



UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Artes
Escuela de Postgrado

“Del paisaje sureño”

Informe AFE (Actividad Formativa Equivalente) para optar al grado
de Magíster en Artes, mención Artes Visuales

Rodrigo Andrés Carmona Villalobos

Profesores guía:

Rainer Krause

Rodrigo Zúñiga

Santiago de Chile, 2022

Abstract

En este informe AFE se detallan los procesos técnicos y conceptuales de la obra con la que se está postulando al grado de Magíster en Artes con mención en artes visuales. Se establecen vínculos entre pintura y video para la generación de herramientas de producción. Se analiza el paisaje como medio artístico y las construcciones que refieren a él en los medios masivos. Se comentan obras personales que hacen emerger elementos absurdos. De las imágenes mediales sobre el paisaje chileno, se eligen algunas para su análisis simbólico antes de continuar con el proyecto. Finalmente se detallan las decisiones de diseño y factura de la obra compuesta por un trío de máquinas que, con la ayuda de focos, proyectan siluetas en movimiento sobre la pared. Se incluye un apartado con decisiones técnicas de construcción y características adaptativas de la obra.

Palabras clave: sombra; paisaje; máquina; simulacro; imagen técnica.

Índice

Portada	1
Abstract	2
Índice	3
Introducción	4-7
Capítulo 1.	
1.1 Desplazamientos desde el taller de pintura	8-17
1.2 Respecto a cómo ver una imagen	17-21
Capítulo 2.	
2.1 Un horizonte respecto al paisaje	22
2.2 Paisaje y naturaleza	23-24
2.3 Paisaje en Chile y noción de progreso	24-29
2.4 El sur que no es sur	29-31
2.5 El paisaje absurdo	31-35
Capítulo 3.	
3.1 Una primera <i>factory</i> de paisajes	36-41
3.2 La trascendencia del jurel	41-45
3.3 De máquinas y secuencias	46-50
3.4 Respecto a la maquinación de la madera	50-55
Conclusiones	56-60
Anexo	61-68
Índice de ilustraciones	69-70
Bibliografía	71

Introducción

El presente texto corresponde a la memoria de obra que he escrito para optar al título de Magíster en Artes, mención Artes Visuales. Más allá de las formalidades que un texto como este debiese tener, aviso de antemano que me he tomado ciertas libertades llevando en ciertas ocasiones a estas líneas por caminos personales, viajando al pasado o divagando entre ideas casi contradictorias (quizás algunas de ellas lo son). Y es que la contradicción es una idea que, aunque comúnmente rechazamos, es parte de nuestra rutina mental. El arte, que no necesita responder a nadie, puede darse el lujo de ocupar a diestra y siniestra la detestable contradicción.

Se pudiese pensar: ¿por qué he de leer un texto que se presenta a sí mismo de manera algo problemática? A esto podría responder con otra pregunta: ¿No es siempre problemático intentar explicar el devenir de las ideas? Es parecido a un viaje por tierras extrañas, mas no tortuosas y es por ello que invito a recorrer estas páginas como si fuese de viaje. Proceso que no difiere demasiado de la concepción y producción de una obra. Por ello he escrito este "diario de viaje" que me permito compartir. Ciertamente, esto también responde a los requerimientos formales de un texto de grado, pero no por ello quisiera dejar de lado la oportunidad de producir una lectura amena.

Como todo relato de viaje/obra he decidido dividir este texto en tres grandes temáticas que engloban diferentes reflexiones y procesos creativos que han de decantar en la obra final. Comenzaré con el capítulo "Desplazamientos desde el taller de pintura" dedicado a cómo desde la práctica de la pintura y el video se han establecido relaciones teórico-procedimentales que se repiten en mi trabajo. Para ello elegiré un video realizado en el taller de Análisis visual I dirigido por el profesor Pablo Ferrer. El video en cuestión analiza una gran fotografía impresa (simulando un cuadro) en el que aparece representado un roquerío azotado por las olas. Mientras pasa el tiempo (las imágenes), la cámara recorre la imagen y se acerca a ella cada vez más, inspeccionando las características técnicas de la impresión escondidas bajo la apariencia de la representación. Cuestionando las superficies pictóricas y electrónicas, llegaremos a los procesos técnicos del engaño y la apariencia que nos servirán para establecer una de las hipótesis principales de mi producción. Además, se

establece la diferencia entre modos de observar las imágenes para tener en cuenta sus implicancias estéticas en el desarrollo del proyecto.

El capítulo dos, "Un horizonte respecto al paisaje", comienza estableciendo las diferencias entre paisaje y naturaleza. Para ello fue necesario reconocer la complejidad de su definición, como también aceptar la necesidad de establecer un marco de referencia conceptual provisorio. El marco referencial me da la oportunidad de esclarecer las ideas expuestas y ubicarlas en un lugar, o punto de vista, respecto de la compleja discusión sobre los términos a tratar y mi propia visión sobre sus dinámicas teóricas y prácticas. Por lo tanto, en este trabajo distinguiremos naturaleza y paisaje. La primera referirá al conjunto de todo lo existente, de donde excluiré toda construcción humana; la segunda, a la construcción humana que toma como referencia la naturaleza o el ambiente urbano. Dentro del análisis del paisaje, revisaremos puntos clave de la historia de su práctica en la historia del arte chileno para entablar una conexión con las nociones de identidad chilena, progreso, expresividad y sus interacciones. Nuestro objetivo será establecer la práctica artística del paisaje en Chile como una práctica expresiva, identitaria y política con una relación compleja -quizás rebelde- respecto a las intenciones que inicialmente el Estado requirió de las artes. Finalizaré con una vuelta a lo propio, es decir, cómo el desarrollo teórico del capítulo se vincula con la realización de la obra. Podríamos incluso decir, que el análisis terminológico viene a explicar por qué se me ha hecho "necesario" realizar esta obra.

En el capítulo tres, "Una primera *factory* de paisajes", se tratará el desarrollo del proyecto de obra utilizando las ideas planteadas en los capítulos anteriores y las experiencias relacionadas a la propia producción de obra. Mi trabajo tiene en cuenta la construcción de máquinas, respecto a ello se ha incluido un apartado sobre el proceso de concepción y factura de las mismas. Por otro lado, está la proyección de siluetas, en este punto se ha dividido su tratamiento en dos ejes: los procedimientos técnicos de proyección de sombras o siluetas, que han sido aprendidos mediante juegos infantiles -me permito compartir un pequeño relato al respecto- que luego han sido procesados y analizados; luego, están la elección de las imágenes utilizadas para la proyección, estas están relacionadas a la temática tratada en el capítulo dos y a la visión propuesta respecto a las imágenes mediales relacionadas al paisaje, por lo que se intentará explicar por qué fueron elegidas esas imágenes en particular y cómo serán proyectadas. Pero, antes de terminar este apartado introductorio, me gustaría sumar

algunos comentarios sobre el contexto que ha acompañado mi paso por estos dos años de estudio y sus posibles impactos sobre mí, artística y personalmente.

El proyecto del que intenta dar cuenta este escrito ha sido concebido en plena pandemia. Este es un hecho crucial por, a mi parecer, cuatro razones: tres de ellas procedimentales y una de naturaleza incierta. Aunque luego aparezcan brevemente en el texto, me parece oportuno nombrarlas en esta introducción, pues también han influido, de una manera u otra, en el proceso de escritura de estas páginas.

Primero, el encierro. A lo largo de estos dos años de Magíster, el primer año y medio viví prácticamente encerrado y no conocí a docentes, compañeros y compañeras. Toda interacción ocurrió a través de correo electrónico, *WhatsApp*, y *Zoom*; toda relación humana de carácter educacional ocurrió en el plano digital. Así mismo, el “espacio universitario” tomó lugar en el espacio electrónico: Las Encinas perdió el peso y la herrumbe de sus estructuras metálicas. Lo que provocó una relación distante con el entorno cercano y una apropiación, algo forzada, de medios digitales para el levantamiento de obra. Contradictoriamente a mi propuesta de postulación al postgrado, que consistía en una serie de trabajos en grabado y pintura. Lo que quedó de esa intención inicial fue el problema de la representación del paisaje medial sureño (tratados en los capítulos uno y dos). Pareciera un simple cambio de medio, pero, como se explica en el capítulo uno, esto propuso nuevos problemas respecto a la representación: ampliación del problema de la superficie, la frialdad del cálculo digital, etc.).

La segunda razón procedimental se refiere al uso de recursos. Como se explicó con anterioridad, ocurrió un traspaso desde la materia (por ejemplo, el óleo pastoso) al plano digital (video, software de edición y fotografía digital entre otros). Sumemos a esto los problemas de abastecimiento de ciertos materiales y la dificultad para ir a comprar libremente (por bastante tiempo se dependía de permisos de movilidad para salir de casa que, por obvias razones, prefería utilizar para ir a adquirir víveres). Por lo tanto, a lo largo del Magíster debí utilizar “lo que tenía a la mano”: software libre o pirata, materiales reciclados y una cámara semiprofesional de mediana calidad. En cuanto a sus implicancias, se pueden consultar los apartados del capítulo tres.

Tercero, la distancia entre el proceso de factura y diseño de la obra respecto a sus condiciones de exposición. Desde un principio, había dudas sobre la posibilidad de exponer

las obras de mi generación en un espacio físico (de hecho, el año anterior tuvimos que exponer en la versión virtual de la Galería D21). En caso de ser posible, la exposición sería en la sede de Quinta Normal del Museo de Arte Contemporáneo (sin especificar salas designadas o disponibles). Obviamente, tal incertidumbre era provocada por la volatilidad de la situación sanitaria y las implicancias de cada cambio en las medidas regulatorias. Como se detalla en el capítulo tres, esto produce, por un lado, una cierta libertad creativa al no estar atado a las restricciones de un espacio definido, pero, por otro lado, surgen nuevos problemas: ¿Funcionará la obra en cualquiera de las salas disponibles? ¿Se encontrará con cualidades arquitectónicas que complejicen su desenvolvimiento, ya sea de buena o mala manera? ¿Cómo adaptarse a una u otra situación? Etc. Para ello se tomaron decisiones respecto al tamaño, proceso de construcción y transporte de la obra, junto con tomar en cuenta modos de proyección que debiesen producir resultados aceptables en distintas situaciones.

Por último, lo incierto ¿Cómo me ha afectado psicológicamente la pandemia? ¿Cómo aparece o se inmiscuye en mi obra? He nombrado hasta el momento algunos cambios en mi modo de trabajo, algunas limitaciones que debí saber aprovechar y decisiones que me vi enfrentado a tomar. Pero, he de aceptar que es muy posible que hayan surgido elementos dentro de la obra, nuevos modos de pensar o ideas que se mueven tras bambalinas de lo que podríamos llamar un proceso consciente de creación. He intentado dar cuenta de mis ideas y procesos a lo largo de este texto, pero no son más que las ideas y procesos de los que soy consciente. Con anterioridad, dije que “debía aceptar” el surgimiento de estos elementos de los que ignoro su existencia. Esta aceptación viene de experiencias pasadas: en revisiones posteriores de antiguos trabajos, he podido “ver” algo que me fue invisible anteriormente. Quizás no lo veía, no porque la obra ocultase aquella cualidad, sino porque aún no ocurría un cambio en mi relación con la obra. Quién sabe. Quizás, este tipo de reflexión pertenezca al final del texto. Por ahora, vuelvo a proponer estas líneas como una invitación abierta a su lectura.

Cap. 1

1.1 Desplazamientos desde el taller de pintura

Comencemos con una pequeña secuencia:

Escuchamos el apacible sonido de un reloj y, a los pocos segundos, aparecen ante nosotros formaciones rocosas de azulado verdor. Mediante un paneo hacia la izquierda estas grandes masas de tierra son lentamente reemplazadas por las brillantes aguas del mar y se devela un amplio horizonte cian; nuestro movimiento se detiene al poco andar. Al centro de la imagen, y a una distancia considerable, vislumbramos una pequeña isla y, sobre ella, un halo rojizo (fig. 1).

A continuación, vemos la imagen más de cerca (fig. 2). Efectivamente, y por extraño que pueda sonar, un halo rojizo corona la isla. Se alza apenas bajo las nubes, deforme y brillante como una herida en el cielo. Notamos también, que entre las nubes aparecen guiños magenta.

Una tercera vista (fig. 3), aún más cercana que la anterior, permite una exploración más acuciosa: mar, cielo, isla y halo parecen formar parte de un complejo sistema de puntos y espacios en blanco. La totalidad de la imagen, aunque parezca accidentada, nos da la sensación de un ordenamiento en base a puntos o unidades de colores, similares a algunas obras de Seurat (1859-1891). Como en el caso del pintor francés, la medida y ubicación precisa de estas unidades cromáticas sobre el plano son unidas o “mezcladas” en nuestro sistema sensorial-cognitivo y parecieran producir la *idea* de que observamos una isla.



Figuras 1,2 y 3. Rodrigo Carmona, *Mirada* (2020). Video. 3 minutos. Fotogramas de video.

Estos son los primeros cincuenta segundos de un video de tres minutos de duración titulado *Miríada*, realizado el año 2020 mientras cursaba el primer año del Magíster en Artes, mención en Artes Visuales de la Universidad de Chile. De hecho, fue la primera obra que realicé dentro de este proceso académico. Ya había trabajado anteriormente con el paisaje, pero siempre desde la práctica de la pintura y el dibujo. Esto se debía a mi propia formación: desde el segundo año de la licenciatura –momento en el que se deciden áreas de especialización- ingresé al taller de pintura dirigido por Enrique Matthei, Pablo Ferrer y Gonzalo Díaz. El taller se proponía a sí mismo no como una instancia para la formación tradicional de pintores y pintoras, sino como el espacio para la práctica de la pintura como una lengua materna que, a través de sus particularidades, les permita a alumnos y alumnas desarrollar sus propuestas dentro y fuera de este medio. En palabras simples, la pintura como un lenguaje primario desde el que se puede dialogar con otros lenguajes cercanos o disímiles.

En cuanto a las implicancias de tener a la pintura como lenguaje materno, esto se vuelve difícil de explicar y desarrollar. ¿Cuándo fue la última vez que nos preguntamos seriamente qué implica cognoscitivamente hablar castellano en vez de francés? ¿O alemán? ¿O japonés u otro idioma aún más lejano en su historia y gramática? Quizás podamos identificar ciertas características de la pintura que, aunque no le pertenecen exclusivamente, forman parte esencial de su práctica.

Me gustaría comenzar con la importancia de la mancha. En el medio de la pintura, al igual que con el extracto de video que comentamos anteriormente, es necesario el uso de unidades –en este caso pictóricas, no mecánicas- que en su conjunto son procesadas e interpretadas como el objeto o sujeto que se busca representar. Esto, por lo menos, en su faceta figurativa. Lo que nos lleva a un segundo punto, históricamente la pintura ha intentado, por medio del desarrollo de técnicas basadas en la observación del medio natural y la interacción de materiales, mimetizar sus resultados con lo que podríamos llamar los “eventos del mundo” que no ocurren dentro de la pintura en sí. El término *trompe-l'œil*, o trampantojo en castellano, se ocupa para designar este tipo de obras y sus técnicas asociadas que intentan *engañar al ojo* haciéndole creer en volúmenes, profundidades y sombras, entre otras cualidades, que no existen. Tómese, por ejemplo, la Trinidad de Masaccio.

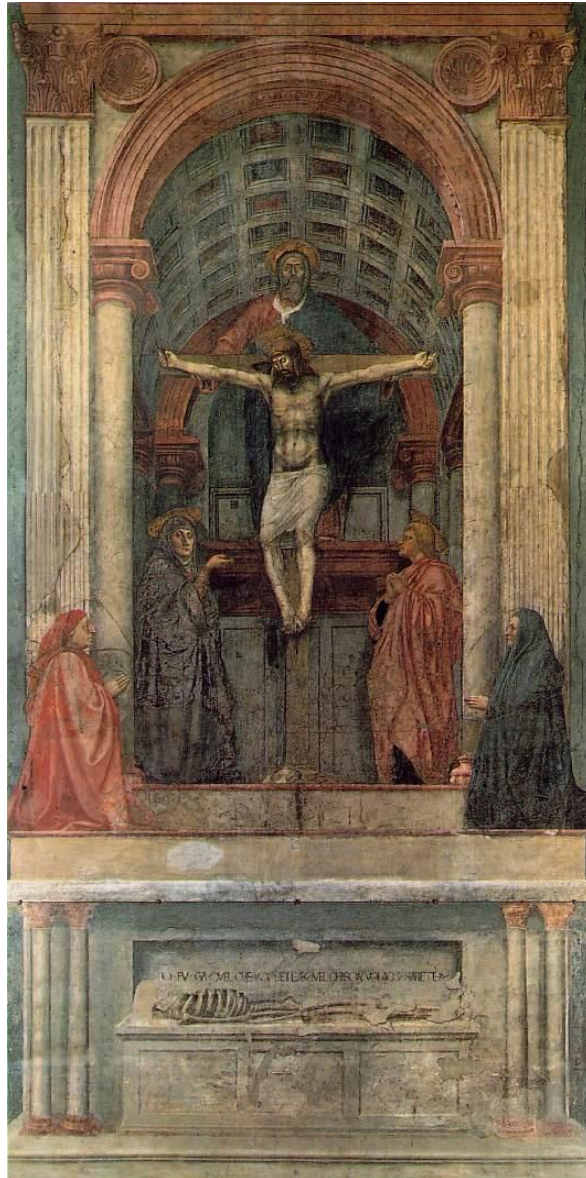


Fig. 4: Masaccio, *Sagrada trinidad, con la Virgen, San Juan y donantes* (ca. 1425).
Fresco, 680x475 cm. Iglesia de Santa María Novella, Florencia, Italia.

Uno de los objetivos visuales de este fresco es la resistencia a la bidimensionalidad. Para ello se utilizan, por lo menos, tres estrategias: representación de motivos arquitectónicos que establecen un primer plano, construcción en perspectiva exagerada de la bóveda representada que potencia la idea de que existe un espacio detrás de las figuras principales y la variación de valores en los diferentes “espacios” representados, produciendo la idea de un adentro y afuera en la pintura, ubicando los valores más bajos en el lugar que debiese entenderse como “adentro” o “profundo”. Para el espectador y por ciertas

características asociadas a nuestra visualidad, lo más oscuro tiende a percibirse lejano o profundo, mientras que lo más claro se percibe como cercano y protuberante.

En cuanto a la ubicación precisa de los elementos atomizados que conforman la imagen, como habíamos adelantado brevemente, basan su efectividad en las limitaciones del aparato visual, así como en los modos de procesamiento de información sensorial utilizados por nuestro cerebro, que parece obsesionado con la idea de *dotar de sentido* al cúmulo de datos percibidos. En el caso de la pintura, los elementos pictóricos suelen depender unos de otros para hacer emerger el *sentido* de aquello que se busca representar, es decir, establecen relaciones sistemáticas de organización.



Fig.5 Georges Pierre Seurat, *Clima gris, Grande Jatte* (1886-88). Óleo sobre tela
70,5x86,4 cm.

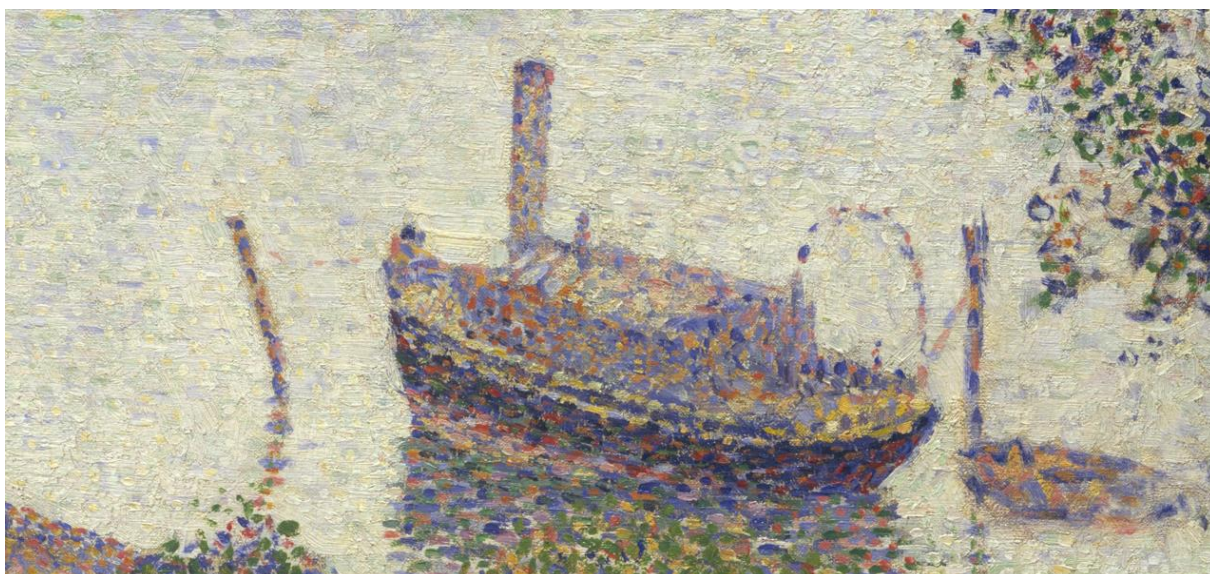


Fig.6 Georges Pierre Seurat, *Clima gris, Grande Jatte* (detalle) (1886-88). Nótese la diferencia que produce la vista lejana y cercana de la imagen. Aunque Seurat no esconde su *modus operandi*, la precisa identificación de las unidades pictóricas es realmente posible mirando de cerca. Asimismo, podemos darnos cuenta de cómo el artista hace convivir a estas pequeñas unidades pictóricas que, aunque de lejos dan la impresión de ser colores con baja saturación, funcionan así por la mezcla óptica realizada por nuestro sistema perceptivo al “resolver” las interacciones de colores saturados complementarios dispuestos en cuidadosa medida.

La ubicación de luces y sombras, los juegos de perspectiva y el uso de formas que ayudan a producir la idea de diferentes planos¹, el entramado de manchas nos hace creer que hemos identificado algo que pareciera intentar suplantar lo que no está ahí, quizás por estas y otras razones siempre he creído que un buen pintor debe ser un buen mentiroso. La pintura figurativa es, en general, una *simulación*. Dejemos por ahora el concepto de simulación en una ligera espera para el próximo capítulo y tracemos un camino entre la pintura y el video para comprender los cimientos de mi modo de trabajo.

Primero me gustaría mencionar que durante mi formación de pregrado tomé dos veces el electivo de cine experimental con Nelson Vargas (además de un electivo de historia

¹ En este aspecto, además del uso de columnas y frisos que fueron muy utilizados en la antigüedad, también podemos nombrar el uso de mesas que, ubicadas en primer plano, ayudan a “empujar” objetos y personajes hacia adentro de la imagen. Esta estrategia es común en las escenas de interior.

del cine en otra facultad) y al nacer en la década de los '90s pertenezco a una generación que fue criada visualmente por la pantalla televisiva, por lo que el trabajo con el video me parece natural. Solo hay que descubrir aquellos puntos de encuentro entre ambas disciplinas.

Entre las ideas planteadas respecto de la pintura, hay dos que la conectan con el medio del video (o la producción a través de pantallas). Primero está la obvia bidimensionalidad y la resistencia que ambas líneas de trabajo se han propuesto frente a ella, pero en el caso del video hay una gran carencia de variaciones en las estrategias de simulación espacial-volumétrica. Por ejemplo, en la pintura se cuenta con un importante número de técnicas de producción asociadas a sus características matéricas: veladuras, aguadas, empaste, pintura directa, pintura por capas, lijar o raspar capas secas o húmedas, procesos de *des-pintura*, utilización de sustancias para la alteración de pigmentos, etc. Las imágenes técnicas, como el video, son capaces de solventar esta carencia por medio de su gran capacidad mimética con aquello representado, es decir, lo que se pierde materialmente se gana en verosimilitud. En segundo lugar, se encuentra la estrategia en la cual el video realmente brilla por su eficacia: la ubicación de unidades visuales, en este caso unidades lumínicas en vez de pictóricas. El programa que guía el actuar de la pantalla configura la posibilidad de aparición o no aparición de puntos luminosos a través de códigos binarios. En casos como las pantallas o sistemas de proyección a color se puede utilizar el sistema RGB que sopesa la interacción entre unidades lumínicas rojas, verdes y/o azules por medio de un sistema de mezcla aditiva capaz de reproducir gran parte del espectro visible. Para lograr tal nivel de precisión se debe sacrificar *lo humano* del proceso productivo, si lo comparamos con la pintura, esto sería la mancha, el trazo e incluso lo inesperado, pues estas dependen del actuar de un cuerpo humano: el cuerpo del artista². La mancha en contraposición al control matemático. La imagen tradicional y la imagen técnica. Entre estos encuentros y desencuentros se construye un puente que une

² Debemos aclarar en este punto que con estos comentarios intentamos describir la agencia humana sobre el lienzo, mas no delimitar las posibilidades de incluir otro tipo de agentes en una obra pictórica. Un ejemplo sencillo, es posible programar una máquina de tal manera que le sea posible pintar, pero en este caso, más allá de la pintura en sí, la obra mueve su foco de interés hacia el problema del agente creativo, la autoría, los límites entre humanos e inteligencia artificial, etc.

dos mundos bidimensionales³ al mismo tiempo que permite apreciar sus diferencias: uno que refracta la luz y otro que la proyecta.

Es posible que para el lector o lectora de estas líneas el camino que intento trazar entre pintura y video sea un intento forzoso e incluso innecesario -críticas que acepto de buena manera. Cada medio permite con su propio lenguaje, posibilidades y limitaciones, abordar la temática de la visualidad en sus múltiples dimensiones. En otras palabras, cada medio se relaciona con la visualidad desde su propia especificidad. Teniendo en cuenta la naturaleza de cada medio, podemos utilizar conscientemente sus cualidades y procedimientos afines para indagar en aquella naturaleza. Volvamos brevemente al video que utilizamos al principio de este capítulo y analicémoslo desde esta perspectiva.

Mirada es parte de una investigación relacionada con el paisaje y los medios técnicos de reproducción de imágenes. Como adelantamos, se inspecciona un paisaje impreso y enmarcado como los que solían colocarse en los hogares hasta hace unas décadas. Se utiliza la cámara como un *doble agente* que permite "tomar" la imagen que hace posible la impresión del paisaje, al mismo tiempo que permite los procesos de inspección y disección del mismo paisaje develando su historial técnico. Este procedimiento abre la posibilidad al cuestionamiento de la expectativa de la experiencia estética romántica, ya que esta se diluye ante el descubrimiento de lo puramente mecánico. Por ejemplo, luego de las tomas discutidas al principio de este texto una gran ola aparece al medio del cuadro (fig. 7). Se la recorre con un movimiento curvo que comienza desde su lugar de nacimiento entre el oleaje más pequeño, pasando por la masividad de su cuerpo hasta la explosión que resulta de su colisión contra una roca. Hasta el momento, creo que podríamos afirmar que se trata de una escena meramente romántica, por lo menos en su sentido más sencillo, ya que la naturaleza parece –y aparece- moldeada emocionalmente, en este caso como en estado de máximo éxtasis. Pero luego, como se hizo con la imagen de la isla lejana, comenzamos a acercarnos toma tras toma (fig. 8 y 9). La intensidad de la escena se ve mermada cada vez que el zoom de la cámara fragmenta su potencia: primero recortando su totalidad, luego dificultando su intención figurativa o mimética, para terminar en el encuentro con su naturaleza fragmentaria. La

³ Para Flusser el espacio de las imágenes técnicas es cero dimensional (2015), pero espero que se comprenda que lo bidimensional del video está en su modo de reproducción. Aun así, ahondaremos más en las imágenes técnicas en el segundo capítulo del texto.

imagen original, que muestra el embate de las olas contra un anónimo roquerío, no es más que millones y millones de puntos ordenados matemáticamente. El trabajo se encuentra entre los momentos de potencia natural y frialdad numérica.



Figuras 7,8 y 9. Rodrigo Carmona, *Miríada* (2020). Video. 3 minutos. Fotogramas de video.

Esta *doble agencia* de los medios me es de particular interés. Quizás podamos hablar sobre un medio que para “aparentar” necesita develar todas sus apariencias. Es decir, me interesa realizar obras cuya poética trate sobre los usos de su propia poética⁴.

La palabra poesía, la *téchne poietiké*, es la mismísima técnica de producción. Su desarrollo, más allá de tener por objetivo la cosa a producir, se centra en la producción en sí, en el exponer o poner por delante la cosa. Aquello expuesto se situaría en el orden de la presencia absoluta; la poética sería la “técnica” que lo dispone, que lo ordena o coloca en tal estado de presencia (Nancy, 2012). En palabras de Jean-Luc Nancy, “el arte es disposición. Dispone la cosa según el mandato de la presencia. El arte es la técnica productora de la presencia” (p. 217).

Me interesa la disposición de la técnica de producción, pues desde ella podemos reflexionar sobre los procesos de construcción de la visualidad para, a continuación, deconstruirla. Pero ¿Cómo aproximarnos a este objetivo? En mi caso, como ejemplifiqué con el uso de la cámara que analiza lenta y minuciosamente la imagen, prefiero utilizar estrategias de exposición a las imágenes que promuevan la disposición de la técnica y modulen cómo el espectador interactúa con la visualidad. Me gustaría dedicar un pequeño apartado para hablar sobre este tema, ya que se relaciona con el proyecto que he estado desarrollando y que será discutido en el capítulo tres.

1.2 Respecto a cómo ver una imagen

Me encanta mirar atentamente lo que me rodea, sea lo que sea. Creo que dentro de lo más insignificante hasta lo más impresionante existe algo que encontrar, una realidad que requiere de un tipo de mirada particular para ser percibida. Por ejemplo, me parecería fascinante colocar una cámara frente al agujero donde sé que se esconde una araña y explorar esa pequeña historia. Quizás, luego de unos minutos la pequeña araña saldrá de su escondite en busca de comida y salga del plano para nunca volver. Quizás nunca salga del agujero y la

⁴ Hasta cierto punto, se podría argumentar que toda obra opera de esta manera, pero debemos distinguir que, sobre todo dentro del ambiente del arte contemporáneo, esta reflexión sobre los propios medios de producción se ha visto exacerbada. Apunto a que mi obra se relaciona más con este tipo de trabajos.

cámara capte aquel vacío que no es más que la paciencia o temor de la araña, que nunca aparece dentro del plano.

A primera vista, *Miríada* parece dirigirse a la nada. No está necesariamente narrando una historia en su sentido típico. No encadena una secuencia de acontecimientos para contar la historia de nuestro personaje (ya hemos visto que incluso su completa ausencia servía al propósito del video). Jacques Rancière, en su escrito *Bela Tarr. Después del final* (2013), propone esta forma de observar y producir obra como un nuevo tipo de “realismo”:

“Un estilo, como se sabe desde Flaubert, no es el ornamento de un discurso sino una manera de ver las cosas: una manera “absoluta”, dice el novelista, una manera de absolutizar el acto de ver y la transcripción de la percepción, contra la tradición del relato urgido por ir hacia el efecto que sigue a la causa. No obstante, para el escritor “ver” es un término ambiguo.” (p.32)

El punto de inflexión está no sólo en la observación de un caso, sino que en la poética misma asociada a la producción de la obra. Se filma la escena dándole el tiempo necesario para ser ella misma, para desenvolver su presencia. La mirada “absoluta”, como Rancière toma de Flaubert, produce un espesor tremendo dentro del aparente vacío de la escena. La tortura del gato en el film *Sátántangó* (1994) de Bela Tarr, no es terrible por la naturaleza del acto, es terrible porque estamos obligados a presenciar cada movimiento, a escuchar cada ruido, es decir, somos partícipes de la tortura en su “completa” duración, pues no hay nada de lo que nos estemos perdiendo. Su muerte, lenta en su planificación tanto como en su ejecución, es tan lenta como la muerte de un gato.



Fig.10. Bela Tarr, *Sátántangó* (1994).

La muerte del gato solo guarda significación para Estike -asumiremos que también para el espectador- y no es, necesariamente la causa de su suicidio: es un caso aislado. En el cine chileno el ejemplo perfecto sería el trabajo de Raúl Ruiz, quien era reconocido por dar libertad a sus actores y filmar sus acciones tanto tiempo como fuese necesario para el desenvolvimiento de la naturalidad de los intérpretes. Ruiz no trabajó exclusivamente con actores profesionales, elegía a quienes interpretarían ciertos personajes basándose en su personalidad y disposición, confiando en que, ahí donde la experiencia teatral borra la personalidad del sujeto, la ausencia de tal experiencia y entrenamiento harían emerger lo inesperado: el pueblo. Bela Tarr sigue estrategias parecidas a la hora de rodar sus películas.



Fig.11. Raúl Ruiz, *Palomita blanca* (1993).

Esa manera de producir –en el sentido de la *poética*- y la posibilidad de la aparición de cualidades emergentes fuera del cine tradicional, crea elementos autónomos dentro del film. Con esto nos referimos a unidades intercambiables e incluso suprimibles, si se deseara. En otras palabras, se trabaja con unidades cinematográficas independientes en contraposición a la concatenación del montaje.

En el otro lado del espectro cinematográfico, en el cine *hollywoodense* se puede observar, en la mayoría de los casos, una narrativa lineal: un evento lleva al otro, como una sucesión de piezas de dominó que se empujan una a la otra para caer, en caso de que faltase una de ellas, el proceso no podría continuar. Esto, a lo menos en el cine convencional, produce un tipo de mirada diferente: la mirada relativa, en donde aquello que vemos encuentra su sentido y tiempo en el encadenamiento. Rancière opone ambos tipos de realismo en función de las miradas que cada uno propone:

“Porque la esencia del realismo -en contra del programa edificante conocido con el nombre de realismo socialista- es la distancia que se toma con respecto a las historias, a sus esquemas temporales y sus encadenamientos de causas y efectos. El realismo opone las situaciones que duran a las historias que se encadenan y pasan a lo siguiente.” (2013, p. 13)

En este sentido, el trabajo de Ruiz y Tarr se proponen como un tipo de cine opuesto al tipo de relato historicista, constituyéndose como obras política y estéticamente no lineales (característica que algunos considerarían como poshistórica, aunque esta no es la discusión de este apartado). Una resistencia a los grandes relatos o, quizás, un salto fuera de ellos a un nuevo tipo de existencia o una nueva manera de hacer mundo.

La manera en la que algo es observado está mediada por innumerables variables, pero, como acabo de comentar, dos de ellas, el tiempo de exposición y la independencia de elementos no concatenados, han sido ocupadas en mi trabajo y encontrarán su espacio en la obra de la que hablaré en el capítulo tres.

Desde aquí podemos identificar una hipótesis de gran importancia a lo largo de este escrito, pues se repite, de una manera u otra, en todo mi trabajo: las imágenes se construyen y sus procesos de construcción están tramados por intereses e intenciones, por lo que merecen duda y curiosidad. Mi obra se resiente de las imágenes porque no conoce sus intenciones e intuye sus estratagemas; irónicamente, muestra su desconfianza a través de imágenes (obras visuales), quizás una contradicción, pero es una estrategia con la que me siento bastante a gusto e incluso agregaría que me es necesaria para comprender lo que observo. El fenómeno visual se comprende mejor en el quehacer del artista visual y, en mi caso, los medios de la pintura y el video me han permitido indagar en este tema desde puntos de vista que, aunque diferentes, se encuentran frecuentemente. Así mismo, ambos me han permitido desarrollar estrategias relativas al tiempo y la narrativa (elementos independientes).

Antes de que comente de lleno la obra que guía este escrito, necesito repasar otra parte importante de lo que podríamos considerar el “marco teórico” del proyecto. Su importancia radica en la relación que el proyecto tiene con las ideas relacionadas al paisaje y la producción de imágenes mediales.

Cap. 2

2.1 Un horizonte respecto al paisaje

“[...] no es la naturaleza en pleno lo que atrae a la representación contemporánea, sino su creciente proceso de desnaturalización.”

María Elena Muñoz, “(A) cerca de Paisajes”.

En el capítulo anterior, establecimos como un elemento importante de mi trabajo la noción de “simulacro” que, en mi caso, es un interés derivado de la práctica reflexiva de la pintura y el video.

Un simulacro es, en breves palabras, un constructo que, utilizando recursos de la realidad y extremando los recursos representacionales disponibles, intenta mimetizarse con ella, teniendo como último objetivo diluir o difuminar los límites entre realidad y simulación (en su formato de representación). Cuando el simulacro logra este objetivo entra en un estado de *hiperrealidad*⁵, es decir, se ha logrado suplantar la realidad (Baudrillard, 1978).

La pintura, como revisamos anteriormente, utiliza diferentes estrategias para “engañar al ojo” y, en particular, mi interés ha atendido a las estrategias representacionales relacionadas con el paisaje, específicamente, el paisaje del sur y centro sur de Chile y el desarrollo iconográfico que se ha construido alrededor de sus múltiples representaciones; en otras palabras, las ideas que se relacionan al paisaje más que el paisaje en sí mismo. Sumaremos a esto mi propia experiencia con el paisaje y la naturaleza para encontrar puntos de encuentro y desencuentro entre ambos conceptos. A continuación, diseccionaremos este grupo de intereses para un análisis breve, pero necesario, que, a mi parecer, funciona como el “agujero de conejo” a través del cual he dado con el proyecto que guía este escrito.

⁵ Se debe mencionar que en los primeros trabajos del autor sobre el concepto de simulacro este no se asociaba meramente a temas culturales y, de hecho, podríamos decir que nos hemos apropiado del término para la descripción de un fenómeno visual y/o pictórico.

2.2 Paisaje y naturaleza

Partamos por aclarar que “paisaje” y “naturaleza” son dos conceptos completamente diferentes, aunque relacionados. Es también requisito decir que, dentro de las prácticas artísticas contemporáneas, el término “paisaje” es usado en trabajos de distinta naturaleza. Como uno de los ejemplos más notables, desde hace algunas décadas se han desarrollado obras que utilizan el sonido –y la audición, por supuesto- para construir sus propios “paisajes sonoros”, ya sea en formato de instalación o grabación. Por lo tanto, “paisaje” es un término complejo de definir y abordar; ante este dilema he de acotar las posibles acepciones de la palabra. En este capítulo, hablaré del paisaje exclusivamente como parte del género artístico visual que podríamos describir como una construcción visual relacionada a espacios naturales o urbanos. Además, suele enfatizar la sensación de que la obra es capaz de representar una profunda lejanía, como si la mirada del espectador pudiese perderse en el horizonte. Para ello se vale de, al menos, cuatro estrategias: primero, el uso de ciertos símbolos, por ejemplo, un grupo de montañas a lo lejos que corta la visión o la representación del horizonte natural; segundo, utilización de pasajes y pantallas para producir la sensación de que hay objetos delante y detrás de otros; tercero, utilización de la perspectiva aérea: mientras los objetos se alejan de la ubicación del observador comienzan a perder saturación de color y contraste lumínico, además, tienden a volverse azulados; por último, utilización de la perspectiva geométrica como modelo de puntos y líneas que se utiliza para representar los cambios de tamaño y forma de los objetos y el espacio al alejarse de la ubicación del observador. La obra termina por convertirse en una *ventana* a la que el observador puede asomarse para observar la representación de un espacio natural o urbano que se extiende “hasta donde alcance el ojo”, o en este caso, hasta donde sea posible para los instrumentos y materiales de representación⁶.

Por otro lado, tenemos a la “naturaleza”, ese otro término complejo, pero aún más antiguo, que ha cautivado a científicos, filósofos y artistas. La Real Academia Española lo

⁶ Se recomienda encarecidamente la lectura de “*La perspectiva como forma simbólica*” de Panofsky. Libro clave para la comprensión de la evolución de los sistemas de representación del espacio, no en su mero funcionamiento técnico e historia, sino que en su potencial como construcción simbólica visual. Además de esto, el autor desarrolla la idea del cuadro-ventana como una dimensión representacional y objetual del objeto-cuadro que merece la atención de cualquier artista visual que desee cuestionar la naturaleza de su propio medio.

define, en una de sus acepciones, como: “conjunto de todo lo que existe y que está determinado y armonizado en sus propias leyes”⁷. En pocas palabras, todo aquello cuanto existe. En su uso más común, naturaleza remite a todo aquello que no ha sido creado o producido por los seres humanos. A diferencia de este “todo”, que también es un continuo, como operación, el paisaje delimita o recorta un “trozo” del espacio para su simulación a través de un proceso técnico.

Ahora que hemos definido ambos conceptos de manera provisoria, continuemos con un pequeño apartado sobre las vinculaciones que el paisaje ha establecido a lo largo de la corta historia de nuestro país.

2.3 Paisaje en Chile y noción de progreso

La historia del paisaje en Chile es bastante interesante, pero, aun así, no utilizaremos este apartado para liberar una letanía de datos históricos. Más bien, deseo concentrar este escrito en un tema particular relacionado al paisaje en nuestro país: la intención o intenciones que le fueron vinculadas en los inicios del Chile republicano.

Unas décadas después de la independencia de Chile se funda la Academia de Pintura de Santiago (1849). Junto con ello se intentan establecer a las artes y oficios —especialmente al dibujo— como formas de conocimiento vinculadas al desarrollo económico, industrial e intelectual de la nación (Muñoz, 2014, p. 71). Además, debemos nombrar las grandes reformas urbanas que acompañan al surgimiento del paisajismo urbano, proyectos liderados en su mayoría por el Intendente de Santiago Benjamín Vicuña Mackenna.

Tanto el desarrollo del género del paisaje como del paisajismo son parte de un proceso de modernización que busca alejarse de la herencia española para encontrar una identidad propia. Como explica la académica María Elena Muñoz:

“La marcada propensión hacia el género paisajístico en Chile induce a pensar que en esta larga faja se dio la peculiaridad de que la pintura de paisaje tuvo a bien asumir (inadvertidamente o no) la función que

⁷ <https://dle.rae.es/naturaleza>, revisado en diciembre del 2021.

otras jóvenes naciones sudamericanas le asignaron a la pintura histórica.” (2021, p.13)

A esto añade la instrumentalización del género, especialmente de la geografía del campo central, como esencia de la identidad nacional (Op. Cit., p.13). Paradójicamente, nuestro país encauza estos procesos mimetizando la cultura visual francesa, que pareciera asumirse como los resultados de la puesta en práctica del proyecto iluminista (siglos XVIII y XIX aproximadamente). Es, en cierto sentido, una estrategia para la inserción del joven país dentro del mundo de la belleza y la razón, como también un método para purgar lo que la clase alta consideraba como las conductas barbáricas del bajo pueblo (herencia colonial)⁸.

Aun ante esta vinculación entre paisaje y visión de “progreso” -más bien, lo que en esa época se entendiese respecto a este término-, en la práctica misma del paisaje en Chile es notable una intensa emocionalidad y sensibilidad que persiste hasta nuestros días. Podemos nombrar, por ejemplo, la obra de Antonio Smith (1832-1877), conocido como un rebelde ante las ideas conservadoras que dominaban la escuela de pintura en aquel entonces. Smith produjo un cuerpo de obra marcado por una representación de la naturaleza expresiva e incontrolable, casi en movimiento. Un sentimentalismo romántico tan potente que apenas cabía en el cuadro.

⁸ Se recomienda encarecidamente el capítulo que Muñoz le dedica a la construcción de jardines y la renovación del Cerro Santa Lucía, en el que la autora realiza una interesante relectura de los escritos de Vicuña Mackenna, quien constantemente habla del hermosamiento e higienización de Santiago tanto en un sentido urbano como social.



Fig.12. Antonio Smith, *Crepúsculo marino* (1864). Pintura al óleo. Colección privada. Nótese la relación de este cuadro con los trabajos de pintores catalogados como románticos, por ejemplo, Friedrich y su cuadro “*El caminante sobre el mar de nubes*” (1817-1818) o las marinas tormentosas de Turner.

Podemos seguir con Juan Francisco González, quien imprimía en sus lienzos pinceladas expresivas y una notable sensibilidad a los fenómenos lumínicos. Respecto a esto último, recuerdo al fallecido profesor Guillermo Machuca referirse a uno de los trabajos más conocidos de González, “*Carretelas en la Vega*”, como la primera vez que se utilizaban “colores chilenos” para representar una escena de exterior, denotando la acuciosidad con la que el pintor había dado con el efecto que la “luz que cae sobre nuestro territorio” tiene sobre los matices de nuestro mundo visible.

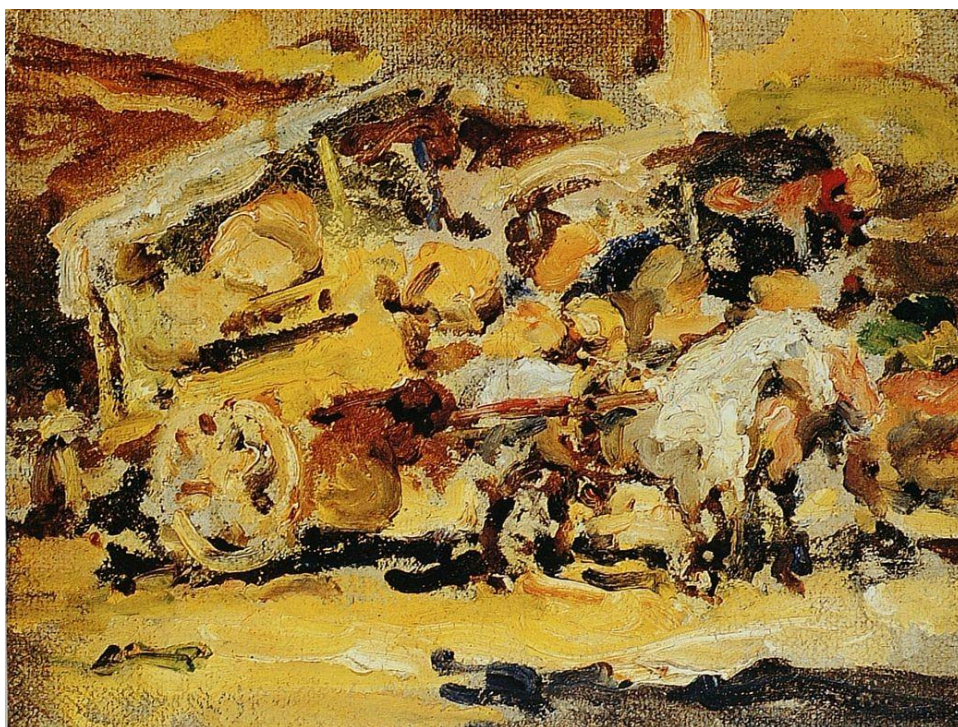


Fig.13. Juan Francisco González, *Carretelas en la Vega* (s/f). Óleo sobre tela.

Es interesante en este punto, identificar la mancha como uno de los rasgos característicos de la pintura chilena y cómo, junto al trazo a-significante, ha podido constituir una suerte de “escuela⁹”, que se ha vuelto lo suficientemente notoria si comparamos los trabajos de artistas como Inés Puyó -cuando entra en una fase que roza al expresionismo abstracto- y Natalia Babarovic -particularmente su serie de arbustos- que, aunque cursaron su período de formación con varias décadas de diferencia –de hecho, Puyó fallece el año 1996, seis años luego de que Babarovic terminara sus estudios universitarios- mantienen una notoria relación estética. En ambas artistas, las manchas y trazos cuentan con una cualidad casi caligráfica desde la que podemos *sentir* el trabajo de las autoras, como si pudiéramos recorrer con nuestras manos el movimiento que sus manos realizaron sobre la tela. Podemos percibir la rapidez, la calma, las gradaciones de presión y cantidad de material aplicadas dotando a ambos trabajos de diferentes capas o niveles de sensaciones.

⁹ Podríamos vincular la “tradición de la mancha” a la Escuela de Bellas Artes, que luego pasaría a formar parte de la Universidad de Chile. Pintores como González, Puyó, Burchard, Couve y Babarovic son algunos de los referentes con más peso dentro de este grupo. He de aclarar que no entraré detalladamente en este apartado, pues el desarrollo de este tema llevaría al texto a ramificaciones que, aunque valiosas, podrían desviar la atención de los objetivos principales.



Fig.14. Inés Puyó, *Parque forestal* (1965). Óleo sobre tela.



Fig.15. Natalia Babarovic, *Arbusto abstracto* (2008). Óleo sobre tela, 140x240 cm.

Si retomamos la información con la que abrimos este apartado y la contrastamos con los argumentos recién expuestos, notamos una posible contrariedad con los intereses iniciales del Estado al promocionar la práctica de este género, si consideramos que históricamente la lógica y la razón han mirado con cierto desprecio a la emoción y el

sentimentalismo¹⁰. Por otro lado, el género del paisaje en Chile sigue siendo un tópico y práctica fuertemente relacionados con la autodeterminación dentro de la escena chilena. Podría concluir, en base al desarrollo de los temas tratados en este apartado, y dejando en claro que es mi lectura de estos asuntos, que el paisaje en Chile es un género marcadamente identitario, emotivo y político.

2.4 El sur que no es sur

Ahora revisemos el paisaje desde un ángulo distinto, debo también agregar, que este es un ángulo personal. Pasé mis primeros años viviendo en la casa familiar del campo de mis abuelos, en donde tuve un constante y variado contacto con la flora y fauna de la Séptima Región (centro sur del país). A raíz de esto, mi imagen del campo chileno o de la naturaleza presente en la zona campesina está marcada por la experiencia directa (*del natural*). Con esta afirmación no deseo dar a entender que mi experiencia refleja la “verdad” de esa zona, pero creo que es de gran importancia caracterizar mi vinculación como *directa* con aquello a lo que hago referencia. El motivo de esta caracterización se debe a su necesidad para entender el “choque” o impacto que me producen las imágenes mediáticas relacionadas con las zonas sur y centro sur.

Hablo de aquellas imágenes en donde una manada de vacas de ubres turgentes pasta en medio de amplias praderas; imágenes que, aunque posibles, se alejan del cotidiano que he experimentado. Otras, de diferentes proporciones, muestran a uno o dos personajes, ya sean animales, frutas o vegetales, con atributos exagerados o idealizados, como si se intentara representar una naturaleza en exceso o romantizada (en el sentido más simple del término).

La “romantización¹¹” de la naturaleza como estrategia presente en estos paisajes mediáticos -o comerciales- posee algunas características de mi interés:

¹⁰ Debe, en este punto, indicarse que tal relación se ha visto cuestionada desde hace varias décadas, especialmente por el campo de la estética.

¹¹ Al momento de escribir este texto desconozco que exista un término más adecuado para expresar lo que intento explicar, por lo menos en la lengua castellana. Aunque “romantizar” tiene una versión en inglés, esta suele traducirse como *idealizar*. No he elegido esta palabra por la sencilla razón de que romantizar me da la oportunidad de *hacer un guiño* al romanticismo. Por lo tanto, me he tomado la libertad de utilizar una palabra que, aunque no aparece en el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, se suele utilizar coloquialmente (ej. romantizar la pobreza).

1. La posibilidad de levantar y modular imaginarios respecto a la naturaleza del sur y centro sur del país. Por lo tanto, podrían ser capaces de intervenir en la creación de relatos relacionados a estas zonas sin la necesidad de la experiencia directa de estos espacios.
2. Su ya nombrada idealización o “romantización” de la naturaleza –o la idea de la naturaleza- como un rasgo merecedor de duda y desconfianza que explicaré en el punto número 3.
3. Su vinculación con el comercio a gran escala y la industria. Vinculación que queda disfrazada bajo la apariencia superficial de estas imágenes. Es decir, se ocupa la naturaleza romantizada para evitar la develación de los procesos técnicos, comerciales y el aparataje tecnológico sin los cuales los productos son imposibles de producir a tal escala.



Fig.16. Recorte de una caja de leche Colun.



Fig. 17. Acercamiento a los “árboles” del costado derecho de la figura 14 para la apreciación de sus medios de representación (producción técnica industrial).

Sumemos a estas características su factura técnica, es decir, la manera en la cual las imágenes han sido producidas. En su mayoría aparecen como una suerte de recortes con relaciones escalares imposibles (una suerte de collage, si se quiere). Si, al igual que con el video del que hablamos en el capítulo anterior, nos acercamos para apreciar la imagen detalladamente, nos encontraremos con los mismos puntos y círculos que, en su relación matemáticamente definida, reproducen una vaca, un árbol, una guinda o, quizás, la reproducción idealizada de una mora, una “fruta” como nunca vi cuando pasaba parte de mis veranos de potrero en potrero recolectándolas para su venta –y comiéndolas en secreto.

2.5 El paisaje absurdo

He recolectado estas imágenes desde hace algún tiempo organizándolas en categorías: flora, fauna y geografía (fig. 18 y 19). Especialmente “flora” y “fauna” cuentan con un nicho más rico y variado de imágenes, probablemente por la gran cantidad y variedad de productos asociados. Además, las he ocupado en algunos dibujos y bosquejos teniendo en cuenta los aspectos desarrollados a lo largo de este texto. He aquí una pequeña muestra de materiales recolectados:



Fig. 18 y 19. Imágenes recolectadas. Envases de bolsas de infusiones marca Supremo (recolección de imágenes referentes a la flora) y vista cenital de una caja de fósforos marca Los Andes (recolección de imágenes referentes a la geografía), respectivamente.

El resultado (fig. 20-23) es que pareciera haber emergido un elemento humorístico similar a la parodia. Aunque, no una parodia como tal; me es muy difícil de describir, ya que mi relación con estas imágenes esté mediada por un ánimo resultante de la mezcla de curiosidad y sarcasmo. Pareciera que el “paisaje chileno” que aparece en mi trabajo fuese un espectáculo absurdo. Lleno –a veces relleno- de personajes y formas variopintas. Una naturaleza excesiva, voluptuosa que pretende producir una gran atracción visual y emocional, pero está tramada por la frialdad de las técnicas mediáticas¹².



Fig.20. Rodrigo Carmona, *s/t* (2020). Óleo, grafito y *masquin tape* sobre tela.

¹² Es probable que el lector o lectora ya haya adivinado mi propensión a las paradojas o contradicciones como recurso artístico. Hablaremos más de ello en el siguiente capítulo, cuando ambos aspectos, naturaleza y técnica, se enfrenten en el proyecto.



Fig. 21. Rodrigo Carmona, *s/t* (2020). Óleo, grafito y *masquin tape* sobre tela. Detalle. *Paleta* de mezclas de colores inspirada en las paletas de colores de envases recolectados.

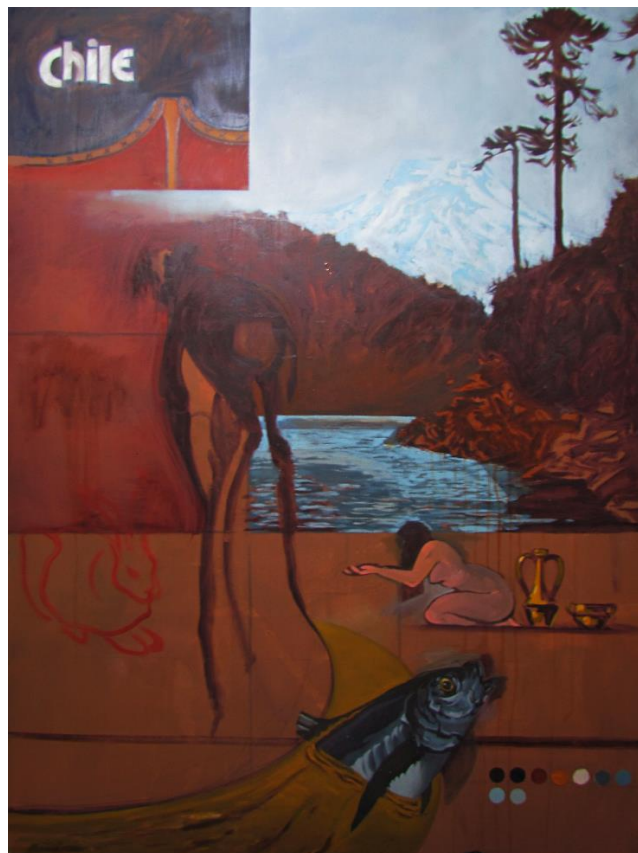


Fig.22. Rodrigo Carmona, *s/t* (2020). Óleo y carboncillo sobre tela. En proceso.



Fig.23. Rodrigo Carmona, *s/t* (2020). Óleo, grafito y sobre papel preparado.
Bosquejos.

El paisaje chileno como construcción inspirada o basada en la naturaleza se ha vinculado históricamente con ideas de progreso, identidad y, casi por accidente, con la emocionalidad. Las imágenes mediáticas inspiradas tanto por el paisaje como por la naturaleza contienen una serie de características visuales y técnicas que, al intentar aplicarlas en mi trabajo, han producido un efecto cercano al humor. Para el presente proyecto he tomado estos aspectos en consideración y he decidido potenciar pequeños íconos mediáticos junto a las características técnicas/mecánicas que hacen posible su producción, haciendo referencia a la paradoja del romanticismo frío. Para seguir introduciéndonos en la concepción del proyecto debemos tratar con un nuevo elemento: la sombra.

Cap.3

3.1 Una primera *factory* de paisajes

En el capítulo anterior revisamos ciertas ideas vinculadas al paisaje desde diferentes análisis históricos y mediales. Es importante, para el desarrollo de este capítulo, retener lo revisado respecto a la noción de progreso, el simulacro aplicado a las imágenes mediales relacionadas al paisaje sureño, la “romantización” de las imágenes y el elemento absurdo que ha surgido en mi trabajo. Todo esto y más está constantemente rondando dentro de mi cabeza, hecho que dificulta “dar” con una idea de obra que no se sobrecargue intentando dar cuenta en profundidad de todos y cada uno de los conceptos. Normalmente, esta es la parte de la historia personal de cada creador en la que nos topamos con un vacío creativo, no por una falta de ideas, más bien, por un exceso que no sabemos “resolver”. Mientras me encontraba en este estado, sucedió lo que comúnmente me ocurre: algún recuerdo u operación de mi infancia aparece, guaripola en mano, y comienza a dirigir aquel exceso, que ahora se convierte en un flujo racional de ideas y produce la sensación de haber descifrado algún tipo de acertijo con el que se batallaba desde hace mucho tiempo. Volveré, entonces, a aquel recuerdo/operación brevemente con un pequeño relato.

Quizás en este punto se pueda pensar que abuso del relato como recurso introductorio, pero me gustaría aclarar que no hay nada en mi producción de obra (imágenes, procedimientos e ideas) que no encuentre su lugar de origen en alguna memoria distante, especialmente si ese recuerdo habita el mundo de la casa de mis abuelos en el campo. Volvamos, entonces, algunas décadas al pasado.

Estoy en Las Obras, en los alrededores de Linares (séptima región del Maule), dentro de una amplia y antigua casa familiar. La luz matinal es leve y fría, como si el día aún no abriera del todo los ojos, por lo que, al no ser lo suficientemente potente como para iluminar el interior del hogar, este se encuentra sumido en por una sombra sutil y vaporosa. Tres niños despiertan temprano y, mientras aun visten sus pijamas, se movilizan silenciosamente por el pasillo. Con mucho cuidado, abren un cajón e introducen sus pequeñas manos tanteando hasta encontrar lo que buscan. Vuelven sigilosamente a la cama con sonrisas culpables y encienden la linterna que acaban de conseguir. De inmediato, un gran círculo amarillo ilumina la muralla. Haciendo uso de la linterna y de sus manos, proyectan un limitado registro de

sombras sobre la pared: perros, palomas, arañas, caballos y las cabezas de brujas y obreros. Entre el constante ruido de sus movimientos, las voces y sonidos que acompañan a cada personaje proyectado llaman la atención de los adultos y el juego debe terminar: las baterías -y cualquier otro recurso relacionado con la iluminación- son un bien preciado en el campo y no se deben ocupar para jugar. En ocasiones, los niños volvían a robar la linterna, en otras oportunidades iban a tomar desayuno o se disponían a realizar otros juegos, quizás otras pequeñas travesuras.

Lo importante de este relato, más allá de recordar momentos especiales de mi infancia, es identificar experiencias, recursos y reflexiones que aparecieron a raíz de estos “juegos”. Mis primos y yo (a veces junto a mis tíos más jóvenes) repetimos esta actividad por años, que tiene la particularidad de ser uno de aquellos juegos que tienen gran espacio a la experimentación y el aprendizaje, en este caso, visual. Por lo que, desde la cotidianidad deviene conocimiento visual. En este punto encuentro un paralelismo con las reflexiones de Tanizaki (2019) sobre cómo dentro de la cultura japonesa el descubrimiento de la sombra como algo bello y como dispositivo, recurso o estrategia de belleza proviene de las oportunidades y limitaciones de su estilo de vida (p.41-42). En otras palabras, sus medios de producción de vida pasaron a través de procesos de estetización por retroalimentación entre cotidianidad y experimentación visual. Como dice el autor, así los japoneses hicieron “de la necesidad virtud” (p.42).

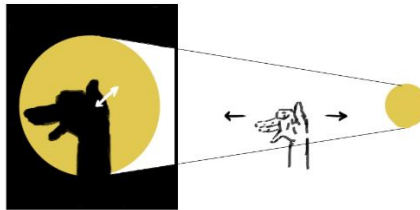
Un segundo punto en común con Tanizaki –o con la sombra como recurso estético en la cultura japonesa- es la *materialidad* de la sombra. Las variaciones en el valor de la sombra en conjunto con su *tinte* tienen la extraña capacidad de ser percibidas como cuerpos matéricos dentro de ciertos contextos. Por ejemplo, Tanizaki describe la materialidad y color de las tinieblas a la luz de una llama de la siguiente manera: “corpúsculos como de ceniza tenue, cuyas parcelas resplandecieran con todos los colores del arcoíris” (p.76). El lector o lectora recordará que la luz de nuestra linterna producía un círculo amarillo, pues en ese tiempo estos artefactos aún utilizaban un sistema de filamentos, que comúnmente emanan variaciones de este color. Aquella luz amarillenta que me parecía sucia y apergaminada avejentaba nuestras jóvenes manos, así como las sombras que proyectaban. Los perros, arañas y otras formas parecían proceder de un pasado distante; venían, efectivamente, desde

los *umbrales* temporales que convocaba la penumbra. Me aventuraría a decir que, si pudiese saborear aquella luz, esta sería seca y amarga.

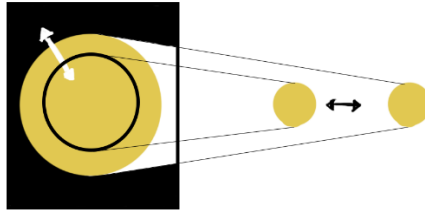
Además de estas características cualitativas, a través de estos juegos pude identificar algunas “operaciones” técnicas que, a mi parecer, tienen un rol crítico en la proyección de sombras. Cabe decir que a esa edad todo me parecía un juego y, en ningún caso las descripciones que realizaré a continuación son una transcripción de mis ideas en aquellos días, sino que una revisión consciente de acciones instintivas. He aquí una recopilación:

Operaciones de proyección (aprendidas en la infancia):

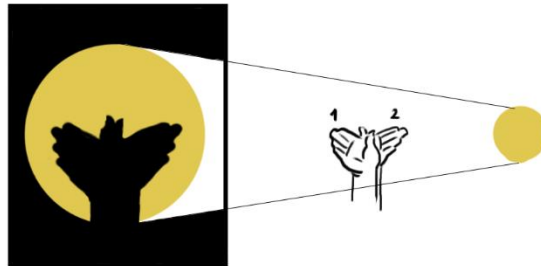
- a. Se puede alterar el tamaño de una sombra cambiando la ubicación del objeto que proyecta la sombra entre la fuente de luz y la superficie que recibe la proyección: la sombra proyectada aumentará su tamaño mientras más se acerque a la fuente de luz y, por consiguiente, disminuirá su tamaño al alejarse de ella.



- b. Si, por ejemplo, el dispositivo que proyecta la luz (fuente de luz) lo hace en forma de cono, el diámetro del círculo luminoso proyectado se puede alterar cambiando la distancia entre el dispositivo y la superficie que recibe la luz. Se debe considerar que esto alterará levemente el borde del círculo, difuminándolo cuando se aumenta la distancia entre fuente de luz y superficie.



- c. Elementos que bloqueen en proporciones similares el paso de la luz desde la fuente de luz hasta la superficie que la recibe y que se encuentren en distancias similares entre fuente y superficie, pueden aparecer como una misma sombra proyectada, es decir, las siluetas se fusionan. Así es posible crear sombras más complejas utilizando ambas manos sin que se note que más de un objeto está bloqueando el paso de la luz.



- d. En cuanto a la superficie, el ángulo en el que se proyecta la luz en conjunto con las características del material y el relieve propias de la superficie, pueden ayudar a producir sombras dispares respecto al objeto que proyecta la sombra. En un principio podríamos pensar que hemos deformado la sombra, pero es importante aclarar que, aunque valiéndonos de estos u otros recursos parecíamos deformar el objeto o la sombra, no hay sombras “deformes”.



Ahondemos brevemente en este último punto. El objeto original que –junto con la fuente de luz- producen la sombra proyectada y la sombra proyectada en sí, son agentes distintos: su relación es causal, mas no esencial. No podemos negar la integridad e individualidad de cada uno, pero es “común” pensar que hemos realizado una deformación, probablemente porque el objeto que produce la sombra proyectada es nuestro referente principal. Esta situación no es muy diferente de cuando vemos nuestro reflejo en un espejo cóncavo o convexo y nuestras facciones difieren, no solo de nuestras características originales, sino que de una fisonomía biológicamente posible de existir. Este problema o paradoja que enfrenta la sombra, entre ser una copia y un original por sí misma es algo a lo que volveremos en breve.

Una vez que la idea de proyectar imágenes en forma de siluetas como lo hacía de niño se plantó en mi mente –y sabiendo que un “cabeza dura” como yo no podría quitársela de encima, por más que lo intentara-, se hizo necesario determinar qué imágenes utilizaría y cuántas ¿Irían en grupos o solitarias? ¿se solaparían entre sí u ocuparían cada una un espacio exclusivo? ¿habría transparencias o sombras “cubrientes”? A continuación, intentaré “echar luz” tanto sobre las preguntas como sus soluciones, entendiendo que, a veces, un trabajo puede definirse tanto por las preguntas que lo rondan como por las soluciones de su

ejecución. Ambos son elementos dialogantes, por lo que intentaré recapitular brevemente sus conversaciones¹³.

3.2 La trascendencia del jurel

Como se dijo anteriormente, una vez establecida la intención de proyectar siluetas, me vi en la tarea de encontrar las imágenes con las que quería trabajar. Como ya tenía la costumbre de recolectar imágenes, solo me quedaba encontrar aquellas que funcionaran bien juntas o que, por sí solas, fuesen capaces de evocar una serie de ideas, pero, sobre todo quería que fuesen capaces de provocar algo en mí.

Recuerdo una de las conversaciones entre Gonzalo Díaz y Federico Galende en la que comentan la elección de Díaz de utilizar la imagen de la mujer Klenzo en su obra "*Historia sentimental de la pintura chilena*":

"En el fondo estaba este enamoramiento mío de *La Klenzo* como Madona en virtud de la estadía en Italia. Mi hipótesis era que a la pintura chilena le faltaba la madona y que por eso no podía terminar de constituirse. No podía hacerlo porque jamás había tenido que pasar por la representación de la virgen, de las grandes narrativas. [...] De manera que esta figurita de la klenzo era la Madona faltante de la pintura chilena. Ese era el punto. Y esa huincha la hice con estencil y con unos *spray* que había traído de Italia.

Y eso te permitía...

...llevar hacia adelante un proceso de desmitificación interno. Mi cabeza se desalojaba por fin de todo aquel trasfondo literario clásico que tenía. Además, la klenzo arraigaba en mi propia biografía, porque

¹³ He de aclarar que para este proyecto no se utilizó como referencia el teatro de sombras de la tradición china. Las razones son bastante simples y responden a particularidades técnicas. En el teatro de sombras, estas son proyectadas *contra* el espectador siendo capturadas por una superficie transparente y guardan una distancia mínima entre silueta (que suele ser articulada y, a veces, coloreada) y superficie. Por el contrario, siempre fue mi intención que la proyección fuera dirigida en la misma dirección de la mirada del espectador y aumentar las distancias entre siluetas y superficie. Además de esto, no se trabajó con la expresividad de la disciplina asiática, sino que con la monotonía del movimiento mecánico.

yo tenía en el ojo ese tarrito desde chico. Era el tarrito que uno veía en la cocina, en el baño, algo que me fascinaba desde chico.” (2019, p. 146)

En otras palabras, fue un ejercicio de desmitificación y constitución de una caja de herramientas visuales desde las imágenes que rondan la experiencia personal, un ejercicio autobiográfico pragmático que nace de la revisión del cotidiano y la memoria, identificando aquellas imágenes que en su acto de “acompañamiento” pasan de largo como parte de una rutina visual, pero que tienen el potencial de modular nuestro imaginario. En ese sentido, el trabajo de Díaz aparece como un proceso de deconstrucción personal que termina encontrándose con las grandes narrativas de la historia del arte. Debo recalcar ese “encuentro”, que proviene de aquel lejano recuerdo de un niño embozado con la estilizada imagen de una mujer extranjera, en ese encuentro la madona del Giotto saluda a la mujer Klenzo, *la klenzo*.

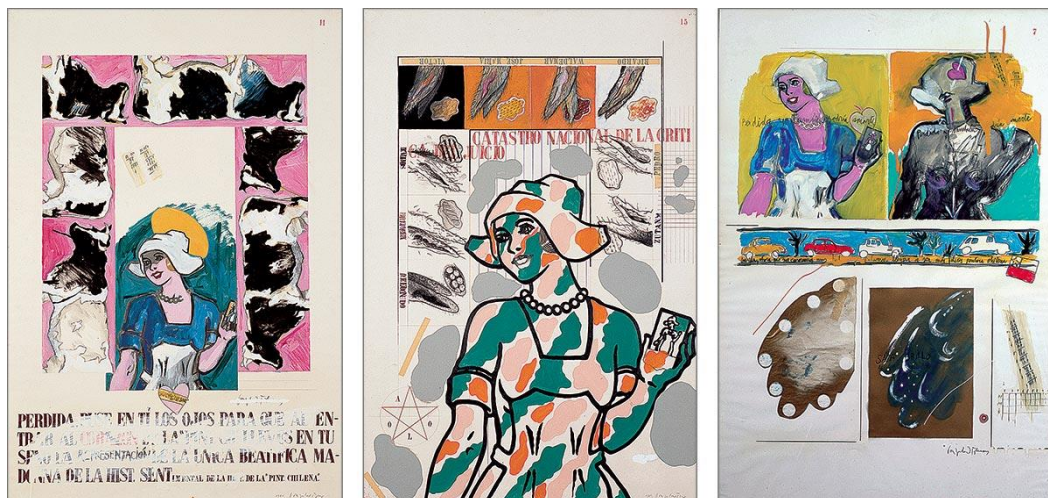


Fig.24. Gonzalo Díaz, *Historia Sentimental de la Pintura Chilena* (1982). 22 láminas, pintura aerosol en algodón. 110 x 170 cm.

Aunque con objetivos menos grandilocuentes, elegí tres imágenes para este proyecto en base a un proceso parecido al que acabo de describir: busqué mi propia conexión simbólica con las imágenes y reflexioné sobre sus posibles alcances. Una de ellas es la vaca que forma parte del logo de productos Colun, con la que había trabajado anteriormente. Elegí esta figura

por las ideas que he vinculado con las imágenes de vacas en general: la vaca que produce leche en abundancia, como una cornucopia que produce sin descanso; es como una madre que provee para sus hijos e hijas. Al verla como una figura maternal, la conecto con el personaje de la virgen María, de hecho, dentro de la historia de la pintura existe el motivo de “la virgen de la leche”. En este tipo de cuadros, aparece la Virgen con Jesús, aun siendo un bebé, en sus brazos y uno de sus pechos descubierto desde el que gotea o salpican gotas de leche. Creo que mi relación con las imágenes medievales de vacas está atravesada por mi exposición a los medios, mi experiencia con vacas reales y, sobre todo, mi crianza católica.



Fig. 25. Logo de la marca Colun.

La segunda imagen también refiere a la categoría de “fauna”: el jurel que aparece en los tarros de “jurel tipo salmón” de la marca San José. Veo en el jurel el descaro del simulacro de la pintura y las imágenes técnicas, pero, al mismo tiempo revela sus trucos y engaños. “Me hago pasar por algo que no soy”, pareciera decirnos. Como un bufón que se ríe de sí mismo o un mago que revela el truco mientras lo lleva a cabo. Quizás, por eso comenzó a aparecer en mis dibujos y pinturas, para tomarse la pintura un poco a la ligera (fig. 22 y 23). Siguiendo esta línea, una de las máquinas -que explicaré en el siguiente apartado- hará girar las siluetas de

varios jureles como si se estuviesen elevándose, saltando a contracorriente como lo hacen algunos salmones y dejaré que continúen ese ejercicio sin descanso, les permitiré realizar su truco, más nunca lograrlo.



Fig. 26. Lámina de papel que envuelve los tarros de jurel de la marca San José.

La tercera y última imagen, pertenece a una imagen encontrada de las “araucarias mellizas” o “araucarias gemelas” utilizada en un chip de celular. Las originales viven en la zona sur de nuestro país. La araucaria como tal es un símbolo complejo, no solo me lleva a pensar en la vida vegetal autóctona, sino que también en su vinculación al pueblo mapuche y el Walmapu. Es, así como los pueblos originarios, un ser en resistencia que necesita de medidas de conservación para defenderse de la tala legal e ilegal. Por estas razones, me ha parecido apropiado que la máquina que mueve a la araucaria lleve una sola silueta que se mueva lentamente. Creo que, también, esto reforzará la monumentalidad que se siente al estar frente a estos árboles por su alargado tronco y gran tamaño.

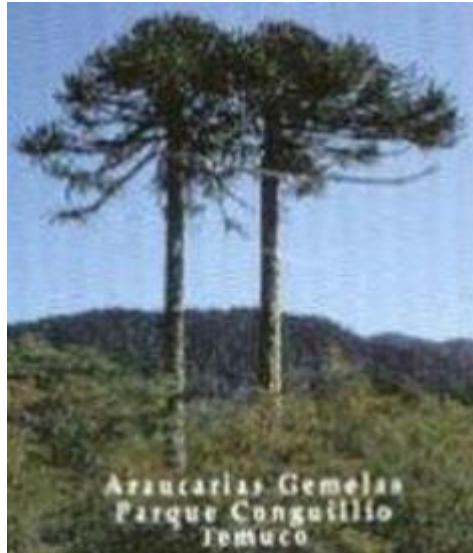


Fig. 27. Imagen extraída de la estructura de plástico en la que venía un chip de celular.

Se podrá notar que he excluido la categoría “geografía” del proyecto. En un principio la idea era colocar una copia de la cordillera que aparece en la caja de fósforos Los Andes, que ya he ocupado anteriormente (fig. 21). Esta silueta aparecería en otro material, por ejemplo, papel mantequilla, para ser proyectada de manera mucho más sutil que las otras siluetas. Abandoné esta idea por considerarla innecesaria y porque era posible que sobrecargara el trabajo –me negué a abandonar el uso de las otras figuras-, además, anteriormente había establecido una conexión religiosa con la figura de la cordillera y, al contar con la figura de la vaca, preferí no reiterar el motivo.

He de aclarar que las ideas que me producen estas imágenes son solamente mías - aunque, no niego que alguien más las pueda compartir-, con esto me refiero a que actúan como reactivos que desencadenan un sinnúmero de posibles interpretaciones que dependen de quien las observe (más sobre esto en el siguiente apartado). Aislar las figuras ayuda a su descontextualización y recontextualización en el espacio de exhibición, esto quizás potencie la variabilidad de interpretaciones.

3.3 De máquinas y secuencias

I'm just a copy of a copy of a copy

Everything I say has come before

(A copy of a, Nine inch Nails)

En mi caso –como se explicó en el capítulo dos- el objetivo de mis cuestionamientos es nuestra relación con las imágenes, especialmente con las imágenes referentes al paisaje. Me interesa cómo son capaces de crear imaginarios y concepciones de la realidad. A continuación, describiré la obra o proyecto de obra en el que me encuentro trabajando.

Explicar o introducir un proyecto suena parecido a la difícil tarea de vender un producto. Como si intentara convencer a alguien de que el proyecto se trata de un asunto valioso arrastrado por una gran ambición que guía las palabras a través de una delgada cuerda entre la verdad y la mentira. Mi interés está en ese límite y su delgadez: la aparente delgadez de los juegos del lenguaje que “no son ni verdad ni mentira”.

Mi proyecto nace de un conjunto de ideas que marinan bajo la corteza de mi mente: la pintura como simulacro, el paisaje chileno y las imágenes mediáticas relacionadas al paisaje. Las tres se conectan y desconectan de otros temas y reflexionan sobre sí mismas transformándose constantemente, pero siempre ocupan un lugar jerárquico bastante elevado: una especie de triunvirato de la problemática de la representación y simulación paisajística.

Dentro de esta dialéctica de mi mundo interior, ha surgido un especial interés por la interacción entre el arte y la serialidad -relación aparentemente contraria a mi formación como pintor de caballete. Digo “aparentemente”, porque es posible encontrar relaciones históricas y procesuales entre la serialidad y la producción pictórica, aunque no sean obvias en un principio.

La intención del proyecto es explorar posibilidades de interacción entre estos procesos y medios. Para ello, construiré tres máquinas, a las que llamaremos A, B y C, las tres tendrán la función de “producir paisajes en serie” o “imágenes relacionadas al paisaje”.

- A. Una cinta transportadora que mueve un grupo de modelos a escala con la silueta de la vaca que aparece en los productos de la marca Colun.
- B. Un molino que mueve un solo modelo a escala con la silueta de araucarias mellizas.
- C. Un segundo molino que mueve modelos del jurel tipo salmón. Su movimiento imitaría al de los salmones que intentan subir a contracorriente.

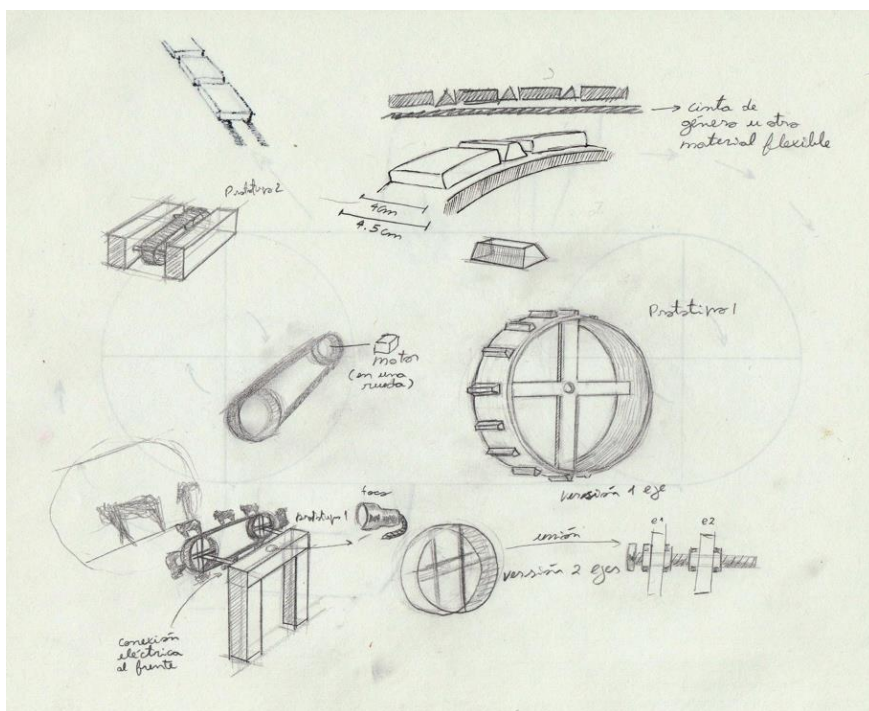


Fig.28. Máquina A. Croquis.

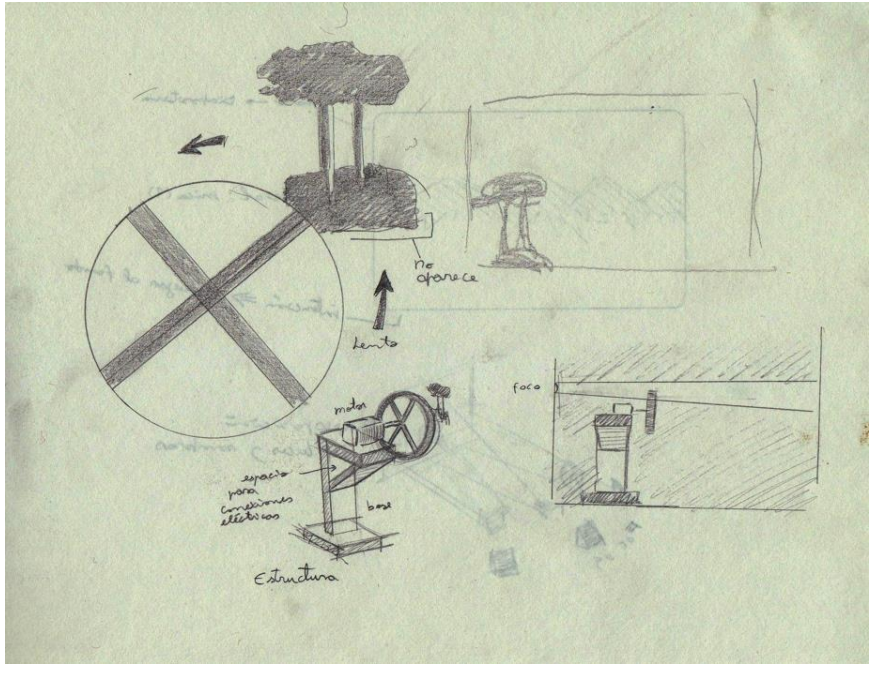


Fig.29. Máquina B. Croquis.

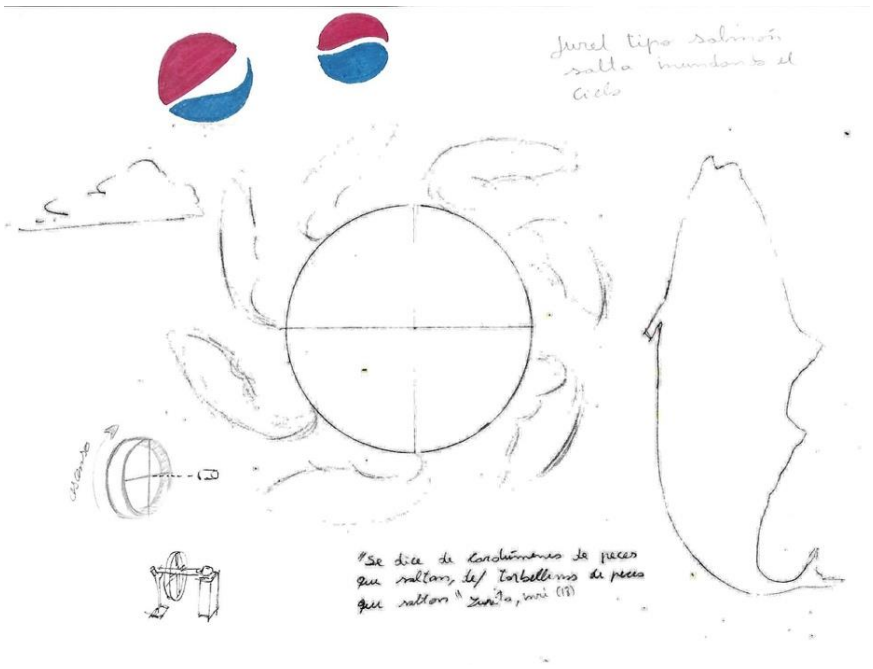


Fig.30. Máquina C. Croquis.

Cada máquina contaría con el apoyo de un foco que permitiría la proyección de las siluetas sobre distintas superficies dependiendo del lugar de exposición. Hablemos brevemente de la relación entre los modelos, las sombras y nuestra cultura. Ciertamente, las

sombras permiten un desprendimiento de las máquinas y mi intención es que la atención del espectador se vuelque hacia las sombras (las máquinas, aunque cruciales en la poética de la obra, deben ocupar un lugar secundario). Las siluetas que describen las sombras tienen tres características de mi interés: son construcciones iconográficas mercantiles de la flora y fauna chilena, son reconocibles por su amplia popularidad y tienen un cierto carácter atemporal.

Cuando vemos la silueta del jurel tipo salmón proyectada sobre la pared, no pensamos en la historia del producto, cómo se diseñó la imagen o cómo llega a nuestros hogares. Pensamos en su forma. La sombra borra color y detalle, es mera silueta. De esta manera dejamos de lado, momentáneamente, las relaciones históricas de la silueta. Con esto nos referimos a lo mismo que Kentridge identifica en el rinoceronte de Dürero: las relaciones que sobrecargan la imagen original (2018, p.196).

La silueta no establece relaciones históricas sino formales. Es forma (*morphé*), no objeto ni materia. Además de eso, su repetición constante acentúa sus rasgos formales. La repetición esperada producida por la serialidad en la producción de siluetas (sombras) funciona como un intento de puntuación espacio temporal (espaciamiento) que nunca se logra, tanto por su movimiento constante como por su carencia de unicidad (toda silueta es igual a las demás, haciéndolas indistinguibles). Por lo que, podríamos proponer, que aquello que el espectador verá será la forma de la serialidad, incluso, la figura de la repetición. Todo tiempo en la obra es igual a todo otro tiempo en la obra, como la lluvia de la que los personajes de Tarr no pueden escapar. La forma de la serialidad pertenece, valga la redundancia, al pensamiento formal, una forma de pensamiento ahistórico que se encuentra por sobre la historia e interviene en ella. En palabras de Flusser, “el pensamiento histórico es el objeto del pensamiento formal. El pensamiento formal tiene algo de trascendental” (2016, p. 73).

Las formas descritas por Flusser, en base al pensamiento de Wittgenstein sobre la producción de mundo, encuentran su código en los números pues, por ejemplo, una ecuación es siempre la misma sin importar lugar y tiempo. Me pregunto cuál será la forma aritmética de mi obra, quizás “ $1+1+1=\infty$ ”. En cualquier caso, me parece apropiado dejar como una pregunta abierta el carácter trascendental de la serialidad en mi proyecto y seguir explorando este camino en obras futuras o en distintas iteraciones de este trabajo. Por ahora, es crucial

resolver las necesidades técnicas que surjan hasta el momento de la exhibición. He preparado un último segmento relacionado con la factura y la adaptabilidad a posibles problemas.

3.4 Respetto a la maquinación de la madera

Me gustaría compartir parte del proceso de factura de las máquinas. Antiguamente, los maestros de la pintura guardaban con recelo las fórmulas de preparación de pigmentos y médiums con los que realizaban sus cuadros, para que otros talleres no alcanzaran sus logros. En lo personal, me encanta compartir mi conocimiento y recibir el de otros; debo tener algo de vocación docente. Por lo tanto, me gustaría relatar parte del proceso de concepción y factura por el que pasó mi proyecto.

Comienza con bosquejos como los vistos en las figuras 28, 29 y 30 (anteriormente expuestos) en los que, principalmente, se busca identificar estructuras capaces de permitir la realización de determinadas funciones y “soluciones” (estrategias de factura) para posibilitar la estabilidad de las estructuras y evitar la interrupción de la funcionalidad. Se identifican, también, piezas clave de la obra que son casi irremplazables: discos, ejes cilíndricos, siluetas y motores. Aunque este sistema tiene la ventaja de dar rienda suelta a la concepción de la idea, choca con el simple hecho de que no se está tratando directamente con los materiales y, como es sabido, la influencia del material puede cambiar totalmente el proyecto. Sumemos a esto el desconocimiento de las dimensiones de cada parte de la máquina. Los materiales parecen tener, en la naturaleza de su materia, una suerte de voluntad con la que el artista puede solamente dialogar, a veces, discutir y luchar, más nunca vencer o dominar.

En este período quería seguir bosquejando mientras investigaba sobre distintos tipos de motores y focos antes de comenzar a construir, pero necesitaba una opción que me permitiera obtener más información sobre dimensiones e interacciones entre partes. Mi atención se dirigió hacia herramientas digitales. Primero, pensando en la cinta transportadora de la máquina A (fig. 28) utilicé la herramienta GearGeneration3 la cual me permitió emular un sistema de engranajes y uniones con medidas precisas (fig. 31). Dentro del proceso de diseño es posible asegurarse de que ninguna de las partes se solape con otra para que el sistema no colapse (fig. 32).

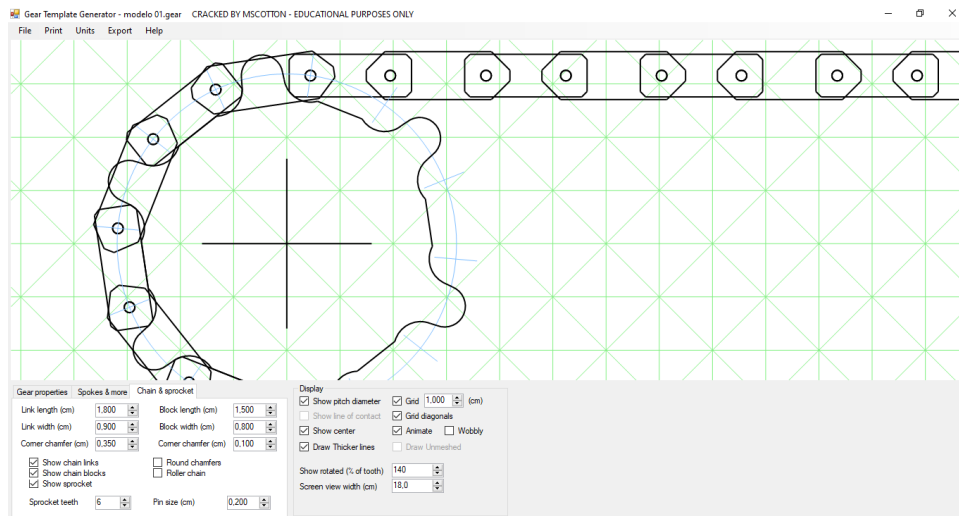


Fig. 31 Sistema de engranajes, bloques y uniones diseñado en GearGenerator3.

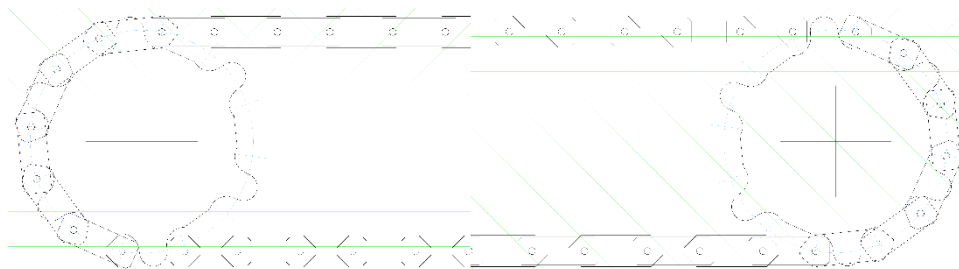


Fig. 32. Diseño final de cinta transportadora con bloques móviles.

En este punto, seguía trabajando en dos dimensiones y, teniendo en cuenta que el proyecto final es tridimensional, busqué un programa apropiado para continuar mis “bosquejos”. Para el diseño de estructuras (móviles e inmóviles) utilicé el software Blender. El programa permite generar y modular volúmenes en cualquiera de sus ejes (X, Y, Z). Junto con ello, es posible emular la acción de diferentes tipos de fuentes de luz sobre el espacio y los objetos, lo que me permitió tener una idea de la distancia entre el foco, la silueta y la pared. Al medir los objetos en centímetros, pude tener una noción más concreta de los tamaños requeridos para la construcción de los objetos. Un tercer punto a favor de esta metodología de trabajo es la posibilidad de animar los objetos creados, en otras palabras,

emular cómo se vería el objeto funcionando. Gracias a estos bosquejos digitales pude saltarme varios procesos de prueba y error e, incluso, “hacer funcionar” las máquinas antes de cualquier materialización y, aun así, tener una idea clara –dentro de lo posible- de las características espaciales/volumétricas de la puesta en escena de la obra (fig. 33).

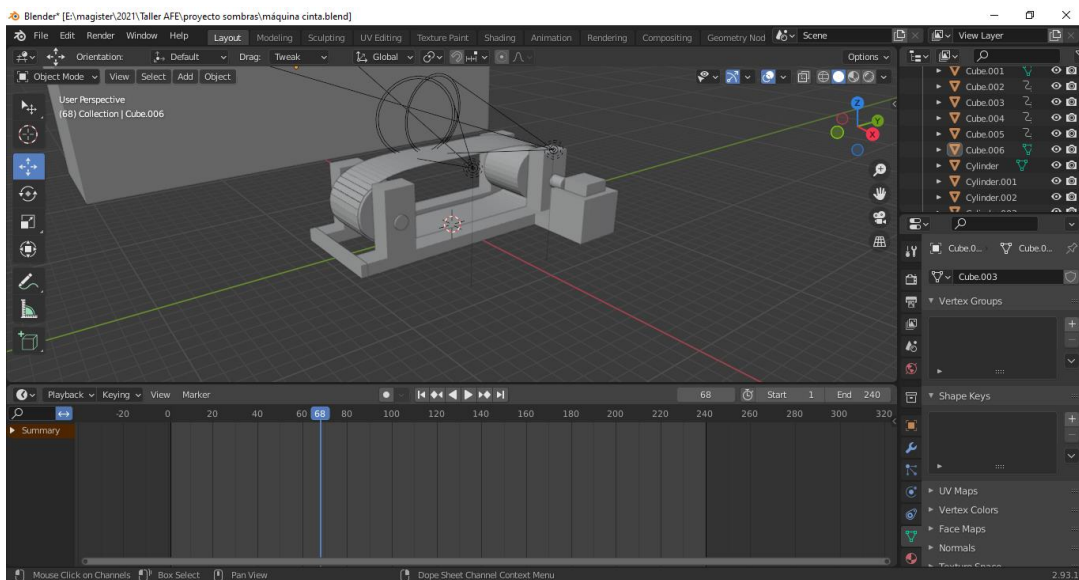


Fig. 33. Versión de la máquina A reproducida en el software Blender. Los conos de líneas negras representan dos fuentes de luz focal dirigidas contra la muralla del fondo.

Los bosquejos en lápiz y papel siguieron acompañándome en los resquicios de tiempo que encontraba entre mi horario laboral (fig. 34 y 35), pero pronto comencé a trabajar en madera y el punto principal de estos últimos bosquejos paso del diseño de la máquina al diseño del módulo principal de movimiento. La idea era maximizar eficiencia y minimizar peso y espacio. Para ello, se diseñó una pequeña caja (fig. 36) con una apertura adelante que posibilita unir el motor al eje de giro y otra arriba que puede deslizarse para ver el módulo desde un punto de vista cenital (provee de fácil acceso en caso de necesitar ajustes). Además, cuenta con un agujero en la parte inferior que permite conectar los elementos internos con fuentes de electricidad exteriores. Estos elementos son: un retro motor de 12v y un adaptador de voltaje de salida variable. Gracias al adaptador, puedo hacer operar al retro motor a 3v, disminuyendo sus revoluciones por minuto con una pérdida mínima de torque, por lo que

sigue siendo capaz de cumplir su misión: hacer girar el eje de madera al que va sujeto el disco con la/s silueta/s.

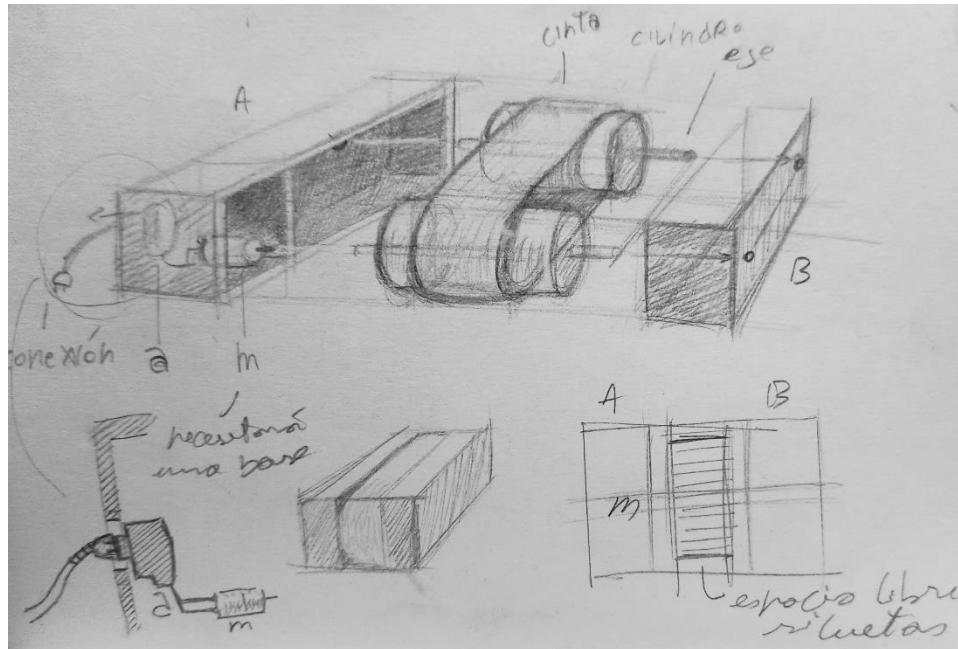


Fig.34. Croquis que detalla partes y uniones de la máquina A. Grafito sobre papel.

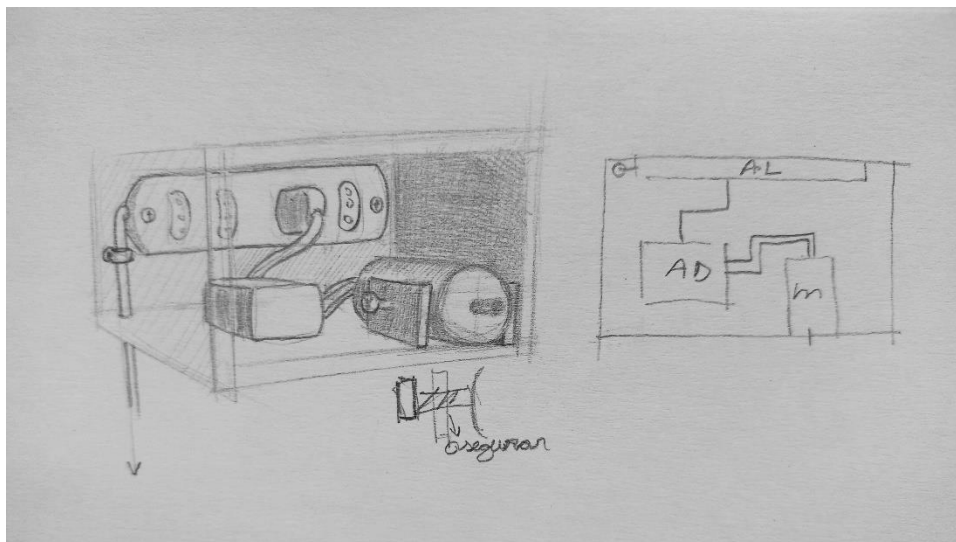


Fig.35. Croquis que describe el módulo que utilizarán las máquinas.

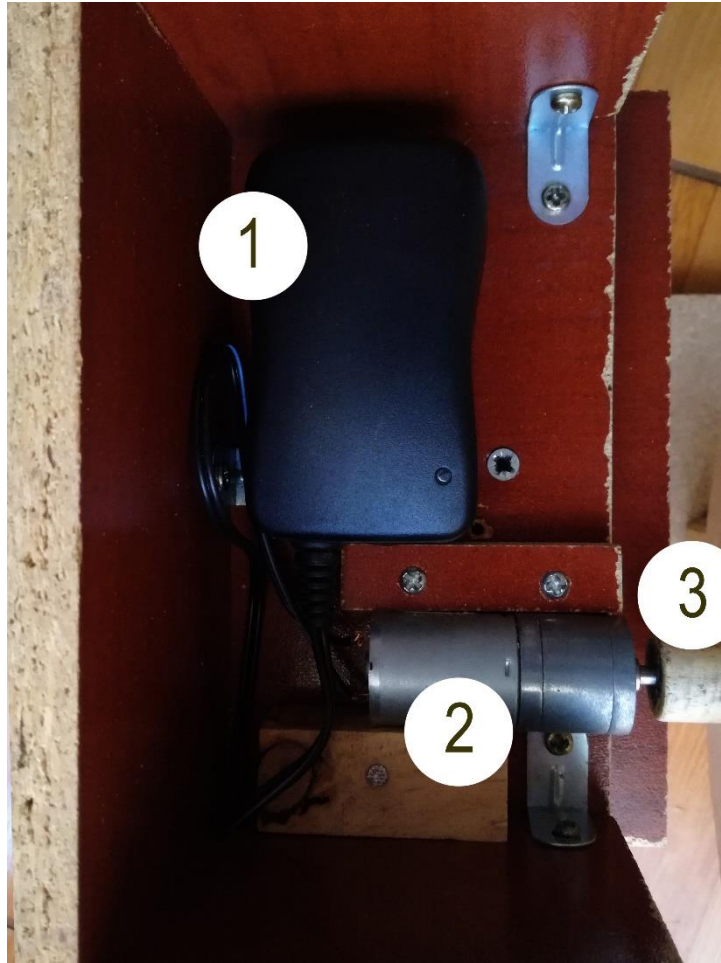


Fig.36. Módulo de madera. Vista cenital. 1: Adaptador; 2: retro motor; 3: unión entre el retro motor y el eje que conecta con el disco.

Este módulo es usado de la misma manera para las máquinas B y C. La máquina A requiere que el eje de madera se una a un cilindro más ancho que, en conjunto con su contraparte ubicado frente a él, hacen mover la cinta transportadora. Para la máquina A se utiliza un solo motor en uno de sus ejes. La decisión se basa en el estudio de planos de cintas transportadoras industriales.

Cabe decir, que mientras se diseña y fabrica la estructura también se está pensando en su transporte y adaptabilidad. Dado que he podido cursar la totalidad del magíster online, me di la oportunidad de volver a la Región del Maule. Asimismo, teniendo la incertidumbre de la ubicación del proyecto dentro del Museo de Arte Contemporáneo, me he propuesto la construcción de objetos que puedan ser transportados con facilidad o, incluso, ser enviados a través de un servicio de encomiendas. Por lo tanto, las máquinas deben ser lo

suficientemente pequeñas y ligeras para su transporte, sin que esto merme su capacidad para proyectar sombras de determinado tamaño. Las máquinas B y C medirán aproximadamente: 30 cm de alto, 25 cm de largo y 20 cm de ancho (fig. 35). La tercera, la máquina A, medirá aproximadamente: 40 cm de alto, 60 cm de largo y 50 cm de ancho. Todas son desmontables y contienen partes fáciles de reemplazar. Las siluetas están hechas de cartón, por lo tanto, también son fáciles de reemplazar.

En cuanto a la proyección, se han realizado pruebas con luces LED capaces de producir siluetas de aproximadamente 1.40 m a 1.6 m de distancia con la pared. En este sentido, cuatro focos LED serían más que suficientes para el despliegue de la obra en una sala pequeña o compartida. Aun así, considero construir focos de fuentes halógenas si me es posible, ya que, según la información que he recopilado, me permitirían producir siluetas más grandes y a más distancia con una excelente resolución, en caso de que la sala sea más grande. Así, el trabajo puede adaptarse a diferentes lugares expositivos, siendo el único posible inconveniente una excesiva filtración de luz (para ello hay soluciones típicas de recintos expositivos, como el uso de cortinas negras en la entrada de la sala y/o sus ventanas).



Fig. 37. Primera maqueta funcional de la máquina B. Vista frontal.

Conclusiones

Me parece extraño escribir una conclusión en las presentes circunstancias. Por una parte, aunque tenemos un lugar designado para la muestra, el Museo de Arte Contemporáneo, existe una distancia entre la obra y el espacio difícil de acortar hasta el mes de marzo del 2022. Ciertamente, he pensado en la adaptabilidad del proyecto, pero carezco de un conocimiento cabal sobre el total de obras a montar en la exposición y las cualidades de todas ellas, por lo que no sé cuál es el escenario con el que se enfrentará mi obra. Solo puedo prepararme lo mejor que pueda. Además de ello, la obra sigue en producción. Falta ajustar detalles como las revoluciones por minuto de algunos motores y construir los focos que se necesitan para la proyección de las siluetas.

Por estas razones se produce mi extrañeza al momento de redactar esta última parte de mi informe AFE. Pareciera que lo más importante aún no ha finalizado. Después de dos años de magíster y del término de las clases, nada parece terminar. Pero, no por ello carezco de algo que compartir. Pues, tanto la experiencia adquirida en mis estudios y en la producción de obras en conjunto con el proceso de redacción de este informe, me han dado mucho en qué pensar y varias ideas que proyectar a futuro.

Han sido dos años de gran aprendizaje y he podido conectar mis inquietudes a distintos referentes, tanto teóricos como artísticos. He adquirido conocimiento, sí, pero también grandes interrogantes. Por ejemplo, mi acercamiento a los escritos de Flusser ha cambiado radicalmente mi relación con los procesos técnicos de producción de obra y las imágenes técnicas. Sus ideas no solo calzan a la perfección con mis intereses artísticos, también abren problemas como la articulación de los cuerpos en función de los artefactos productores de imágenes y la modulación de la consciencia y la cultura bajo su influjo. Uno podría preguntarse ¿Qué tan humana es nuestra cultura estando radicalmente mediada por los artefactos como lo está ahora? O ¿Qué tipo de nuevas relaciones hemos establecido con la imagen virtual que nunca tuvimos con las imágenes tradicionales o incluso con la fotografía? Con gusto puedo adelantar que ya he comenzado a diseñar algunos proyectos basados en estas preguntas. Un grupo de experimentos que mezclan pintura, imagen digital, lenguaje binario y el problema de la representación y el reconocimiento.

Asimismo, lo absurdo que ha aparecido con más constancia en mi obra, parece estar asentándose como una particularidad de mi producción al haberse vuelto un proceso más consciente. He sumado algo nuevo a mi caja de herramientas. No me gustaría catalogarlo como un estilo o como algo que me caracteriza. Tampoco pareciera calzar con lo que pudiera entender como estrategia. Más bien, parece ser un producto que emerge dadas ciertas interacciones en la obra y que ahora soy capaz de influenciar de manera más efectiva —recalco influenciar, no dominar.

Si hablamos del proyecto que guía este texto, me ha resultado tremendamente útil la estrategia de aislación de los símbolos para su subsecuente análisis hermenéutico una vez ya constituida la obra. Anteriormente, mi estrategia era la siguiente: sintetizar mis procesos a la simple unión de dos imágenes (con esto incluyo el soporte de producción y las meras características materiales de los elementos en juego) desde la cual, se suponía, emergerían contenidos que no formaban parte de las imágenes iniciales. He sumado a la estrategia de unión la de aislación. También, a raíz de las necesidades físicas y funcionales de la obra, debí aprender a trabajar con madera, circuitos e iluminación. Quizás en un nivel básico, pero todos partimos así en el camino del aprendizaje.

En cuanto a las preguntas que han surgido alrededor del trabajo, no puedo dejar de preguntarme ¿Qué es una sombra? ¿Es un “algo” o es una manera de identificar la ausencia como cuando ocupamos la palabra “vacío”? Podríamos, quizás de manera superficial pero no necesariamente errónea, catalogar a la sombra como ausencia, específicamente ausencia o falta de luz (recordemos que una sombra no es siempre completa oscuridad y puede haber gradaciones de valores oscuros que identifiquemos como sombras). Pero, muchas veces aquello que catalogamos como sombra corresponde a los valores más bajos de una escena, por ejemplo, en una fotografía sobreexpuesta o en las ligeras gradaciones de grises en los cuadros de Luc Tuymans.



Fig. 38. Luc Tuymans, *der diagnostische blick II*. Óleo sobre tela. Nótese que los valores más oscuros (parte del cabello del lado izquierdo y las dos grandes sombras del lado derecho) no son tan oscuros como parecen. Si los comparásemos con una escala de grises común y corriente, se ubicarían cerca del gris medio. Las percibimos de valores más bajos porque el artista ha sabido construir un contexto lumínico que nos hace creer que deben ser así. He ahí gran parte de la sutileza de su trabajo.

Entonces, ¿Por qué llamaríamos sombra a fenómenos que claramente no lo son? Primero, sería posible que entendamos como “oscuro” a algo, aunque no lo sea, porque nos ayuda a darle sentido a lo que vemos. Esta primera respuesta puede corroborarse observando el trabajo de jóvenes pintores y pintoras que, al intentar traducir los valores más bajos del modelo, abusan de la utilización de negro u otros pigmentos oscuros obteniendo como resultado contrastes exagerados; es decir, se corrobora por un proceso contrario, como en la metodología de comprobaciones matemáticas de suma/resta o multiplicación/división. Segundo, el problema del lenguaje: asumimos que la palabra “sombra” da cuenta correcta e

imparcialmente de aquello que intenta nominar. Y, relacionado con la pregunta de si la sombra el algo o un vacío, el hecho de asignarle una palabra ¿No pareciera dotarla de cierta presencia? Es posible, que una de las carencias de nuestro lenguaje sea dar con una forma de identificar la ausencia sin proveerla de presencia; esto, como se puede apreciar, suena bastante contradictorio cuando es necesario “identificar” aquella ausencia. No es necesariamente imposible, pero incluso escribirlo pareciera absurdo.

Si a este problema lingüístico le sumamos cierto problema cognitivo-perceptual, nos encontramos con un fenómeno que llama bastante mi atención: la pareidolia, el fenómeno psicológico que asocia estímulos (comúnmente visuales) con formas reconocibles. Cuando relaté mis recuerdos en el campo de mis abuelos, escribí palabras como “arañas” y “palomas”. Obviamente, lo que mis primos y yo veíamos eran las sombras de nuestras manos siendo proyectadas en la pared, pero nuestros cerebros las entendían como arañas y palomas, aun sabiendo que eran parte de un fenómeno distinto. Incluso, usábamos esas palabras para referirnos a ellas. Lo extraño aquí, en mi opinión no es la asociación visual en sí, sino la manera en la que interactuamos con esas imágenes a través del lenguaje. Me parece muy interesante cómo la palabra asociada a un “algo” puede ser utilizada tan libremente para referirse a algo que se le parece (similar a la utilización de un símbolo), incluso si ese parecido es mínimo. Creo que esto complejiza aún más la discusión de si la sombra es un original o una copia, porque ya no solo se trata de la “identidad” de cada fenómeno, sino que de nuestra aproximación lingüística a cada uno de ellos. Se me ha hecho necesario investigar y dar vueltas alrededor de estos problemas, por lo que quiero seguir utilizando las sombras en proyectos posteriores, no para dar con una respuesta a estas interrogantes, más bien para girar en torno a ellas. Pienso que el arte genera más preguntas que respuestas (si es que alguna vez ha podido responder a algo).

Pareciera, entonces, que este capítulo de conclusiones recibe su nombre por mera formalidad. Es en verdad un paso a otro nivel, a otra búsqueda. Así suele suceder dentro del quehacer artístico, por lo que no resulta arriesgado apostar a que toda obra es parte de uno o muchos procesos de búsqueda incansable e interminable que se recorren a distintas velocidades y de diferentes maneras. A veces, se recorren a solas y otras acompañado. En este recorrido conté con la grata compañía de compañeros y compañeras que me permitieron conocer sus obras, ideas e inquietudes. También recibí la ayuda de profesores y profesoras

que me permitieron empaparme de sus conocimientos y recibir sus comentarios constructivos, a los que espero haber hecho algo de justicia. A todos y todas, les estoy muy agradecido. Espero que la incertidumbre con la que abrí este texto prontamente se ahogue en la gratitud que expreso en esta, la última línea.

Talca, enero del 2022.

Anexo

Exposición

El día 30 de marzo del 2022 se inauguró la exposición *La comedia humana* en el Museo de Arte Contemporáneo sede Quinta Normal, en la que participé con el proyecto descrito en las páginas anteriores. Nury González y Jorge Cabieses, curadores de la muestra, decidieron que lo mejor era que mi obra ocupara una sala de manera exclusiva (sala 11). Esta medida buscaba resguardar la delicadeza con la que se proyectan las sombras sobre los muros y evitar que las especificaciones lumínicas que necesitaba la obra entorpecieran la exposición de los demás trabajos.

En cuanto a la obra, esta debió de ser adaptada para el espacio asignado. Se ocupó la iluminación de tres lámparas de escritorio con bombillas halógenas dispuestas cuidadosamente para lograr el efecto lumínico esperado, al mismo tiempo que cumplían una función formal de montaje. La máquina B fue reemplazada por un pequeño modelo estático de cartón pintado de negro que fue colocado sobre el plinto más alto de entre los ocupados. Se tomó esta decisión luego de comprobar que la máquina no se adaptaba tan bien como las otras a la sala. Aunque pareciera una pérdida, el trabajo ganó mayor variedad en su despliegue.

Todo el sistema eléctrico se conectó de manera que utilizara un detector de movimiento a modo de *bypass*, por lo tanto, las luces y máquinas solo se activaban cuando alguien ingresaba a la sala. La activación duraba un minuto y cincuenta segundos, si en ese período de tiempo no se detectaba acción alguna, el sistema se apagaba.

Finalmente, el equipo del museo instaló un elástico que separaba al público de la obra. Según se me explicó, era muy probable que las personas quisieran tocar o manipular los objetos y, al ser muy frágiles, el proyecto corría el riesgo de ser dañado. A continuación, algunas fotos del montaje.



Fig. 39. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación. Fotografía del autor.

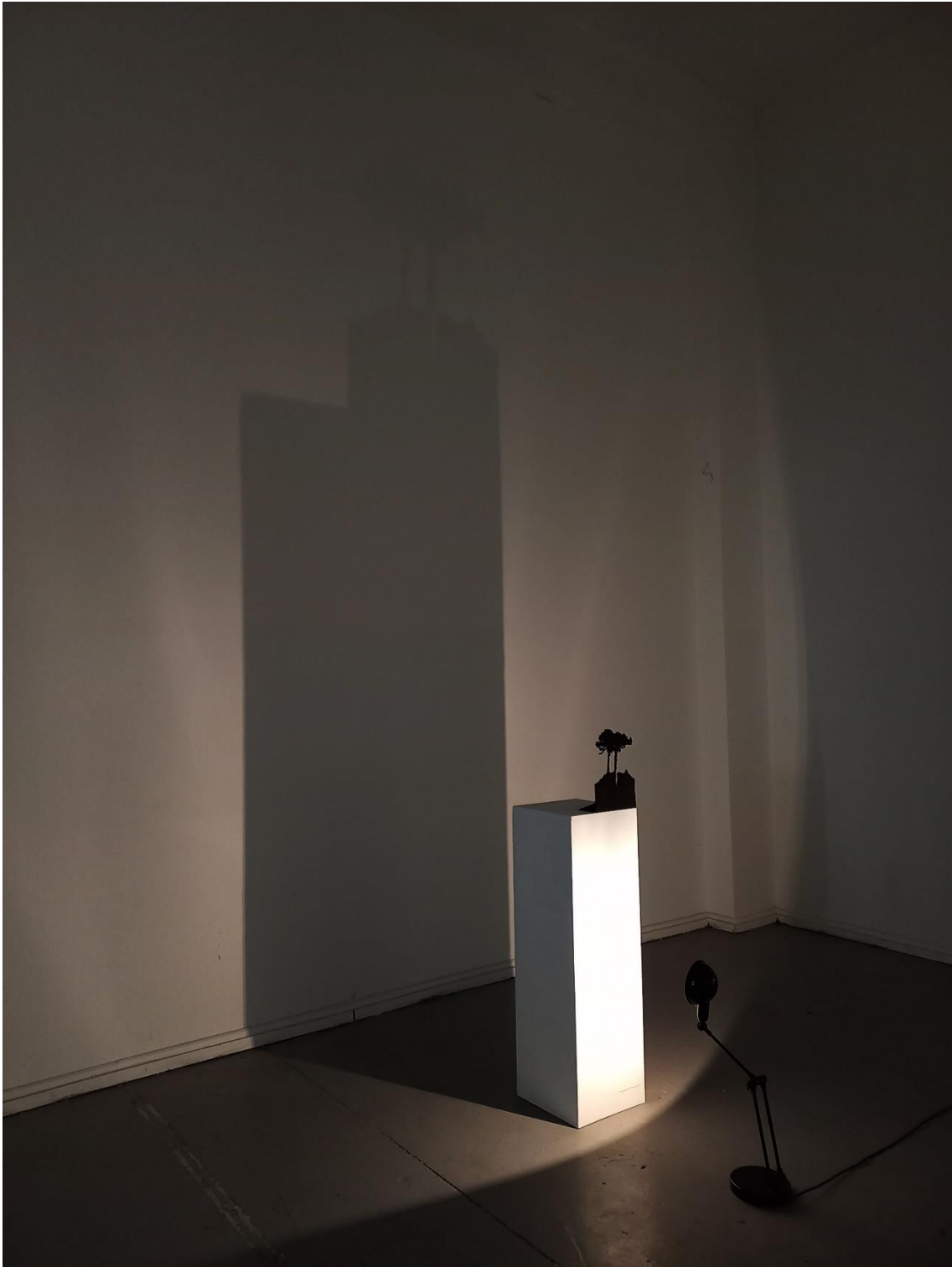


Fig. 40-45. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación. Detalles. Fotografías del autor.











Índice de ilustraciones

Figura 1. Rodrigo Carmona, *Miríada* (2020). Video. 3 minutos. Fotogramas de video.

Figura 2. Rodrigo Carmona, *Miríada* (2020). Video. 3 minutos. Fotogramas de video.

Figura 3. Rodrigo Carmona, *Miríada* (2020). Video. 3 minutos. Fotogramas de video.

Figura 4. Masaccio, *Sagrada trinidad, con la Virgen, San Juan y donantes* (ca. 1425). Fresco, 680x475 cm. Iglesia de Santa María Novella, Florencia, Italia.

Figura 5. Georges Pierre Seurat, *Clima gris, Grande Jatte* (1886-88). Óleo sobre tela 70,5x86,4 cm.

Figura 6. Georges Pierre Seurat, *Clima gris, Grande Jatte* (1886-88) (detalle). Óleo sobre tela 70,5x86,4 cm.

Figura 7. Rodrigo Carmona, *Miríada* (2020). Video. 3 minutos. Fotogramas de video.

Figura 8. Rodrigo Carmona, *Miríada* (2020). Video. 3 minutos. Fotogramas de video.

Figura 9. Rodrigo Carmona, *Miríada* (2020). Video. 3 minutos. Fotogramas de video.

Figura 10. Bela Tarr, *Sátántangó* (1994). Fotograma de película

Figura 11. Raúl Ruiz, *Palomita blanca* (1993). Fotograma de película.

Figura 12. Antonio Smith, *Crepúsculo marino* (1864). Pintura al óleo. Colección privada.

Figura 13. Juan Francisco González, *Carretelas en la Vega* (s/f). Óleo sobre tela.

Figura 14. Inés Puyó, *Parque forestal* (1965). Óleo sobre tela.

Figura 15. Natalia Babarovic, *Arbusto abstracto* (2008). Óleo sobre tela, 140x240 cm.

Figura 16. Recorte de una caja de leche Colun. Fotografía de Rodrigo Carmona. Archivo personal del artista.

Figura 17. Recorte de una caja de leche Colun (detalle). Fotografía de Rodrigo Carmona. Archivo personal del artista.

Figura 18. Envases de bolsas de infusiones marca Supremo. Fotografía de Rodrigo Carmona. Archivo personal del artista.

Figura 19. Caja de fósforos Los Andes. Imagen descargada internet. Archivo personal del artista

Figura 20. Rodrigo Carmona, *s/t* (2020). Óleo, grafito y *masquin tape* sobre tela. Fotografía del autor.

Figura 21. Rodrigo Carmona, *s/t* (2020) (detalle). Óleo, grafito y *masquin tape* sobre tela. Fotografía del autor.

Figura 22. Rodrigo Carmona, *s/t* (2020). Óleo y carboncillo sobre tela. En proceso. Fotografía del autor.

Figura 23. Rodrigo Carmona, *s/t* (2020). Óleo, grafito y sobre papel preparado. Bosquejos.

Figura 24. Gonzalo Díaz, *Historia Sentimental de la Pintura Chilena* (1982). 22 láminas, pintura aerosol en algodón. 110 x 170 cm.

Figura 25. Logo de la marca Colun. Imagen descargada de internet.

Figura 26. Lámina de papel que envuelve los tarros de jurel de la marca San José. Fotografía de Rodrigo Carmona. Archivo personal del artista.

Figura 27. Imagen extraída de la estructura de plástico en la que venía un chip de celular. Imagen descargada de internet y editada por Rodrigo Carmona.

Figura 28. Rodrigo Carmona, *Máquina A* (2021). Grafito sobre papel. Fotografía del autor.

Figura 29. Rodrigo Carmona, *Máquina B* (2021). Grafito sobre papel. Fotografía del autor.

Figura 30. Rodrigo Carmona, *Máquina C* (2021). Grafito sobre papel. Fotografía del autor.

Figura 31. Sistema de engranajes, bloques y uniones diseñado en GearGenerator3. Captura de pantalla.

Figura 32. Diseño final de cinta transportadora con bloques móviles. Imagen editada en Photoshop. Captura de pantalla.

Figura 33. Versión de la máquina A reproducida en el software Blender. Captura de pantalla.

Figura 34. Rodrigo Carmona, *Croquis que detalla partes y uniones de la máquina A* (2021). Grafito sobre papel.

Figura 35. Rodrigo Carmona, *Croquis que describe el módulo que utilizarán las máquinas* (2021). Grafito sobre papel.

Figura 36. Módulo de madera. Vista cenital. Fotografía tomada y editada por Rodrigo Carmona.

Figura 37. Rodrigo Carmona, *Primera maqueta funcional de la máquina B* (2021). Madera, cartón, masquin tape, tornillos, adaptador, retro motor 12v y alargador.

Figura 38. Luc Tuymans, *der diagnostische blick II*. Óleo sobre tela.

Figura 39. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación

Figura 40. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación. Detalle. Fotografía del autor.

Figura 41. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación. Detalle. Fotografía del autor.

Figura 42. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación. Detalle. Fotografía del autor.

Figura 43. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación. Detalle. Fotografía del autor.

Figura 44. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación. Detalle. Fotografía del autor.

Figura 45. Rodrigo Carmona, *Del paisaje sureño*. Instalación. Detalle. Fotografía del autor.

Bibliografía

Baudrillard, Jean (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.

Flusser, Vilém (2015) *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja negra.

Galende, Federico (2019) *Filtraciones. Conversaciones sobre el arte en Chile (1960-2000) (3a ed.)*. Alquimia ediciones.

Kentridge, William (2018) *Seis lecciones de dibujo*. Buenos Aires: El hilo de Ariadna.

Muñoz, María Elena (2014) *Atisbos de una experiencia. Pintura chilena y vida moderna, 1880-1930*. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados.

- (2021) *(A) Cerca de Paisajes*. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados.

Nancy, Jean-Luc (2012) *Técnicas del presente. Producción de presencia*.

Onetto, Breno (2016) *Vilém Flusser y la cultura de la imagen. Textos escogidos*. Valdivia: Ediciones Universidad Austral de Chile.

Rancière, Jacques (2013) *Bela Tarr. Después del final (1a ed.)*. Buenos Aires: El cuenco de plata.