



UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE POSGRADO
MAGISTER DE ARTES MENCIÓN ARTES VISUALES

JUGANDO, PASO A PASO

Tesis para optar al grado de Magíster en Artes con mención en Artes Visuales

MARÍA DEL ROSARIO MONTERO PRIETO

Profesor Guía: Enrique Matthey

Santiago, Chile 2007

A todos quienes sobrevivieron a mi incesante demanda.

TABLA DE CONTENIDOS

	Página
RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	5
Primera parte	5
Segunda parte	8
CAPÍTULO I	
MIS REGLAS DEL JUEGO	12
1.1 Retratos Familiares	13
CAPÍTULO II	
LAS REGLAS DEL JUEGO COMO PATRÓN DE OBRA	17
CAPITULO III	
FOTOGRAFÍA Y JUEGO	31
3.1. El Retrato	35
3.2. Intervención Digital/Manual	39
NOTAS FINALES	42
CONCLUSIÓN	47
ÍNDICE DE IMÁGENES	49
BIBLIOGRAFÍA	50

RESUMEN

El siguiente texto trata sobre los procesos de creación; en especial, la manera en que una secuencia de reglas convertidas en eventos pre-establecidos, configuran la obra en su estado final. Dichas normas se constituyen como los puntos comunes que permiten relacionar el proceso de producción de la obra de arte con un ámbito más abstracto como es el juego.

Por otra parte la presente tesis trata el tema del retrato fotográfico de proyección, con esto me refiero al retrato de un sujeto en ausencia de éste. La instantánea de aquellas cosas que lo rodean y en las cuales él imprime su huella a través del uso y la relación que establece entre sujeto/objeto.

Por medio del análisis de distintas obras personales, se va develando la problemática sobre la génesis del trabajo. Así mismo se analizan obras de otros artistas, como Andreas Gursky, Sophie Calle y Miyako Ishiuchi, con las cuales se establece por una parte la cercanía formal con mi trabajo y por otra aquellos elementos que los alejan como referentes.

Con un breve recorrido histórico de los paradigmas básicos de la fotografía (basándome en Barthes, Krauss y Fontcuberta) éste texto busca aclarar dónde me sitúo y cómo se suceden mis procesos de creación en relación al de otros artistas o personajes que transitan por ámbitos próximos a éstos, siendo importante en todos los casos la relación entre el proyecto y las reglas establecidas.

INTRODUCCIÓN

Primera Parte

Desde la niñez que saco fotos. Mi madre era profesora de fotografía en un colegio y yo, como la hija menor, tuve la suerte de tener un laboratorio a mi alcance desde siempre.

No sé bien qué es lo que me llamó tanto la atención de la fotografía. Pienso acaso que la magia del cuarto oscuro, en el que experimenté una y mil veces, pero que siempre resultaron cosas distintas por más que uno siguiese un proceder estable y conciente.

La fotografía siempre me ha parecido, junto con el grabado, una técnica estricta en sus procesos. Lo cautivador de esto es que permanentemente deja una pequeña luz que nos permite sacarle partido a la regla fija y generar obras distintas. Tiene la gracia de que nada de lo que se haga es definitivo; posee tantos pasos a seguir antes de obtener el propósito final, que en cada uno de ellos uno puede tomar opciones distintas y jugar sin que por ello se pierda la imagen o se estropee la idea inicial.

Así me fui introduciendo casi sin darme cuenta, producto de la ingenuidad e ignorancia del que hace cosas sólo por matar las horas, en el mundo inagotable de imágenes el cual se convertiría más tarde en mi territorio de trabajo.

A los quince años me regalaron la primera cámara “profesional”, con esto me refiero a que era reflex, o sea un equipo con más flexibilidad y mejores lentes. Era la cámara que mi padre había comprado para su luna de miel. Nos la entregó a mi hermana y a mí con la solemnidad con que se entregan las cosas

importantes, lo que me hizo sentir que recibía una especie de tesoro o reliquia familiar al que debía honrar y cuidar.

Creo que en esa época fotografié de todo; pero fueron las personas quienes se apoderaron de mi interés por un largo periodo. Al mismo tiempo comencé a sentir la dificultad de retratar aquello que tanto buscaba en las imágenes: el *aura*¹.

Es ahí donde ocurre el gran cambio: las sonrisas forzadas, las poses, las páginas sociales, me hicieron rechazar la fotografía de personas. Era difícil tratar de obtener algo verdaderamente honesto: la lente al parecer induce a reacciones estándares en la gente; como congelar sonrisas, hacer muecas, tomar una posición determinada o mostrar un solo lado de la cara, entre muchas otras. Las personas se ponen nerviosas y comienzan a representarse a sí mismas casi como una obra de teatro en la que figuran congeladas dejando de ser realmente quienes son. Es por esta razón que comencé a tomar fotos de los objetos que rodeaban a esas personas, aquellos objetos que se mantienen a su lado y que de tanto utilizarlos pareciera que absorbieran algo de su individualidad. Jean Baudrillard en su libro *El Sistema de los objetos* dice al respecto que:

“...los muebles y los objetos tienen como función, en primer lugar, personificar las relaciones humanas, poblar el espacio que comparten y poseer un alma”².

¹ ROLAND BARTHES en su libro *La cámara lúcida*, define el aura de la naturaleza fotográfica en relación al espectador que la observa, aquello que contiene la fotografía en su totalidad y que como espectadores nos atrae.

² JEAN BAUDRILLARD. *El sistema de los objetos*. Pág. 14. 1995. Ed. siglo veintiuno. XIV Edición en español.

De esta manera cada objeto refleja en su constitución y disposición en el espacio a quien pertenece. Más adelante el autor continúa el análisis de los objetos en relación a los sujetos individuales aclarando:

“La posesión nunca es la posesión de un utensilio, pues éste nos remite al mundo, sino que es siempre la de objeto abstraído de su función y vuelto relativo al sujeto. A este nivel, todos los objetos poseídos son objeto de la misma abstracción y se remiten los unos a los otros en la medida en que no remiten más que al sujeto. Entonces se constituyen en un sistema gracias al cual el sujeto trata de reconstruir un mundo, una totalidad privada”³.

Adopté así una manera de fotografiar, en la que el interés por cuidar cierta imagen personal en el modelo fotografiado desaparece (lo que anteriormente fue el retrato de una persona) tomando su lugar los objetos que pertenecen a dichas personas, y con ellos esos detalles e imperfecciones provocados por el uso: la suciedad y deformaciones de las personas a las que pertenecen.

"Es fácil observar que todos esos gestos, cuya finalidad es instalar la materia como un hecho, tienen alguna relación con la suciedad. Paradoja: el hecho, en su pureza, se define mejor cuando no está limpio. Tomemos un objeto de uso normal: lo que da cuenta de su esencia con más efectividad no es su estado nuevo, virgen; es más bien su estado deformado, algo usado, un poco sucio, un tanto abandonado: es en sus despojos donde puede leerse la verdad de las cosas"⁴.

Este sistema que he diseñado se ha transformado en una fijación, ya que la toma pierde el interés del instante, es casi una naturaleza muerta en la que yo a solas con mi cámara dispongo del escenario técnico necesario (espacio, luz, encuadre, etc.), buscando maneras de cómo obtener estas imágenes,

³ Op. Cit. 2. Pág. 97.

⁴ BARTHES, ROLAND. *Lo obvio y lo obtuso*. Pág. 183. 1995. Paidós Ediciones, Barcelona.

inventándome reglas para luego intervenirlas. He ido poco a poco creando una “base de datos” de personas a partir de sus pertenencias; es una suerte de índice de personalidades y tipografías propias del universo de personas con las que convivo cotidianamente y de las que me interesa revelar aquello que se encuentra oculto, eso que por lo evidente de la cotidianidad se vuelve resbaladizo ante los ojos; un detenerse en el detalle para contemplar luego la totalidad en una obra que intenta representar ese modelo originario al que se fotografía, para luego someter su imagen al yugo severo de mis reglas personales en la creación y manipulación de lo que será el trabajo final.

Segunda parte.

Más de alguna vez me he imaginado ser una pequeña figura del juego infantil *playmobil*⁵, como un muñeco que se mueve al antojo de un gran gigante que lo maneja y que establece cómo se van a disponer cada uno de los personajes existentes en un determinado escenario. Al respecto la teórica del arte, Francisca Torres Aguilar señala que:

“Todo juego que se precie tiene reglas, reglas que son necesarias e indiscutibles, y algo más sencillas de las que rigen el universo. Quizás por esto los jugadores encuentran atractivas estas reglas, que les exime de las normativas contingentes y rígidas de la realidad”⁶.

⁵ Muñeco de plástico fabricado en Alemania desde 1974 de 7,5 cm de alto, el cual tiene móviles la cabeza, los brazos y las piernas.

⁶ TORRES AGUILAR, FRANCISCA. *Video Juego y Creación*. Revista Lápiz, nº 204. Junio 2004. España.

Con esto Torres de Aguilar deja entrever que para ella el universo es también un complejo juego donde se encuentran atractivas las reglas que lo rigen.

Pareciera ser entonces que la esencia del juego está en las reglas que lo determinan. Es a partir de este concepto de juego donde yo me sitúo para comenzar esta reflexión sobre mi trabajo: las reglas para generar e imaginar mis propios juegos.

A veces da la impresión de que todos quienes viven del arte son niños privilegiados que siguen jugando. Walter Benjamín reflexiona sobre el juego:

“...la gran ley que, por encima de todas las reglas y ritmos aislados, rige sobre el conjunto del mundo de los juegos: la ley de la repetición. Sabemos que para el niño esto es el alma del juego, que nada lo hace más feliz que el ‘otra vez’ ”.⁷

Cada niño genera en esta repetición un sistema simple de juego en el que reconoce aquello que sucederá a continuación como una especie de patrón establecido en su cabeza con anterioridad. De esta misma forma hay artistas que se imponen en el trabajo estas reiteraciones o reglas e invitan a quienes los rodean a participar en ellas. Sophie Calle, cuya obra analizaré más detalladamente en el siguiente capítulo, es un buen ejemplo de ello. Sus trabajos son procesos y reglas; procesos a los que somete a otros para poder fotografiarlos. Invita a alojar a extraños a su cama y se disfraza de mucama para sacar fotos de las piezas de un hotel entre otras cosas; es decir una infinidad de maneras distintas y a la vez iguales de seguir en un “otra vez” aquella “niña” en un cuerpo de adulto.

⁷ BENJAMIN, WALTER. *Escritos. Literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Ediciones Nueva Visión. 1989. Buenos Aires.

Otro buen ejemplo de un colectivo de autores para quienes la idea del juego o de la producción de obra se hace indispensable en el proyecto final, es el colectivo OuLiPo "*Ouvroir de Littérature Potentielle*". Este grupo fundado el 4 de Noviembre de 1960 en Francia durante el taller de literatura experiencial (al cual merece su nombre), entre otros es integrado por Marcel Duchamp, Luc Étienne, Georges Perec, Jacques Roubaud y Albert-Marie Schmidt. El material creativo de este colectivo son las palabras: crear jugando con las palabras, jugar creando palabras. La regla primera que debe observarse para desatar la creación es la constricción, es decir, imponer una limitación formal que obliga a desarrollar salidas creativas. Algunos de estos procedimientos son las constricciones fonéticas, constricciones semánticas (es en este grupo que encontramos a Perec) y complejos algorítmicos. Lo que subyace a todos estos procedimientos creativos es una clara "autoconciencia" expresada en la reflexión implícita sobre los mecanismo de la creación⁸.

*"—Generative Devices— are consciously selected, preconceived structures, forms, limitations, constraints, developed by the writer before the act of writing. The writing is then made according to the —laws— set in place by the chosen constraint. Paradoxically, these constraints permit the writer a remarkable freedom. They also serve to destroy the much-cherished myth of —inspiration—, and its idiot brother, —writer's block—"⁹. **Gilbert Sorrentino**, *English 291 syllabus*¹⁰*

⁸http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/ouliipo.htm

⁹"—Objetos generados— son concienzudamente seleccionados, estructuras preconcebidas, formas, limitaciones, restricciones, desarrollados por el escritor antes del acto de escribir. El escrito está hecho de acuerdo a las —leyes— impuestas por las restricciones elegidas. Paradojalmente, estas restricciones permiten al escritor una libertad remarcable. Ellas también sirven para destruir el tan querido mito de la —inspiración— y su idiota hermano —bloqueo de autor—.

¹⁰ <http://www.growndodo.com/wordplay/ouliipo>.

Diríamos entonces que el juego es una suerte de patrón de procedimientos en el que los jugadores se ven determinados en su realización. De esta manera quisiera enfocar mi tesis, desde mi experiencia concreta, pero apoyándome por otros que ya han verbalizado aquello que yo creo estar de a poco descubriendo en mi manera de trabajar. Es así como en el siguiente capítulo pretendo profundizar cómo establezco estas reglas de mis juegos, estudiando a quienes siento se relacionan con lo mío y que solucionan de diferentes formas estos patrones de obras.

I. MIS REGLAS DEL JUEGO

Hablar de los trabajos personales nunca es fácil, es por esto que más que un análisis acabado de la obra, nombraré mis reglas del juego para luego detenerme en un trabajo concreto.

Éstas se resumen en tres puntos básicos:

- I. Fotografiar sin intervenciones en el modelo/objeto fotografiado. Con el mismo encuadre y lente para cada serie, de modo de lograr la menor distorsión posible en la forma a diferentes objetos de la misma especie (cepillos de dientes, zapatos, vestidos, etc...) pertenecientes a variados individuos.
- II. Neutralizar el entorno a través de cortes, fuera de campo o una selección puntual del objeto fotografiado, de manera de no contaminar con información adicional a la del objeto en particular.
- III. Resaltar al individuo detrás del objeto en la puesta en escena para así, a través de diferentes mecanismos particulares de cada serie de trabajos expuestos (estos pueden ser bordados, cortes o métodos en las instalaciones), poder potenciar las relaciones objeto/individuo/fotografía.

De esta manera la ejecución se hace estable, se determina con anterioridad y luego se ejecuta con sistematicidad en razón a aquellas reglas pre-establecidas que en su repetición se constituyen en una suerte de juego personal que se consolida en un “algo” material.

1.1. Retratos Familiares

La obra que presentaré a continuación fue realizada y expuesta durante el mes de mayo de 2004, en los espacios del primer piso del Centro Cultural España. Consistió en cinco marcos de cajas lacadas blancas dispuestas cuatro en la pared norte y una en la pared poniente de la sala, a 1.2 mt. de altura. Dentro de cada una de ellas se encontraba un módulo de crea blanco relleno con napa (algodón sintético que se utiliza para relleno de cubrecamas) de 9 mm. y cosido por un sesgo blanco.

Estos módulos, de forma variable, correspondían al desplegado obtenido a través de un programa de computador a partir del volumen de una vivienda de clase media construido virtualmente a escala 1:25.

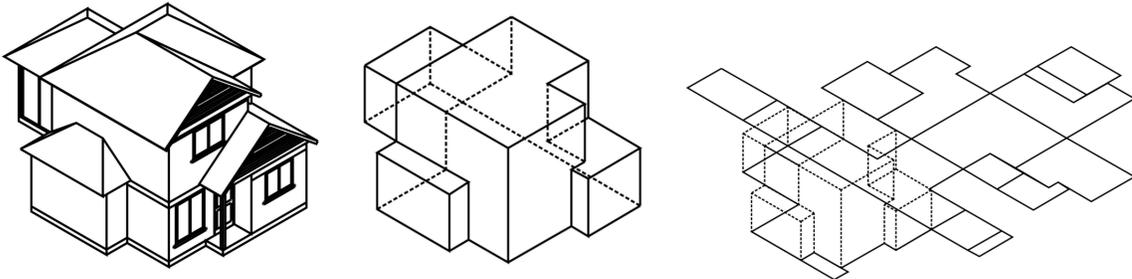


Imagen de la construcción del modelo para el volumen final

Todos los módulos eran iguales y se diferenciaban unos de otros por las fotografías impresas en ellos. Estas imágenes correspondían a los interiores de cada una de las casas prefabricadas de una determinada villa de Puente Alto. Sobre el módulo de género y napa se encontraba también bordado una leyenda que correspondía a los apellidos de quienes habitan en ellas.



Casa familia Sn. Martín. Volumen plegado. Fotografía digital 20x30cm

Los procedimientos realizados fueron los siguientes:

1. Elección de las casas (que dependió de aquellos que tuvieron la confianza en dejarme entrar a sus hogares): se realizó un trabajo rápido que significó tener que repetir varias veces algunas tomas e ingresar en más de una ocasión a la misma vivienda. Esta invasión, o interrupción, de lo cotidiano intentaba no alterar el funcionamiento normal.

2. Toma frontal y uniforme, medida: para cada casa se fijan puntos que permitieran tomar la totalidad de la pared, la que luego sería adosada al módulo de género y napa. La intención era estandarizar los procesos, que no hubiesen diferencias en las tomas más que por los objetos fotografiados.

3. Elección y edición constante para todas; la única importancia consistió en la estandarización de todo parámetro fotográfico.

4. Confección de los módulos realizado por medio de patrones a los cuales, una vez finalizados, se les adosaron las imágenes y bordaron los últimos

detalles que correspondían a las lógicas de corte y pliegue del volumen; una especie de instructivo para armar.

5. En la puesta en escena cada módulo es enmarcado en una caja protectora que luego es dispuesta en la sala, una al costado de la otra, para así permitir su observación comparativa.



Casa familia Sn. Martín. Volumen desplegado.
Napa, crea, hilo y fotografía sobre papel transfer. 50x50cm

Cada una de las operaciones realizadas fue concebida con anterioridad a su ejecución, lo que las constituye en un conjunto de reglas que originan un patrón de procedimientos estables para toda la serie de trabajos. Formalizarlo fue una tarea que se convirtió en algo material a partir de la secuencia establecida. Había que seguir las instrucciones paso a paso, realizarlas con cautela y sin equivocación, para así, luego de todo, y como consecuencia, finalizar en una imagen que contenga todo el proceso.

La serialidad de los objetos se restringen al proceder del juego. Estas reglas son el proyecto de obra y la obra en sí misma, la que se convierte en una serie de imágenes diferentes que se corresponden formalmente entre ellas. La obra final refiere al objeto representado (la casa), a la vez que se restringe en su

imagen concreta, estampada sobre el género expuesto, a una representación de una familia en particular. Un habitar en concreto que se ve re-significado en la puesta en escena, mostrando en la comparación de la serie aquella identidad particular y familiar que oculta.

II. LAS REGLAS DEL JUEGO COMO PATRÓN DEL PROYECTO DE OBRA.

"Uno de los aspectos más interesantes del mundo es que puede ser considerado [por un observador inteligente] como formado por patrones. Un patrón es esencialmente una disposición de elementos (*an arrangement*). Se caracteriza por el orden que guardan los elementos de los cuales está hecho más que por la naturaleza intrínseca de esos elementos."

Norbert Wiener¹¹

Wiener expone en qué sentido las normas son parte del mundo. Es así como podríamos pensar en el entorno como en una base que sustenta un juego, una suerte de patrón estable que determina los procesos que se constituyen en el mundo.

Patrón (del lat. *Patronus*)m. Modelo que sirve de muestra para sacar otra cosa igual¹².

De esta manera, acotado a la obra de arte, juego, patrón y proyección, se unen en los procesos de creación cuando la obra se constituye en algo material. Vale decir, el patrón o el proyecto, que vendría siendo la idea normada por las reglas del artista, es lo que luego se convertirá en la obra misma.

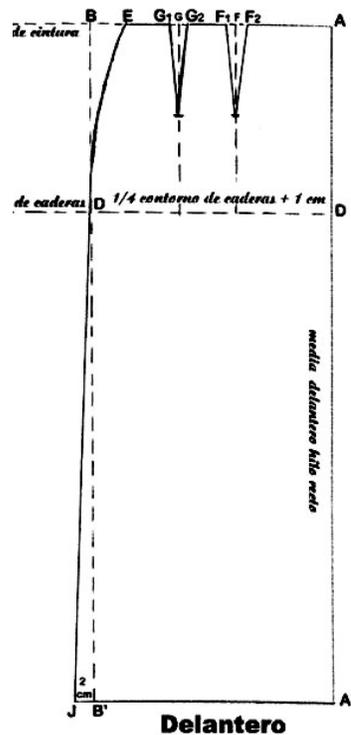
Proyección (del lat. *Proietio*) f. Acción y efecto de proyectar. Proyectar (del lat. *Proiectus*) Idear, trazar o proponer el plan y los medios para la ejecución de algo¹³.

¹¹ <http://club.telepolis.com/ohcop/pattern.html>

¹² Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. Vigésima segunda Edición. Pág.1701

¹³ Op. Cit. 12. Pág 1852

El origen de la palabra "patrón" viene de la palabra padre, ya que todos sus hijos tienen un modelo común que los hace parecerse. El patrón es la forma de algún objeto. Los patrones pueden ser una camada de hijos del mismo padre o hileras de letras o de eventos, líneas unidimensionales, imágenes bidimensionales y fenómenos multidimensionales.



Corte delantero del patrón de una falda estándar. Costuritas 1990.

De todos los oficios la costura es la que dentro del entorno femenino más utiliza los términos de molde y patrón. Dibujar a lápiz sobre un papel para pasar luego al género; cortar y coser llevando la aguja por cada una de las suaves líneas trazadas con el fin de construir un volumen genera un lenguaje asociado: trazos, punteos, marcas al pie: un dialecto visual para poder, casi como un arquitecto, proyectar la futura prenda que otro armará. Es un lenguaje

desarrollado para la construcción y el entendimiento de otros, para la proyección bidimensional de aquel objeto que luego tendrá volumen.

Este sistema simple en su configuración, sólo nos muestra la manera de proceder para lograr el objetivo: la prenda de vestir. El molde es en un principio de papel que luego se convierte potencialmente en millones de volúmenes, en una suerte de multiplicidad normada. Esta multiplicidad puede ser variada, lo que levemente da origen a un objeto sacado con las mismas reglas y proyecciones, pero distinto a todos los de su misma especie ¹⁴.

En relación a “Retratos Familiares”, el plano arquitectónico generado por el programa de computador fue el que determinó la forma material del trabajo. Además definió en su lógica interna, establecida por el patrón original de cortes, dobleces y espacios reducidos a la bidimensionalidad del volumen desplegado.

En el arte este principio de patrón se desarrolla constantemente. Es una característica específica del post-modernismo, en que por medio de un patrón se sistematizan formas y variaciones. De esta manera cada artista logra una serie en la que cada obra puede diferenciarse de su par en variados aspectos, pero se encuentran unidas por el modo de ejecución. Jaime Gili al referirse a esta serialización sostiene:

“La otra forma de serialización moderna ... buscarían mostrar a través de la series, un desarrollo de las ideas”¹⁵.

Es así como algunos artistas al reiterar ciertos modelos retratados generan sistemas de imágenes que reafirman sus ideas y resignifican el objeto en sí mismo. Woody Allen, por ejemplo: sus películas al ser vistas como una obra en

¹⁴ Cabe destacar de forma paralela la falta de bibliografía sobre la historia del patrón de costura. Se encuentra sobre tipos de corte, formas, pero nada de cómo se llegó a configurar el lenguaje visual del sistema de corte. Sólo Roland Barthes en su libro “el sistema de la moda” habla de la retórica, pero no analiza sus inicios.

¹⁵ GILI, JAIME. *La Doble Jaula*. Revista Lapiz nº195. Julio 2003. España.

conjunto adquieren un sentido más profundo, se establece una constante, una especie de tratado de relaciones que grafican perfectamente la complejidad humana y los problemas básicos existenciales. Pareciera que todos sus filmes se convirtieran en uno solo y que todos los personajes (entendiendo que no me refiero a sus actores sino al personaje ficticio) fuesen el mismo que sobrevive a las ocurrencias del artista, quien, a su vez, se encuentra “sometido” por la propia dialéctica que genera este “mismo” personaje principal, que vendría a ser una de sus reglas estables.

Otro ejemplo en el terreno de las artes es Andreas Gursky, el fotógrafo alemán que realiza trabajos siguiendo la lógica de desarrollo de patrones. Su modelo no es directo, él no refiere a una sistematización de su trabajo, simplemente en la observación de éste y en el conocimiento de su educación se pueden sacar ciertas conclusiones. Gursky cambia las reglas de realidad y enseña a descifrar dentro de sus imágenes un nuevo juego, aprendiendo a descubrir por medio de ese procedimiento técnico, estable, en el que se ve sometido su trabajo, una imagen distinta a lo que creemos conocer. Al acto mecánico de fotografiar le agrega nuevos elementos técnicos que pasan a ser las nuevas reglas para configurar su juego.

Gursky, que se instruyó como un alumno de los Becher (fotógrafos alemanes que crean escuela en los años 70'), introduce en su obra el ideal impuesto por esta pareja: “la nueva objetividad”. Este ideal intenta objetivizar la fotografía tomando en cuenta parámetros técnicos que la moderen (las reglas internas que se manejan en la obra de estos artistas), dejando de lado así la fotografía más subjetiva que se realizaba a finales de los años 70'¹⁶.

¹⁶ GOMEZ ISLA, JOSÉ . *La reformulación de la idea de realidad*, Andreas Gursky. Revista Lápiz nº 176. Octubre 2001. España.



“Siemens Karlsruhe”¹⁷



“Tokio Stock Exchange”¹⁸

Si contemplamos las imágenes anteriores, comprenderemos que en la obra de Gurski la lente es especial. Utilizando una cámara de gran formato y una lente con fuelle, reproduce con precisión lo fotografiado corrigiendo además toda aberración focal y perspectiva óptica relacionada a la lente, lo que da una noción irreal del espacio del modelo fotografiado. Toda línea dentro de la imagen pasa a ser una vertical o una transversal.

Por otra parte, el encuadre casi siempre (a no ser que se trate de paisajes realmente abiertos) es de tomas en picada, casi aéreas, que lo incluyen todo. Esta forma de encuadrar le da un carácter atemporal a la fotografía, ya que por la distancia de la toma pareciera no importar el instante, sino más bien los elementos estables que se introducen dentro de la imagen.

Gursky establece un proceder estable, genera un sistema de creación constante que lo hace interesante y relaciona con mi trabajo. Su sistema es más obsesivo y se ha mantenido por décadas en lo mismo, cambiando solamente el objeto fotografiado. En ese sentido mi trabajo se aleja bastante, ya que mi

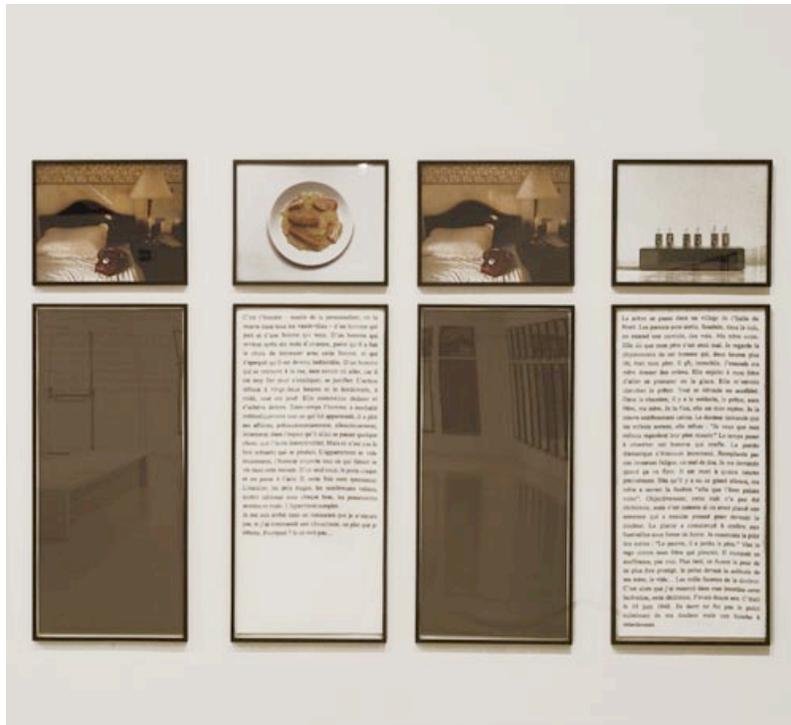
¹⁷ GURSKY, ANDREAS. Chromogenic color print, 175,5 x 205,5cm. Revista Lápiz nº 176. 1991. Madrid 2001.

¹⁸ GURSKY, ANDREAS. Chromogenic color print, 188x230cm. Revista Lápiz nº 176. 1990. Madrid 2001.

“juego” son varios “juegos” distintos; para cada trabajo invento una serie de reglas estables que se corresponden con los objetos fotografiados y los objetivos que me imponga. Genero la obra a partir de intereses, ya sean temáticos, técnicos o materiales¹⁹. Gursky, en cambio, insiste en materiales constantes, lo que evidencia sus procesos.

No todo artista procede de la misma forma; hay quienes lo hacen en su funcionamiento de manera que el sistema se hace evidente. Un buen ejemplo de ello es la artista francesa Sophie Calle, quien expone sus imágenes y a un costado un texto al cual atenerse. El sistema utilizado por la artista a través del texto expuesto se hace indudable, al mismo tiempo que se configura como base de la obra. En este sentido, el patrón se configura como la obra misma, de manera que en ella pierde importancia quien lo genera y su estado material. En su trabajo el proceso y la idea son parte fundamental, sus libros relatan como realizó la obra, como se movió y generó aquello que nosotros contemplamos. No sólo interesa el trabajo final o lo que se expone, sino el molde en que ella nos hace partícipes de cómo fue el proceso completo para llegar a lo que muestra, siendo ese proceso parte integral de la obra final.

¹⁹ Con esto me refiero al nivel en que se encuentre mi investigación. Puede ser temática, en relación a un objeto visual atractivo, como cepillos de dientes. Técnicas, en relación a una técnica específica, por ejemplo el bordado. Materiales, en relación a que soportes o materia se impriman las imágenes, por ejemplo géneros de algodón. Cada uno de ellos se puede identificar en distintos tiempos y obras realizadas.



Sophie Calle, *Exquisite Pain (Detail)*, 1984 – 2003.
 Instalación en Centre Pompidou, Paris, 2003-2004.

En sus libros Calle siempre entrega un prefacio en el que explica su proceder, su sistema de juego. En *Double Game*, por ejemplo, sitúa en la primera hoja un texto con las reglas del juego para comprender cómo se relacionan los textos y las imágenes que en él se encuentran.

THE RULES OF THE GAME

In his 1992 novel *Leviathan*, Paul Auster thanks me for having authorized him to mingle fact with fiction. And indeed, on pages 60 to 67 of his book, he uses a number of episodes from my life to create a fictive character named Maria, who then leaves me to live out her own story. Intrigued by this double, I decided to turn Paul Auster's novel into a game and to make my own particular mixture of reality and fiction.

20

CALLE , Sophie. Double Game. Violette Editions, 1999

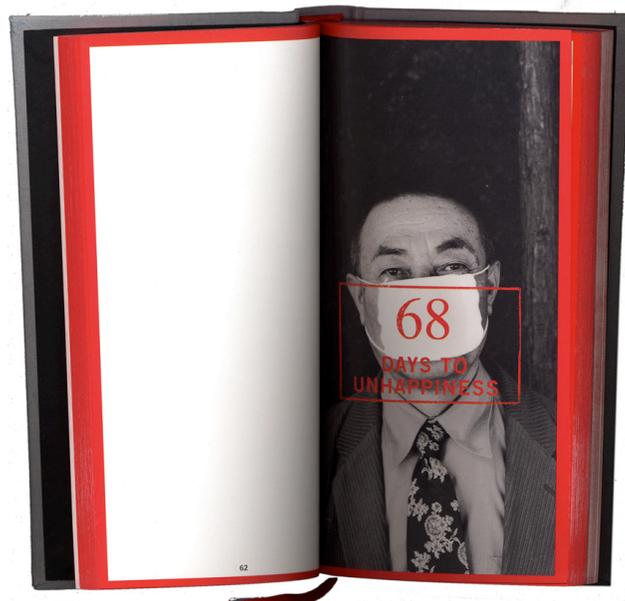
En esta imagen del texto, Calle detalla claramente cuáles son los procedimientos que ha seguido, ya que en la primera página nos introduce a “The rules of the game”, explicándonos con ello cuáles serán las reglas que seguirá la lectura el libro.

Comienza con este texto explícito su sistema pre-establecido de *procederes* e imitaciones del personaje —que es ella misma— y describe breves historias con fotografías y relatos que se relacionan a lo que sucede en el otro relato, recordando una y otra vez, en cada cambio de hoja, cuáles fueron las estrategias o el patrón de sistemas que siguió para configurar su obra como tal.

²⁰ “LAS REGLAS DEL JUEGO. En su novela *Leviatán*, Paul Auster me agradece por haberlo autorizado a mezclar realidad con ficción. Y además, en las páginas 60 a la 67 de su libro, el usa diferentes episodios de mi vida para crear un personaje ficticio llamado María, quien me permitió vivir en su propia historia. Intrigada por este doble, decidí convertir la novela de Auster en un juego y hacer mi propia particular mezcla de realidad y ficción.

Aparece así un libro de artista determinado por un relato externo que pasa a ser más el patrón que determina la obra y no sólo una referencia. Esa es en general la manera de proceder de Calle, establecer un sistema de *serialidad* en la que la crónica es importante y es la que más habla bajo qué parámetros fue concebido el trabajo (ver imagen anterior).

Otro libro de autor de Calle es "*Exquisite Pain*"²¹, en él la artista relata por medio de breves textos y muchas imágenes los últimos tres meses antes de la muerte de su pareja y los días que siguieron al suceso. Este es en el formato en el que se unifica la obra, toda fotografía se encuentra enmarcada por bordes rojos y timbres que indican el paso del tiempo. De esta manera en la lectura se comienza a instituir un relato de fenómenos y sucesos, un relato visual dado por las estrategias que se establecieron con anterioridad.



Sophie Calle. *Exquisite pain*. Pág. 63 Thames and Hudson Edition, 2005.

Mis procesos son similares a los suyos en varios aspectos: por una parte en la manera de aclarar y generar obras con reglas distintas para cada una de

²¹ CALLE, SOPHIE. *Exquisite pain*. 2005. Thames and Hudson Edition.

ellas y, por otro lado, en la forma de estandarizar la obra final. Cada exposición es una serie de varias fotografías tratadas de igual manera, a lo que también se suma la temática de lo íntimo y cotidiano, la identidad del modelo que puede ser hasta la misma Calle. La diferencia está en la materialidad, Calle se restringe a la fotografía pura, nunca introduce materiales distintos ni objetos a sus trabajos, son siempre fotos acompañadas de la crónica. Considero de gran aporte su obra aunque se diferencia en varios aspectos de mi trabajo, sobre todo en la manera en que se plantea las estrategias. Con esto me refiero a que Calle comienza cada obra desde sí misma y si se revisa el contexto total podríamos armar una crónica de su existencia a través de cada uno de los trabajos que ha realizado. Por mi parte, más que evidenciar mi propia experiencia, ya que hay trabajos en los que he investigado sobre lo mismo, me parece interesante contrastarlo con la experiencia de otros. En este sentido mis estrategias apuntan hacia el mundo exterior y hacia la intención de encontrar en cada uno de los objetos algo que revele la vivencia e identidad de quien se ha transformado en sujeto-objeto a fotografiar.

Es evidente que cada artista genera sus propias reglas de creación: es parte de los procesos que constituyen la obra. Hay algunos en que el sistema es tan importante como el resultado, y son éstos los que me interesan fundamentalmente, ya que los siento más cercanos y son un aporte como experiencia para mi sistema personal de creación.

Uno de los trabajos que más diferencias establece con la obra de Calle — pero que se parece en los procedimientos decididos con anterioridad y al seguimiento temporal de los procesos— es aquel que realicé durante el mes de agosto del 2004, “Maquillando el piso”, que fue realizado en el segundo piso de una casa casi abandonada en Pedro de Valdivia, en una pieza de 510 x 326 cm. que se encontraba frente a la escalera principal. La obra se ejecutó en dos partes:

m_p_I²² La primera se expuso en las paredes de la sala. Constó de 9 piezas compuestas por fotografías de 13 x 18 cm., que sumaban un total de 34 copias que registraban el proceso de armado de la obra tomadas sistemáticamente durante la confección del piso.

m_p_II²³ Autoadhesivo blanco de 350 x 325 cm. realizado por un *plotter* de corte a partir de una fotografía digital de la vista aérea de mi pieza a escala 1:1. Esta imagen se adosó al piso confeccionado anteriormente con maderas de terciado de 9 mm., atornillada, empastada y pintada blanco con látex al agua.

Las operaciones realizadas para la confección de éstas reglas personales para finalizar este juego de hacer, se dividieron en: la confección y maquillaje del piso de la sala y el registro de las operaciones realizadas.

La intención de las operaciones fue hacer aparecer la fotografía a través de la interacción de las personas en la sala. Éstas, al llegar a la inauguración e introducirse en el espacio con la excusa de mirar las fotografías pequeñas expuesta en él, fueron dejando sus huellas al caminar. Estas marcas, por las características de los materiales seleccionados (látex opaco y adhesivo plástico) permitieron que en ciertos lugares se fijara el barro de las suelas en el piso y con esto apareciera la imagen gradualmente en relación a la cantidad de gente que fue entrando en la sala. Con esto el público hizo aparecer sobre el piso mi ocupación aparente²⁴ de aquel lugar, dada por la fotografía aérea escala 1:1 de mi pieza puesta en el suelo de la sala en adhesivo blanco brillante.

²² m_: maquillando el p_:piso I: Primera parte.

²³ m_: maquillando el p_:piso II: Segunda parte.

²⁴ Al hablar de ocupación aparente me refiero a que la ocupación no es real, sino esta determinada por la aparición de la imagen de la apariencia o imagen de mis objetos personales.



Exposición Suple. Obra “maquillando el piso”. Registro del proceso de realización.

Agosto 2004

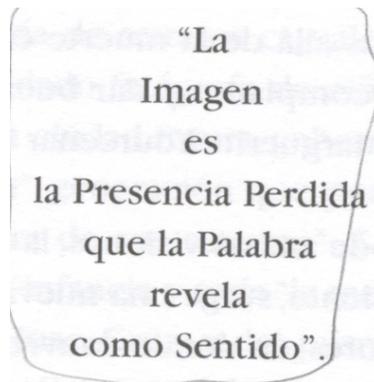


“maquillando el piso” inicio y término de la instalación. Agosto 2004.

En este trabajo la fotografía se manipuló por el juego y sus reglas estables, la que se convirtió en *index*²⁵ de ocupación y fue obediente en el sometimiento al patrón establecido, ya que ella en sí misma le corresponde en su propia esencia y tecnología apropiarse de sistemas estables para su constitución (con esto me refiero a los procesos tecnológicos propios de la fotografía). Es a partir de este tema que seguiré la reflexión sobre qué sucede con fotografía y patrón.

²⁵ Charle Sanders Pierce aclara en *Escritos Sobre el signo* que: “Un indicio es un signo o una representación que remite a su objeto no tanto porque exista alguna similitud o analogía con él, ni por estar asociado a los caracteres generales que dicho objeto posee, sino porque está en conexión dinámica (también espacial) con el objeto individual por un lado, y con los sentidos o la memoria de la persona a la cual sirve de signo, por el otro” Paris. 1978.

III. FOTOGRAFÍA Y JUEGO



Antonio Anson. *Novelas como álbumes, fotografía y literatura*. España. Editorial Mestizo A.C, 2000. 63p

Durante la contemplación del espectador la imagen fotográfica transforma el lenguaje en un mensaje latente que es develado. Es una suerte de lenguaje oculto que se revela ante el que se detiene y se esfuerza en convertirlo en entendimiento.

Estos métodos de lectura que acompañan al espectador asisten a la fotografía en todo su proceso, desde su gestación como imagen, por tener una historia y una constitución de descubrimiento científico y, por tanto, un carácter de materialidad tecnológica siempre ligada al ámbito de la percepción racional.

En el inicio la imagen fotográfica se gesta como proceso tecnológico; es así como se rige de un conjunto de reglas estables que el fotógrafo debe realizar para que ésta aparezca en su estado material. La secuencia sin equivocaciones otorga la tan ansiada fotografía pura, y por otra parte permite la trasgresión o invención ocasionada por distintos autores, dando origen a nuevas propuestas que se alejan de la percepción racional que involucran a la contemplación de nuevos mundos a partir de la realidad interpretada.

“La verdad utiliza como ortopedia unos medios encaminados a proporcionar evidencia. La fotografía se nos presenta como uno de los más cercanos, pero, por extensión, podríamos hablar de toda una clase de sistemas generadores de mensajes icónicos, producidos por un aparato óptico —la lente— que permite un registro directo de lo real”²⁶.

La fotografía nos acerca a la realidad sin hacernos parte de ella más que a través del recuerdo de aquello que reconocemos como fotografiado por el autor (su mirada personal sobre aquella realidad). Estos conceptos son base de la historia teórica-fotográfica. En ella el tema de la percepción se hace más crítico, ya que desde sus inicios se constituyó como algo verídico; no se la cuestionó realmente, pues era considerada simplemente como un tipo de representación mimética del objeto real. De esta manera la fotografía impresa en un papel es considerada como un documento verídico incuestionable, a pesar de la facilidad contemporánea por modificarla: la historia pesa sobre ella misma otorgándole la noción de testigo único de ese pasado extinto.

Este concepto fue reafirmado por Roland Barthes en su libro *La Cámara Lúcida* (1989) con su “*esto fue*”²⁷. Posteriormente el mismo concepto es tomado y complementado por Philippe Dubois en su libro *El Acto Fotográfico* (1994), refiriéndose a la foto como un espejo equivalente a la realidad, un *analogon* mimético de su referente y, finalmente, Rosalind Krauss en su libro “*Lo Fotográfico*” (2002), quien califica la fotografía como indicio de la realidad, alejándola un poco más de su maldición mimética acarreada durante la historia,

²⁶ FONTCUBERTA, JOAN. *Ciencia y fricción. Fotografía, naturaleza y artificio*. Pág. 103. Editorial Mestizo. 1998. España.

²⁷ Con esto Barthes se refiere a que el proceso fotográfico se articula en dos tiempos, el tiempo de la toma y el tiempo siguiente en que aquel instante fugaz pasa y queda impreso sobre una película recordándonos aquel instante que fue.

lo cual nos permite percibirla e inmediatamente relacionarla como algo que existe y que se reconoce.

Es con intención de fotografiar el indicio del modelo, su marca, que comencé este año una obra de serie. Ésta se realizó durante una semana retratando a cada mujer de mi entorno cotidiano. Luego manipulé la imagen digitalmente confeccionando así por medio de una proyección el video titulado “22 disfraces cotidianos, versión en vivo”. Este video de un minuto con seis segundos repetidos en *loop*, muestra como se superponen a mi cuerpo con ropa interior las veintidós vestiduras de aquellas mujeres que me rodean en mi diario vivir.

La gestación de este proyecto acontece en el marco de aquellos juegos infantiles de cartón en que la niña “viste” al dibujo o fotografía de una muñeca que se encuentra en ropa interior. Esta niña juega a disfrazarla y repite una y otra vez todas las combinaciones posibles que el mismo juego le permite.

Consideré rescatable aquella idea del disfraz o más bien de representar un mismo modelo de varias maneras distintas a partir del cotidiano, pretendiendo tomar parte de aquello que esas mujeres fotografiadas reflejan en sus objetos (ropas). De esta manera esa mujer fotografiada (que soy yo), se disfraza de todas esas otras mujeres que la rodean o con las que se topa, convirtiéndose por instantes en una nueva representación probable de ellas y a la vez de sí misma.



Video "22 disfraces cotidianos, versión en vivo". Julio 2005

Son retratos de 22 mujeres a través de sus vestiduras, una especie de clasificación de tipos existentes en mi realidad inmediata, convirtiéndose en retratos de ellas en ausencia del personaje y en presencia de aquellos objetos que la visten.

Sobre este punto me interesa analizar en el siguiente capítulo la idea de retrato que se presenta en este trabajo y en todos los que realizo, ya que es a partir de la toma fotográfica del objeto donde se articula mi obra.

3.1. El Retrato

“De ahí que en todos los retratos quede para siempre suspendida la sonrisa, la confianza insensata y el ademán patético de quien saluda para siempre desde los infiernos de la eternidad”²⁸.

El retrato es parte de la historia del hombre y de su afán por sobrevivir en la memoria. Desde muy temprano en la historia de las civilizaciones se han encontrado retratos realistas que pretenden preservar la imagen de aquel que muere o que está a punto de morir. Desde los egipcios hasta hoy en día esta necesidad persiste.

En este sentido el surgimiento de la fotografía revoluciona este ámbito, ya que lo hace más alcanzable y popular en relación a los medios de representación que existían en aquella época. De esta manera se genera una dialéctica propia del retrato y la forma de hacerlo, donde la sonrisa aparece como un fantasma imborrable y contaminante del verdadero develar del sujeto.

De la misma forma en que “el retrato, se expande inexorablemente como mercancía sentimental mostrada en los escaparates de los retratistas de finales de siglo”²⁹, se hace popular, se pervierte y convierte en algo tan cotidiano como las fotografías de un álbum familiar que grafican la historia de un individuo.

²⁸ ANSON, ANTONIO. *Novelas como álbumes, fotografía y literature*. Pág 105. Editorial Mestizo A.C. 2000. España.

²⁹ Op. Cit. 28. 17p

Como cité en el capítulo anterior, el retrato que busco se desmarca de esta sonrisa: busco lo oculto, lo que no es protagónico, aquello que la fotografía al congelar y permitir observarla devela; es decir, fotografiar aquellos objetos que habitamos, sacarlos de su entorno cotidiano y de esta manera *resignificarlos*. Al nombrar la palabra develar, me refiero específicamente a aquella acepción de sacar el velo de algo que se encuentra a la vista pero por algún motivo con alguna capa de invisibilidad. Es remarcar algo que esta frente a nuestros ojos pero por cotidiano pasa a ser invisible. Al sacar del contexto cotidiano los objetos toman un nuevo significado, ya que dejan de ser el utensilio conocido y pasan a ser aquel elemento que nos refiere a su dueño, adquiriendo en ese tránsito este nuevo significado que nos refiere al sujeto al que le pertenece y con ello a parte de la identidad de éste.

Por medio de una seguidilla de acontecimientos pre-establecidos, me genero un sistema *objetivo*³⁰ de toma fotográfica, en el que a través de la serialización del procedimiento se establecen las diferencias de los objetos que constituyen la fotografía.

En la obra *Módulos Personales*, realizada el año 2001, se puede observar este hecho. Son seis conjuntos de fotografías de zapatos, calzones/calzoncillos y cepillos de diente, color o blanco y negro, manipuladas digitalmente para sacarlas de su entorno, las que son impresas en papel mate de 50 x 50 cm. y enmarcadas en cajas del mismo tamaño.

³⁰ Con esto me refiero a la nueva objetividad establecida por los Becher.



“Eva” .
Impresión Offset 50x 50 cm. Mayo 2001.



“Hugo” .
Impresión Offset 50x 50 cm. Mayo 2001.

En ellas no existe fisonomía ni rostro, es decir, el retrato tradicional. Entonces aparece en la huella del uso de los objetos la presencia por ausencia³¹ de sus propietarios. Aparece la imperfección del desorden: la suciedad, la cojera, entre muchas otras cosas más evidentes como la edad y el género.

El retrato tradicional, como histórica y convencionalmente se entiende, desaparece en este trabajo, y en la imagen surge el individuo en la transferencia que éste le imprime a sus objetos por el uso.

“El gran hallazgo de la literatura contemporánea, impulsada por la fotografía y el cine, ha sido el de convertir la vida cotidiana de los hombres en la epopeya del siglo XX, hacer con sus gestos más prosaicos y paupérrimos un arte que, de alguna manera nos trasciende y nos redime”³².

Es así como en el habitar ordinario aparece el sujeto extraordinario de quien habita esa cotidianidad, en el acto de retratar lo invisible para los ojos esquivos que transitan por la monotonía del diario y no se detienen en desentrañar la historia que todos esos objetos esconden pasando a ser

³¹ Presencia que se hace material en el objeto que le pertenece, pero ausente como modelo explícito de la imagen fotográfica.

³² Op. Cit. 28. Pág. 21

evidentes. Es un acto de remarcar, de detenerse a mirar y clasificar, pretendiendo en este hacer resignificar aquello que se encuentra diariamente oculto por el tránsito ininterrumpido de las cosas.

Paul Auster, al rescatar los objetos de su padre, reflexiona sobre el valor de ellos y de su significancia, como describe en su libro "La Invención de la Soledad", donde dice:

“Por sí mismas, las cosas no significan nada, como utensilios de cocina de una civilización antigua: pero sin embargo nos dicen algo, siguen allí no como simples objetos, sino como vestigios de pensamientos, de conciencia, emblemas de la soledad en que un hombre toma las decisiones sobre su propia vida: teñirse el pelo, usar una camisa u otra, vivir o morir. Y una vez que ha llegado la muerte todo es absolutamente inútil.”³³

Brevemente volviendo a la obra, el retrato en ausencia se refiere a aquél que pretende representar al sujeto evitando que éste se esconda y se transforme en una pose para lograr aparentar. En él no existe la concepción de la “buena fotografía” en relación al objeto representado: éste se devela ante los ojos del que fotografía y luego a aquel que lo ve representado.

³³ AUSTER, PAUL. *La invención de la soledad*. Pág.19. Compactos Anagrama. XV Edición.1982

3.2. Intervención digital/manual.

Con la invención de la fotografía digital cambian varios paradigmas básicos de la fotografía. El más evidente es el de la facilidad de manipular la imagen y crear con esto realidades que no necesariamente se refieren a lo que fue el “indicio” que menciona R. Krauss. Pero también cambia la forma de mirar del fotógrafo, la inmediatez del proceso, la eficiencia y las posibilidades de corregir rápidamente equivocaciones. También el de generar conjunto de acciones y aplicárselas a un grupo de imágenes; de esta manera los procesos se hacen cada vez más técnicos y estables. Podría pensarse tal vez que la mirada del autor desaparece, pero constantemente en lugar de eso ésta se hace de manera distinta: hay tantas posibilidades de cambiar y serializar los procesos, que una y otra vez el autor puede ejercer su influencia sobre la obra misma.

En mi último trabajo “22 disfraces cotidianos”, realizado en agosto del 2005 (posterior a la realización del video), esta serialización mediática se hizo imprescindible. El trabajo constaba de veintidós imágenes de mujeres llevadas a alto contraste y trazadas como imagen vectorial, para que luego una máquina de bordar las traspasara a velo. Por otra parte, a partir de una fotografía mía de cuerpo entero, se sacó el molde digital para realizar una muñeca a escala, la que se “vistió” con cada uno de los trajes bordados sobre velo transparente.

Los pasos a seguir fueron planificados como un juego de puzzle en el que cada una de las partes configuraba el total de la puesta en escena. Cada muñeca se disfraza de un personaje que no se encontraba directamente ahí, sino que implícitamente por la figuración de su vestimenta, directamente por la presencia de su nombre y al grado de vinculación. (familia, amigo, trabajo, oficina y departamento).

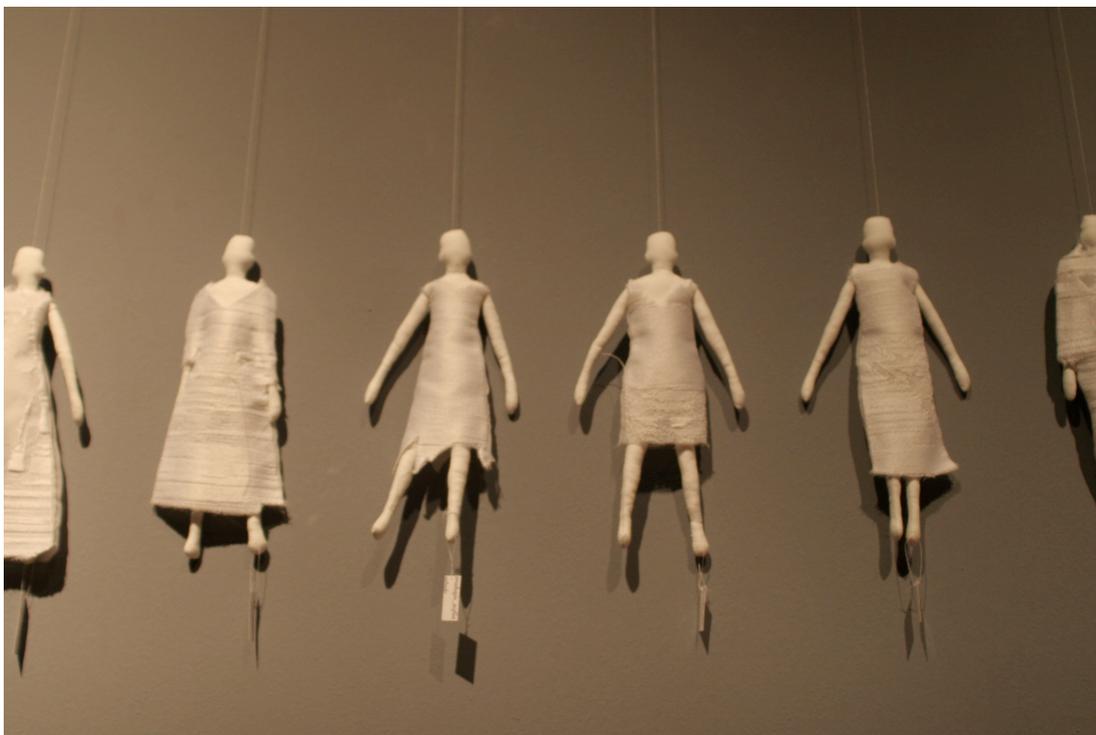


"Viri_familia".



"Fran_trabajo".

Género de algodón, velo e hilo de coser. 20x7cm. Agosto 2005.



"22 disfraces cotidianos" 20 x 4 cm. Agosto 2005.

La intervención digital de la toma original se hizo evidente y necesaria para la realización seriada de este juego-puzzle que configuró finalmente la obra. Es así como podríamos afirmar que la maniobra digital permite serializar la obra y que en su revés se encuentra la manipulación manual que termina por individualizarla.

La intervención manual es la última de las intervenciones que le suceden a la imagen. En mi trabajo ésta es la que apunta a la imagen personalizada, única e irrepetible, la que se puede dar de distintas maneras: en la puesta en escena, en la manera en que se dispongan en el espacio e intervengan las paredes, o bien en una manualidad que modifique la superficie de la imagen impresa, lo que mayoritariamente se da en mi obra por los bordados.

Esta intervención siempre es una especie de cierre, aquello que se escapa a la racionalidad del juego, la trampa que permite jugar de una manera distinta y que a su vez distingue cada una de las obras de la serie total dotándolas a cada una de una identidad, separándolas de su origen para convertirse en seres independientes que no sólo son un registro puro de la imagen, sino una interpretación de ella.

Manualidad y digitalización entonces, se contraponen y complementan en la secuencia ordenada de procesos, cada una se apropia de su espacio de ejercicio e intervención en el trabajo que se está realizando, cumpliendo un objetivo irremplazable.

NOTAS FINALES

Antes de finalizar y establecer las conclusiones me gustaría resaltar un último elemento de mi trabajo del que no he hablado, me refiero a la limpieza y la hermeticidad. Siempre he pensado las obras como producciones que se encuentren fuera del consumo apresurado de quien recorre una sala de exhibiciones, en que irremediabilmente la obra se transforma en algo a simple vista hermético, y que se devela a quien se detiene a observar.

Una hermeticidad que habla desde el silencio, donde el blanco es un elemento que con el tiempo se ha ido transformando en un elemento formal importante dentro de la solución de este sistema. En un inicio este color no apareció como algo intencional, podría decir que es más una apropiación que ejerce sobre mí, es algo que me lo impone el pudor, o más bien el inconciente, siendo siempre la solución inmediata. Este elemento surge además en contradicción con los objetos fotografiados, ya que se representan luego del uso. El objeto en su suciedad nos habla del sujeto a través de una puesta en escena blanca y hermética en donde por contraste se hace más evidente su vejez y su uso.

Por otra parte esta dificultad para hablar de mi trabajo, la que he debido superar escribiendo esta tesis, es más de lo mismo: es la necesidad de que con la imagen exista silencio, y que aquello que se diga no intervenga en la apreciación de quien se encuentre con alguna de mis obras. Quizás la única artista que considero cercana en este sentido, es a la japonesa Ishiuchi Miyako, quien para la Bienal de Venecia presentó una serie de fotografías de objetos de su madre muerta. Más allá de la cercanía formal por el objeto fotografiado y la manera de presentar al personaje, creo que me acerco a ella a través de la imagen en sí misma, por la solución estética que le otorga. Son imágenes en

blanco y negro, clásicas, sin que nada resalte especialmente a la vista. Pero en una segunda mirada, con un poco más de tiempo, ese silencio inicial y la pulcritud con que se presenta, se transforma por el conjunto: se va revelando poco a poco la imagen de madre ausente, la que a cada paso cautiva llegando a enamorarnos.



Miyako, Ishiuchi. "Mother's #8" 2002. 74x108cm.

Durante poco más de un año (octubre 2005 a diciembre 2006) he venido realizando un nuevo proyecto en conjunto con otra artista. Con él pretendí retratar de manera uniforme todas las posadas existentes en la carretera norte-sur, la que une transversalmente nuestro territorio nacional. Para éste proyecto las reglas establecidas fueron simples: fijé lente, vista y formato. Con esto mantuve de una manera estable la detención en aquello que parece invisible a los ojos pasajeros de viajante. Quise, al retratar, descubrir aquello obvio y cotidiano para quien habita y también para quien por la velocidad de la carretera se invisibiliza.

Fue a través de estas tomas esquivas, seleccionadas con anterioridad, donde comencé a urdir poco a poco mi plan de acción, el que se tradujo en

procedimientos concretos e imágenes que pretenden retratar aquellos personajes olvidados de todo el territorio nacional.

Detenerme a relatar cada uno de los procedimientos seguidos en este último proyecto considero sería hablar más de lo mismo sin aportar grandes datos al desarrollo de esta tesis. Lo único que quisiera acotar son aquellos objetos resultantes de todo este trabajo: una exposición en el Museo Histórico Militar llamada “Retratos: norte, centro, sur” y un libro de fotografía: “Miradas Paralelas”.



Pág. 20-21 libro “Miradas Paralelas”. Noviembre 2006.

El libro trata sobre la experiencia del viaje de cada una de las autoras. Por mi parte retrata el tipo de vivienda con su entorno desde Arica a Puerto Williams. En este trabajo el blanco se hace presente dándole respiro a cada fotografía y permitiendo la lectura lineal del recorrido realizado de norte a sur.

La exposición por su parte se dividió en dos trabajos. Uno constaba de una secuencia de imágenes ordenadas de norte a sur en las que las viviendas estaban escondidas por un bordado realizado con hilo de algodón blanco. Cada una de las

imágenes se encontraban además unidas entre ellas por hilo, el cual enfatizaba el recorrido realizado.



"Tránsito". 38 cuadros de 16 x16 cm. Papel transfer sobre género e hilo blanco. Julio- Sept. 2006

Es la puntada la que adquiere un papel protagónico, ya que esconde y a la vez anuncia la presencia de las casas en las imágenes fotográficas.



Detalle "Tránsito". 16x16 cm

La otra parte se trató de volúmenes suspendidos a 50 cm del suelo, realizados a escala 1:5 en pvc de construcciones tipo en las diferentes villas a lo largo del país. Cada una de ellas contenía un adhesivo de pvc blanco, el cual

nombraba el lugar y la escala correspondientes. Al ser el adhesivo del mismo color que el volumen construido, éste evidenciaba su presencia por pequeñas sombras.



"Volumen Estándar". 10 volúmenes de medidas variables. ESC 1:50. PVC, trupán y melamina.

Con una metodología estándar (reglas de juego fijas) intenté plasmar las diferentes realidades e identidades que se viven a lo largo de nuestro país. Por una parte a través de la imagen fotográfica intervenida por el hilo que acusa y esconde al mismo tiempo la vivienda única, y por otra con la construcción de los modelos de viviendas estándares construidas a lo largo del territorio respondiendo a las necesidades climáticas y gustos particulares de sus habitantes.

CONCLUSIÓN

Creo que ningún texto puede profundizar a cabalidad en la obra personal cuando es uno mismo el que lo escribe, en cada capítulo se abren nuevas interrogantes y posibilidades que es necesario acotar y despejar por un problema de dispersión en relación a la producción realizada.

A lo largo del texto intenté aclarar cómo se suceden mis procesos de creación en relación a los de otros artistas o personajes que transitan por ámbitos próximos a éstos, siendo importante en todos los casos la relación entre el proyecto y las reglas establecidas.

En este sentido, la misma obra se ha visto reforzada en relación a inquietudes expuestas en lo que ha sido el desarrollo de este complemento escrito de la tesis que trata sobre los procesos de creación en los que me he visto envuelta.

Cada obra es un nuevo desafío, una nueva forma de enfrentar lo mismo desde una perspectiva distinta y con nuevas reglas donde el jugar deja de ser un acto monótono y se transforma en una interrelación de elementos que componen el proyecto a ejecutar.

Intento en cada desafío con el que me encuentro o me impongo, generar un proyecto que posea reglas de juego, que cada parte del proceso se organice en referencia a un objeto buscado para el remate final de la obra. De esta manera se establecen procedimientos con tres puntos comunes: retratar, manipular digitalmente las imágenes y generar un sistema de puesta en escena estable para seriar las imágenes tomadas.

Me gustaría finalizar este texto con una cita que Joan Fontcuberta escribe en su libro *El beso de Judas*:

“El artista devela así lo escondido, hace visible lo invisible, glorifica lo superfluo. Los garabatos, las ralladuras se erigen en figuras sobre el fondo de una fisonomía convertida en fantasma, apenas perceptible”³⁴.

El cotidiano se nos devela a través de todo aquello que nos rodea y con él de manera implacable las millones de personalidades que existen en él.

³⁴ FONTCUBERTA, JOAN. *El beso de judas*. Cáp. Los peces en Enoshima. Pág. 84. Editorial GG, 2000. España.

ÍNDICE DE IMÁGENES

	Página
1. Imagen de la construcción del modelo para el volumen final. R.M.P. 2004	14
2. Casa familia Sn. Martín. Volumen plegado. R.M.P. 2004	14
3. Casa familia Sn. Martín. Volumen desplegado. R.M.P. 2004	15
4. Corte delantero del patrón de una falda estándar. Revista Costuritas 1990.	18
5. “Siemens Karsruhe”. Andreas Gursky. 1991	21
6. “Tokio Stock Exchange”. Andreas Gursky. 1991	21
7. “Exquisite Pain” (Detail). Sophie Calle. 1984 – 2003	23
8. “Double Game”. Sophie Calle. 1990	24
9. “Exquisite Pain”. Sophie Calle. 2005	25
10. “Maquillando el piso”. RMP. 2004	28
11. Fotografía instalación “Maquillando el piso”. R.M.P. 2204	29
12. Extracto libro “Novelas como álbumes”. Antonio Anson. 2000	31
13. Fotografías video “22 disfraces cotidianos, versión en vivo”. 2005	34
14. “Eva”. R.M.P. 2001	37
15. “Hugo”. R.M.P. 2001	37
16. “Viri_familia”. R.M.P. 2005	40
17. “Fran_trabajo”. R.M.P. 2005	40
18. Fotografía instalación “22 disfraces cotidianos”. R.M.P. 2005	40
19. “Mother #8”. Miyako Ishiuchi. 2002	43
20. Libro “Miradas Paralelas” 2006. R.M.P- Verónica Ibáñez.	44
21. “Tránsito”. 2006. R.M.P.	45
22. Detalle “Tránsito”. 2006. R.M.P.	45
23. “Volumen Estandar”. 2006. R.M.P	46

6.BIBLIOGRAFÍA

1. JEAN, MARIE-JOSÉE Y BLOUIN, MARCEL. 1997. *Photographie et immaterialité*. Editorial Vox Populi. Montreal.
2. NEWHALL , BEAUMONT. 2002. *Historia de la fotografía*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
3. SONTAG, SUSAN. 1981. *Sobre la fotografía*. Editorial Edhasa. España,
4. DUBOIS, PHILIPPE. 1994. *El acto fotográfico*. Editorial Paidós Comunicación, España.
5. ARBAIZAR, VALÉRIE Y PICAUDÉ, PHILIPPE. 2004. *La Confusión de los géneros en fotografía*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
6. BAQUÉ , DOMINIQUE. 2003. *La fotografía plástica*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
7. AICHER, OLT. 2001. *Analógico y digital*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
8. PEREC, GEORGE. 1999. *Especies de Espacios*. Ed. Montecino.
9. CALLE, SOPHIE. 2005. *Exquisite pain*. Thames and Hudson Editios, Francia.
10. CALLE, SOPHIE. 1999. *Double Game*. Violette Editions, Francia.
11. DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. 22ª Edición. Editorial Espasa.
12. FONTCUBERTA, JOAN. 2000. *El beso de judas*. Editorial GG, España.

13. FONTCUBERTA, JOAN. 1998. *Ciencia y ficción. Fotografía , naturaleza y artificio*. España. Editorial Mestizo.
14. ANSON, ANTONIO. 2000. *Novelas como álbumes, fotografía y literatura*. Editorial Mestizo A.C, España.
15. Revista Lápiz, nº 204. España, Junio 2004.
16. Revista Lápiz nº195. España, Julio 2003
17. Revista Modern Painters . USA, Mayo 2005
18. <http://club.telepolis.com/ohcop/pattern.html>
19. BAUDRILLARD, JEAN. 1995. *El sistema de los objetos*. Ed.siglo veintiuno. Decimocuarta edición en español.
20. BENJAMIN, WALTER. 1989. *Escritos. Literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires.
21. PIERCE, CHARLE SANDERS. 1978. *Escritos Sobre el signo*. Paris.
22. PAUL AUSTER. 1982. *La invención de la soledad*. Compactos Anagrama. XV Edición. Sept. 2006.
23. ROSALIN KRAUS. *Lo Fotográfico*. 2002. Gustavo Gili. Barcelona.
24. ROLAND BARTHES. 1982. *La cámara Lúcida*. G. Gili. Barcelona.