

Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

Memoria para optar al título de Artista Fotógrafo

Fotografías de Superficie: El recorte y la silueta

Vivian Castro Villarroel

Profesores Guías:
Daniel Cruz
Sergio Rojas

2007

“Encontrar una forma que contenga la confusión es, en la actualidad, la tarea del artista”

Samuel Beckett

INDICE

Introducción	4
1. La Perspectiva:	
1.1 La Transformación de la Ilusión	5
1.2 La Metáfora como Representación	10
1.3 La escena, el encuadre fotográfico	16
2. Fotografía y Ficción:	
2.1 Del montaje a la huella indicial	19
2.2 La imagen de la imagen	23
3. Creación del Personaje:	
3.1 Desde la sombra hacia el objeto	26
3.2 Presentación proyecto de título “Ambientación”	30
3.3 A modo de conclusión	35
3.4 Anexo proceso de construcción de obra	37
Bibliografía	42

INTRODUCCION

Esta memoria es la correspondencia de texto para el proyecto de título llamado “*Ambientación*”. Elaboro un recorrido sobre temas e interrogantes a través de los cuales se ha desenvuelto mi trabajo y una investigación sobre las operaciones visuales que lo engloban, tales como el recorte y la silueta.

Este texto se divide en tres capítulos, el primero es La perspectiva como operación visual, donde analizo la transformación que ha tenido la ilusión desde el cuadro pictórico hasta la imagen fotográfica, el segundo Fotografía y ficción, es una pregunta por la huella indicial de la imagen y la exploración del montaje como parte de dicha huella y el tercero, Creación del personaje indaga sobre los recursos que he ocupado para ingresar los objetos y figuras que conforman mis imágenes.

Cada capítulo contiene los referentes que me han orientado en mi trabajo y un análisis de ellos. Incluyo también un anexo donde muestro el proceso que da cuenta de los mecanismos de construcción de obra para el proyecto “*Ambientación*”.

Mis intereses fluctúan entre la imagen pictórica, la composición del espacio y la fotografía. En este momento, es a través de ella donde logro aunar mecanismos de producción que involucran tanto aspectos que provienen de lo pictórico como de lo espacial e intereses acerca de temas como la percepción, ilusión y tiempo, que me han interesado.

1. LA PERSPECTIVA COMO OPERACIÓN VISUAL

1.1 La transformación de la ilusión De Masaccio a George Rousse

“El marco de la perspectiva produjo una separación del mundo representado de su espectador que, en una distancia objetiva de él, todavía podía medir su cerca y su lejos”¹

La perspectiva ha sido una eficaz herramienta de trabajo para diferentes artistas de distintas épocas, técnicas y estilos, y los ha ayudado tanto en el desarrollo de su propuesta creativa, así como en la realización de la obra misma, ya que la perspectiva es una completa ordenación del espacio. Lo organiza en alto, ancho y largo, relaciona los objetos unos con otros, separa los planos de la imagen ordenando su secuencialidad y lectura, y le otorga además, cualidades de profundidad y superficie. También nos orienta, acerca del punto de vista que adopta el creador, desde el cual recrea la escena, y nos ayuda a entender su particular manera de ver, pensar y representar el mundo, postura que tiene que ver con la época que le haya tocado vivir.

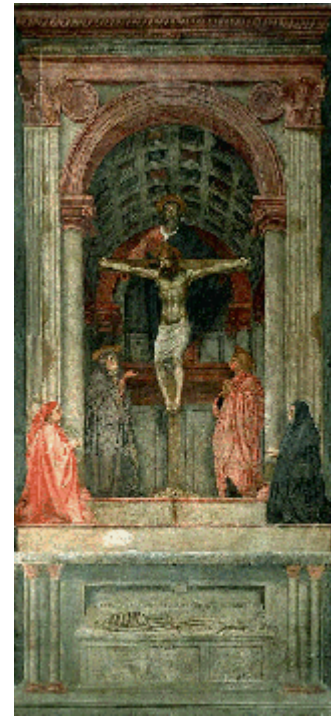
El dibujo y la pintura, fueron los primeros en servirse de este descubrimiento, que materializa la construcción de una tridimensionalidad sobre una superficie de solamente dos dimensiones, creando a través de la ilusión, un espacio ficticio que habita en el papel o el cuadro.

La mayoría de las primeras pinturas fueron temas relacionados con la divinidad y lo religioso, en ellas es claramente evidenciable, el lugar que cumplía cada personaje puesto en la escena, así como su relación con lo divino y con el resto de los personajes. La perspectiva se usó como un ordenamiento, pero siempre como operación visual creativa, puesto que no importaba romper algunas de sus leyes lógicas, relacionadas con

¹ Friedberg Anne, *The Virtual Window*, MIT, Cambridge, 2006, Pag.15

los tamaños de las figuras y su ubicación, para entregar un claro mensaje a quienes las contemplaran.

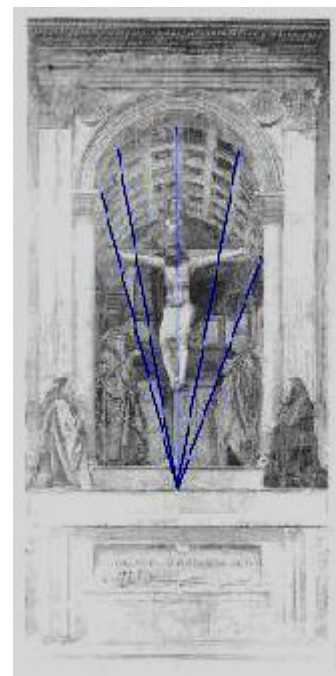
Masaccio, pintor italiano del Quattrocento, fue el primero en aplicar las leyes de la perspectiva y con ello dio origen a la ilusión de ver un espacio con profundidad allí donde no había más que pared. En su fresco *La Trinidad*, realizado en un muro de la Iglesia de Santa María de Novella, acontece la crucifixión de Jesús. En la escena podemos identificar a Dios en lo alto, luego Jesús crucificado, la Virgen María, Juan Evangelista y los donantes del cuadro. Estos personajes, están ordenados según su importancia respondiendo a la concepción teocéntrica del mundo, es por ello que los donantes son más pequeños que los santos Juan Evangelista y la Virgen María, Jesús es el centro de la composición, y Dios Padre es el único que no es sometido a las leyes de perspectiva en cuanto que ser inconmensurable.



La Trinidad
Masaccio 1428

Es interesante constatar como Masaccio va logrando el efecto de profundidad, a través de la técnica del claroscuro, donde aparecen sombras y luces en vez de un fondo plano, esta sensación de “realidad”, de tridimensionalidad de los objetos y personajes dada por su sombra, será una sensación que se mantendrá hasta nuestros días.

Lo que engloba la operación visual de Masaccio, es que abrió una “ventana imaginaria” donde se postulaba una realidad que acontecía en la pintura. Esta visión de ventana, de encuadre, se vio reforzada por distintas máquinas de dibujo que fueron propiciando una mayor verosimilitud de la realidad.



Estudio de la perspectiva y
profundidad del cuadro

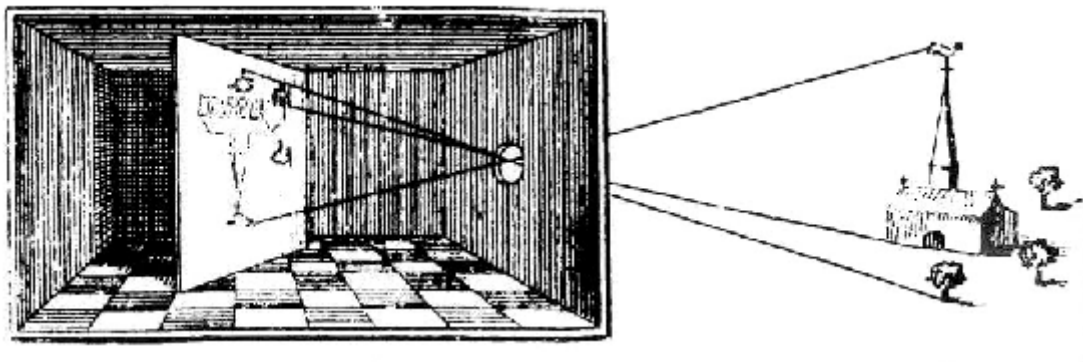
Existió una continuidad en la forma de ir construyendo una visión perspectiva, entre las rejillas que se utilizaron para cuadrar el espacio y dibujar, el velo Albertiano, la cámara de dibujar de Durero, la cámara lúcida y la cámara oscura, hasta llegar al origen de la fotografía, que se dedicaría tanto de difundir masivamente la representación perspectiva del espacio, así como de otorgarle la liberación de su construcción.



Dibujo, Leonardo Da Vinci 1480



Dibujo Camara Lúcida



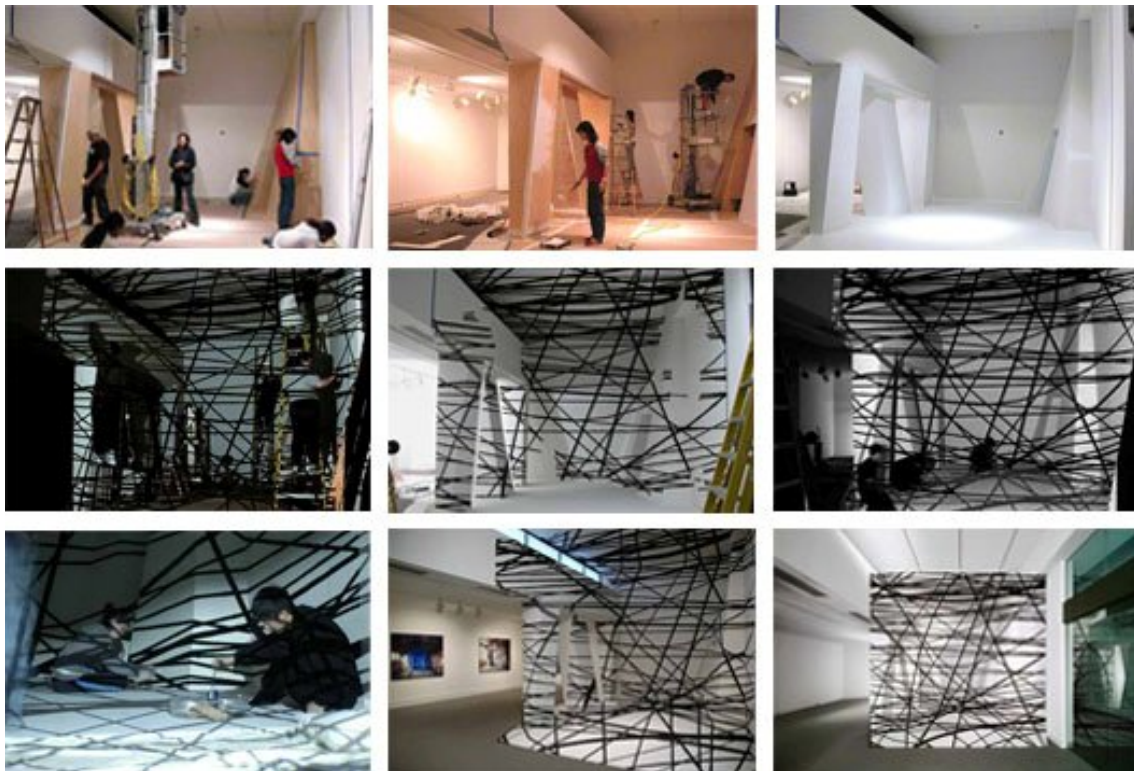
Dibujo Camara Obscura, Athanasius Kirchner 1671

Esta vez, la “ventana imaginaria” está incorporada en el visor de la cámara y su campo de acción es elegir un fragmento de la realidad y transformarlo en obra, por lo tanto, existe un cambio con respecto a la ilusión, que se ve trasladada desde el campo de la representación (el cuadro) hacia el campo de lo real, entendiendo por lo real, el mundo fenoménico que habitamos.

La perspectiva como operación visual, es una construcción perfecta, mediante un solo punto de vista, que se observa mirando a través de un solo ojo, por lo tanto, siempre supone una extrañeza a la mirada, ésta, es una importante estrategia de construcción de

imágen tanto para la pintura como para la fotografía y de ella se ha servido para crear sus imágenes George Rouse, (París 1947) fotógrafo, artista francés contemporáneo, quien desarrolla una obra donde combina los principios pictóricos con los fotográficos y logra establecer una forma de trabajo donde combina ambas técnicas.

Rousse elabora una imagen desde un punto de vista elegido en el espacio, que por lo general son soportes arquitectónicos y sitios ruinosos que están destinados a destruirse. A través de la pintura, transforma el lugar elegido, y luego mediante la cámara fotográfica, reorganiza la composición. Se establece en ese momento un doble juego visual: la arquitectura deconstruida, fragmentada en colores y desorganizada a simple vista es reconstruida a través de la cámara. Su fotografía es la de un espacio modificado, inexistente y efímero, (puesto que desaparece fuera de focos), que plantea la pregunta sobre donde acaba lo real y comienza lo imaginario, el espacio de la ilusión.



Easton

George Rouse realizando una intervención para la galería Williams Center en EE.UU. 2004

Sus imágenes son difíciles de apreciar, puesto que una primera mirada pudiera parecer sólo retoques digitales, por lo que es necesario conocer su obra ó más bien la manera en que fueron hechas para entender el mecanismo que las construye y desde el cual Rouse reflexiona. Esta reflexión es ahora el proceso contrario al desarrollado en un principio por Masaccio, es una tridimensionalidad la que se aplana, es el espacio el que se convierte en representación, donde la ilusión llega a nuestra cotidianeidad y hace surgir preguntas sobre el origen de la realidad y sus límites, cambiando el sentido de la presentación de imágenes, desde el asombro por la construcción de un espacio imaginario hasta la duda que provoca dicha construcción, siendo visualmente el mismo resultado, un espacio inexistente y efímero que es “eternizado” al igual que la pintura, a través de la fotografía.

1.2 La metáfora como representación

“La perspectiva es un orden pero un orden de apariencias visuales”²

Luego de la transformación sufrida por la ilusión hacia el campo de nuestra cotidianeidad, es que la metáfora viene a desempeñar un papel importante en la manera de referirse y presentar al mundo que habitamos.

Originalmente metáfora es una palabra griega que significaba transferir. Su etimología viene de meta que significa “cambio” y pherein que significa “llevar o trasladar”. Éste traslado se realiza mediante el desplazamiento de nombrar una cosa con el nombre de otra haciendo visible ésta operación, es decir, dar cuenta del orden que se establece desde lo universal hacia lo particular mediante la mirada de aquel que observa.

La condición metafórica, por lo tanto, existe siempre en el modo en que nos relacionamos con las cosas, asignándoles un nombre que no le es propio. Siempre las cosas están *en el lugar de*, el arte es el que da a conocer dicho lugar.

Si bien es cierto, que prácticamente todas las obras de arte en la historia tienen un contenido metafórico, al presentar imágenes con cualidades semejantes a las del mundo al que pertenecen, en la actualidad es la metáfora misma, (en cuanto imagen semejante del mundo referida a otra cosa) la forma para hablar sobre aquello que se ausenta en la representación.

En general, estamos acostumbrados a hablar metafóricamente sin siquiera darnos cuenta, a realizar mental e inconcientemente analogías de cosas y significados muchas veces disímiles, un ejemplo común de ello es la frase “el tiempo es oro”, donde se transfieren las características de la palabra “oro” (valioso, escaso, preciado) a la palabra “tiempo” para dar a entender su valor.³

² Erwin Panofsky, *La perspectiva como “forma simbólica”* Tusquets, Barcelona, 1995, Pág. 63

³ <http://nolimit-studio.com/tesis/>

Así como estamos entrenados a pensar metafóricamente, también los medios de comunicación y en especial la publicidad, se han encargado de generar una masiva cultura metafórica visual, usando a la metáfora misma como estrategia de mercado. Por ejemplo, cuando una empresa que produce jugos de fruta enlatados le pone a su producto una marca con un pictograma representando a un árbol, está pretendiendo sustituir en la mente del receptor las características del producto (enlatado, industrializado, producido en serie) por las del árbol (naturaleza, frescura, saludable), eso es una metáfora visual.⁴

Esta enseñanza de expresión a través de la metáfora también ha sido, por supuesto, territorio importante en la enseñanza del arte. Desde las primeras clases de dibujo, donde se nos enseña a encuadrar el espacio, ayudándonos muchas veces de “marcos”, o pequeñas ventanas creadas artesanalmente con pedazos de papel o cartulina, así como a mirar a través de un solo ojo, o medir con regla y huincha los objetos que están de modelo, todas ellas estrategias para lograr *transferir* las características del modelo que estamos viendo, al que estamos construyendo a través del dibujo. Puede ser que en un principio, tampoco nos demos cuenta aquí que estamos recurriendo a la metáfora.

Es interesante contar también, los años que estudié pintura, donde pasé varias horas copiando bodegones y construyendo objetos que parecieran tener volúmen, tridimensionalidad, que los hiciera parecer reales. Luego, estudiando ya fotografía, en clases de Iluminación, entendí que justamente está en el punto de vista, desde donde se observé al objeto, el que éste realmente muestre su condición de tal, pero siempre quedará sometido a una bidimensionalidad de la imagen final, a la virtualidad de este plano de dos dimensiones, aspecto que me ha llamado particularmente la atención y desde donde he realizado trabajos como *Una Imagen Un Día* y *Pérdida de lo Efímero (o sentido a lo deseado)*, partiendo de la pregunta ¿Desde dónde proviene la imagen que es fotografiada?

⁴ Ibid



Santa Rosa esquina Alameda
Fotografía análoga

Una Imagen Un Día, fue un trabajo que incorporó la intervención pública, elegí un lugar, calle Santa Rosa con Alameda, donde fotografié una acción: una persona anónima entrando en el encuadre, luego, la silueta de éste personaje fue ploteada a tamaño natural y devuelta al mismo lugar como imagen. Esta situación fue fotografiada a lo largo de todo un día a diferentes horas.



La metáfora acontece por que se esta evocando algo que está en la realidad (que es reconocible por todos), pero que no pertenece a ella puesto que es imagen, pero a la vez se inscribe allí verosímilmente, revelando solo a través de su repetición que está allí como signo.



6 fotografías a color 30x45 montadas sobre madera

Figura ploteada a tamaño natural,
montada sobre cartón, fierro y cemento



Está su imagen, su silueta, pero no la persona que está ausente, esto permite hablar de algo que parece pero no es, tal como el ordenamiento que nos entrega la perspectiva.

Este trabajo, ha sido montado en tres lugares diferentes, con tres condiciones lumínicas distintas, invitando al espectador a formar parte de la imagen a través de su propia silueta y sombra.



Una Imagen Un Día
Vivian Castro
Facultad de Arte, U. de Chile 2006

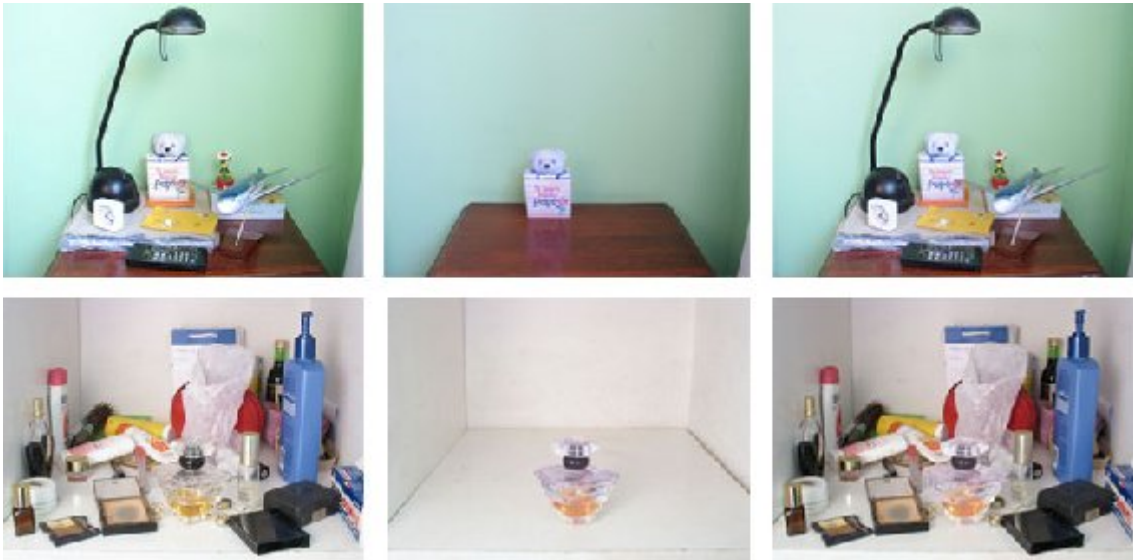


Una Imagen Un Día
Vivian Castro
Azotea edificio "La Plazoleta" Ñuñoa 2006



Una Imagen Un Día
Vivian Castro
La Perrera, 2006

Dentro de esta misma investigación, se inscribe también el trabajo *Pérdida de lo Efímero(o sentido a lo deseado)*, esta vez la intervención se realizó en pequeñas repisas, donde habitan objetos que se van acumulando con el tiempo.



Pérdida de lo Efímero (o sentido a lo deseado)
Vivian Castro 2005
Fotografía Digital 30x45

La operación fue similar, aunque esta vez yo tenía el control absoluto de la situación e iluminación. Los objetos fueron fotografiados tal como se me presentaron, luego uno de ellos fue impreso a tamaño real y vuelto a colocar en el lugar como imagen.

La serie es de tres fotos, una con la toma real, la otra sólo al espacio con el único objeto que no le pertenece (puesto que es imagen y no objeto) y la tercera, la misma escena, reemplazando al objeto por su imagen.

Por un lado, pretendo indagar los distintos planos de representación en una imagen fotográfica, elementos bi y tridimensionales. Así como también reflexionar sobre las estrategias del verosímil, con objetos que pasan a convertirse en fetiches comerciales, generando deseos de obtención y permanencia de los mismos.



Objetos de papel sobre cartulina y plasticina

Si toda imagen es un plano, hay elementos que están ahí pero que no pertenecen al espacio donde son fotografiados, sino que pertenecen al plano de la representación al ser convertidos en imágenes bidimensionales. Así, se establece una forma de simulacro desde el punto de vista del observador, quien asiste a la pretensión de convencerlo de la verdad de la escena, el placer del making off.

1.3 La escena, el encuadre fotográfico

La más importante operación visual de la perspectiva es el encuadre, por que al establecer éste, se delimita automáticamente cuanta información le será mostrada al espectador y de qué manera. El encuadre, que funciona como recorte y punto de vista, es lo primero en establecerse para una toma fotográfica.

Si bien la escena, comprende varios significados y relaciones, entre los que se encuentran: escenario, acto, cuadro, secuencia, teatro, drama, farándula, hecho, acontecimiento, circunstancia, ambiente y paisaje, para mi la escena se halla y se conforma en todo lo que ocurre dentro del encuadre de la cámara, que ya en si, es una abstracción del entorno.

Siempre me ha llamado la atención la fotografía que utiliza “telones de fondo” para componer una imagen, sin importar lo que este ocurriendo en su entorno. Por ejemplo, una pareja puede ser fotografiada delante de un atardecer, un bosque frondoso o un desierto solitario, todo depende de donde “quieran estar” en ese minuto.

Estos recursos de construcción de imagen, que mucho tienen que ver con la imaginación y la fantasía, los he utilizado para elaborar algunos de mis trabajos, *Habite Piloto* es uno de ellos. Su nombre hace referencia a los anuncios que encontramos en los edificios que están en construcción, “Visite Piloto” donde todo esta preparado para provocar el anhelo de querer habitar el espacio que esta puesto a la venta.



Habite Piloto

Vivian Castro 2005

Fotografía Digital 20x25

Este trabajo, presenta hechos cotidianos que son desglosados en lugar-personajes-acto, poniendo especial énfasis en el montaje como constructor de la escena, la obra es, ese montaje. Operativamente, este montaje se realiza manualmente sobre un sin fin y una iluminación difusa con dos focos. Una vez que tengo la imagen de la situación que he fotografiado, vuelvo al lugar tomo una foto sólo de éste, recorto las figuras que aparecen y luego recreo la situación que he fotografiado, colgando la fotografía del lugar con hilo transparente, (que funciona como “telón de fondo”), y colocando con plasticina a los personajes que entraran a la escena. Si bien esta manipulación podría hacerse con Photoshop, y tal vez mucho mejor, se estarían utilizando códigos absolutamente diferentes y también una calidad de imagen distinta. Lo importante es plantear de donde proviene la imagen, ¿Cómo se hizo? ¿Cuál es su origen?

Una idea que me sirve para explicar el significado de esta operación, es la del *reconocimiento* que plantea Carlos Muñoz:

“(...) y quizá sea esto lo que nos lleva a leer novelas y crónicas y a ver películas, la búsqueda de la analogía, del símbolo, la búsqueda del reconocimiento, no del conocimiento. Contar deforma, contar los hechos deforma los hechos y los tergiversa y casi los niega, todo lo que se cuenta pasa a ser irreal y aproximativo

aunque sea verídico...la verdad no depende de que las cosas fueran o sucedieran”⁵

En general, mis trabajos son manipulaciones de registros donde no sucede nada más que acontecimientos cotidianos rutinarios, en espacios que todos vemos diariamente: es el centro de la ciudad, son plazas, calles, repisas etc. Estas situaciones comunes son elegidas justamente para volver a hablar y reflexionar sobre ellas, mostrando una cierta extrañeza en su reconocimiento.

Actualmente, casi todas las obras de arte tienen un contenido cotidiano e implican una transformación o alteración de éste, lo que tiene lugar por el hecho de hacerlo ingresar en la representación.

Así como alguna vez lo religioso fue el tema para pensar y representar (condición que tenía que ver con las creencias y formas de vida), hoy es lo cotidiano y su constitución desde donde se crea, cuestión que llama la atención, porque vivimos inmersos con los objetos y entornos que posteriormente el arte nos muestra como signos y símbolos, buscando reflexionar sobre aquello que justamente en lo cotidiano pasamos por alto, es decir, ya desde su disponibilidad objetual, la obra “recomienda” a nuestra atención lo cotidiano.

⁵ “Juegos Virtuales: Identidad y subversión” Carlos Muñoz, texto de internet

2. FOTOGRAFÍA Y FICCIÓN

2.1 Del montaje a la huella indicial

“Esto no es una pipa”⁶
Rene Magritte

La fotografía es una posibilidad dentro de un infinito de conexiones que pueden darse entre el referente, (el modelo) y la cámara, y es en esta distancia donde tiene lugar la ficción. La idea de ficción, que en una primera instancia podría pensarse como algo opuesto de la realidad, o menos verdadero, es en verdad, algo que se asienta sobre ella y vive de ella⁷.



La traición de las imágenes
Rene Magritte 1929

Tal como Magritte, (1898-1967) pintor belga surrealista, años atrás, enfatizaba a través de una obra, el hecho de que un dibujo no es una pipa, sino *el dibujo de una pipa*, de igual modo podemos entender a las imágenes fotográficas como metáfora de una ausencia, de algo que ya no se encuentra en la imagen, así podríamos titularlas: “esto no es un auto”, “esta no es una calle”, “esto no es un perfume”, sino sus imágenes. La conciencia de esta ausencia, de esta metáfora, que liga a la fotografía con el campo de la simulación, en la medida que finge ser lo que no es y tener lo que no tiene, provoca el convencimiento de que la ficción en fotografía empieza *con* la fotografía.

Este tema, que produjo una confusión en un principio, donde tal como Joan Fontcuberta⁸ lo explica, la fotografía se vendió por unos pocos pesos como imagen real y creíble valiéndose de su condición de huella de la realidad, camuflando así

⁶ Frase escrita en la obra de Magritte “*La Traición de las imágenes*” (Ceci n’est pas une pipe)

⁷ Joan Costa, *La Fotografía, entre Sumisión y Subversión*, Editorial Trillas, México, 1991, Pág. 77

⁸ Joan Fontcuberta, , *El beso de Judas*, Editorial Gustavo Gili, SA., Barcelona, 1997, Pág. 17

mecanismos culturales e ideológicos. Hoy en día, cuando el proceso de producción esta puesto en obra, y muchas veces es la obra misma, la pregunta por la huella indicial de la imagen con su referente parece diluirse. La manipulación puede ser mostrada y de ella puede hablarse (siendo así, ¿Dónde se encontraría el lugar de la ilusión?), es un recurso más para la construcción de imágenes, sobre todo de artistas que lo integran como mecanismo de producción.

El montaje es entonces, ya sea que se muestre como tal o que pretenda a través de la pose, la naturalidad que imita lo espontáneo, el factor principal que hace emerger a la ficción en la fotografía.

Jeff Wall, (Vancouver, 1946), fotógrafo contemporáneo, trabaja justamente con este último principio y además crea una relación en sus imágenes entre pintura y fotografía. Sus obras, que parecen extraños registros documentales, son montajes muy meticulosamente planeados como escenas de una película, donde personas que no son actores dan vida a distintos personajes que Wall utiliza para referirse a temas sociales y políticos, tales como la violencia urbana, el racismo, la pobreza, así como conflictos de género y de clase.



Tattoos and Shadows
Jeff Wall, 2000

Operativamente sus imágenes son grandes transparencias (2x2 metros aprox.) colocadas en cajas de luz. Muchas de sus fotografías se asemejan a grandes hitos de la historia de la pintura, como es el caso de *Tattoos and Shadows*, donde muestra a tres personajes tendidos sobre el césped que recuerdan al “Desayuno sobre la hierba” de Manet. No hay

nada en la escena que sugiera el curso de una historia o una pequeña narración entre estos personajes, sin embargo, nos genera una intriga por saber que es lo que hacen allí, cual es la relación entre ellos y si están esperando algo. El título de la obra tampoco nos entrega mayor información aparte de la que estamos viendo: tatuajes en los brazos de dos de los personajes y el juego de las sombras que se forma al pasar por entre los árboles, elementos que crean un hermetismo total en la escena.

Wall dice: *“es más interesante representar algo de una forma que el espectador sienta que él o ella está realmente viendo, pero al mismo tiempo sugerir que hay algo significativo que no está siendo visto”*⁹ De esta manera existe un diálogo entre lo que el autor muestra, los signos que nos presenta y lo que nosotros como espectadores llegamos a concluir de la escena, tal como en una película.

Otra interesante manera de proceder en la captura de la toma fotográfica, es la de la artista francesa Sophie Calle (Paris, 1953). Calle por el contrario de Jeff Wall se conecta con la ficción generando ella misma *en* la realidad situaciones muchas veces inverosímiles que luego documenta. Su forma de trabajar me ha llamado particularmente la atención, puesto que Calle plantea la pregunta por el límite entre la realidad y lo simulado, es decir, en que momento el simulacro abandona el plano de la representación y pasa a formar parte de la cotidianeidad



L'Hotel
Sophie Calle, 1981

⁹ <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/jeffwall/infocus/section5/detail3>

En un trabajo titulado *L'Hotel de 1981*, Sophie Calle se hizo pasar como camarera de un hotel en Venecia y fotografió las maletas, las camas deshechas, los papeleros y los objetos privados de los huéspedes, y escribió en su bloc de notas suposiciones sobre las vidas de las personas ausentes. En estas imágenes existe una mezcla de la fotografía documental, como huella, y la intervención subjetiva del autor quien con el texto, que funciona como pie de foto, le otorga a la imagen un carácter ficticio. En este sentido la artista elabora una narración que no se encuentra en la imagen, sino, en la pequeña historia que siempre acompaña a sus fotografías.

Calle también nos ofrece representaciones de su propia vida, donde (como en la mayoría de sus obras) ella es la protagonista. Su obra tiene mucho que ver con el principio del psicoanalista francés Jaques Lacan, según el cual el yo se constituye al ser visto por otros desde fuera.¹⁰

Ya sea que se siente sola, que vuelve a un país que se le hace extraño, que fracasa en su matrimonio o quiere regalarle algo especial a un amigo, Calle encuentra en el arte al aliado perfecto de sus proyectos: *“Intento encontrar mis propias soluciones. Es mi terapia personal. El hecho de que sea arte me ofrece protección y me da derecho a hacer cosas de este tipo”*¹¹

Si bien la ficción acompaña a la fotografía desde el principio, y pueden establecerse claramente diferencias esenciales entre realidad visual e imagen¹², siempre se nos presentará la duda sobre cuán verídica es la escena que estamos observando, y buscaremos indicios que nos permitan reafirmar lo que creemos, partiendo la observación desde lo que vemos, el montaje, y desde allí hacia la huella.

¹⁰ Uta Grosenick, *Mujeres Artistas*, Editorial Taschen, 2001, Pág. 77

¹¹ *Ibid.* Pág. 74

¹² Mientras la realidad visual es multidimensional, continua, temporal, en movimiento, biocular y directa, la imagen es bidimensional, fragmentaria, fija, espacial y monocular. Joan Costa *La Fotografía, entre Sumisión y Subversión*, Editorial Trillas, México, 1991, Pág. 80

2.2 La imagen de la imagen

Las imágenes, tal como la cita en la pintura, tienen la posibilidad de reciclar material ya utilizado y volver a él en un nuevo contexto, con la libertad (al menos en el territorio del arte) de haber perdido su condición de huella verídica de la realidad, lo que permite examinar la imagen desde varios puntos de vista: cómo fue construida, que relación tienen los elementos entre sí, cuál es el referente, etc.

Esta estrategia de trabajo, la he utilizado para elaborar obras que comienzan con una fotografía documental, de registro, y que luego son manipuladas manualmente en una pequeña caja que funciona como escenario. Es el caso de *Escenas de Plaza* donde escogí justamente como lugar, una plaza de barrio.

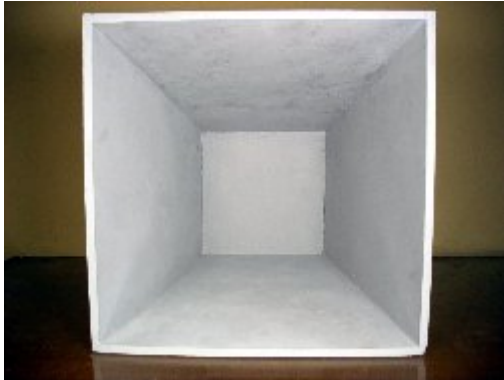


Detalle obra **Escenas de Plaza**

Me gusta mantener, cuando me enfrento al espacio público, cierto carácter azaroso de casualidad, por eso, no intervengo en el lugar usando modelos (aunque perfectamente podría hacerlo) o poniendo cosas que no están allí en el momento que hago la toma, trato de alterar lo mínimo posible lo que esta ocurriendo.

He tenido la experiencia de hacer trabajos solamente documentales, y no me resulta muy fácil, trato de pasar lo más inadvertida posible con la cámara, puesto que la presencia de ésta, el sentirse vigilado, siempre supone una actitud distinta en todos.

Mis fotos de registro, son imágenes que podría haber sacado cualquiera, no es un “momento decisivo” lo que fotografio, sino distintas situaciones con apariencia bastante similar que empiezan a funcionar en el montaje, cuando dialogan unas con otras y se generan situaciones que sólo son posibles allí.



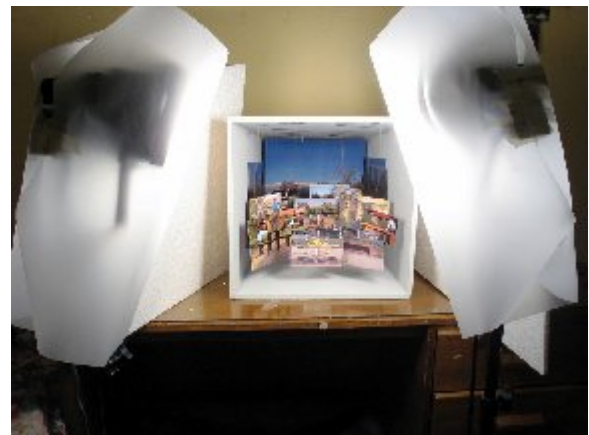
Caja-escenario



Escenas de Plaza presenta simultáneamente cinco situaciones distintas que genero mediante el montaje, cada una de ellas fue creada individualmente en esta “caja escenario”, que fue construida en perspectiva para generar una sensación de profundidad. El resto de la estrategia es similar al del trabajo *Habite Piloto*, la iluminación es difusa con dos focos, las imágenes cuelgan de hilos transparentes, pero esta vez, son puros planos de imágenes que interactúan a través del calce y el descalce. El horizonte parece ser el mismo, y existen personajes que se repiten de una acción a otra, donde yo busco pequeñas narraciones que acontecen en una tarde de plaza.



Montaje





Escenas de Plaza
Vivian Castro 2006
Fotografía Digital 1,75x30

Estas fotos recuerdan mucho al trabajo realizado por David Hockney (Bradford 1937) pintor, dibujante, fotógrafo y escenógrafo inglés, puesto que él descubrió la técnica de articular una imagen desde distintos ángulos de toma o diferentes puntos de vista. Hockney creó collages fotográficos que evidencian el tiempo y el movimiento en la fotografía, su trabajo eso sí, no abandona el territorio de la bidimensionalidad, mis trabajos, que ocupan una estrategia similar, buscan también una tridimensionalidad en la forma de construir el espacio fotográfico.



Place Furstenberg
David Hockney, 1985

En estas imágenes aparece también, un elemento que tiende a repetirse, es el del personaje, que se articula tanto dentro como fuera de la fotografía, que se inscribe verosímilmente en ella, así como también se muestra como recorte, abarcando desde siluetas de personas hasta objetos cotidianos.

3. CREACIÓN DEL PERSONAJE

3.1 Desde la sombra hacia el objeto

“La primera obra de este tipo la hizo en arcilla el alfarero Butades de Sición, en Corinto, sobre una idea de su hija, enamorada de un joven que iba a dejar la ciudad: la muchacha fijó con líneas los contornos del perfil de su amante sobre la pared a la luz de una vela. Su padre aplicó después arcilla sobre el dibujo, al que dotó de relieve, e hizo endurecer al fuego esta arcilla con otras piezas de alfarería”¹³

La sombra ha tenido, desde el origen de la representación artística, un alto valor como elemento visual y como sistema significativo. Ella es, sin duda, la primera huella que podemos encontrar de un objeto o una persona, formando así parte constitutiva del objeto mismo, en cuanto que ella emana de él evidenciando su presencia.

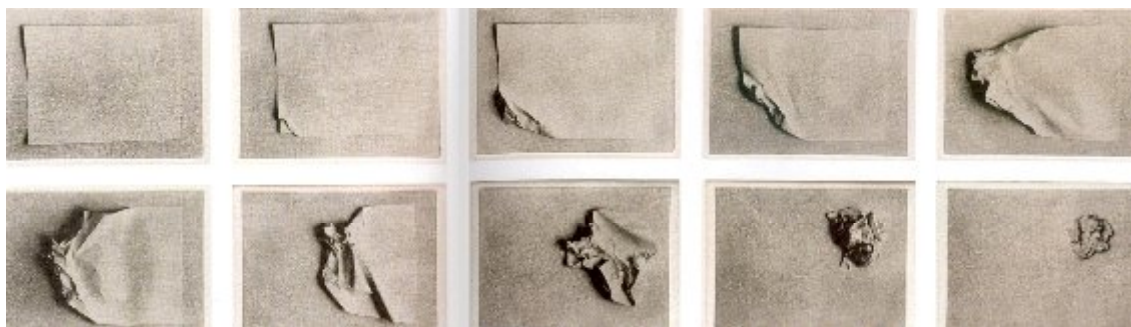
Tal como en el Mito de Plinio el Viejo, donde la angustia de la muchacha por la partida de su amado, la lleva a trazar su contorno para conservarlo a modo de recuerdo en su ausencia, la fotografía, quien se sirvió de todos los procedimientos del dibujo y de las máquinas que fueron construyendo una imagen más verosímil del real, es ahora quien contemporáneamente cumple esa función.

La representación de lo ausente establece una relación entre la sombra y el dibujo en la configuración del objeto representado. Este objeto (que puede expandirse también a personas y cosas de la naturaleza), es transformado del contexto utilitario cotidiano al cual pertenece hacia elemento de contemplación en el arte, a través de la operación inaugural de Marcel Duchamp (1887-1968), donde una rueda de bicicleta, un urinario y un botellero se constituyen en obras en sí mismas. Es esta transformación, la que nos permite referirnos a ellos como signos e ingresarlos al territorio de la representación como personajes que configuran la obra.

Existen dos artistas que particularmente me interesan en la forma que han construido los personajes que habitan en sus obras, ellos son Liliana Porter y George Segal.

¹³ Victor Stoichita, *Breve Historia de la Sombra*, Ediciones Siruela, Madrid,

La obra de Liliana Porter (Buenos Aires, 1941) la conocí el año 2005 en una exposición que visité en el MALBA (Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires), en esa ocasión se exhibía un trabajo de ella titulado *Arruga*, una serie de diez fotograbados. Me llamó la atención la sencillez de la serie y la conexión que había entre el título y la obra. Al igual que la fotografía de Jeff Wall, el título explicitaba lo que uno ya estaba viendo en la imagen y eso mismo es lo que produce la sensación que allí hay mucho más que eso. Visualmente la serie se compone desde un mismo ángulo de toma, donde vemos desde la hoja entera hasta su completa arruga, evidenciando el tiempo que transcurre entre una foto y otra, solamente por la cantidad de pliegues que va adquiriendo el papel.



Arruga
Liliana Porter, 1968

La obra de Porter, que articula lenguajes como el dibujo, el grabado, la pintura, la fotografía y el video, es una constante reflexión sobre el tiempo y sobre la representación. Su imaginario proviene del kitch y del mundo de la infancia, por eso su obra esta poblada de pequeños juguetes y figurines que al ser aislados y dispuestos como modelos, nos plantean interrogantes sobre su propia condición de objetos inmóviles y recrean situaciones, que con una mezcla de tragedia y humor, son reflexiones sobre el ser humano. Una de sus tantas obras con objetos es *El gran peso*, donde vemos a un oso de porcelana sobre un fondo plano con el peso de una gran piedra en su cabeza, la condición que el oso sea un monito de porcelana nos genera una distancia frente a lo trágico que podría ser lo que estamos viendo y eso es lo que me gusta del arte de Liliana, la capacidad de resolver visualmente, de una manera poética, y con una apariencia de ingenuidad lucubraciones muchas veces complejas.



El gran peso
Liliana Porter, 1995

George Segal, (1924-2000) por su parte, también experimentó con diversas técnicas, comenzó su carrera como pintor para dedicarse posteriormente por completo a la escultura. Cuando sintió las limitantes de la superficie bidimensional de la pintura, empezó a realizar sus propias figuras tridimensionales con armazón de tela metálica cubierto con malla de alambre bañada en yeso, inspirado por los maniqués de almacén. Segal elabora sus figuras calcando las formas del cuerpo de personas reales con vendas médicas.

Estas obras son las más conocidas debido a lo características que son sus imágenes, (imagino lo impresionante que debe ser verlas en directo) de siluetas blancas de personajes que conviven con el entorno cotidiano. Lo extraño, es la combinación de elementos que si bien comparten el campo de la tridimensionalidad se distancian abismalmente debido al blanco del yeso que queda en evidencia.

Un buen ejemplo de esta situación es su obra *Cena*, donde observamos a dos personajes en el interior de una cocina, en una escena típicamente cotidiana, reconocible, pero el blanco puro de las figuras nos lleva inmediatamente al carácter representacional que Segal evidencia y que saca inmediatamente a las figuras de su ambiente “cotidiano”, volviéndolas extrañas y distantes al mismo tiempo que sugiere que cualquiera de nosotros podría estar inscrito en esa escena.



Cena
George Segal, 1966

3.2. PRESENTACIÓN PROYECTO DE TÍTULO “AMBIENTACIÓN”

La Silueta

“Del cuerpo no podemos caernos. A lo más internarnos por las superficies aleatorias de la exterioridad plagada de bolsillos que el afuera hilvana en el afuera. No hay reverso ni anverso del cuerpo. No tiene límites, no tiene centro, ni se circunscribe a ningún sitio. Es ahí donde estamos y tenemos que permanecer.”¹⁴

Las diferentes formas de buscar ingresar a los personajes que habitan en mis imágenes explorando la dinámica del espacio, me llevó a encontrarme directamente con un recurso que fue un antecedente directo de la fotografía, la silueta.

Silueta se refiere a dibujos que se hacen rápidamente siguiendo la sombra de un objeto, y fotográficamente, es lograda por un contraluz directo.

Esta técnica, fue utilizada para realizar retratos de perfiles y data de la época de Luis XVI, pero su apogeo fue en 1750 coincidiendo en Francia, con el nombramiento de Etienne de Silhouette, como controlador general de finanzas. En aquella época la situación económica en Francia era difícil y el marqués aplicó una serie de severas medidas económicas para controlar el gasto, a partir de ese momento en la sociedad francesa, se va a empezar a nombrar “silueta” en sentido de burla a todo aquello que era barato o mal hecho, y en particular a los pequeños retratos de sombra que se van a llamar retratos “de Silueta”, éstos se pondrán de moda entre 1750 y 1850, especialmente en Francia, Inglaterra y Estados Unidos, por que al ser más baratos, eran mucho más accesible que un retrato.¹⁵

Existían distintas formas de construir un dibujo a partir de la silueta, podía ser a partir de la sombra proyectada sobre una pantalla o bien recortando el perfil de la persona en papel negro acharolado, esta practica aun sigue desarrollándose hasta nuestros días.

¹⁴ Thayer Willy, Prefacio libro *Materiales para una historia de la subjetividad*, Sergio Rojas, Editorial La blanca montaña, Santiago, 1999, Pág.11

¹⁵ Marie-Loup Sougez, *Historia de la Fotografía*, Ediciones Cátedra, Madrid



Silueta hacia 1790

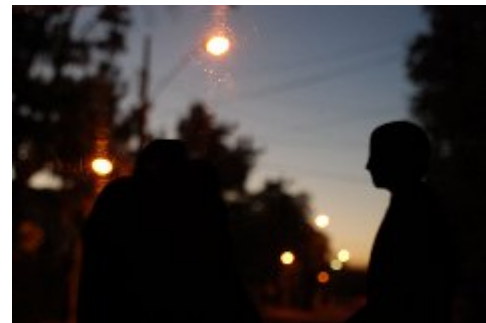
El recorte, recurso que he utilizado en el desarrollo de la mayoría de mis trabajos, aquí adquiere una especial importancia puesto que convertido en silueta, se presenta como un espacio abierto, es decir, esta allí en la imagen como un lugar disponible debido que se manifiesta solamente desde el espacio “negativo” del sujeto.

Allí donde solo es posible distinguir formas y contornos, la expresión o cualquier otro tipo de información acerca de lo que se está viendo es algo que queda entregado a la subjetividad del espectador. La silueta en sí misma representa la ausencia de algo que no alcanzamos a ver.

Una línea de contorno, una mancha, una pequeña disposición de formas bastan para formar una figura que sólo el ojo es capaz de reproducir. Rudolf Arheim en su libro *Arte y Percepción* cuenta la historia de un hombre que entra de noche en su pieza, percibe una mancha oscura sobre la almohada blanca y puede “ver” así que su mujer está en el lugar acostumbrado. Nos familiarizamos con las situaciones y siempre esperamos ver lo que creemos que está en el lugar donde debería estar.

Estos recursos que provocan una cierta ambigüedad en la imagen, son los que utilizo para desarrollar mi proyecto de título llamado *Ambientación*, siendo el resultado de la investigación y ejercicios realizados para esta memoria. Los bocetos de trabajo que originaron este proyecto, se mostraran en un anexo al final de este texto para dar cuenta del proceso.

Ambientación son montajes fotográficos realizados manualmente mediante la utilización de siluetas de papel negro sobre distintas superficies de vidrio. Estas imágenes se articulan a través del clarooscuro y la distinta disposición que adquieren las siluetas. Los escenarios elegidos fueron entornos que por una parte remiten a la ciudad, son distintas calles donde aparece la sombra proyectada de personas que están realizando actividades cotidianas, están conversando o tal vez van de regreso a su casa y escenarios que parecen pertenecer a otro tipo de lugar, es decir, espacios que fueron alterados y que se presentan indeterminados, es aquí donde las siluetas se disponen como presencia de un cuerpo.



Si bien el estudio de la sombra y la silueta puede ser interminable, puesto que todo objeto produce sombra y existen muchas maneras distintas de producirla, me interesó trabajar particularmente con estas dos por que siendo las mismas figuras remiten a dos fuentes totalmente diferentes, una se refiere a la presencia de un cuerpo y la segunda a la proyección de su sombra.



Existe una relación que se establece a través del enfoque entre las imágenes silueta-sombra y silueta-cuerpo. La sombra que se proyecta desenfocada sobre un entorno verosímil, da noticia de algo que estaría en la escena pero que no veo, así como el cuerpo silueteado sobre un fondo que tampoco soy capaz de ver producto del desenfoco, da cuenta de figuras que no pertenecen al lugar donde son fotografiadas. Esta situación busca, más que un efecto desmantelador, la idea de que alterando los códigos representacionales es posible ingresar aquello que rompe la coherencia del relato visual y abre la mirada hacia aquello que no percibimos.



El proceso de elaboración de la imagen es similar al que he venido trabajando. A partir de fotos de registro selecciono las figuras, las imprimo sobre papel, las recorto y voy armando distintas escenas. Esta operación me permite trabajar directamente sobre el espacio donde construyo la fotografía, un espacio al que podríamos llamar escenográfico, puesto que más que un lugar específico, se presenta como un fondo elegido para la acción.

En esta ocasión, fue a través del montaje de las figuras sobre un vidrio donde encontré la mejor herramienta para desplazarlas por el espacio. Esto genera un encuentro entre elementos que pertenecen a distintas escalas (las figuras no miden más de 10 centímetros) y distintas fuentes, elementos de dos y tres dimensiones, permitiendo establecer un diálogo entre ellos. Pero por sobre todo permite formar imágenes que son imposibles, que inducen a una confusión pero que no quieren pasar por, es decir, si el objetivo fuera realizar un simulacro, probablemente la mejor herramienta sería la digital o tener los modelos en vivo e irlos dirigiendo.

Luces provenientes desde el suelo, sombras que serían producidas a más de 10 metros de distancia y contornos ligeramente ladeados son los elementos que permiten descubrir que hay algo en la imagen que no es coherente, a pesar que en una primera instancia funcionen absolutamente normales, puesto que los entornos y las figuras son situaciones cotidianas para nosotros y que el ojo está acostumbrado a ver.

Estas situaciones cotidianas, a las cuales me he referido durante el desarrollo de la memoria, tienen como eje el cuerpo presentado como forma y el fondo presentado como escenario. Dando diferentes posibilidades de encuentro entre ambas, se



generan preguntas acerca de las condiciones de dicho encuentro, contribuyendo de ésta manera al desarrollo de la ilusión como un recurso de la presencia, no de la existencia.

La presencia es algo que se experimenta, la existencia es algo que se confirma.



Montaje Sala Juan Egenau
Enero 2008

3.3 A MODO DE CONCLUSIÓN:

La mirada del espectador,
El placer por la seducción

El recuerdo de una ausencia, es la puerta que permite operar al mismo tiempo ilusión y realidad, ausencia y presencia, la cosa en sí y su imagen o representación, son estas premisas las que se han repetido a lo largo de mi trabajo bajo distintas formas, en un juego que señala una presencia que se halla ausente en la composición, requiriendo la participación del espectador para que ésta se complete.

Esta estrategia conduce al espectador a un placer reflexivo, por que si bien reconoce los elementos que se encuentran en la escena, asiste a la pretensión de convencerlo tanto de la veracidad del objeto así como de su simulación, y lo obliga a entrar en un mundo representado donde ya no se le entregan todas las herramientas para descifrar la historia, lo que se le quiere comunicar, si no, sólo pistas desde el ámbito de lo simbólico, donde éste, dando curso a su imaginación, tiene que conformar el significado, siendo seducido por los recursos representacionales y cómplice del engaño.

El cine también se ha valido de esta estrategia, y me parece interesante mencionar aquí lo que sucede con la película Dogville, de Lars Von Trier. El film narra la historia de Grace, una fugitiva perseguida por unos gánsteres que llega a un pueblo perdido, y a cambio de que los habitantes la escondan, Grace accede trabajar para ellos. La historia va colocándose cruel y perversa, cuando en la medida que su búsqueda se hace más tensa, la gente de Dogville cree tener el derecho de exigirle una compensación por el riesgo que corren al esconderla, situación que pone en duda la supuesta bondad de sus habitantes. Lo impresionante de esta historia, radica en el grado de involucramiento que sufre uno como espectador a pesar de que la película transcurre sólo con actores sobre un suelo negro dibujado, y esté estructurada, fragmentariamente a través de un prólogo y nueve capítulos, previniéndonos en todo momento del artificio del relato. La escenografía aparece y de a poco ya no nos va importando tener que construir en la imaginación el simulacro de lo que falta en escena, así como también creer que un perro dibujado con tiza pueda terminar ladrando.

Este distanciamiento confuso y reflexivo del espectador, es heredero del teatro del alemán Bertold Brecht (1898-1956), puesto que el autor, mediante mecanismos de distanciamiento tales como los apartes y las máscaras, evitaba que el espectador se identificara con los personajes de la escena. Esta técnica de alienación, llamada distanciamiento, pretende obligar a pensar al espectador en las interrogantes que Brecht le plantea sobre temas sociales, morales, y políticos, por eso se reduce su respuesta emocional y se pretende sacudir su conciencia llevándolo de una pasividad acrítica a la reflexión y esperanzadamente a la acción.¹⁶

Esta capacidad que se le otorga al espectador de componer lo que falta, ya sea las casas en la película Dogville, las respuestas a las preguntas que plantea Brecht, o el elemento faltante en la representación, demandan de él una actitud activa frente a la obra, que además de ser reflexiva, involucra también una búsqueda de sentido.



Escenario película Dogville

¹⁶ <http://www.epdlp.com/escritor.php?id=1497>

3.4 ANEXO PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE OBRA



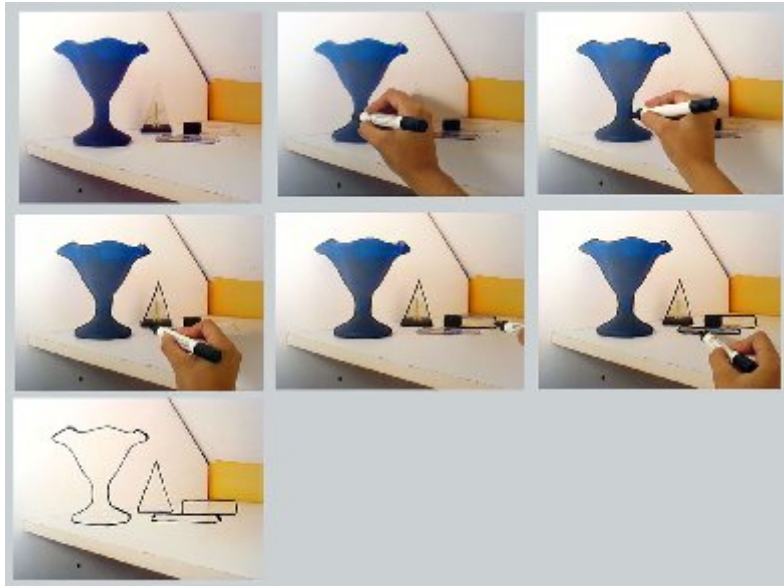
1.



Abril 2007

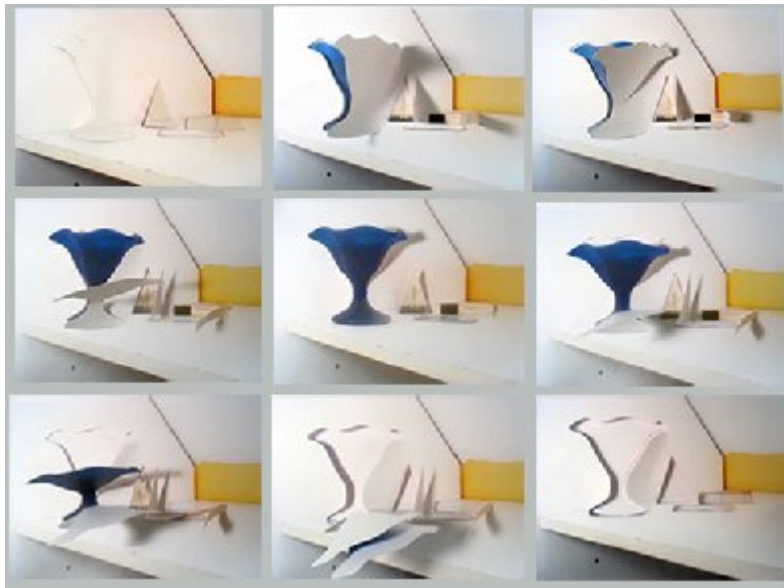
Estas fotografías son el primer acercamiento visual hacia los temas que me interesaban trabajar en esta memoria. La disposición de los elementos, la utilización del espacio, el aplanamiento de las figuras, son recursos descubiertos para la elaboración de proyecto de título.

2.



Mayo 2007

3.



Mayo 2007

La primera y segunda serie de fotografías, son soluciones que encontré a partir de la imagen en papel de la escena fotografiada. Hice la prueba de llegar solamente al dibujo trazando los contornos de los objetos aplanando el espacio y luego realicé un recorte de ellos, jugando a través de la iluminación con la sombra y la silueta. Estas imágenes que tienen mucho de diseño, planteaban la interrogante acerca del por qué estas figuras y no otras.

4.



Junio 2007

Siempre me han gustado las maquetas y en más de una oportunidad las he fotografiado. Esta tercera serie fue tomada de una que se encontraba al interior de un edificio. Aquí particularmente, encontré lo que sucedía con la transparencia que generaba el vidrio que daba a la calle, cómo se insertaban estas figuras con el fondo y cómo actuaba el contraluz que provocaba la luz proveniente desde afuera, convirtiendo a las figuras en siluetas.

Esta idea la registré en dos situaciones posteriores, la primera se presentó en una estación de buses, en ese lugar había una figura que estaba dibujada sobre el vidrio y junto a ellas, las de personas que estaban esperando su bus. Producto de la luz exterior todas quedaban en contraluz produciéndose una cierta confusión entre ellas. Me llamó la atención por que se registraba (al igual que la búsqueda de trabajos anteriores)

elementos provenientes de distintas fuentes, bi y tridimensionales, pero no hay en ellas ninguna alteración, la imagen es demasiado coherente en sí.

5.



Julio 2007

La segunda vez, intervine con el recorte de mi silueta la imagen ficticia de la vista desde una ventana, articulando el juego de luces y sombras, de contrastes. Van a ser éstos elementos, los que rescataré para crear las imágenes finales, componiendo fotografías a partir de principios como pasaje-pantalla y claroscuro.

6.



Agosto 2007

Antes de llegar a estas imágenes en claroscuro, quise probar lo contrario, utilizando mi caja-esenario, coloqué en papel las distintas siluetas de personas que había registrado en trabajos anteriores. Con ellas armé distintas situaciones minimizando al máximo la información trabajando sólo con un color neutro y una iluminación difusa. Estas pequeñas visualizaciones sirvieron para proyectar estas siluetas en el exterior y la mejor manera de incorporarlas fue buscando el claroscuro, viendo que sucedía entre el recorte y la silueta.

7.



Septiembre 2007

BIBLIOGRAFÍA

TEXTOS

- Edwin Panofsky, *La Perspectiva como "forma simbólica"*, Tusquets , Barcelona, 1995
- Anne Friedberg, *The Virtual Window*, MIT , Cambridge, 2006
- Marie-Loup Sougez, *Historia de la Fotografía*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1991
- Joan Fontcuberta, *El beso de Judas*, Editorial Gustavo Gili, SA., Barcelona, 1997
- Nicolás Bourriaud, *La Post Producción*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2004
- Javier Navarro de Zuñillaga, *Mirando a través*, Grafos S. A., España, 2000.
- Victor Stoichita, *Breve Historia de la Sombra*, Ediciones Siruela, Madrid, 1999
- Joan Costa, *La Fotografía, entre Sumisión y Subversión*, Editorial Trillas, México, 1991
- Beatriz Sarlo, *Escenas de la vida posmoderna*, Grupo Editorial Planeta, Argentina, 1994
- Junichiro Tanizaki, *El elogio de la sombra*, Ediciones Siruela, S. A., 1994
- Uta Grosenick, *Mujeres Artistas*, Editorial Taschen, 2001
- Humberto Giannini, *La Reflexión cotidiana: hacia una arqueología de la experiencia*, Editorial Universitaria, Santiago, 2004
- Rudolf Arnheim, *Artes y Percepción Visual: psicología del ojo creador*, Editorial Alianza, Madrid, 2002

FILMS

- Lars von Trier, *Dogville*, 2003