



Universidad de Chile  
Facultad de Arte  
Departamento de Artes Visuales

# PAISAJE Y FIGURA HUMANA EN VIDEO TIEMPO

Memoria para optar al Título Profesional de Artista Fotógrafo

Alumna: Bethania Díaz Rojas

Profesor Guía: Daniel Cruz

Santiago de Chile- Diciembre 2009

## Indice:

Presentación.....	4
Introducción.....	5
Cada Día.....	8
Con la mirada en el agua.....	11
Ya estamos muertos.....	18
Video Arte e Imagen Digital.....	24
TV o Tele cabezas.....	27
Sobre los sonidos capturados.....	32
Desenlace Final.....	34
Conclusión.....	40
Bibliografía.....	42

*“Despertamos con imágenes  
y ya veníamos de soñar algunas (...)”*

*Dedicado a mi familia, a mis amigas  
y amigos. A todos mis amores.*

## Presentación:

Este Informe de Memoria, tiene por objetivo desarrollar un soporte textual, dirigido a la complementación y afirmación de una obra visual.

Este proyecto en el que se trabaja a partir de la instalación de video, viene desarrollándose desde el año 2007- mientras era estudiante de la escuela de Artes Visuales- hasta el presente 2009.

Por un lado, al trabajar a partir del video, fue necesario preguntarse por el lugar que ocupa hoy en día éste, entendiendo ésta pregunta, no sólo desde la plataforma del “arte”, sino desde la circulación de imágenes en el mercado. Con esto me refiero sobre todo a los medios de comunicación y publicidad en general.

Al estudiar este vínculo actual con las imágenes, se hizo necesario retroceder y reflexionar sobre la relación del hombre con las imágenes en la historia.

La relación hombre/ imagen, llevó a advertir el espesor de la Mirada, o sea la condición de la Mirada inherente, que mira y que construye, y cómo ésta ha sido influenciada por el Arte- y ahora sobre todo por la Publicidad-.

El referirse a la Mirada, requiere analizar las cualidades formales de la imagen que se mira y de dónde provienen éstas.

Para esto, se hace una pequeña descripción del arte pre occidental, el cual vive su agotamiento una vez que se hace hegemónico el Renacimiento por el aporte cultural que hizo éste al utilizar la perspectiva como lenguaje visual.

Este hito, marca las posteriores relaciones con las imágenes, instaurando la noción del “punto de vista”. Así, se analiza la pintura, la fotografía, el video y cómo estos lenguajes han construido un sistema de comprensión, transacción y uso de las imágenes.

Mis trabajos son registros de video y posproducción de éstos que se articulan en la dimensión instalativa. Los motivos varían entre paisajes y figuras humanas en movimiento y transformación ante la cámara. La posproducción posibilita intervenir y alterar las condiciones del registro, para tratar de sacar a relieve el gesto expresivo de un paisaje o de una figura humana.

El proyecto “Paisaje y Figura humana en video tiempo”, está conformado por: “Dormir, soñar, morir” y “7 mudras”.

## Introducción:

El Informe de Memoria: “Paisaje y figura humana en video tiempo” ha sido un proceso de reflexión en torno a ciertos momentos históricos del Arte y de cómo- bajo la condición de estudiante- uno se relaciona con eso.

Uno de los objetivos de mi memoria es vincular el Arte con la palabra. Para esto se hace un recorrido por ciertos hitos del desarrollo y transformación del lenguaje plástico visual.

Una de las inquietudes, en relación al Arte, tiene que ver con la condición de la Mirada. Este es un tema amplio, que cruza la percepción, la sensibilidad, interpretación y cultura. Así la primera pregunta que surgió tiene que ver con cómo la Mirada se ha transformado y cómo el Arte ha incidido en esto.

En la primera parte de este documento, se revisa el contexto actual de las imágenes y del consumo de éstas. O sea la relación que hoy en día se da con las imágenes y la responsabilidad de éstas en el mercado capitalista: el peso de “ver” y de “hacer ver”.

Este fenómeno, está basado en la Mediación: interponer elementos tecnológicos, que distancian al sujeto de una experiencia directa y espontánea con el mundo que le rodea. A esto se suma, que los nuevos medios, han condicionado un contexto hipersensible, ante la entrega masiva de estímulos.

Para analizar la instrumentalización, con la que el hombre cuenta para relacionarse, “mirar”- y “escuchar”-, desde la actualidad, se requirió retroceder en la historia, para identificar los primeros instrumentos creados, usados e in-corporados por el hombre y cómo estos se han ido transformando.

Uno de esas herramientas -y modelo-, fue la de la perspectiva. Antes de la perspectiva, la Representación bidimensional era formalmente plana y atemporal. Este hecho transformó la relación del espectador con la obra, ante la sorpresa de la posibilidad del hombre de imitar la tridimensionalidad, de imitar el espacio que espectan los ojos, fijando un “punto de vista” y un remitente temporal respecto al “momento” que está siendo pintado. El suceso de “dar profundidad”, dio comienzo al valor a la técnica, ya que a partir de ésta, se amplía nuestro horizonte sensible, pero además ésta permitió que el arte se volviese científico, por la capacidad de resolver un problema técnico. De modo que a partir del Renacimiento comienza la era de la Autonomía del Arte, donde éste se convierte en un territorio, que toma conciencia de sí mismo

como problema, que sólo los especializados han de poder resolver. El Arte se vuelve un campo cerrado de desarrollo.

Si la perspectiva se sitúa como modelo pictórico hegemónico, fue importante ir advirtiendo otros hitos históricos en los que artistas cuestionaron la funcionalidad e instrumentalización de la técnica.

Un referente significativo que distorsiona los códigos instalados desde el Renacimiento es la obra del pintor Eduoard Manet y el nuevo código moderno, que este pintor posibilita, donde se vuelve- o se puede practicar- a una pintura plana, sin puntos de fuga. Hay un retorno en su mirada, porque su pintura inaugura la posibilidad del Arte de “volver a mirar” ya no desde la hegemonía occidental renacentista. Con Manet se vuelve a la pintura, porque se vuelve a la materialidad y porque hay un desapegarse de la técnica: herramienta y prisión a la vez para el artista.

Al revisar- una propuesta de- el recorrido de la Mirada desde la pintura y sus transformaciones, es necesario pasar por la fotografía y el impacto que esta generó tanto para el hombre como para el Arte, convirtiéndose en el mejor registro mimético de la realidad.

La pintura propone un tiempo prolongado para construir imágenes- cuadros. Con la fotografía ese tiempo cambia, ya que le registro- corte se inmediateza con el “*click*” y el posterior revelado. Ese “*click*”, con el pasar del tiempo, se ha agilizado tanto que la tecnología ya no sólo es capaz de retener una milésima de segundo o “momento decisivo”, sino que puede hasta registrar un espacio visual y sonoro en vivo y en directo. Esto viene desarrollándose desde la fotografía secuencial de Muybridge, pasando por el cine, hasta llegar a la era digital en la que los aparatos se han achicado y son de uso portátil.

Por tanto la manera de representar imágenes ha cambiado.

Otro referente importante- sobre todo en relación al video tiempo- son los video artistas de los años 60-70, porque su práctica está basada en la experimentación -visual y sonora- y en el dar cuenta del arte como lenguaje o manifestación capaz de realizar la subversión de la técnica.

La otra parte y objetivo de la Memoria, es construir un texto verosímil del proyecto “Paisaje y Figura humana en video tiempo”.

Primero- y uniéndolo con el hilo histórico de la Mirada- se afirma el proyecto a partir de los referentes principales que rodean a ésta: Manet, Hopper, Hockney, Wall, Viola.

La elección de estos referentes, pasa por como estos artistas han desarrollado el “gesto”. Como a partir del paisaje y sobre todo desde la figura humana han sostenido una práctica donde en sus escenas están sujetos en situaciones cotidianas y cómo sus gestos y expresión facial y corporal, permiten al espectador interpretar a partir de su rostro interioridad de los personajes. Como hablan sus miradas, posturas, colores, composición, del mundo al cual pertenecen.

Sin embargo “Paisaje y Figura humana en tiempo video”, no alude específicamente al rostro humano, sino que es un desplazamiento de la cara para pasar al gesto del cuerpo o a parte de éste. El proyecto consta de dos instalaciones: “Dormir, soñar, morir” y “7 Mudras”.

“Dormir, soñar, morir”, es una instalación de tres televisores en la corren en forma de loop tres videos distintos que metaforizan sobre estos fenómenos humanos naturales necesarios y/o ineludibles para/en la vida, que remiten al no estar ni despiertos, ni lúcidos, ni activos, en un estado de latencia, cómo la imagen fotográfica sin revelar.

El otro trabajo, “7 Mudras”, es una instalación de siete televisores, con siete videos de manos en forma de loop. Este proyecto se plantea la relación comunicativa entre las palabras y el gesto expresivo: la ausencia y la necesidad de las palabras en las relaciones humanas. Las manos- como desplazamiento del rostro- son la posibilidad de “hablar” prescindiendo de las palabras.

Estos trabajos tienen temáticas particulares, sin embargo son parte del proyecto “Paisaje y Figura humana en video tiempo”, que tiene por objetivo la alteración del registro sonoro y temporal, planteando la posibilidad que da el video de “re-mirar” desde la transformación del verosímil o del tiempo real, en pos de una imagen manipulada y arbitraria.

## Cada día:

Despertamos con imágenes y ya veníamos de soñar algunas, deseamos ser algo y el deseo se extiende en un repertorio de imágenes que circulan incesantemente. No existe hoy en día un afuera de las imágenes, *la época de la publicidad universal*<sup>1</sup> ha hecho de las relaciones un campo de interacción ininterrumpido. Toda actividad pasa inevitablemente por la ortopedia tecnológica de la mediación. El vínculo actual que el hombre sostiene con el mundo de las imágenes no puede separarse de la producción simbólica de los medios de comunicación. Los *Mass Media*, se constituyen a forma de ancla en el cotidiano de las personas, aferrándolos a ideas y necesidades; por tanto estos han llegado a ser un sistema fundamental para las condiciones de vida actual, desde el orden económico hasta en el orden subjetivo y social de los individuos. Nada ha de quedar fuera de las redes de conexión, ellas atraviesan desde la fibra subjetiva hasta la conducta concreta de los individuos. De modo que si alguna vez los individuos se condicionaron al fuego, hoy estamos condicionados a la mediación de diversos aparatos tecno-electrónicos para poder relacionarnos.

Quien hoy hace uso de la publicidad y de los medios de comunicación a nivel masivo, son los dueños del capital y para ellos- y todos nosotros también- los medios y las imágenes, se han convertido en la más eficiente herramienta de control. Si el capitalismo antes consumió la derrota del obrero, hoy el capitalismo avanzado<sup>2</sup>, no subordina a su dominio sólo al obrero, sino a cualquiera que esté “conectado”.

La dominación- que facilita posteriormente la explotación- ya no radica únicamente en la fuerza de trabajo, sino que en el consumo de ideas y formas altamente tecno logizadas de relacionarnos, *“el terreno sobre el que la técnica adquiere poder sobre la sociedad, es el poder de los económicamente más fuertes sobre la sociedad”*<sup>3</sup>.

Se podría decir que con la publicidad no hay silencio, ya que a cada momento las imágenes están hablando. La relación con la tecnología ha superado en demasía la capacidad sensible de afectación, es más, la sobreexcitación de la sensibilidad es la condición

---

<sup>1</sup> Este concepto lo desarrolló Th. Adorno en “Dialéctica de la Ilustración”, junto a Max Horkheimer, son llamados fragmentos filosóficos donde se reflexiona acerca de la cultura, la economía y la vida del hombre occidental

<sup>2</sup> Capitalismo avanzado, desarrollado o desatado, pasa por la integración de la subjetividad (la cultura, la vida misma) a la dominación capitalista. Lo que hace 200 años era una expresión formal del capitalismo, ahora es una expresión real, interiorizada en la vida de las personas.

<sup>3</sup> Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, “Dialéctica de la Ilustración”, pág. 166.

cotidiana de los sujetos: ¿la realización de un destino hiper-sensible lo ha consumado la publicidad?

El arte y los aparatos del arte, ya no pueden desentenderse de la actualidad, ya que los dispositivos adoptados<sup>4</sup> y utilizados por el sistema artístico, son creados y utilizados por una indisoluble industria económica, que se potencia con los sistemas tecno- audio- visuales y pasan a ser el monopolio no sólo económico, sino que llevar el monopolio de la cultura y llamarse así industria cultural.

Lo complejo de este sistema es que se basa en gran medida en la estandarización de lo sensible, la uniformidad tanto del gusto, así como de pensamientos y sentimientos, viene a ser la estrategia y producto de esta gran maquinaria y en este contexto cultural, pareciera integrarse amargamente cualquier subversión, por ejemplo el jazz, el punk, el hiphop, nacen como formas de protesta en las sociedades industrializadas primer mundistas, pero el mercado y los sistemas de producción en el corto plazo integran aquella rebeldía o agresión a lo establecido, para fácilmente darlos vueltas, volverlos moda y por lo tanto consumo. El capitalismo de los blancos *superdesarrollados*, ha logrado generar mercancía y capital hasta de la rebeldía.

Hoy en día por ejemplo son demasiados los elementos tecnológicos de entretenimiento, con los que los sujetos cuentan para sopesar un respectivo cotidiano, sin embargo *“el abultado aparato de la industria de la diversión no hace, ni siquiera en la medida de lo existente, más humana la vida de los hombres”*<sup>5</sup>

La eficacia de esto, está basada en que-sin darnos cuenta a veces- *“la producción capitalista, los*



**Fig.1 Imagen de "Picadilly Circus". Esquina de afiches de neón y paneles publicitarios.**

**Fig.2 abajo, fotograma del noticiario "24", transmitido por la emisora TVN.**

<sup>4</sup> Me refiero a la utilización industrial de la televisión- como dispositivo técnico donde imágenes se ven por medio de una pantalla-, a la fotografía como base de la publicidad y todos los aparatos tecnológicos de pequeña o gran escala que hacen posible su manifestación visual, o sea todo el entramado técnico, para llegar a una imagen.

<sup>5</sup> Idem

*encadena de tal modo en cuerpo y alma, que se someten sin resistencia a todo lo que se les ofrece (...) las masas tienen lo que desean y se aferran obstinadamente a la ideología mediante la cual se les esclaviza”<sup>6</sup>.*

Parece entonces que ya no sólo está la fuerza física, ni sólo el dominio de la regulación del tiempo<sup>7</sup>, sino que han llegado al alma, ya no sólo trabajamos y producimos en un horario, sino que cada día, hasta cuando parece que descansamos y que nos divertimos, la producción, dominación y subordinación continua.

Si la técnica como concepto, remite a la necesidad del ser humano de modificar su medio o su entorno. La historia del hombre occidental deviene en dar un super valor a la técnica. Es ir siempre tras ella. Es por eso que se puede decir que una de las formas de mantener el control de la atención de los sujetos de la cultura de masas, es incorporar nuevas técnicas -convirtiéndose ellos en los dueños de lo nuevo- que hacen olvidar y descartar el saber o la utilidad de procedimientos antiguos, así *“el tema del futuro resulta fascinante porque el porvenir es lo desconocido, lo incierto. Lo único seguro es que no se lo podrá entender desde el pasado. Y eso significa que la experiencia pierde valor de manera dramática”<sup>8</sup>*. Por ejemplo del vinilo se pasó al cassette, del cassette se pasó al CD, y del CD se pasó al MP3. Aquí no sólo se pierde el valor de lo precedente, sino que además la utilidad e incluso la necesidad de existencia del objeto “pasado de moda”. De ahí la idea de que estamos en la cultura de la basura, donde prácticamente todo se vuelve rápidamente desechable.

---

<sup>6</sup> Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, “Dialéctica de la Ilustración”, pág. 178.

<sup>7</sup> Me refiero a aquel concepto “el tiempo es oro”, ya que la mercancía adquiere valor a partir del tiempo invertido en ésta. Por eso, se ha buscado permanentemente disminuir el tiempo productivo de las cosas: menor tiempo, significa menor costo y menor costo significa más ganancias.

<sup>8</sup> Norbert Bolz, “Los fragmentos de la flecha del tiempo- orientación en la post-historia”. Arte Audiovisual: Tecnologías y discursos, Jorge de la Ferla (ed), Eudeba pág. 286

## Con la Mirada en el Agua:

Un día un hombre paseaba junto a un río y vio como en el agua se reflejaban todas las cosas: montañas, árboles y hasta él mismo. El encantamiento de sí mismo y del mirarse, el encantamiento de aquello que parece lo que uno es, pero no lo es; ha constituido quizás una parte de la Historia de la Representación. Pensando en ésta, como la gran intención de buscar constantemente una semejanza, producir “copias”, comparar lo que se ve con lo que se hace. Sin embargo acercarse a lo imitado, lleva a pensar que no hay Representación sin diferencia, sin una- aunque sea mínima- distancia, o sea que para que algo sea Representación, debe estar siempre distanciándose de la cosas. La Representación así no puede ser acontecimiento (no es inmediata, no cabe en el presente), sino que se desarrolla estando posterior a las cosas y desde la comparación- de pensar que tan buena copia es una cosa respecto de lo real-, vendría a confrontarse con la experiencia. Es por eso que se puede decir que aquella posteridad de la práctica representativa es siempre reflexiva-reflexión.

Hago este paralelo, con la palabra reflexión, que en latín se dice *re flectere*, el *re* significa *de nuevo* y el *flectere* significa doblar. De modo que el *reflectere*- o sea la reflexión- viene a ser algo que se dobla en sí mismo para verse, ver a dentro. Este *ver* de las cosas no tendría que ver con como estas se manifiestan, sino con el *ver* algo así como su esencia.

Por eso la reflexión de la luz, así como la reflexión intelectual, tiene que ver con la capacidad de estar frente a sí mismo. Un *re-flecto*, reflejo, como un *veo- de nuevo*, en el sentido que *me-veo* por primera (*nueva*) vez a mí mismo, como sucede cada vez que estamos frente al espejo.

Así es como la reflexión se cumple en silencio, con calma. Esta es una acción casi invisible externamente, porque sucede intelectualmente desde la interioridad.

Por tanto la Representación Mimética podría tener que ver con el materializar aquel doblarse del *re-flecto* una y otra vez.

Desde este punto de la Representación, cabe preguntarse desde que momento el hombre se interesó por esa forma, desde qué momento no le fue suficiente contemplar el espejo- agua, para comenzar el desarrollo de la técnica- espejo y hacer reflejos. Buscando la imagen del espejo, porque ésta puede desprenderse del sujeto y de las cosas, construyendo diferencias llenas de semejanzas.

Ésta manifestación social, no compromete el desarrollo de la humanidad toda, sino que compromete a la hegemonía intelectual y económica de los cristianos occidentales<sup>9</sup>.

Un ejemplo histórico de esto es el Renacimiento, en el que se da un corte temporal, o sea un antes- lo que quedó en el *pasado* de aquel- y un después - lo que es posterior a éste-. En ese antes, o en ese “otro”, quedó la India, la China, África, y por supuesto América, que son ese pasado que era y es, otra visualidad. Porque hay que decir que la visualidad y el desarrollo de ésta es tan antigua como los hombres que la realizaron, sólo que se mira y se replica de una forma diferente. Se imita y se aprende de otra forma.



**Fig. 3 "Xochipilli", en una representación del Códice Borgia, alrededor del s. XV. Dios nahuált del amor, la danza, las flores, el maíz, el canto y la belleza.**

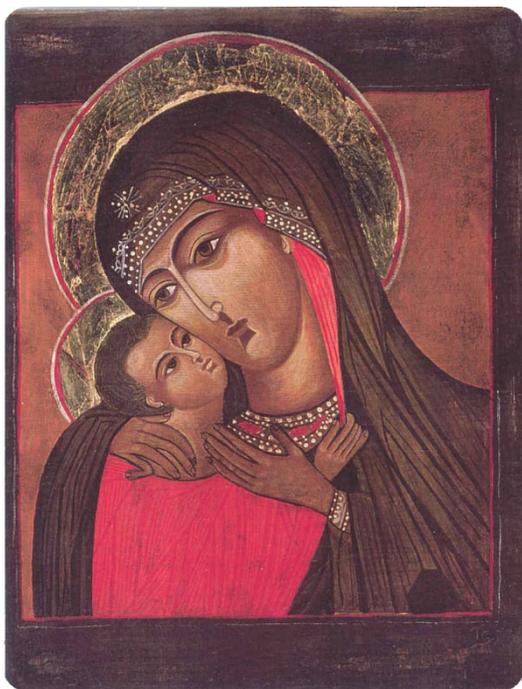


**Fig. 4 "Uncu" o poncho inca. Representación con más de 150 diseños geométricos o “tocapus”**

---

<sup>9</sup> La manifestación artística de occidente, responde a una relación con las manifestaciones morales, científicas, económicas y sociales de la época.

La referencia humana previa al Renacimiento, tiene que ver con que las relaciones de poder en sociedades no occidentales, escapan a toda concepción en la que vivimos actualmente donde vemos la unilateralidad de las relaciones, donde hay un solo Dios, un solo oficio, una sola forma de vivir la vida, dándose así que la cultura misma sea otro objeto de propiedad; donde “*se considera al mundo como si fuera un mecanismo, donde todo se puede separar y ser sustituido por otro, todo es desmontable. Nadie ni nada es imprescindible. Es el mundo del individuo, donde cada quien está para defender lo suyo y evitar que se lo arrebaten*”<sup>10</sup>. Mientras que en las culturas antiguas, como por ejemplo en el mundo andino, las tareas de las personas, no se clasifican ni distinguen, todo viene a ser parte de todo, así, no hay especialización de oficios. No hay economía, no hay ciencia, no hay ingeniería, no hay arte. O más bien si las hay, pero no desde las categorías conceptuales que hoy el hombre habita. Se da la pintura, se da el tejido, se dan esculturas, se da la música, se dan monumentos, pero no existe el arte como dominio



**Fig. 5 "La Virgen de la Ternura"  
Constantinopla s. XIV. Icono bizantino**

particularizado, o sea no hay “Autonomía del Arte”, por tanto no hay ni arte, ni obra de arte, no hay artista, no hay espectador, ni mucho menos críticos de arte. No hay un juicio estético, no se separa lo “bonito” de lo “feo”, así el llamado placer estético de la obra de arte en el mundo occidental nuevo, no es más que “*otra de las formas como las personas se sintonizan con la Naturaleza,(...) es otra manera de resaltar la vida y dar más vida*”<sup>11</sup>, aquí no existen los problemas formales, sino que soluciones formales que dan cuenta de aspectos de la cultura toda, carentes del rótulo de “valor artístico”

Paralelamente en el mundo, las formas visuales antiguas que se conservan hasta la Edad Media en Occidente, comienzan su resquebrajamiento con la apertura del Renacimiento, ya que a este se le puede reconocer como el momento en que el arte se vuelve

<sup>10</sup> Julio Valladolid Rivera, “¿Desarrollo o Descolonización en los Andes?”, Ediciones PRATEC, pág. 241

<sup>11</sup> Idem, pág. 244

científico, adquiriendo esa autoridad y dignidad como un arte liberal en la sociedad italiana del Quattrocento.

El arte siempre ha estado vinculado a ideas, a mandamientos, en fin, a la política, pero lo interesante que sucede en el Renacimiento, es que el hombre se pone por sobre las cosas, adquiere la facultad de inventar y de descubrir.

Si bien durante la Edad Media, el hombre occidental, viajó en el nombre de Dios por la Tierra Santa, no fue hasta el siglo XV que el europeo “descubrió” América, motivado ya no por los mandamientos de Dios, sino que impulsado por la economía<sup>12</sup>. El hombre renace en la codicia. Aumentan así los avances en navegación y los avances en tecnología bélica. Se inventa también la imprenta de caracteres móviles, dando inicio a los medios de comunicación<sup>13</sup>.

La Era de los Inventos y Descubrimientos, media la consolidación de una nueva actitud donde el hombre se sitúa sobre las cosas y se permite a través de su conciencia, distanciarse de la Naturaleza para fundar una segunda naturaleza: la Tecnología. El hombre es así, el único de los animales que hace uso de la Tecnología, la administra y la renueva.

Durante el Renacimiento se genera y proyecta “*una esencia objetiva, atribuida anticipadamente al mundo y revelada por la mirada de un sujeto universal y soberano*”<sup>14</sup>. En este contexto la práctica artística, comienza a tomar conciencia de sí misma como problema, apareciendo un gran invento: el de la perspectiva. Esto es un gran soporte para la representación, porque crea una profundidad propia de la tridimensionalidad, dentro de un plano bidimensional- como lo son el dibujo, el grabado y la pintura, tratando reconstruir la forma de la mirada, o más bien, puede decirse que la perspectiva, nos permite mirar a través de ella. Sitúa las cosas desde un punto de vista unilateral, a su vez, el llamado punto de fuga permite la jerarquización de los planos y además se genera una condición espacio- temporal, porque se remite a un referente específico, al cual el artista busca representar; “*la percepción pictórica debía ser como la repetición, como la duplicación, como la reproducción de la percepción habitual. Debía representarse un espacio casi real en el cual la distancia pudiera interpretarse, apreciarse, descifrarse del mismo modo*

---

<sup>12</sup> Para acrecentar territorios y naciones, componer rutas comerciales que luego derivarían en un capitalismo mercantil

<sup>13</sup> Y mientras aquel hombre se expandía se crea como contrapartida la Inquisición Española, fundada en 1478, por los Reyes Católicos, para mantener la ortodoxia católica en sus reinos.

<sup>14</sup> Alain Renaun, “Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes. Nuevo Régimen de lo Visible. Nuevo Imaginario”, Video Culturas de fin de siglo, Giovanni Anceschi (ed.)pág. 23. Ediciones Catedra 1996

*que se contempla un paisaje*”<sup>15</sup>

De esta manera, con la perspectiva se acude a una especificidad, a una sorprendente ilusión que trata de asimilar la forma de la mirada. Es así como en el Renacimiento se inaugura un desarrollo de la técnica por sobre todas las cosas, lo que le permite al arte una apertura como problema intelectual y donde el artista debe apoderarse de la materia que trabaja, para construir la mejor copia, para volver a encantarse con el espejo. La pintura construye un espacio inexistente en ella misma, y con ello un artificio.

El artista del Renacimiento se vuelve un experto y especialista en la Representación y ya no en los temas o contenidos<sup>16</sup>.

La pintura del Quattrocento siguió su curso con una pintura que se proponía desde la perspectiva la posibilidad de imitar la percepción visual.

Formalmente se dio importancia a la credibilidad de la luz en las escenas representadas. Se buscó también traducir las materialidades de los distintos objetos representados y por sobre todo se negó la condición superficial de la pintura, mostrando que en esta había profundidad.

Desde el roce entre lo parecido y lo distante que pueda estar una obra respecto al modelo, es como se ha construido una historia de la copia bidimensional. Esta forma de Representación Mimética se perfecciona y se mantiene. Sin embargo algunos artistas reconocen el artificio de la pintura y la pintura se revitaliza al considerarse a ella misma como materia- el óleo- y como superficie- el lienzo-. La pintura deja de esconderse y comienza a desplegarse más libremente sobre la superficie. Ya no importa el espacio construido- para eso estará la fotografía dirán algunos-, por tanto deja de subordinarse ante él.

Un pintor que puede inaugurar esta tendencia es Manet<sup>17</sup>, en sus trabajos se ve un decaimiento de la profundidad y donde él hizo “*resaltar las propiedades, las cualidades o limitaciones materiales del lienzo, que de alguna manera la pintura, o la tradición pictórica había tratado de eludir o develar hasta el momento*”<sup>18</sup>. El cuadro- y por tanto el arte- deben dejar de complacer desde el canon de belleza clásico- el cual fue acuñado durante el Renacimiento-. El cuadro viene a alterar la percepción del espectador. La mirada de este último ya no se concentra en definir la verosimilitud analítica de lo representado, sino en el gesto de los personajes y de cómo estos han

---

<sup>15</sup> Michel Foucault, La Pintura de Manet, pág 24, Editorial Alpha Decay

<sup>16</sup> Porque comienza la llamada pintura por encargo-de reinos e iglesias-, donde el artista no decide lo que pinta, sino cómo lo pinta

<sup>17</sup> Es sabido que fue un admirador de Velásquez y Goya, impulsores éstos del gesto de la pintura.

<sup>18</sup> Michel Foucault, La Pintura de Manet, pág 14, Editorial Alpha Delay

sido contruidos a partir de la pintura.

Esta no complacencia, se basa en que no todo debe “verse”. Las obras carecen de sentido político, siendo obras que no están al servicio más que de ellas mismas. No pretende- a diferencia del humanismo renacentista- ser ni explicativa, ni educativa, ni ideológica. Pero aún así se muestra una sociedad y su expresión. Expresión que deja perplejo, porque ya no pretende comunicar: *“nosotros no vemos nada, sólo las miradas, no vemos un lugar, sino un gesto”*<sup>19</sup> .

Con la inauguración de Manet, el arte, en la Modernidad – y en el capitalismo-, ya no tiene la tarea ni el rol social de comunicar. El arte puede convertirse en lenguaje y agotar sus recursos materiales como quiera que sea. El arte como una relación de elementos que se disponen en una obra, ya no tiene ni la misión, ni la necesidad de ser propaganda a per se, transformándose, ya no sólo en un ejercicio de lenguaje, sino que en un ejercicio de metalenguaje, o sea, darse la posibilidad de hablar de lo que hace: la pintura, ya no habla de lo que el autor ve, sino que la pintura, comienza a hablar de la pintura misma.



**Fig. 6 "La ciruela" E. Manet 1878.**  
Óleo sobre lienzo 73,6 x 30,2 cm.



**Fig. 7 "El balcón" E. Manet 1868-1869**  
Óleo sobre lienzo 169x 125 cm.

Pintura que comenzó a citar procedimientos o imágenes de la historia de la Representación.

<sup>19</sup> Michel Foucault, La Mirada de Manet, pág 52, Editorial Alpha Decay

A su vez empezó a reflexionar sobre el soporte mismo. Ésta reflexión implica por lo general experimentar y ampliar la manera de abordar la pintura, ya que la experimentación manifiesta la no unilateralidad de los procedimientos, plantea la solvencia de que se pueden generar prácticas artísticas desde múltiples puntos de vista. Con la experimentación moderna, se renuncia a la verdad de una forma establecida de pintar o de hacer arte. Y así la pintura, que había luchado por ser el mejor testigo, comienza ya a desentenderse de ese rol.

## Ya estamos muertos:

El proceso histórico de la pintura, parece coincidir con el nacimiento de la técnica de la fotografía. Ese nacimiento posibilitó que cambiara la historia de la Representación. Si las personas se asombraron con la pintura, que parecía imitar las cosas vistas; ese asombro tenía que ver con el dominio de una materialidad por cierto autor. Cuando aparece la fotografía y en general con el uso masivo de la fotografía, el asombro procede ya no tanto del autor, sino del fenómeno fotográfico, que nace a partir de la construcción de un objeto, que se basa en la ley física de la cámara oscura -la cual era utilizada en el dibujo desde el siglo XVI-. Este objeto como primera parte, posibilita las condiciones para que una imagen latente se guarde en aquel oscuro espacio, la segunda parte, fue el imprimir aquel secreto que guardaba el objeto. Fue develar materialmente-químicamente, a través de las sales de plata- algo que sólo era un efecto lumínico. El mismo efecto que cuando estamos frente a un lago, el mismo efecto del espejo, el mismo efecto por el que el Renacimiento luchó. Es como el efecto de lo real. Y la fotografía se instaló como el mejor efecto, o más bien, como el mejor registro mimético de la realidad, pero su importancia como tecnología de la humanidad no sólo es eso, sino que la fotografía tije-tea el tiempo, la fotografía nos habla siempre de la muerte, o de que somos mortales y que cada momento se acaba y no se repite. La fotografía puede ser un fetiche del recuerdo y de apegarnos a lo que no volverá a ocurrir. De ahí la sensación de que cada fotografía es única. Probablemente es desde esa sensación que se produce su masificación: por el gusto de ver y de ver lo que ya pasó.

Se empezaron a ver fotografías, se le consideró-y se considera- como documento histórico, como algo más fidedigno que las palabras, entonces se dice: “yo lo ví”, como si en los ojos estuviese la verdad de las cosas.

Fue así como la fotografía se acuñó, o le acuñaron aquel rol, que consiste un poco en hacer devenir la experiencia en registro, permitiendo la ideología de creer conocer las cosas sin necesariamente vivirlas.

El lugar para la fotografía en el campo del arte, estuvo desde el inicio de esta. Parece ser que los artistas de todas las épocas tienen la curiosidad de lo nuevo y la capacidad de vincularse a eso nuevo con creatividad, como extrayendo más cosas de la cosa, que a veces se encuentra limitada en su funcionalidad.

Este suceso de incorporar a la fotografía a las prácticas artísticas, tuvo dos consecuencias: por un lado comenzó el proceso de la obra de arte en la época de la reproductividad técnica, desarmando el panorama que se había estado desarrollando. Se pierde lo único, como “original” y se deriva al concepto de “copia”. El valor del tiempo de trabajo de una cualidad manual, deriva en el valor de la técnica de una cualidad maquina.

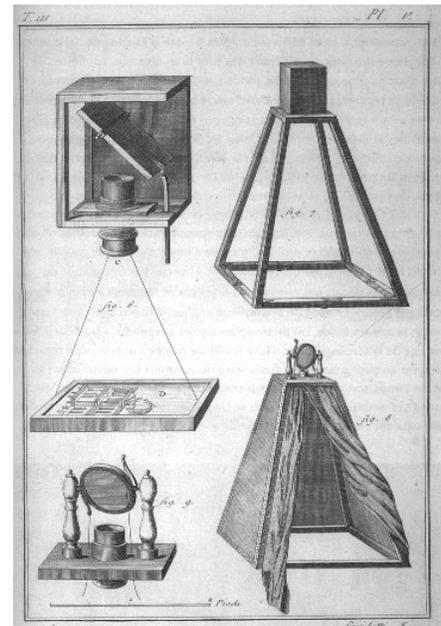
El uso de la fotografía, pasó principalmente por el rol de espejo con memoria, o bien, por el rol de registrador, marcando la sensación de que todo queda. Ésta imagen, es la que se acomodó y se adhirió a la percepción del sujeto actual.

Sin embargo está también la fotografía que ya no quiere únicamente registrar. De hecho desde su nacimiento varios fotógrafos, no concurren a ese lugar de documentación simplemente, sino que se han visto seducidos por la imagen fotográfica, por lo que contiene su formalidad y sus posibilidades técnicas, en definitiva, por la imagen que se puede construir a través de la técnica fotográfica.

Si a las distintas técnicas del arte occidental, se le han atribuido funciones sociales, la historia parece mostrarnos la pelea por des-funcionalizar aquellas

prácticas, como si se entrase en una contradicción con la labor y sentido de la técnica y principalmente con la unilateralidad del dominio de una técnica determinada. O sea con un rechazo a “hacer las cosas bien”, un rechazo a la orden de cómo supuestamente tienen que hacerse las cosas. Es muy basto este tema, pero por ejemplo: la pintura mimética, ha desatado en pintura abstracta o en pintar lo indeseado. La fotografía contemporánea, quiere abandonar el uso del momento preciso, despertando la posibilidad de una imagen que no sólo es un corte temporal, que tiene que estar bien enfocado y “mostrarnos todo”. Entonces estas crisis de procedimientos, tienen que ver con expandir la funcionalidad de un ejercicio visual, pasando al motivo de construir imágenes, de distintos procedimientos, alterando muchas veces el concepto de “correcto” y pasando al concepto de lo “necesario”, esto quiere decir, que procedimientos son necesarios para que una determinada obra pueda hablar.

No deja de llamar la atención como socialmente “se espera ver las cosas antes de verlas”.



**Fig. 8 Esquema de una cámara oscura del s. XVIII**

Pareciera que la imagen ya ha sido vista antes de ser realmente vista. Por tanto, la mirada, que es una condición de la percepción inherente al ser humano, parece ya no pertenecerle a la persona, sino que a la cultura.

Hemos revisado que los documentos históricos visuales, relatan que todo era plano, la técnica se desarrolló y devino en perspectiva, situándonos bajo una condición espacio- temporal, a su vez comenzó también la labor de traducción de lo visto, instalándose la fotografía cómo la mejor traducción mimética de lo real. Junto con ella, aparece el cine como el relator de cómo suceden las cosas, donde se juntan millones de fotografías para construir un momento que nos identifica tanto con nuestra vida misma. El cine pese a ser ligeramente reciente, ha influido bastante en la forma de percibir desde la actualidad el tiempo, esto sucede por como el cine ha fragmentado el tiempo o los posibles registros de lo real: el cine va rapidísimo.

Nos encontramos ante una condición histórica que tiene que ver con la aceleración de la percepción, cada vez las imágenes entregan más información en menor tiempo. Y se desea eso masivamente: a más efectos, más se vende.

El cine cuenta con lo que el director o productores decidan mostrar. En ésta muestra, el cine reúne distintas disciplinas: desde la fotografía actúan los puntos de vista, composición y color. Desde la novela o guión se relata una historia, que es rematada por el tratamiento temporal que consume al cine como la gran ficción, ya que la vida ordinaria no corre al tiempo de una película<sup>20</sup>. Además en el gusto por el cine, está también el ver cosas que hablen de lo humano, desde una distancia sobre nosotros mismos, así como lo hizo Narciso frente al agua.

La cualidades nombradas del cine, más la pantalla gigante y la oscuridad total, es lo que permite la dirección de los sentidos- o sea de la Mirada- únicamente hacia lo que la pantalla hace ver. ¿Bajo qué condiciones se puede re-construir una mirada?, si ahora la mirada es construida por los dispositivos técnicos, tan externos a nuestra libre elección.

La respuesta, justamente se engarza con el Video y con las posibilidades de repetición que éste otorga, o sea: re-ver, re- visar, re- mirar, re- leer, re-interpretar. De modo que: ¿se puede volver a mirar, impostándonos-someramente-nuevos ojos sensibles?

Esto se une al video, porque éste, desde su condición tecnológica, nos permite el volver a mirar las cosas y volver a vivir el tiempo de lo experimentado. La condición misma del video es repetir el pasado, referirse a algo que “ya ocurrió” y por tanto uno puede volver a mirar, siempre desde

---

<sup>20</sup> Lo paradójal, es que tratar de ver una película cercana o bien dentro del tiempo real, parece algo insoportable.

una distancia: la distancia que provoca un aparato, donde sabemos que miramos a través de él y desde sus posibilidades de captura de imágenes y ya no desde nosotros y de nuestra experiencia directa con las cosas.

Por tanto el video es una mediación, que nos muestra, pero a su vez nos distorsiona el espacio y el tiempo.



**Fig. 9 "A sudden gust of wind (after Hokusai)" Jeff Wall 1993.  
Transparencia en caja de luz 2500x 3970mm.**

Probablemente el video no puede ni podrá alcanzar el tiempo, así como tampoco lo alcanza el reloj, así como tampoco las personas. El tiempo tiene un ritmo algo indescifrable e irregular. La vida de los seres transcurre dentro del tiempo, no podemos salir de él, sólo hasta cuando estamos muertos-si es que no creemos en la trascendencia-, entonces es como si el hombre inventase distintos aparatos, para poder medir, definir o recordar un tiempo. Pero el tiempo de escurre como el agua. Sólo pasa y no se detiene, así va el tiempo: en flujo continuo.

Nos encantamos como sociedad con la fotografía y el video, los usamos y son herramientas para nuestra vida, pero estas son distancia con la experiencia. Nos recuerdan un pasado, algo memorable, algo importante, algo hermoso y algo que no volveremos a vivir. "No se puede retroceder el tiempo", esa es la sentencia, pero el video permite volver a escuchar, volver a mirar

y “re-vivir” una historia, aunque sea con sentencias.

Algunos artistas contemporáneos se refieren al “tiempo” y al “ver” y como estos fenómenos problematizan con las técnicas del video y de la fotografía; donde hay imagen, sonido y temporalidad.

El trabajo del artista Jeff Wall, por ejemplo, está anclado en el simulacro<sup>21</sup>, en el hacer el “como sí” de las cosas, ya que él controla y regula sus fotografías-tanto pre, como post producción-. Este artista plantea, de que a él, no le interesa “sacar fotografías”, sino que él vive y luego reconstruye una experiencia, que se ve condensada en una imagen fotográfica, la cual ha sido construida meticulosamente. Primero desde la luminosidad, la temperatura de color, la composición, la escenografía y luego desde el “instante” que se decide mostrar, el tamaño de la imagen y la actuación de los personajes.

Todos estos componentes, ejecutan la carga emocional de la fotografía, basada por un lado en los temas (racismo, pobreza, inmigración, modernidad) y por otro en lo que provocan sus personajes y la relación de éstos con todo su contexto escenográfico: ellos muestran una tiesura o rigidez de sus gestos, que deja entrever toda intención de puesta en escena, todo el simulacro. Y todo esto construye la fuerza de la representación.

Inevitablemente, por la precisión de su trabajo, pareciera que las fotografías fueron tomadas espontáneamente- a la manera Cartier-Bresson-, dándose la problemática entre realidad versus representación, donde la fotografía que él realiza está en ese pequeño espacio de fuga entre lo capturado- como el azar y disposición maquinal- y lo ejecutado-como azar y disposición humana-.

Otro artista que relaciona el tiempo en relación al video específicamente, es la obra del artista Bill Viola. Los trabajos de éste artista, como él mismo lo describe, nacen a partir de la motivación de traducir experiencias, recuerdos de infancia o sueños- parecido al motor de Wall-; de modo que su trabajo tiene que ver con una constante reflexión en torno a lo que se percibe. También produce, maquetea y controla la escenografía y la iluminación, decide desde la técnica, como es que quiere construir un tiempo, una película, una emoción. Bill Viola trabaja con el video, principalmente por la posibilidad de “ver” tiempo:

*“El tiempo es el material base del video. Todos mis intereses van dirigidos hacia este dominio es por eso que siempre he afirmado que*

---

<sup>21</sup> Herramienta imprescindible para la publicidad

*el video está más cerca de la música que de la escritura, la pintura o la fotografía. Componer imágenes videos es lo mismo que componer música: en los dos casos, los acontecimientos se ordenan según un tiempo preciso. En el video, la imagen fija no existe. En todo momento los electrones barren la superficie del monitor. Incluso una pantalla vacía reproduce este ritmo”.*<sup>22</sup>

Visualidad sin detención, sin corte temporal, a flujo deseado por el autor las imágenes van en tiempo continuo. Viola habla de que a partir del video, se puede ver más, o sea que desde el aparato tecnológico, el sujeto actual, tiene la posibilidad de agudizar la mirada. Entendiendo al video y a la cámara como una extensión de la visión, que nos re-enseñaría a ver.

Como enfrentando al hombre a su propia condición perceptiva. Enfrentando a la experiencia directa, con una nueva: la experiencia video, que no deja de referirse al pasado.

También Jeff Wall y Bill Viola (junto con muchos otros artistas), citan o se inspiran en otros artistas- como Hokusai, Manet, el Giotto, Andrea di Bartola-, dejando ver como los temas se repiten, o bien como nuestra percepción y asimilación de experiencias, ya está influida o

condicionada por las imágenes de la historia del arte, que se ha

**Fig. 10 "Dolorosa" Bill Viola 2000 (color diptych on two freestanding vertical LCD flat panels framed and hinged together. 11 min. loop. 16x24 1/2 x 51/2 inches).**



entrelazado a la historia visual de la humanidad. A lo mejor a veces la mirada no nos pertenece y no nos damos cuenta. O a lo mejor “no hay nada nuevo bajo el sol” y los motivos se repiten una y otra vez a través del tiempo.

<sup>22</sup> Bill Viola, pag. 449. “El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural”, Ana María Guasch. Editorial Madrid Alianza 2000

## Video Arte e Imagen Digital:

La utilización del video en el arte se remonta a los años 60 en adelante, los artistas de esos tiempos (Nam June Paik, Fluxus, John Cage, Andy Warhol, etc), venían sin las pretensiones de las vanguardias, pero con bastantes referencias del Dada y de Duchamp, planteándose el sentido de la obra de arte y realizando una crítica al sistema artístico. Se reúne en estos artistas: una preocupación por la imagen, una práctica corpórea y un registro de ésta. La cámara de video fue inseparable para las obras de esos artistas, que estaban en constante experimentación, respecto a la utilización de la tecnología, adoptándola como un nuevo lenguaje visual.

Hay que tener en cuenta que el video provenía de la imagen televisiva, por lo tanto estos artistas también atacaron la forma convencional de mirar una pantalla, ¿cuán distinto podía ser mirar la televisión con sus características de entidad empresarial, a mirar la televisión como conducto y soporte artístico?, es por eso que *"esta no es una historia del video exclusivamente, sino del camino seguido en el ámbito de la comunicación televisiva hasta llegar al video"*<sup>23</sup>. Y de cómo un objeto de entretenimiento- siempre ideológica, no lo olvidemos- doméstica, se convierte en un objeto de arte. El arte se acerca a los objetos cotidianos, o mejor: lo cotidiano, comienza a tener el permiso de los rebeldes, para acercarse al arte.

El hito de los televisores fue importante, desde los '60 hasta los '80, o bien hasta hoy en día.

Los televisores tienen su propia visualidad. Visualidad a la que estamos acostumbrados. Ya se esfumó una mediana extrañeza- que alguna vez existió- al mirar la pantalla del televisor. La pantalla nos acompaña en la familia. Es un lienzo de colores en movimiento, absolutamente electrónico y tecnológico. Lo más "manual" del televisor es el zapping, o regular el volumen, o bien, tan sólo: encenderlo, ya que con éste gesto, las imágenes existen.

Los videistas pioneros la usaron mucho, sobre todo para a través de ella, mostrar los registros de performances, convirtiendo a aquel aparato, a aquella pantalla, como un objeto de arte: el objeto TV.

Éstos- Nam June Paik, Andy Warhol, Peter Campus, Juan Downey, Bruce Nauman, Wolf Vostell, etc-, se dedicaron a estudiar aquella máquina, junto con procesos al momento de la captura y al momento de la edición. Usaron, transformaron y experimentaron. Si aparecían

---

<sup>23</sup> Joaquim Doll, En torno al Video, pag. 31. Editorial Gustavo Gili 1980

nuevos medios, ellos sostuvieron desde la visualidad posibles reflexiones sobre la mediación que plantea la tecnología entre las cosas y las personas. Se relacionaron con ella, aprendiendo cómo funcionaba, o sea: sobre conductos eléctricos y operaciones matemáticas. Se vincularon así también, con el origen de las imágenes y los sonidos<sup>24</sup>.

La irreverencia de estos artistas, pasa por el comprender, que la operación del arte, tiene que ver con la subversión de la técnica, con el reorientar el camino funcional de lo técnico: sí



**Fig. 11 "Three transitions" Peter Campus 1973. Color video sound 4, 53 min.**

la TV, era parte de una negocio empresarial, para ellos la TV como objeto, fue parte de su propuesta artística.

Es por eso que el giro que se puede observar para poder plantearse las practicas del video arte en la actualidad, tiene que ver con las transformaciones tecnológicas, por ejemplo, si pensamos que con la fotografía ya se había advertido la utilización de una máquina y las posibilidades de la reproductividad técnica, todavía se alojaba en esta un fenómeno óptico, químico, de resultados analógicos, una suerte de sinónimo de algún suceso, el cual constaba de una materialidad- los haluros de plata- la cual era intervenida físicamente por el autor. Sin embargo desde la invención digital, la construcción de una imagen figurativa, pasa por la unidad del pixel. Todo tiene su origen un sistema numérico, en una operación matemática, por lo tanto sus orígenes no parten de la capacidad manual y de registro de un autor, sino que preceden a aquello: es la creación de un nuevo sistema para dar cuenta de lo visual, que se nos presenta a posteridad de una manera óptica y figurativa.

Hemos visto como a través de la historia, la Representación ha ido desde el cuadro- pintura, al cliché-fotografía, hasta llegar a la pantalla- video (y nuevos medios). Es por eso que todo este movimiento lleva a pensar en la subordinación de la esfera de la óptica a la de la modelización y el cálculo, como base de trabajo.

---

<sup>24</sup> Esta comprensión, es mínima entre la sociedad que consume y vive de y para la tecnología, de hecho la rápida incorporación de tecnologías a nuestras vidas, supera nuestra capacidad de reconocimiento, o mejor dicho nuestra capacidad de comprensión, respecto a los aparatos con los que nos relacionamos.

Si ya se ha dicho que la fotografía condicionó una crisis en la Mirada, lo digital y sus derivados lo ha agudizado, son inagotables las imágenes que circulan en cámaras digitales, cámaras de video, celulares, televisión e Internet, *“hay un banco de imágenes (datos visuales) que precede nuestra experiencia, y que es el responsable de que nuestro entorno se comporte como un déjà vu”*<sup>25</sup>, ¿ hasta qué punto el arte puede imaginar, crear o suponer una “originalidad”?, es por eso que *“la revolución de las imágenes- no se puede ya representar ni ver como antes (que al mismo tiempo de la textualidad)- no se puede escribir ni leer como antes- y de la musicalidad- no se puede componer ni escuchar como antes”*<sup>26</sup>.

La pregunta pasa entonces por las posibilidades actuales del arte en relación a la imagen video. Si ya no hay original, ¿cuáles serían entonces las imágenes y sonidos que queremos reproducir?

---

<sup>25</sup> Nestor Olhagaray. Catálogo Visiónica. Pág. 3.19

<sup>26</sup> Alain Renaud. Videoculturas de fin de siglo. Pag 16. Ediciones Catedra, 1996

## TV o Telecabezas:



**Fig. 12** Extracto del cuadro " El bar de las Folies- Bergère" E.Manet 1881-1882. Óleo sobre lienzo 96x 130 cm.

Desde niña, me llamaban la atención las expresiones faciales de las personas: la sorpresa por lo que el rostro humano puede llegar a expresar. Lo que puede hablar un rostro sin palabras.

Mientras fui estudiante, me encontraba sin muchos referentes actuales. Los referentes se encontraban mayormente en la pintura de Manet, de Hopper, de Hockney. Miradas de personas y espacios modernos llenos de soledad. Estas pinturas son muy distintas, pero resalta mucho sus cualidades formales, provenientes de la impronta del pintor.

Pintura bastante biográfica también, porque se pinta lo que se ve, o lo que se vive. Los modelos son amigos, familiares. No se inventa un lugar, más bien se retrata. Sin embargo son retratos que se plantean el oficio de la pintura, la materialidad de esta: el trazo, la cantidad de pintura, el tipo de pintura, o sea la manera de abordar el vacío del lienzo.

A través de las pinturas de estos autores, la materialidad y la formalidad, no se remite tanto al problema técnico, sino que llevan a posicionarse frente a la propia mirada del autor, frente a luz que este percibe. Es muy apreciable su condición de remitente en sus trabajos.



**Fig. 13** "Peter getting out of Nick's pool" D.Hockney 1966. Acrílico sobre lienzo 152 x 152 cm.



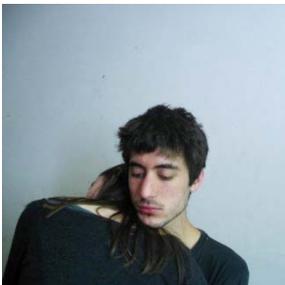
**Fig. 14** "Cape Cod Morning" E. Hopper 1950. Óleo sobre lienzo 86,7 x 102,3 cm.

No necesariamente son fidedignos, pero sí hablan de una experiencia concreta, no se imaginan un lugar, sino que relatan un lugar. Y recordando a Wall, es muy importante la temperatura de color de estos pintores, porque aquella temperatura, traspasa el lienzo y nos evoca nuestra propia experiencia, en relación, a climas, lugares cerrados, abiertos, naturales, luminosos, oscuros, etc. Dando cuenta de la presión que ejercen las condiciones espaciales sobre uno.

Los primeros trabajos, fueron series de fotografía a color. Por ellos, me dediqué a buscar modelos, que tuviesen características expresivas que yo buscaba. Busqué por sobre todo expresiones inspiradas en la pintura de Manet. Esas miradas que no miran nada, que están algo perdidas, extraviadas; como las miradas del ciego que no enfoca. Suponiendo que a lo mejor esa forma de mirar tan casual y desinteresada, hablara un poco de las personas. Siguiendo al cliché de que el rostro remite a la interioridad de las personas. De ahí salieron las series de fotografía a color: “Flor y Juan” y “El Aburrimiento”.



**Fig. 15 Fotografía color 30x30 cm. c/u. Extracto de la serie “Flor y Juan” B. Díaz 2006**



**Fig. 16 Fotografía color 30x40, parte de la serie “El aburrimiento” B. Díaz 2006**

Buscaba la idea de la incapacidad, que hay entre las personas para relacionarse armónicamente y lo que puede expresar un rostro en ese contexto. Esto iba desde rostros ensimismados, melancólicos, tristes, tiesos. En escena ponía a dos personajes que no dialogaban, que se ausentaban de relacionarse.

Cuando conocí el video, me dí cuenta de porque me gustaba tanto el cine y los actores. Esto, porque los actores ponen caras y emociones, y el director de cine, se encarga de mostrarnos, ciertas partes de ese rostro, ciertas partes de un momento dramático.

El video por otro lado, proviene de la condición multidisciplinar actual del arte, que ha permitido la expansión de muchos campos. Casi todos los artistas- por no decir todos- hacen uso hoy de la fotografía y del video. Y ese uso generalizado tiene que ver con la necesidad de registro de trabajos, por ejemplo lo que sucede con la performance, donde el acto deviene en documento de registro.

Pero también hay artistas que profundizan en relación a la experimentación constante de las siempre nuevas posibilidades que va otorgando el mercado de la tecnología.

He ido conociendo el video, en la medida que lo he ido necesitando. La motivación radica en el fenómeno de la imagen video, cuando esta se ha vaciado de narratividad y uno puede acercarse a una re-lectura del tiempo, a una manipulación de un registro audiovisual.

Desde esa base, parten las decisiones formales con las que se abordan los videos.

Los primeros trabajos son- y la mayor parte de ellos- desde un punto de vista frontal a cámara fija. El modelo/imagen es frontal- o enfrenta-al espectador. Fue así, como la búsqueda de rostros mirando al frente, a través de un televisor, se fue desarrollando: cabezas invertidas, cabezas moviéndose, cabezas mirando al frente, cabezas de mujeres. Algo desde el rostro en flujo quería ser visto.

La frontalidad, puede ser expuesta en una fotografía, sin embargo radica en el tiempo de una imagen y en el sonido de una situación mi interés. El video, por su posibilidad de captura-audio y tiempo-, nos refiere aún más al contexto de la imagen: poder mirar una cabeza que parece no decirnos nada, pero eso que vemos contiene colores, formas y sonidos, que hablan de su existencia.



Ahí hice la serie “Cebollas/Acción y gesto”<sup>27</sup>, que fue una experimentación basada en el registro audiovisual de experiencias corpóreas, a partir de elementos externos, o bien de acciones físicas.

El motivo era registrar la gestualidad facial ante aquellos acontecimientos. Por ejemplo registrar a una mujer picando cebolla, saltando la cuerda, comiendo ají, haciendo flexiones de brazos, etc.

<sup>27</sup> Aquí no hubo un sólo montaje, se trabajo con diversas formas de instalación

**Fig. 17 Fotogramas "Cebolla" B. Díaz 2007. Video sonido color 15 min. en loop**

Luego hice "Cabezas" (instalación de dos monitores TV a color). Éste ya no tenía como motivo el registro de la violencia de una acción, sino que consistía en fijar la mirada en el rostro humano mirando éste a una cámara. Ahí los cuerpos determinaban la duración de su acción.



**Fig. 18 Fotograma "Cabeza 1" B. Díaz 2007. Video color sonido 5 min. en loop.**



**Fig. 19 Fotograma "Cabeza 2" B. Díaz. Video color sonido 5 min. en loop.**

Otro trabajo es "Señoras", esta es una instalación de tres monitores TV color donde corren a modo loop diez videos de diez mujeres mayores de cincuenta años, que estando recostadas sobre su cama, se incorporaban frente a la cámara. En este trabajo se mantuvo y se acentuó el audio "doméstico" de los registros. Llegando a este punto, es necesario referirse al problema narrativo de la imagen en movimiento, en relación a uno como observador o espectador de una escena. Anteriormente nos referimos al cine y como este medio ha condicionado nuestra mirada en relación al tiempo, por ejemplo, cuantos segundos dura un enfoque y se pasa rápidamente a otro y así se va contando la historia. Sin embargo éstas cabezas, o manos, o cuerpos no cuentan una historia. Simplemente se muestran en un transcurso de tiempo. Los que miramos, nos encontramos ante cierta desmotivación, donde no se ve mucho más que lo que se ve al principio. Mirar videos donde no hay narración, implica quizás ponerse a contemplar el televisor: mirar la imagen, como cuando miramos una pintura. Y vaciarnos de cualquier expectativa narrativa, porque en esos videos "no va a suceder nada". Sólo hay espacios de tiempo que van al ritmo del loop A lo mejor escucharemos algo, a lo mejor veremos algo.

Son registros figurativos propios de la técnica fotográfica de la cámara de video y también son registros muy formales-y no documentales-, o sea la motivación pasa por querer ver algo, más que por el sentido o contenido de aquella imagen. Tal vez de eso se trata: de querer ver algo. De esperar una imagen.



**Fig. 20 Fotogramas "Despedida" B. Díaz 2007. Video color sonido 5min.loop**



**Fig. 21 Fotogramas de 10 mujeres, de la instalación "Señoras" B. Díaz 2007 (instalación: monitor izquierda/ 3 videos 15 min. aprox. loop; monitor centro/ 5 min. aprox. loop. Monitor derecha: 2 videos 10 min. aprox. loop)**

Desde el gesto simple a exagerado, espontáneo o forzado, nos damos cuenta, de que la imagen es transmisión. La imagen transmite emociones, contenido e interpretaciones. La imagen no se detiene. La imagen nos recorre y ahí está su violencia.

De frente, la cámara registra detalles, tal como: la piel, las arrugas, bocas apretadas, ojos asustados, ojeras, columna abandonada.

El detalle no se estanca, aunque parece no cambiar en ese tiempo tan lento. Pero lo que sucede, es que en los vivos, siempre está la respiración, que hace que todo esté en movimiento, o sea: cambiando.

Por lo tanto el tiempo: el tiempo en una imagen, conlleva que una imagen sea transformación. Y aunque todo parezca quieto, ahí nada se detiene.

El video es movimiento y tiempo. El tiempo, desde la perspectiva musical, tiene que ver con el ritmo. Aunque un video parezca lento o aburrido, hay en el ritmo. Mostrar una imagen en movimiento, tiene que ver para mi, con mostrar algo así como el espíritu de la cosa mostrada. No importa que tan mimético sea, sino que hable de la cosa y uno como espectador pueda retornar desde su propio presente a un pasado.

## Sobre los sonidos capturados:

*“Ésta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado y vacía la extensión del cielo. Ésta es la primera relación, el primer discurso. No había todavía un hombre, ni un animal, pájaros, peces, cangrejos, árboles, piedras, cuevas, barrancas, hierbas, ni bosques: sólo el cielo existía. No se manifestaba la faz de la tierra. Sólo estaban el mar en calma y el cielo en toda su extensión. No había nada junto, que hiciera ruido, ni cosa alguna que se moviera, ni se agitara, ni hiciera ruido en el cielo. No había nada que estuviera en pie; sólo el agua en reposo, el mar apacible, solo y tranquilo. No había nada dotado de existencia. Solamente había inmovilidad y silencio en la oscuridad, en la noche...”<sup>28</sup>*

Las instalaciones del proyecto “Paisaje y Figura humana en video tiempo”, tienen como base registros audiovisuales, en éstos, uno no se está relacionando sólo con imágenes con sonidos. Puede darse: sonidos adicionados a imágenes, o bien imágenes adicionadas a algún sonido. Desde la física, el sonido es una forma de energía que involucra transporte de energía sin transporte de materia, esto se produce en forma de ondas mecánicas que se propagan atravesando un medio que puede ser: sólido, líquido o gaseoso.

Es por eso que puede decirse que el sonido tiene una cualidad invisible o bien, inmaterial; pero en su origen, el sonido es pura vibración producida necesariamente por la fricción de componentes materiales. El sonido es la voz de las cosas, y esa voz un indicio que nos informa del medio o como si cada sonido, nos hablase de las características de las cosas, ¿qué es el mar sin su sonido?, ¿qué es un niño sin su sonidos?

Ahora, porqué canta un pájaro, el porqué de la voz de las cosas: el trueno, la lluvia, el mar. Parece inevitable que cada entidad de la naturaleza tenga propia su voz. Es por eso la cita de la historia del Popol Vuh, la que nos dice, que cuando las cosas no existían, todo era inmóvil y silencio: Vacío. No había cosas, no había ciclos, no había tiempo. Una vez que las cosas existen,

---

<sup>28</sup> Extracto del “Popol Vuh”, Las antiguas historias del Quiché, traducidas del texto original con introducción y notas por Adrián Recinos. Pág. 23. Editorial Fondo de Cultura Económica México. 1947

se llena el vacío: hay movimiento y por tanto, el silencio se acaba, porque entre las cosas se producen los roces que crean sonidos y entre cada roce aparecen los sonidos.

Cuando una imagen es con sonido- o cuando un sonido es con imagen-, ésta se llena, o se acerca más a lo tridimensional, por el agregado espacial que otorga el audio: el punto de vista fotográfico-perspéctico, se ve complementado – y complementado- por la información espacial que otorga el sonido.

La relación sostenida en estos trabajos entre imágenes y sonido, proviene de tratar los sonidos como una cuestión de inducción, ya que éste induce al tener la facultad de transportar energía. Algo nos pasa con una imagen visual asociada con ciertos sonidos: puede haber un contraste entre ellos o se pueden potenciar. Ya que por ejemplo, sí en el campo del sonido cuando este se aproxima a lo musical, se dice que hay un nexo con los sentimientos o con las emociones. Entonces sucede que cuando un material visual está integrado con un material sonoro, se facilita la concentración ya que el sonido reemplaza los pensamientos, o de cierta forma el sonido rapta el enfoque de la mente. Esto es como lo difícil de escuchar a dos personas hablando simultáneamente, pero por lo general si le prestamos atención a una, la segunda que se difumina. Así en sonido desde nuestra sensibilidad, condiciona estados corporales y mentales<sup>29</sup>.

Todas las cualidades que habitan en el audio registrado, luego de ser capturados, son distorsionados e intervenidos, pero no agregando sonidos, sino que a partir del sonido base y a través de programas digitales de audio, se altera la base, transformándolo en otro sonido, pero que proviene del registro de un momento específico junto a una imagen en movimiento<sup>30</sup>.

En general el proceso de sonido, tuvo que ver con alargar la duración del sonido, al hacer esto, las ondas se prolongan, disminuyendo las frecuencias altas y se produce un sonido grave y profundo.

La distorsión que se realiza en la edición es sincrónica tanto para imagen como para sonido: al re-lentar una imagen en movimiento se ven más detalles que la componen, con el sonido ocurre, que se crea “otro” sonido, muchas veces distante del registro original.

---

<sup>29</sup> Esto, porque en el sonido hay cualidades formales como: altura, profundidad, agudo, grave, que tienen que ver con la frecuencia. La longitud que tiene que ver con el tiempo de duración. La intensidad tiene que ver con la fuerza o debilidad del sonido. El timbre o color que tiene que ver con la forma de la onda y con la fuente de ese sonido.

<sup>30</sup> Esto se hace a partir y asumiendo todas las precariedades, defectos y ruidos enmarañados de la poca calidad de definición que otorga el micrófono de la cámara de video.

## Desenlace final:

El proyecto “Paisaje y figura humana en video tiempo”, cuenta con dos instalaciones, éstas son: “Dormir, soñar, morir” y “7 mudras”.

Estos trabajos provienen de la reflexión en torno a la Mirada, en relación al video y la condición temporal de éste: “mirar” paisaje y figura humana, ya no desde el estereotipo pictórico estático, sino desde el formato de video digital, a partir de una imagen en monitores TV.

Es por eso que una de las intenciones del trabajo, es hacer un desplazamiento del paisaje y figura humana de la línea pictórica hacia el video y las posibilidades técnicas de éste.

Una de esas posibilidades, pasa por el proceso de pos producción del registro, que consiste en transformar el material obtenido desde la cámara de video.

En este proyecto, tanto el material visual, como el sonoro son intervenidos o modificados temporalmente: se relentan, se aceleran, o se les invierte el tiempo. Los trabajos se muestran en forma de loop, de que la mayor parte de las veces, intercalo los tiempos, mostrando a tiempo real y luego a tiempo manipulado.

El manipular el tiempo es un efecto que se produce en la imagen video, pero que rebota en la percepción del observador de ésta, ya que sabemos que el tiempo no es fidedigno, algo no es verosímil. Sabemos que no se puede retroceder el tiempo: se ve una cosa, sabiendo que no es “original”.

El primer trabajo que comencé a desarrollar a partir de la memoria, fue “Dormir, soñar, morir”, copia literal del nombre de un libro editado y narrado, por el neurocientista Francisco Varela<sup>31</sup>. En él, se extrae la idea del dormir, del soñar y del morir, como “zonas de penumbra del ego”; esta denominación a tales fenómenos condensa la idea de aquellos momentos en que el “yo”- y la conciencia del yo-, se diluye, se escurre, se congela, se esconde, se transforma y por sobre todo, es algo desconocido, o bien que no vemos claramente: como cuando las cosas están en penumbra.

---

<sup>31</sup> El libro es un recogimiento de las experiencias de biología, filosofía y psicoanálisis, en relación a los fenómenos del dormir, del soñar y del morir, estableciendo puentes, diferencias y aprendizajes con el budismo tibetano.

Además estos fenómenos, análogos o similares como “imagen”- el estar recostados, con los ojos cerrados-, contienen muchas diferencias estructurales en relación a cómo se manifiesta la mente y el cuerpo. Así, dormir no es lo mismo que soñar, ya que por ejemplo *“el individuo en estado de vigilia permanece en contacto con los objetos externos, mediante los órganos de los sentidos, pero al entrar en el estado de soñar, los objetos externos desaparecen y dan lugar a objetos imaginarios. En el estado de dormir, ambos sujetos, externos e internos, concretos o imaginarios, desaparecen”*<sup>32</sup>. A su vez soñar no es lo mismo que morir, aunque muchas veces se expresa el estado mortuorio, como un momento de ensoñación, como “un plácido sueño”. El sueño por su lado, es la manifestación de la pugna de la mente que necesita descansar, pero que sigue siendo pulsada por deseos y fijaciones.



**Fig. 22 Fotogramas de la serie “Dormir, soñar, morir”, videos de: 10min., 18 min. y 33 min. respectivamente. B. Díaz 2008-2009**

La imagen del dormir, del soñar y del morir, son latentes al plantear una distancia con el estado de vigilia, siempre tan dominante y activo. Estado físico horizontal y no vertical. Reposo, pausa, imágenes fuera de la coherencia acostumbrada, misterio, retiro. Y las personas ahí se quedan “inactivas”, aparentemente.

Otra referencia- proveniente del libro de Varela y del budismo tibetano, específicamente- es el concepto de bardo, que es traducido como: estado intermedio, generalmente acuñado al paso de la muerte a la vida o de la vida a la muerte. Sin embargo, el concepto bardo puede ampliarse como fenómeno y se puede entender como cualquier experiencia transicional, cualquier estado entre dos otros estados. Como una pausa o una suspensión, como un intervalo, de hecho se dice que *“el momento presente, el ahora, es un bardo continuo, siempre suspendido entre el pasado y el futuro”*<sup>33</sup>. Por tanto para el budismo tibetano, relacionarnos, con el bardo, es la posibilidad

<sup>32</sup> Rasik Vihari Joshi “Los yogasutras de Patanjali”, pág. 86 Árbol Editorial 1970

<sup>33</sup> Francesca Fremantle, “Vacío Luminoso”, pág. 54 Boston Shambale Publications 2001

de conciencia de los cambios, o sea concia del paso de una cosa a otra. El bardo está, cuando cambiamos de un pensamiento a otro, antes de quedarnos dormidos, al despertar, cuando de la vida pasamos al morir, o cuando de la no existencia pasamos a la vida.

El bardo se relaciona al video, porque propone el problema de la conciencia temporal y salirse del tiempo ordinario y cuantificable. Las operaciones de posproducción, tienen que ver con eso al transformarse la “materia prima”. El resultado modificado, no es el acontecimiento que se recuerda y que quiere ser imitado- nunca reproducible-, ni tampoco el registro, sino que es un estado intermedio entre dos imágenes.

Esta instalación cuenta con tres monitores TV color de irregulares pantallas, cada un encarnándose en el dormir (paisaje), el soñar (figura humana) y el morir (paisaje).

“7 mudras”, está compuesto por seis videos de figura humana, específicamente manos. Las manos, son la derivación del enfoque del rostro, a una parte del cuerpo- esto debido a que “el rostro” y su expresión, pueden caer en el agotamiento u obviedad-.

Si “el rostro” comunica, el ejercicio fue pensar que otra parte del cuerpo comunicaba gestualmente. Así se llegó a las manos y a su multifuncionalidad, entendiéndolas como factor que impulsó el desarrollo del cerebro y de la cultura.



**Fig. 23 Cuatro fotogramas, de cuatro videos c/u, de la instalación “7 mudras” videos de: 11 min., 13min., 13 min., 14 min. respectivamente. B. Díaz 2008-2009**

Los gestos de las manos se pueden manifestar en un plano cotidiano y común (por ejemplo dos personas hablando pueden utilizar sus manos).

Como también en un plano más cerrado, ya el gesto comunicacional se ha desarrollado tanto, que a través de las manos, es posible la lengua de las señas.

Además, las manos están en otro plano especializado, como lo es en: la danza, el teatro, artes marciales, meditación; donde éstas cumplen un rol y una intención dentro del movimiento. En algunos lugares, se les llama mudra al gesto realizado por las manos, éstos se salen de la relación funcional y productiva del hombre con sus manos. Los mudras son gestos, que omiten las

palabras, se encuentran en todas las culturas y religiones: un saludo o una orden son también un mudra. Sin embargo los más elaborados de la historia de la religiosidad son los hindúes y budistas, en ellos se sintetizan emociones, invocaciones a las deidades y a la naturaleza, conteniéndose toda la sabiduría de una cultura. En este proyecto, son cuatro los videos donde aparecen mudras. Ellos son la posibilidad la posibilidad de movimientos inagotables que hayamos en las manos. Gestos que permiten prescindir de las palabras. Pero no es sólo prescindir de las palabras -tanto las que salen por la boca, como las que se escriben-, sino que de la ausencia del verbo y de la mentalidad que éste propone<sup>34</sup>. La pregunta por la palabra, pasa por pensar en cuantos malos entendidos -tanto en planos sociales, como en planos más íntimos- ha generado ésta en las relaciones humanas.

Es por eso, que también está el video de una mujer leyendo o traduciendo en lenguaje de señas y de hecho, el texto que lee- de Chuang Tsu- habla precisamente de la relación del hombre con las palabras y se pregunta por la necesidad de éstas.

El lenguaje de señas, nace por la necesidad de incorporar palabras y conceptos de una cultura marcada por los sonidos y el habla, para aquellos que no pueden “escuchar”. La lectura desde las señas, propone una distancia o una información que se va a perdida, como cuando queremos representar una imagen, o como cuando traducimos un texto de un idioma a otro: lo “original” se expande y se reinterpreta.

*“La palabra no es una mera emisión de aire. El que habla algo dice. Sólo que lo que dice no es muy fijo. ¿Tiene, en efecto, una significación o nunca la ha tenido? ¿ se cree que es diferente del piar de los polluelos, o de las aves, o no? ¿ hay o no hay distinción en sus significados?...*

*Las palabras, ¿cómo pueden ser tan ocultas que den lugar al es y al no es?...*

---

<sup>34</sup> Es en esa mentalidad en la se encubre muchas veces las ideologías que tienen prisionero al hombre y que causan guerras, conflictos y muertes muchas veces irrefrenables.

*¿Cómo puede existir una palabra que no sea posible?...*

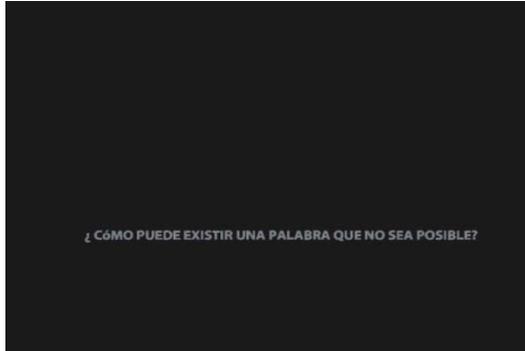
*Hacen el es el no es del otro y el no es es el es del otro- quieren que sea verdadero lo que el otro dice ser falso y falso lo que el otro dice ser verdadero. ¡Mejor les fuera acabar de entenderlo una vez claramente!: en las cosas mismas no existe el aquello no es. En las cosas no existe esto no es. Del punto de vista de aquel se llega a ver. Cada uno conoce lo que conoce. Así, se dice: aquello nace de esto y esto nace de aquello. Aquello y esto no son más que expresiones que han nacido ahora mismo. Nacen ahora y ahora mueren. Ahora mueren y ahora nacen. Ahora es posible y ahora no es posible. Ahora es imposible y ahora es posible. Porque sí y porque no; porque no y porque sí. Por eso el santo no va por ese camino, sino todo lo enfoca en el cielo. Por eso, para él todo es es.*

*Esto es también aquello, y aquello es también esto. En esto unifica al es y al no es. En aquello unifica al es y al no es. ¿Existe en realidad diferencia de aquello y de esto, o no existe, en realidad diferencia de aquello y de esto?...*

*Yo digo una cosa, pero no sé si lo que digo se puede, en realidad decir o no decir: en el mundo, nada más grande que la punta del pelo otoñal del ganado y la inmensa montaña es pequeña. Nadie ha tenido mayor longevidad que le que murió de muy corta edad y el que vivió muchísimos años, murió prematuramente. El Cielo y la tierra han nacido conmigo y todos los seres son una cosa conmigo. Si son una misma cosa ¿para qué sirven ya las palabras? Una vez dicho que son una misma cosa, ¿acaso podemos pasar sin las palabras?<sup>35</sup>*

---

<sup>35</sup> Texto de Chuang Tsu, del libro “Hua Zhen Jing” o “Verdadero Clásico de la Florescencia del sur”. Chuang Tsu fue un sabio y filósofo taoísta del s. IV a.c. En sus textos, se recogen reflexiones sobre el vacío, el desapego, la armonía y la paradoja.



**Fig. 24** Dos fotogramas, de dos videos c/u, de la instalación “7 mudras” 6,31min. B. Díaz 2008-2009

Si las manos permiten interpretar, comunicar e intercambiar, era necesario ejemplificarlo también desde el movimiento de manos de un bebe, con las cuales empieza a adaptarse, tocar y conocer. Manos que todavía no tienen conciencia de sí y que se comunican con otros, pero que se ausentan de las arbitrariedades del lenguaje construido.



**Fig. 25** Fotograma de un video color, parte de la instalación “7 mudras” 15min. B. Díaz 2008-2009

## Conclusión:

Al comenzar la Memoria, la primera pregunta, era en torno a la Mirada. Ésta podía ser una pregunta absurda, pero era simplemente ¿porqué miramos como miramos?, ¿porqué no nos basta ver las cosas?, ¿de dónde viene el goce de reproducir las cosas vistas?, ¿porqué hay tantas imágenes, así como tantos pensamientos?, ¿cómo regular la infinidad de cosas que penetran en nuestra sensibilidad?

Una posible respuesta, es que para volver a “mirar” y volver a “escuchar”, habría que acercarse a un sincero silencio y estado de receptividad ante las cosas, dejando de lado todo juicio o distinción aristotélica. Ese puede ser un comienzo para volver a mirar. Para re- mirar.

Pero desde el “Arte”, ese “re-mirar” tiene que ver -como lo ha mostrado la historia- con la subversión y la transformación de la manera establecida de hacer las cosas. La operación es simple: ante algo no acostumbrado o no visto, los ojos vuelven a mirar. Aunque el fenómeno sólo dure unos segundos-.

Es por eso que el nombre de esta Memoria es “Paisaje y Figura humana en video tiempo”, ya que desde el video, se puede incidir en la Mirada, se puede volver a mirar como uno recuerda mirar, o bien, poder volver a mirar cómo me gustaría mirar. Intervenir el registro y elegir cómo se quiere materializar lo que se miraba.

De este modo, el proceso de postproducción es necesario, ya que ahí se ajustan los tiempos de la imagen y el sonido para ser re- articulados.

“Paisaje y figura humana en video tiempo” propone una imagen a color en movimiento, por lo general provenientes de una cámara estática y frontal al modelo. El tiempo es distinto al que acostumbramos a ver por la TV comercial, ya en estos videos no hay necesidad ni motivación de narratividad, ni mucho menos de entretención. En estos videos, sólo hay paisajes o cuerpos que reflexionan entorno a lo que ellos mismos nos muestran como imágenes en movimiento y lo que puede llegar a subyacer de sus cualidades expresivas, a lo que puede subyacer de su gesto, tanto en imagen como en sonido.

Así en la pantalla del televisor se puede sintetizar imagen, sonido y tiempo, lo que tiene la cualidad de envolver la atención del espectador. En la oscuridad, la pantalla es el foco de luz hacia donde nos dirigimos con nuestra mirada. El objeto TV tiene volumen, pero lo que produce,

es tan plano como una pintura y los colores son tan miméticos, pero tan arbitrarios y relativos como los de una pintura.

Las imágenes son estudios y ejercicios sobre el paisaje y la figura humana, desde la materialidad del video y no desde el dibujo y la pintura. Como lo que hace un pintor cuando sale al “aire libre”, sólo que éstos son: en movimiento, tiempo y sonido. Estas características, permiten que se “complete” la experiencia representada del paisaje y la figura humana.

Si el recorrido ha pasado por la Mirada, el rol del arte en ésta y el proceso del realizador ante lo que observa, este proyecto se desenvuelve bajo la motivación de querer representar un recuerdo, de hacer permanecer o retener una imagen, exteriorizándola a partir del video tiempo.

## Bibliografía:

“Arte Audiovisual: tecnologías y discursos” Ideas y compilación de textos por Jorge de la Feria. Editorial Eudeba 1998.

“Arte Digital y Video Arte: Transgrediendo los límites de la Representación” Donald Kuspit. 2<sup>a</sup> edición. Ediciones Madrid. Círculo de Bellas Artes 2006.

“Arte, visualidad e historia” Pablo Oyarzún. Editorial La Blanca Montaña 2000.

“¿Desarrollo o Descolonización en los Andes?” Julio Valladolid Rivera. Ediciones PRATEC.

“Dialéctica de la Ilustración, fragmentos filosóficos” Max Horkheimer y Theodor W. Adorno. Editorial Trotta 2005.

“Efecto Downey” Justo Pastor Mellado. Catálogo Espacio Fundación Telefónica 2006.

“El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural”. Editorial Madrid Alianza 2000

“En torno al video” Eugeni Bonet. Editorial Gustavo Gili 1980.

“La Pintura de Manet” Michel Foucault. Editorial Alpha Decay.

“Puedo controlar el exterior desde mi ventana”. Catálogo de Carolina Saquel Galería Gabriela Mistral 2007.

“Video Arte” Sylvia Marín; Uta Grosenick (editores). Editorial Taschen 2006.

“Video culturas de fin de siglo” Giovanni Anceschi (editores). Editorial Cátedra 1996.

“Visiónica”. Catálogo de Nestor Olhagaray Galería Gabriela Mistral 2003.

