compartir en internet con otros usuarios, fotos, videos, pensamientos, opiniones, noticias, etc.

Aquello que subimos a internet podría ser una manera de resistencia a la desaparición, un modo de registro, ya que existe la posibilidad de que lo que subimos a internet, aunque lo borremos, nunca desaparezca por completo.

Estas estructuras sociales de comunicación e intercambio de información además presentan como novedad el hecho de que permiten dar y recibir una “valoración” por parte de otros usuarios de aquello que compartimos. Por ejemplo, en Facebook, cada uno de nuestros contactos puede decidir si aquello que compartimos “le gusta”, “le encanta”, “le entristece”, etc.

Mis obras tienen en común, con las redes sociales, el uso de la velocidad, del segmento, del recorte y se inscriben en plena era de la imagen, donde la información fluye constantemente y donde las emociones y sentimientos se expresan y transmiten abierta y públicamente. Sin embargo, mis videos proponen un detenimiento a esa corriente constante de estímulos visuales para poder contemplar, “escuchar” y sentir aquellas cosas que por momentos parecen eternas, pero que son volátiles y a veces invisibles, como el *aware*.

Cuando en la introducción de este trabajo hablaba de una resistencia al olvido, de la búsqueda de una manera de guardar los recuerdos y los “diferentes *aware*”, me refería a esta idea que desarrolla Virilio que toma como base la dicotomía permanencia/desaparición.

Si bien la fotografía, el video (a secas) y ahora las redes sociales tienen una función de registro (entre otras), se les escapan el hecho de que no logran del todo, a mí parecer, captar la esencia o un sentimiento concreto.

---

<sup>18</sup> GUASCH, Anna Maria. El arte último del Siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural. Madrid, Alianza, 2011. p.440

Cuando me propuse hacer un registro de diferentes momentos de *aware*, me refería a esa búsqueda de la resistencia y permanencia. Mis obras (que son videos y que por lo tanto se inscriben en esta estética de la desaparición), tienen la intención de que ese momento y esa sensación que se dio en un momento sigan existiendo incluso cuando hayan desaparecido.

La pregunta sería entonces: ¿Cómo se capta y se retiene una sensación o una emoción con un dispositivo como el video?

## Referentes y obras desarrolladas durante la carrera

### Referentes

- Sofia Coppola (Directora de cine, actriz, productora y guionista)

Siempre me interesó el uso del color y la fotografía de sus películas.

### Fotogramas

“Las vírgenes suicidas” (1999)



“Perdidos en Tokio” (2003)



“María Antonieta” (2006)



- Weng Fen (Fotógrafo)

Lo utilicé como antecedente anteriormente durante la carrera. La línea horizontal es uno de elementos que predomina en sus composiciones.



“Sitting on the Wall – Guangzhou 3” 2002-2003, fotografía





“Sitting on the Wall – Haikou 5” 2002-2003, fotografía



“Staring at the Lake No.1”, 2004, fotografía

- Makoto Shinkai (Animador y director, entre otras cosas)

De esta animador me interesó siempre el uso del color, la composición de la imagen y la temática de sus películas.

Fotogramas

“5 centímetros por segundo” (2007)

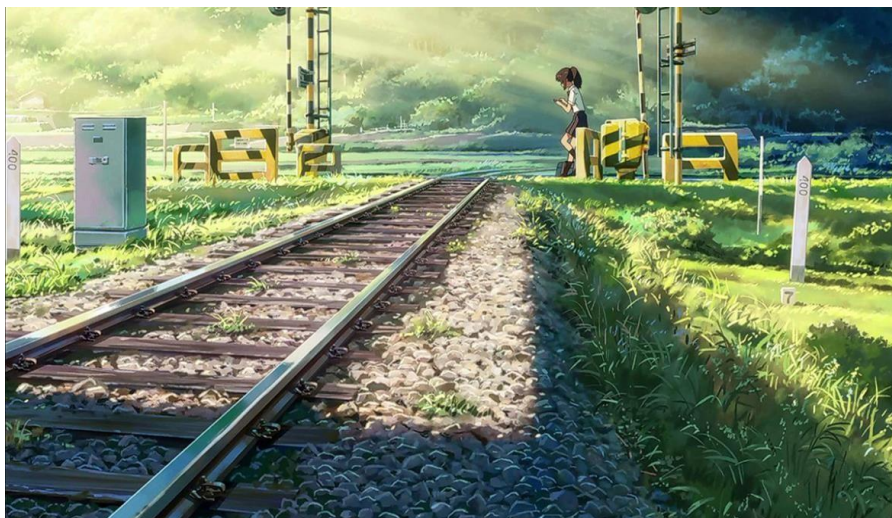


“El jardín de las palabras” (2013)





“Your name” (2016)



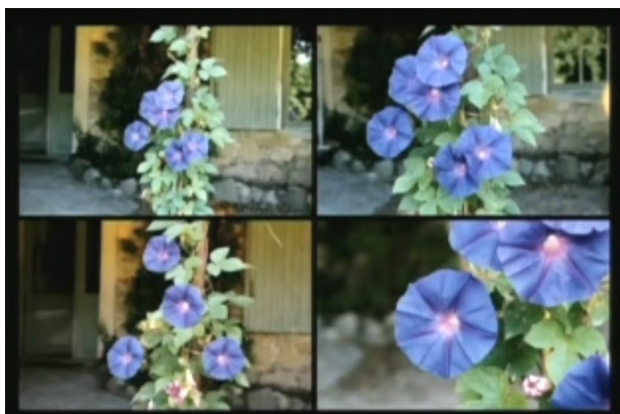
- Jean-Daniel Pollet (Director de cine y guionista)

En la realización de su película “Jour après jour” (2007), Pollet partió de la consigna de fotografiar diariamente su entorno, su hogar, lugar en el que debía estar recluido a causa de su estado de salud. A partir del uso de estas fotografías se crea una tensión entre imagen fija e imagen en movimiento.

Esta película fue terminada luego de la muerte de Pollet, por Jean-Paul Fargier, quien la edita agregándole por ejemplo, la voz en off.

En Jour après jour encontré similitudes con las obras de mi trabajo final, por ejemplo en la composición del espacio en módulos o recortes y la temática de algunas de sus fotografías.

Fotogramas





## Obras realizadas durante la carrera

Desde que comencé a cursar la Licenciatura en Pintura (incluso durante el cursillo de nivelación) utilicé algunas ideas, temas y recursos que me fueron acompañando durante toda la carrera:

Alicia en el país de las maravillas/Japón/El fragmento/El video/La cita

### Pintura II

- **Trabajo de autorreferencialidad**

(Video)

Desde temprana edad sentí curiosidad por Japón. Más allá de que mi amor declarado por este país haya comenzado cuando me empezó a gustar la animación japonesa y sus historietas, siempre seguí interesándome en su cultura. Estudié dos años de japonés, danzas okinawenses y hace dos años empecé a practicar pintura japonesa con tinta. No tengo sangre japonesa ni nací en Japón tampoco, pero por algún motivo siempre sentí que parte de mi identidad estaba ahí.

Cuando durante el cursado de Pintura II se nos dio la consigna de realizar una obra que sea autorreferencial sentí que lo que tenía que hacer no era pintar o dibujar, sino hacer lo que más me identificaba en ese momento: Bailar danzas japonesas.

Realicé un video en el que se me veía bailando una canción japonesa con la coreografía de mi profesora de danza Nobuko Oshiro. Durante todo el tiempo que duraba la canción bailé con una máscara puesta y el pelo tapado (con la idea: si no me ve mi cara ni mi pelo no se ve mi identidad) y al final del video me sacaba la máscara y lo que me cubría el pelo.

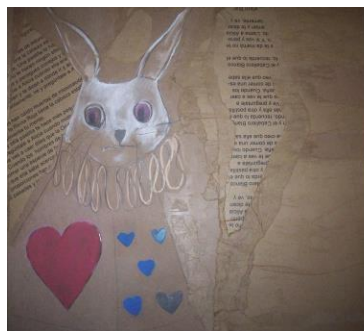
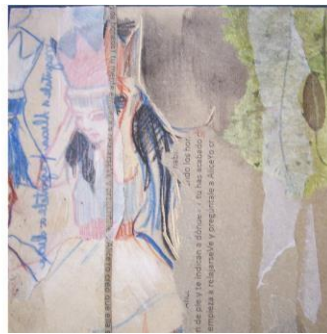
Formalmente ya aparece la idea de superposición, de módulo y uso del color (en este caso en la gama de ocre y dorados).

Fotogramas



- **“Pregúntale a Alicia” (Cita de una parte de la traducción al español de una canción)**  
(Técnicas mixtas sobre MDF)

Conjunto de bocetos y obras que pertenecen al último trabajo práctico de la materia.



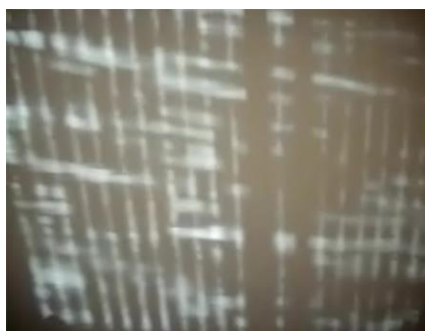
## Lenguaje Plástico Geométrico I

En esta materia empezó mi interés por el video como medio y soporte para realizar las obras. El video me permitía incluir otro factor en mis obras: el tiempo.

- **“El verano asoma” (Cita del título de una canción)**  
(Video)

Para realizar esta obra filmé, todos los días aproximadamente a la misma hora, mi ventana y el reflejo del agua de la pileta que se proyectaba sobre el techo de mi habitación y luego coloqué una secuencia detrás de otra. Una vez que terminaban todas las secuencias empezaban de nuevo desde la primera y así sucesivamente. Utilicé sonidos de una guitarra eléctrica editados pero no había relación entre el sonido y la imagen.

Fotogramas



## Morfología

- **“Sigue al Conejo Blanco”**  
(Instalación)

Imágenes del proceso y montaje



- **“Imposibilidades antes de dormir”**  
(Video)

Fotogramas

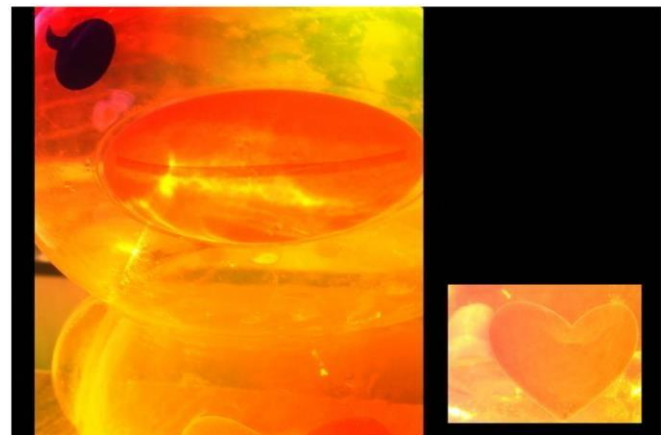
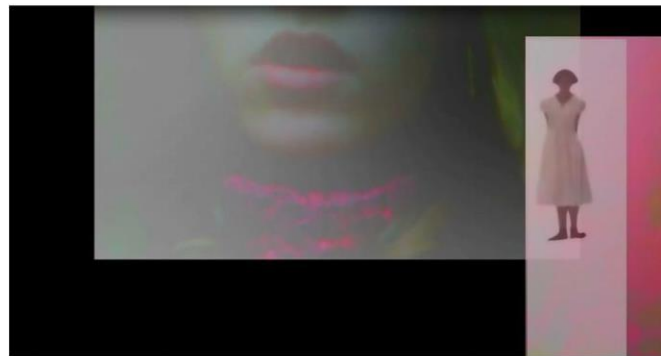
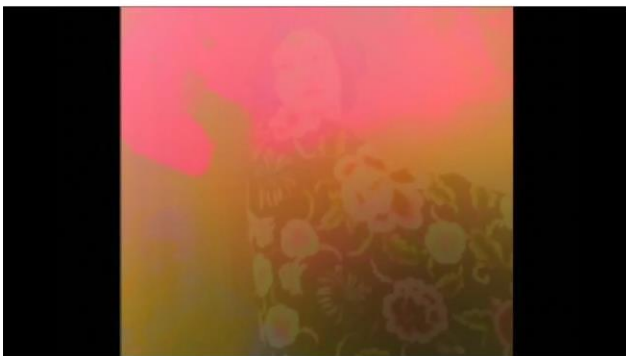


## Pintura IV

Estos fotogramas pertenecen a videos que realicé durante el cursado de la materia de Pintura del último año de la carrera.

Si bien hay algunas diferencias formales entre aquellas obras y las que forman parte de mi trabajo final, fueron un punto de partida muy importante.

En esas obras comencé a utilizar el recurso del recorte y de la superposición y a utilizar al video como soporte de fragmentos cortos.



### 3. Conclusiones

“Un pájaro que ha perdido sus alas  
no puede volar en un cielo llamado memoria.

Pero, yo aún creo  
que mientras sigas viviendo el presente  
los recuerdos son como el tiempo,  
siempre nacen de nuevo”.

CLAMP. Tsubasa Chronicle. Capítulo 4

Cuando en la introducción mencioné al tiempo y a su aparente capacidad de volverse cíclico, expliqué que quizás en la repetición estaba el aprendizaje y que en esa persistencia, ni las circunstancias, ni las personas que las viven son las mismas. Hay un cambio y una maduración de ambos lados.

El hecho de que las cosas cambien y avancen es lo que a veces provoca la tranquilidad de que algo del pasado pueda repetirse, y por otro lado, la tristeza ante el paso constante e inevitable del tiempo. La vida parece acelerarse y esfumarse cada vez más rápido.

Una manera de resistencia a la desaparición está en los modos de registro que fui mencionando durante el desarrollo de este escrito. Éstos sirven para guardar los aspectos formales y externos y/o también como punto de partida para desencadenar una serie de recuerdos.

Sin embargo, aquello que se registra es sólo una parte, la cáscara quizás más superficial de lo que nos rodea. Hay aspectos de la realidad, más internos, que no logran atraparse con facilidad, aspectos que forman parte de una capa invisible y volátil.

Mis obras intentan registrar, guardar y transmitir esa “otra capa de realidad” que es donde se produce el *aware*. En ese lugar se encuentran aquellos detalles difíciles de percibir que nos rodean de manera silenciosa.

¿Cómo se logra dicho cometido a partir del video?, ¿Mis obras lo logran?

Por un lado creo que por medio de un recurso como el video se consigue registrar un fragmento de tiempo. Éste una vez guardado, puede reproducirse una y otra vez y ser compartido.

El uso del color ayuda y acompaña a la asociación de cada color con diferentes sensaciones.

Además, el silencio y la pausa entre video y video y, entre obra y obra, preparan al espectador para que éste pueda entender que eso que está presenciando es algo fuera de lo cotidiano. El entorno y el modo de presentar las obras ayudan a que se vuelvan algo *extraordinario*.

Reflexionando sobre mis obras, creo que éstas, de alguna manera, no sólo logran retener y guardar diferentes *aware* sino que además, repiten o imitan aquel concepto.

Mis videos tratan de capturar *aware* y a su vez, la duración, la temática, el uso del recorte, es decir, la manera en la que están hechos los videos, los vuelve *aware*.

Sin embargo, retomando lo que dice Haya, lo importante no es la capacidad o la manera en la que hacemos un haiku (una obra), sino estar dispuestos a mostrar las cualidades de aquella realidad sutil que nos rodea.

Por otro lado, una de las cosas que aprendí durante la carrera, es que muchas veces el proceso para realizar una obra es igual de importante que la obra en sí. Es en este camino donde uno aprende, reflexiona y madura, como individuo, como artista y como persona.

A medida que fui avanzando en mi trabajo final fueron surgiendo una serie de dudas y de reflexiones que me hicieron terminar de entender el proceso que dio como resultado mis obras.

Al igual que el sentido de un libro cambia totalmente dependiendo del momento en el que lo leamos, analizando y leyendo mi trabajo final (y los trabajos y obras que realicé durante la carrera) puedo entenderlo como un cierre y como un nuevo punto de partida hacia nuevas significaciones.

#### 4. Bibliografía

- BOURRIAUD, Nicolas. Postproducción, La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2007.
- CARROLL, Lewis. Alicia en el país de las maravillas. 3ª ed. Buenos Aires. DeBolsillo, 2010.
- DORADO, Alejandra. La cita, el remake y la apropiación en el arte contemporáneo. [en línea] Punto Aparte. Febrero 2013. Número 5. <<http://www.press.umich.edu/jep/04-02/bios.html>> [consulta: 19 enero 2018].
- GUASCH, Anna María. El arte último del Siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural. Madrid, Alianza, 2011.
- HAYA, Vicente. *Aware*. Iniciación al haiku japonés. Barcelona, Kairós, 2013.
- HELLER, Eva. Psicología del color [en línea] Barcelona, Gustavo Gilli, <<https://www.tagusbooks.com/leer?isbn=9788425229145&idsource=3001&li=1>> Barcelona, Gustavo Gilli, > [consulta: 20 enero 2018].
- KANDINSKY, Vassili. De lo espiritual en el arte. 2ª ed. Barcelona, Barral, 1977.
- LA FERLA, Jorge (comp.). Artes y medios audiovisuales: un estado de situación II: las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas. Buenos Aires, Aurelia Rivera: Nueva Librería, 2008.
- MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. España, Paidós, 2005.
- MURAKAMI, Haruki. Crónica del pájaro que da cuerda al mundo. Buenos Aires, Tusquets, 2013.
- ROSS, David. En el principio. En: OLIVARES, Rosa (Ed.). 100 Video Artists. Madrid, Exit Publicaciones, 2009.



-VAN ASSCHE, Christine. El video, un espacio-tiempo contemporáneo. En: OLIVARES, Rosa (Ed.). 100 Video Artists. Madrid, Exit Publicaciones, 2009.

-VIRILIO, Paul. El Ciber mundo, la política de lo peor. Madrid, Cátedra, 1997.



