



AUTO FRAGMENTACIONES

PAISAJES INTERMEDIALES DESDE LA AUTO-REFERENCIA

Andrés Cuartas



**Maestría en Estética y Creación
Universidad Tecnológica de Pereira
Pereira-Risaralda 2017**

Documento realizado como trabajo de grado para optar al título de Magister en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira.

DIRECTOR DEL PROYECTO:

PhD. Oscar Salamanca.

CITACIÓN DEL DOCUMENTO:

Cuartas Suárez, Andrés. AUTO-FRAGMENTACIONES, Paisajes intermediales desde la auto-referencia. Trabajo de grado Maestría en Estética y Creación, Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia. 2017

CORRECCIÓN DE TEXTO:

Gladis Méndez Mulet

PORTADA: *Paisaje fragmentado. Videoarte glitch.* Andres Cuartas. 2015.

AGRADECIMIENTOS

A mi madre, Alba Marina Suárez por su cariño, compañía y todo el apoyo incondicional, a mi novia Valetina Trujillo por estar a mi lado durante todos estos años y haber hecho parte de mi obra y sobre todo por su amor, al amigo, profesor y asesor del proyecto Oscar Salamanca, con quien he realizado un proceso que inició desde el pregrado y que ha continuado hasta el día de hoy, sus enseñanzas, críticas y consejos han sido fundamentales para mi carrera artística, a la directora de la Maestría en Estética y Creación Margarita Calle por darme la oportunidad y apoyarme en este importante proceso de aprendizaje como lo fue la maestría y a todos los artistas, gestores y amigos que han aportado a mi proceso creativo e investigativo.

A la memoria de mi amiga y gran artista del performance Verónica Moreno Giraldo, acá seguimos conspirando.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....9

CAPÍTULO 1
LA AUTO-REFERENCIALIDAD COMO TERRITORIO DE RELACIONES EN LAS PRÁCTICAS ESTÉTICO-ARTÍSTICAS.....14

 Auto-desprendimientos, Experiencias y acciones desde el video arte y el video-performance.....18

 Autorretrato.....18

 Fountain.....20

 Suspiro.....24

 Against.....26

 Equilibrium.....28

 Levedad.....30

 Ethereals.....32

CAPÍTULO 2
LATENCIAS DE CREACIÓN DE OBRA A PARTIR DE AUTO-FRAGMENTACIONES.....37

 Primera latencia: El estudio del paisaje desde: el dibujo, el fragmento, como territorio recorrido e incitador de encuentros con lo sonoro.....37

 Silent Places.....42

 Intervención sonora in-situ.....44

 Segunda latencia: El uso del autorretrato.....46

 Tercera latencia: Lo inmersivo desde lo sonoro-visual.....49

 Sono ((o)) Drome.....50

 Cuarta latencia: El laboratorio experimental como método de investigación-creación.....54

 Ejes Sonoros, laboratorio sinestésico de experimentación.....54

CAPÍTULO 3
OBRA DE CREACIÓN, AUTO-FRAGMENTACIONES.....59

 La caída como referencia cinematográfica.....60

 La caída como hecho histórico.....62

 El resurgimiento desde la obra de Bill Viola.....63

 Planeación de obra.....66

 Rodaje.....68

 Producción sonora.....70

 Productos finales.....71

CONCLUSIONES.....78

BIBLIOGRAFÍA.....81

FILMOGRAFÍA.....82

INTRODUCCIÓN

La presente investigación-creación surge desde mis propias experiencias como creador estético-artístico en los campos del videoarte, el video-performance y la experimentación sonora, teniendo como tema central de indagación la auto-referencia, abordada desde diferentes momentos de mi vida que han sido marcados por estados de crisis y vulnerabilidades emocionales; así como también un acercamiento a mi cotidianidad desde experiencias de recorrido en diferentes contextos y situaciones, procesos que han tenido como resultado una serie de productos sonoro-visuales que son aquí pilares fundamentales para la elaboración del presente trabajo de grado.

En el documento evidencio cómo a partir del estudio auto-referencial, se plantea un territorio para la creación estético-artística a través del abordaje del texto Estética Relacional de Nicolas Bourriaud, en la que a partir de sus postulados, propongo un territorio de relaciones más allá de la experiencia estética en las prácticas artísticas, donde estudio mi vida como vehículo relacional en la que confluyen una serie de acontecimientos de los que se derivan situaciones específicas y las relaciones que surgen entre ellas, las cuales son incitadores para mis procesos de creación de obra. Es allí donde doy inicio a un recorrido a través de mis procesos creativos, en los cuales realizo un análisis conceptual, tanto de mis piezas de videoarte y video-performance, como también de antecedentes que las preceden, aquí se evidencian procesos de auto-referencia que parten de momentos críticos en mi vida, representados a partir de acciones performáticas contundentes pensadas para la cámara, el trabajo con el cuerpo como contenedor de sentido y la interacción con algunos objetos que son representaciones simbólicas de ciertos sentires y afectaciones que he experimentado a lo largo de mi vida como artista, trátense de pérdidas o conflictos derivados de relaciones sociales y afectivas.

Cabe comentar que el repetido uso del término “auto” en la presente investigación, tiene que ver con usar el YO como tema y no como ego, situación de inmersión y factor de desprendimiento personal que arrojan como resultado procesos de creación de sentido sobre los cuales se asienta el grueso de la presente investigación-creación.

Es importante para el desarrollo de dichos auto-desprendimientos, entrar en un proceso de reconocimiento de los signos y estímulos que se presentan constantemente en mis obras de creación, es así como en el presente documento doy cuenta de las latencias que más reinciden y están presentes en mi obra, las cuales han sido incisivas a la hora de generar sentido a partir de las prácticas estético-artísticas; dichas latencias luego de identificadas, las estructuré de manera que fuera fácil para el lector entender la forma en que las he abordado a lo largo de mi proceso creativo.

El lector encontrará desplegadas las siguientes 4 latencias, a saber: a) el estudio del paisaje, b) el uso del autorretrato, c) el componente inmersivo desde lo sonoro-visual y d) laboratorio experimental como método de investigación-creación.

El estudio del paisaje lo abordé desde: el dibujo, el fragmento y como territorio recorrido e incitador de encuentros con lo sonoro. En esta primera latencia realicé reflexiones acerca de ejercicios que parten de prácticas propias del movimiento Situacionista como lo es la deriva, acciones mediante las cuales me apropié del paisaje y produzco recorridos azarosos por contextos urbanos en los que se generan encuentros con lo sonoro y trazos imaginarios, donde reflexiono a partir de la obra de Francis Alys y el caminar como una práctica estética.

También abordé el paisaje desde el fragmento planteado a partir de lo sonoro, en las que percibo los sonidos provenientes de diferentes máquinas mecánicas, electrónicas y el activar de diversos objetos cotidianos como fuentes sonoras, sonidos que son fragmentos de la urbe encriptados en una gran composición denominada por el teórico del sonido Murray Schafer como paisaje sonoro. Partiendo de una mirada analítica de mis inicios en la exploración del sonido como material plástico para la creación de obra, estudio las nociones de contexto planteadas por el profesor Pau Ardenne, las cuales también aparecen en mi obra sonora; además realicé un estudio minucioso de algunas de mis obras de las que se derivan la idea de escucha y ruido desde la obra de John Cage.

La segunda latencia indaga en el uso del autorretrato, gesto que ha sido incisivo más específicamente en lo que al video-performance se refiere, allí referencio la obra del colectivo The Others (Marina Abramovic y Ulay), trabajos que han influenciado fuertemente los video-performance que he realizado en pareja; además analicé la obra cinematográfica Las cinco condiciones, documental dirigido por Lars von Trier y Jorgen Leth, en la que el autorretrato es incesante como característica primordial de auto-exposición y vulnerabilidad a lo que el uso del cuerpo y la imagen propia se refiere.

La tercera latencia alude al componente inmersivo

desde lo sonoro-visual, concepto que analicé a través de la obra Sono ((o)) Drome, (producto final de mi proyecto de investigación-creación de pregrado en artes), dicha obra fue el pilar para continuar generando piezas donde se posibilita la inmersión de los espectadores y que además generan ambientes relacionales y de interacción entre los sujetos y la obra misma. En la presente latencia también referencio obras que han sido gran influencia para mi proceso, tales como los proyectos inmersivos de los artistas Bruce Nauman y Doug Aikien, creadores que han realizado todo tipo de piezas híbridas entre sonido y video a partir de enormes instalaciones mediales que tomo yo como antecedente en lo que a lo inmersivo sugiere.

La cuarta y última latencia tiene que ver con el laboratorio experimental como método de investigación-creación. Aquí considero el laboratorio como espacio que apropié de disciplinas cercanas a lo científico, pero que en lo que a la creación se refiere ha sido esencial para mis procesos de investigación-creación; laboratorios que me han permitido tener la posibilidad de descubrir resultados inesperados, producto a veces del azar, otras veces del ejercicio de prueba y error pero que en definitiva han arrojado productos que han sido fundamentales para el desarrollo investigativo a lo que a la imagen y su relación con el sonido concierne. En dicha latencia analicé el proceso de producción de la obra "Ejes sonoros" la cual realicé a partir de diferentes etapas de producción divididas en espacios de laboratorios

en las que a partir de la experimentación con ondas sonoras produzco una serie de dibujos e imágenes en movimiento, etapas que finalmente conformaron una obra instalativa en la que se relacionan, el dibujo, el sonido y el video experimental.

Finalmente uno de mis intereses principales como artista creador que soy, lo representa la materialización de una obra de carácter instalativo sonoro-visual, en la que doy cuenta del proceso reflexivo y de producción desarrollado para la creación de obra resultado de la presente investigación. Para ello he dispuesto un capítulo completo dedicado a exponer a partir del análisis de obras, fotografías, dibujos, registros y relatos, una serie de procesos de creación que hicieron parte de la obra final resultado de la presente investigación y que es requisito para optar por el título de Magister en Estética y Creación.

Se trata del último capítulo de mi trabajo de grado donde realicé un análisis reflexivo de dos conceptos abordados desde lo ontológico, sustento de la obra de creación y arquitectura del documento, a saber, caída y resurgimiento. A partir de dichos conceptos, desarrollé un recorrido por diferentes manifestaciones estéticas referentes e incitadores directos en mi obra de creación.

En primera instancia tenemos la caída tratada principalmente como herencia cinematográfica. Una de las grandes producciones del cine, de la cual extraigo

para el presente trabajo muchas de las posibilidades de creación e investigación, es la película *“Vertigo”* del director Alfred Hitchcock. En ella la caída se manifiesta incesantemente desde diferentes acciones y sucesos que afectan a su protagonista. En mi trabajo entonces me dejo seducir por el caer cinematográfico también en clave de alegoría contemporánea ya que la fenomenología incesante del ahora tiene que ver con la inminente caída o fin de las cosas, pero también y de manera extraña el resurgimiento. La segunda influencia directa acerca de la caída la recibo como acontecimiento histórico. Se trata de la fotografía *“The falling man”* del periodista Richard Drew, célebre por retratar a un hombre que cae desde lo más alto de una de las torres gemelas durante los atentados del 11 de Septiembre de 2001 en Nueva York.

Para mi investigación fue determinante el encuentro con la mencionada fotografía pues generó en mi proceso una serie de circunstancias contradictorias que me obligaron a asumir la imagen como un acontecimiento estético cuyo carácter resume en buena parte un sino del tiempo y la seducción por la grandilocuencia del drama actual. Con la tercera influencia se completa un ciclo de acción, que bajo un contexto judeo cristiano hablaría de vida después de la muerte, pero que para el conjunto de lo aquí desarrollado simplemente alude a la capacidad también de pulsión de vida dada en el resurgimiento.

Entonces la obra de Bill Viola, me refiero concretamente a los videoarte del artista donde se percibe un constante desafío a la presión atmosférica y por ende a la gravedad que sujeta todo en el globo terráqueo, videos en los que el artista usa constantemente la acción de los cuerpos que se levantan y pasan de un estado de caída y quietud a una elevación más allá de lo corpóreo. Además en este último capítulo, para mi es relevante describir procesos de construcción de la obra en varias de sus etapas que a la luz de una mejor comprensión intento estudiarlas como aporte no sólo técnico sino conceptual dentro de mi trabajo.

Aparece en primera instancia lo que he denominado la *“planeación de obra”* que como su nombre lo indica recoge buena parte de la bocetación o estados grises tanto de imagen como de sistema creativo. En la planeación cobra importancia la maqueta como elemento de realización donde confluyen elementos en proyección real.

Como segunda instancia en la construcción de obra tenemos la producción. Por producción entendemos todo aquel andamiaje que implica el uso de métodos de captura, elaboración de escenografías, rodajes, planos de toma y acción, material sonoro y demás ayudas para la manipulación de la imagen son visual, para pasar a lo que se conoce como postproducción.

El lector encontrará al final del capítulo algo muy

valioso como lo representan todas aquellas partes constitutivas de la obra. Me refiero a fotogramas, imágenes, planos y enlaces web, resultado de todo el proceso reflexivo, que servirán para contextualizar la obra de carácter instalativo, sonoro-visual presente en el trabajo de grado como componente de creación donde confluirán lenguajes como el videoperformance, piezasonoras experimentales y lo inmersivo como sistema de exhibición.

Luego del capitulado aparecen las conclusiones, las cuales recogen varias de las posturas y propuestas parciales desarrolladas a lo largo del documento. Las mencionadas conclusiones permiten al lector construir un engranaje complejo de reflexiones, no sólo acerca de la pertinencia por generar sentido a través del arte, sino cómo ese arte logra traducir los fenómenos de la imagen y las intuiciones más fuertes, dentro de paradigmas de creación en contextos precisos de comprensión, tales como lo regional, la academia, las consecuencias sociales y la cotidianidad.

El paradigma filosófico sobre el cual se apoyó la construcción del trabajo de grado, se centró en autores que abordan problemas de la contemporaneidad particularmente relacionados con aspectos del posmodernismo. Lo posmoderno hace referencia en la bibliografía tratada a lugares de confluencia entre sociología, arte, política y tecnologías.

En cuanto a los fenómenos de la sociología se estu-

diaron algunas de las teorías de Zygmunt Bauman, ya que la noción de liquidez guarda relación con la pérdida de peso y el triunfo de lo ligero y efímero. En cuanto a lo político se refiere podríamos comprender las propuestas teóricas Nicolas Bourriaud, debido a que el autor expone una serie de comportamientos de la imagen fuertemente enraizada con consecuencias expresas de los contextos. Quiere decir que la política aparece en la obra de arte como una expresión natural donde participan públicos, lugares y sobre todo aconteceres estéticos en clara destitución de nociones de artista como creador demiurgo. He tomado tan solo dos de los autores que hacen parte del campo teórico diseñado como plataforma de compresión para mi trabajo de grado.

No obstante lo anterior el resto de aportes filosóficos, técnicos, de metodología y de referencia gráfica son igualmente valiosos a la hora de estructurar mi discurso y sistema de creación artística. Con ello quiero decir que gracias a los aportes recibidos durante del desarrollo de los seminarios de la maestría más los descubrimientos posteriores por efecto del proceso mismo de indagación, representan la posibilidad de generar nuevas reflexiones que permitan acceder a otras personas y nuevos enfoques para la plástica tanto regional como nacional, ya que es importante identificar el grado de participación del conocimiento teórico en todo el proceso de creación estético-artístico.

CAPÍTULO 1

LA AUTO-REFERENCIALIDAD COMO TERRITORIO DE RELACIONES EN LAS PRÁCTICAS ESTÉTICO-ARTÍSTICAS

LA AUTO-REFERENCIALIDAD COMO TERRITORIO DE RELACIONES EN LAS PRÁCTICAS ESTÉTICO-ARTÍSTICAS.

Nicolas Bourriaud (1965) en su libro *Estética Relacional*, analiza a fondo las relaciones humanas como territorio para la obra de arte, los vínculos entre personas en medio de experiencias de carácter estético-artístico, la perfromancia del sujeto en una situación específica mediada por la creación de sentido, la acción de diálogo entre el sujeto que experimenta la obra (aquí el espectador que se convierte en co-creador), el conspirador (el artista que propone la obra-experiencia) y las esferas políticas que se tejen alrededor de la dinámica de circulación y exhibición del arte en la “construcción de mundos de existencia o modelos de acción dentro de lo real ya existente”. (Bourriaud, 2008, p. 12).

Los mundos que se liberan pueden ser variados, el autor habla específicamente de obras de arte que se han planteado como experiencias en espacios de exhibición, lugares públicos o situaciones creadas en sitio específico, pero si nos salimos de dichas esferas y nos adentramos en otras subjetividades como territorios a explorar, tomar la experiencia propia como espacio a liberar y el “yo” entendido como objeto a investigar y generador de sentido, ¿cuáles serían esas relaciones que se producen entre la auto-referencialidad y la aplicación de lo intermedial en los procesos de emisión artística?.

Plantear lo anteriormente dicho es ir hacia un lado y expandir lo propuesto por Bourriaud en el que no solo concebimos la liberación de los espacios comunes y la relación de las personas y el

mundo, sino también la liberación del yo, del ser emocional que experimenta la vida como acontecimiento de situaciones estéticas y las relaciones que se generan entre ellas, que al darle sentido mediante las prácticas estético-artísticas produce otras relaciones; dicho por las palabras del teórico del arte Nicolás Bourriaud:

“La esencia de la práctica artística residiría así en la invención de relaciones entre sujetos; cada obra de arte en particular sería la propuesta para habitar un mundo en común y el trabajo de cada artista, un haz de relaciones con el mundo, que generarían a su vez otras relaciones, y así sucesivamente hasta el infinito”. (Bourriaud, 2008, p. 23).

Sobre dichas circunstancias tomándolas desde un campo experiencial, el grupo situacionista planteaba la creación de situaciones como método de habitar y relacionarse con un espacio específico, método mediante el cual un sujeto se vinculaba con el mundo, por medio de la generación de acontecimientos que creaban nuevas subjetividades y que fracturaban las dinámicas de vida cotidiana impuestas por el capitalismo, la situación se convertía así en una reivindicación del ser autónomo, el sujeto como liberador-creador de espacios que subvierte su mundo y ocasiona diferentes lecturas de la realidad, del otro como sujeto que también habita en dicha realidad. Ellos definían dichas situaciones como un “Momento de la vida construido concreta y deli-

beradamente para la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos”, un intercambio entre sujetos en torno a un sentido emancipante de la realidad. (Debord, 1999, p. 17).

Es en la práctica de la creación en contexto donde podemos emprender un proceso que vislumbre esas relaciones entre el artista creador de situaciones y experiencias, con el sujeto que experimenta la obra y se convierte en co-creador.

Es así como desde experiencias previas en mi trabajo como creador, he desarrollado un proceso de indagación en torno a las diferentes sonoridades y visualidades de mi cotidianidad, paisajes, recorridos y experiencias íntimas que han cobrado sentido desde algunos lenguajes estético-artísticos como lo han sido el videoarte, el video-performance, diversas manifestaciones sonoras e hibridaciones intermediales, gestos realizados con la intención de convertirlos en productos de carácter instalativo e inmersivo, siempre con una constancia que ha sido la auto-referencialidad.

En mi proceso creativo e investigativo abordo dicha auto-referencialidad como un territorio para la investigación en el que se relacionan experiencias, situaciones y afectaciones, donde mi vida se convierte en el eje central para platear un recorrido subjetivo por acontecimientos específicos, mi cotidianidad o derivados de situaciones puntuales, las cuales uso como

materia reflexiva y creativa para desarrollar procesos de creación estética. Dicho ejercicio de subjetividad me ayuda a generar formas de exteriorizar pensamientos y sentires a partir de la práctica artística, acción que da sentido a mi existencia. Referente a lo anterior Nicolás Bourriaud dice.

“la finalidad última de la subjetividad no es más que una individuación a conquistar. La práctica artística forma un territorio privilegiado de esta individuación, aportando potenciales modelizaciones para la existencia humana en general”. (Bourriaud, 2008, p. 12).

Teniendo en cuenta lo anterior, veo que en mi proceso tanto de producción de obra como de exhibición y montaje, han surgido una serie de signos y formas que se repiten, las cuales se han tornado como variables relacionales entre mi obra y el que mira: carácter instalativo de sonoridades y visualidades.

Entendemos como carácter instalativo aquellas propuestas que logran producir determinadas atmósferas inmersivas en las que el espectador se sumerge en la naturaleza medial de la obra, para así explorar otras experiencias y situaciones de interactividad, las cuales rompen con el estatismo pronunciado del arte, para dar paso a las posibilidades de participación como juego inmersivo y experiencia sensorial. La forma desde la lógica de una obra participativa y de contexto expresada como territorio

explorado desde la auto-referencialidad, se encuentra mediada, las más de las veces, por lo tecnológico, sobre todo cuando se involucran elementos sonoros y proyecciones visuales. Lo sonoro y lo visual indican la presencia de un determinado tiempo y lugar específico, en donde se articulan procesos de emisión y recepción de instantes, vivencias y fracturas diaristas representadas a partir de símbolos y sonoridades relacionadas con un accionar performático.

Se comprende un accionar performático como un devenir de la creación artística donde el cuerpo interactúa con contextos para lograr permear, descubrir o explorar contenidos plásticos que coloquen en situación crítica acontecimientos, puntos de vista o proyecciones con algún sentido transformador.

A continuación realizaré un recorrido a través de parte de mi proceso creativo, el cual se divide para su mejor comprensión en dos apartados: el video arte / video performance y diversas manifestaciones sonoras experimentales (piezas de escucha, instalaciones, dispositivos, plástica sonora). Para dar una introducción y contextualizar los conceptos de videoarte y video-performance, citaré las palabras del cineasta y video artista español Francisco Brives, director del CIDV (Centro de Investigación y Documentación del Videoarte en España) y director del Centro de artes de vanguardia Museo La Neomudejar, en Madrid España, el cual nos da un acercamiento a la definición y diferencias

entre videoarte y video-performance.

“El videoarte se puede definir como la construcción de una pieza audiovisual no basada en la escrita, que traduce sentimientos y construye emociones desde una perspectiva no formal de la cinematografía. El Videoarte se define como una experimentación audiovisual donde la narrativa es inexistente o bien está construida desde el puro montaje y la combinación de efectos y música.

Siempre que me piden definir al videoarte lo describo como una flecha directa al corazón. El videoarte posee a su vez una multitud de géneros entre los que se encuentran actualmente aproximadamente 20 categorías o clasificaciones: Actions, videoclips, bastard pop / mash up, political remix, videodance, cine-arte, sound, video documentacion / registro, experimental, video animacion, video escultura, greguerías, video-creación, video instalacion, videopoesia, video-performance / self, visuales (vidj), arte digital, gifts.

VIDEOPERFORMANCE (la NO performance):

Es uno de los géneros del Videoarte que atiende a la intencionalidad de captar el gesto para generar la creación audiovisual de una Performance. La Video-performance difiere del Registro cuando este es simplemente la captación o memoria de la acción, mientras que la video-performance es un accion que se piensa específicamente para la cámara.

En la video-performance se aplican igualmente señales inequívocas de la técnica del videoarte. (Repetición, efectos, uso de capas etc)”. (Brives. F. Comunicación personal, 18 de Febrero de 2017)

Debo aclarar que dentro de mi búsqueda me ha interesado el término “auto” como un factor de desprendimiento a partir del cual puedo reflexionar sobre el yo exento de actitudes ególatras, de tal manera que lo auto se presenta como un espacio de referencia o temática de investigación – creación.

**Auto-desprendimientos.
Experiencias y acciones desde el video arte y el video-performance**

Autorretrato

Técnica: Video-performance,
Duración: 01 minutos, 10 segundos.
Autor- Edición: Andres Cuartas.
Cámara: Verónica Moreno.
Año de realización: 2009.

La obra “*Autorretrato*” fue mi primer acercamiento al abordaje auto-referencial en el proceso de creación, el cual realicé durante mis estudios en artes del pregrado, cuyos primeros años de indagaciones y exploraciones dieron algunos resultados plásticos a través de medios como la fotografía y el videoarte.

La obra parte de la sonrisa como gesto social de empatía, sinónimo de agrado, amistad y buenas relaciones con el otro, acá se toma de una forma irónica sobre la hipocresía en las relaciones sociales. En contexto todo tenía que ver con tensiones producto de enfrentamientos entre tipos de comprensión artística y estética dentro de las dinámicas académicas, como suele ocurrir en los procesos formativos donde se propende por cuidar maneras y formas tradicionales del arte.

Desde la inconformidad por encontrar lugares comunes de producción basados en cierta actitud libertaria que respondiera a una necesidad íntima y divergente del arte, se produjo a través del video “Autorretrato” una primer relación entre mi imagen ubicada en un centro de situación a manera de estudio consciente por el lugar y la acción performática.

Comencé con la realización de una serie de fotografías a manera de autorretrato en las que fingía sonreír, imágenes que serían la materia prima para la creación de un video-performance en el que a partir de varias acciones como golpes, perforaciones y vertimiento de líquidos corrosivos sobre la foto buscaba deterioro, fragmentación y la paulatina desaparición de mi representación plasmada en la imagen, haciendo alusión a una negación de mí presencia y de simulación a partir del gesto de sonreír como eje de relación con los demás. El video se encuentra disponible para su visualiza-

ción en: <https://vimeo.com/17016977>.

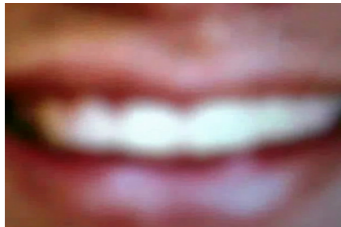
En medio de esa búsqueda fueron surgiendo nuevos resultados, ya no como video, sino como intervención fotográfica a partir del detritus de la producción videográfica. Se presenta en la realización un ataque a la imagen complaciente de representación social, pero también se evidencia una fuerte carga ritualista, ya que la imagen del retrato se violenta con puntillas y rompimientos de cristales, golpes contundentes, si se quiere más cerca a prácticas de origen pagano.

El paradigma estético sobre el cual planteo el video performance tiene que ver con la desaparición “las ausencias, denominadas picnolepsia (del griego pycnos, frecuente), suelen ser muy numerosas, cientos al día, y en general pasan desapercibidas para quienes nos rodean. Más para el picnoléptico nada ha sucedido; el tiempo ausente no ha existido sólo que, sin que lo sospeche, se le escapa en cada crisis una pequeña parte de su duración”. (Virilio, 2003, p. 7)

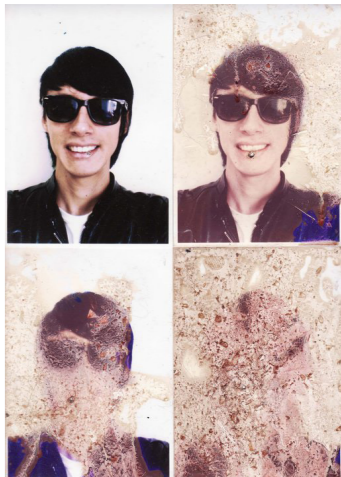
Según el autor la desaparición como estética propia del presente siglo se puede dar también en el plano intencional como resorte a lo azaroso de los conceptos de representación picnoléptica.

En el video arte, a nivel físico, la desaparición ocurre por la intervención directa de materiales corrosivos, los objetos fueron cuatro fotografías en las que mi imagen representada iba abstrayéndose, a partir de la degradación de los pigmentos, los cortes con vidrios y las diferentes texturas que fueron dejando las acciones de intervención sobre las imágenes.

AUTORRETRATO
Andres Cuartas
Video monocal. 2009.



PROCESOS DE DESAPARICIÓN
Andres Cuartas
Serie de fotografías intervenidas. 2009



Fountain

Técnica: Video-performance,
 Duración: 47 segundos.
 Autor- Edición: Andres Cuartas.
 Performance: Valentina Trujillo y Andres Cuartas.
 Año de realización: 2011.

La obra se desprende de varias referencias en la historia del arte en un sentido de apropiación, la primera intención apropiacionista tiene que ver con la revolucionaria obra Fuente (1971) de Marcel Duchamp, la cual ha sido territorio muy asiduo para múltiples interpretaciones, desde artistas como Sherry Levine con su obra *"Fountain (After Marcel Duchamp: A.P.)"* (1991) realizada en oro, hasta la obra del artista estadounidense Bruce Nauman. Trabajos como *"Self Portrait as a Fountain"* (1966-67, impresa en 1970) perteneciente a la colección del Museo Whitney en New York y la serie *"Three Heads Fountain"* (2005), fueron los que me incitaron a realizar una obra de carácter audiovisual en la que el cuerpo sería el dispositivo-fuente como activador de relaciones a partir de acciones contundentes entre mi pareja la también artista Valentina Trujillo y yo, primer trabajo realizado en colectivo partiendo del uso de la auto-referencia, del cual se desprenderán otros trabajos de videoarte y video-performance que serán abordados más adelante. El video-performance *"Fountain"* parte de la acción de escupir como lenguaje irónico de comunicar o emitir un mensaje de aprecio hacia el otro por medio de la agresión, en el presente video somos mi pareja y yo escupiéndonos agua el uno al otro y hacia la cámara, entablando un diálogo con el que mira, haciéndolo de igual forma co-partícipe de la acción. El video está disponible para su visualización en: <https://vimeo.com/32977629>.

La acción refleja la dualidad y desequilibrio de las relaciones de pareja y la liquidez en las relaciones sociales, en la que prima un diálogo de afectaciones ambiguas, dicha ambivalencia fue también el eje activador para la creación de la obra en estudio. Esa relación creación-destrucción y vuelta a la creación en la obra de arte es inherente a la modernidad líquida que plantea el sociólogo y filósofo Zygmunt Bauman (1925-2017) en su libro *Arte Líquido*.

“Un estado que anula las importantes dualidades que definieran el marco de la antigua modernidad: La oposición entre las artes creativas y des-estructivas, entre aprender y olvidar, entre ir hacia adelante y retroceder”. (Bauman, 2007).

Al igual que en el arte, en las relaciones sociales se empieza por el final, construir va de la mano con destruir, no desde un sentido literal, pero que en esa edificación de la construcción de relaciones también se va haciendo de cada acción una experiencia efímera, que como acontecimiento siempre se encuentra en constante transformación; la ruptura, el conflicto y la negación siempre aparecerán allí, latentes, desde el comienzo y de la mano con la plenitud, el goce y el deseo que a pesar de los entramados complejos que se tejen en la construcción de las relaciones humanas, desemboca en posibles disociaciones.

Como un referente local a la obra que estamos aquí analizando, cabe mencionar el video-performance a manera de instalación realizado por la artista del performance Verónica Moreno Giraldo (1989 - 2013) en la que proponía una video instalación donde proyectaba en el techo un video en el que la artista aparecía desnuda en un plano contrapicado, seguidamente realiza la acción de acurrucarse frente a la cámara y orinar sobre ella mientras cubre su vagina con su mano.

La obra en sí es un manifiesto frente al uso de su cuerpo desnudo y el ejercicio de exhibirse como he-

rramienta para crear productos transgresores que tocan moralidades existentes en su contexto. A su vez, el video alude a la desaparición-negación de su misma imagen, puesto que mientras el líquido cae frente a la cámara, la imagen de su cuerpo va desapareciendo. A continuación un fragmento descriptivo escrito por la misma artista sobre su propia obra:

“El cuerpo como recinto público, materia receptora de dolor de experiencias y conceptos trastocados, el cuerpo transgresor y erotanónico hace referencia a ese mutante moralista que se ha creado con el transcurso del tiempo, con la separación y tolerancia que se tienen para con los demás, con ese ilimitado devenir de un mundo creado, donde el cuerpo es la materia claustrofóbica de un no poder correr hacia el exterior, de un ahogamiento creativo, de una barrera social. Cuando nos enfrentamos directamente con este miedo, llegamos hasta el punto de una falsa provocación ya que cualquier acción o pensamiento dionisiaco como podría catalogarlo los demás tiene en si una pisco de borrosidad erótica, de verdad y falsedad, de mostrarse y “desaparecer” la cual conlleva a ser inocente de toda culpa, al no enjuiciarme así los otros tal vez lo hagan, es ese descanso corporal ese interés yoico, esa no existencia del otro y al tiempo esa validez que le doy a las mentiras que creo son las que promueven la vida”. (Moreno, V. (2 de Junio de 2010). VeRa i-CoNo [Entrada en blog]. Recuperado de <http://veronicamorenogiraldo.blogspot.com.co>)

Bruce Nauman
Self Portrait as a Fountain.
 Impresión cromogénica. 1966-67
 (Impresa en 1970)





FOUNTAIN
Andres Cuartas
Video monocal. 2011.



Verónica usa su cuerpo como fuente, gesto abyecto de orinar sobre el que mira la obra en señal de provocación, es la forma en que la artista exterioriza sus emociones y preocupaciones frente su papel como creadora, proponiendo el acto creativo como forma de acercarse un poco más a la vida.



Verónica Moreno Giraldo
Sin título.
Video-instalación 2010

Suspiro

Técnica: Videoarte
Duración: 36 Segundos
Autor y edición: Andres Cuartas

Asistente de producción: Valentina Trujillo
Año de producción: 2012

En la obra no participo yo como performer en las acciones del video, pero si sigue la línea autorreferencial de acontecimientos que emergen como fragmentaciones subjetivas y que se hacen materia a partir del acto creativo.

“Suspiro” se presenta como un videoarte que hace alusión al gesto de suspirar o respirar prolongadamente como forma de expresar una sensación de pena, dolor, alivio, deseo o amor, a partir de un juego de palabras con suspiro (postre tipo merengue), puesto sobre una trampa para ratones.

El video es una pieza de corta duración (36 Segundos), pero que en su accionar es contundente, todo se desarrolla en un ambiente “soft”, donde predominan colores suaves y una armonía de calma, en la que se da unos planos rápidos sobre los objetos allí instalados, un suspiro en una trampa, luego esa calma se ve truncada a partir de una acción fugaz registrada desde diferentes planos, la activación repentina de las trampas que causan la destrucción de los suspiros, finalizando con un primer plano de un suspiro que explora hacia la retina de la cámara.

La obra alude a la fragilidad de ese respiro vital proveniente de las emociones humanas en momentos de plenitud como el deseo y el amor. En la pieza se trabaja con un

material frágil que tiende fácilmente a quebrarse y desmoronarse que es una tendencia en el juego emocional; en los que estados de integridad emocional se ven fraccionados por afecciones efímeras que hacen que esos “suspiros” se corten, a veces momentáneamente, a veces en un silencio prolongado.

El videoarte “Suspiro” está disponible para su visualización en: <https://vimeo.com/36455826>



SUSPIRO
Andres Cuartas
video monocal, 2012

Against

Técnica: Video-performance

Autor y edición: Andres Cuartas

Duración: 01 minuto, 35 segundos.

Performance: Valentina Trujillo y Andres Cuartas.

Año de realización: 2012

La obra de video performance “*Against*” hace parte de una serie cuyo interés se enmarca en las afecciones, particularmente las que surgen de las relaciones de pareja. En dicha serie encontramos cerca de 4 producciones, donde “*Fountain*” plantea de forma inicial los conflictos obsesivos que se dan por la cercanía y los grados de comunión entre seres que pretenden el amor.

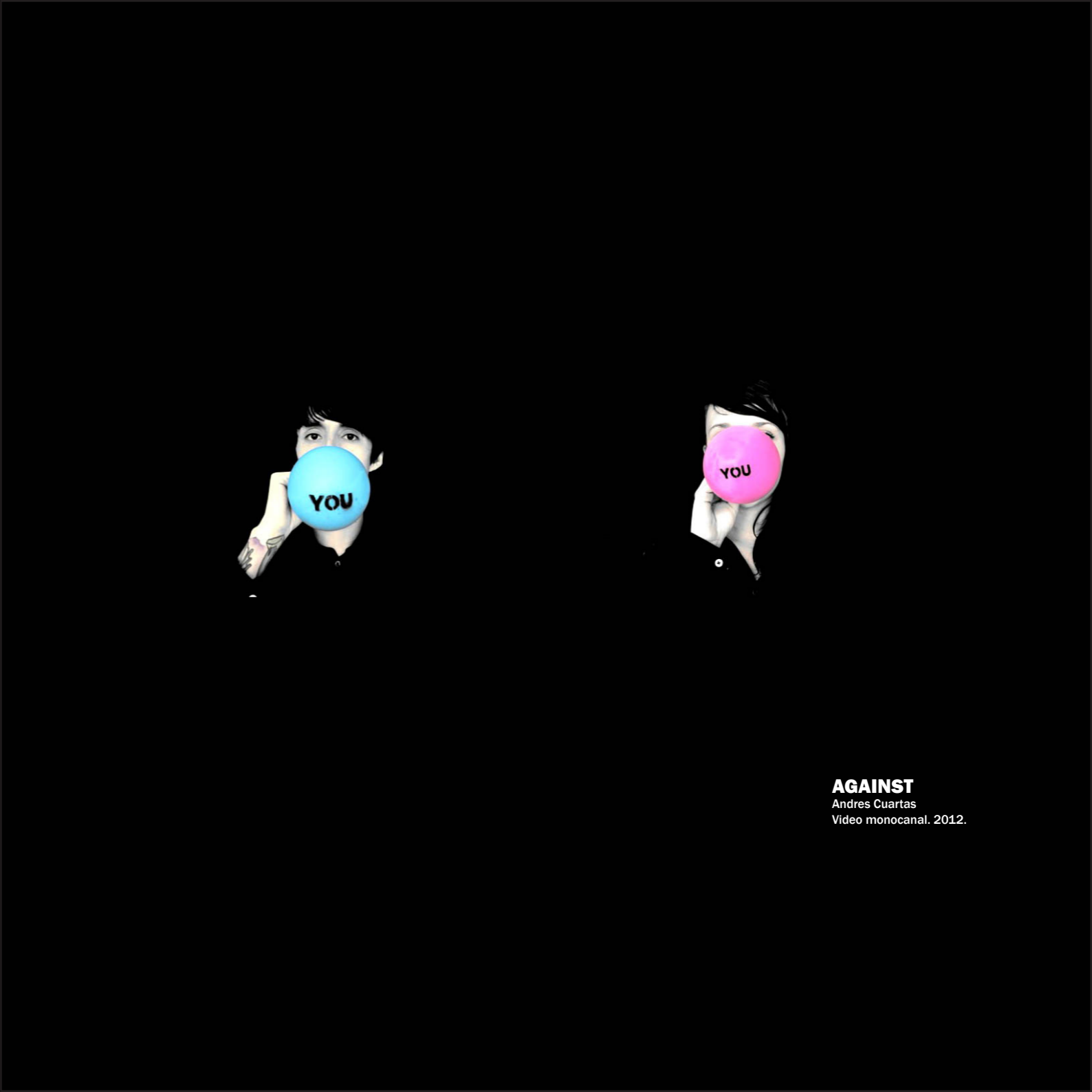
El segundo video performance incluido en la serie de la cual hacemos referencia se titula “*Against*” traducido al castellano vendría siendo “en contra”. La producción responde a una acción en blanco y negro a manera de autorretrato con mi pareja, inflando simultáneamente un globo con la palabra *YOU* (TU), hasta estallar. La acción hace una alusión metafórica a la destrucción del otro (pareja y espectador) representada por medio del gesto de inflar incesantemente un globo hasta estallar, dicha acción conlleva a la desaparición del objeto mismo, como forma de reconocimiento y negación al mismo tiempo, acción que evoca una ambigüedad de sentires propios de las relaciones humanas.

El reconocimiento del otro a partir de un globo evidencia la fragilidad de la relación de pareja, en la cual cada sujeto juega un papel de edificador de esta a partir de la construcción de estímulos afectivos, pero que a su vez llega a un punto de inflexión en la que la relación se transforma en una membrana que no se puede contener, su desaparición va a la par con la desaparición del sujeto. La relación con el “otro” se convierte en un juego de pares, un intercambio en el que se evidencian conflictos, aciertos, ruinas y riquezas a partir de la experiencia mutua.

La obra se ha presentado como videoarte exhibido en pantallas o proyectado en festivales y muestras y como video-instalación, en esta última se ha podido producir espacios de inmersión tanto visual como sonora.

La sonoridad realizada para esta pieza, fue creada a partir de la captación de diferentes ambientes densos, tratados digitalmente con la finalidad de crear una atmósfera de tensión mientras se inflaban los globos, incitando así un estímulo sensitivo al espectador desde el sonido y su relación directa con la imagen. Nicolás Bourriaud no habla respecto a esa relación que se crea entre espectador y obra a partir de la experiencia.

“Una obra crea así, en el interior de su modo de producción, y luego en el momento de su exposición, una colectividad instantánea de espectadores partícipes”. (Bourriaud, 2008, p. 71)



AGAINST
Andres Cuartas
Video monocal. 2012.

Es así como el espectador continúa jugando un papel muy importante, no solo como sujeto a relacionarse directamente con la obra al ser evocado, sino también como ejecutor de experiencias dentro de la obra misma al momento de vivenciarlas como acontecimientos inmersivos, en las que se relaciona el sonido con la imagen en un espacio concreto. El video está disponible para su visualización en: <https://vimeo.com/39380339>.

Equilibrium

Técnica: Video-performance
 Duración: 02 minutos, 27 segundos.
 Performance y edición: Andres Cuartas
 Año de producción: 2013

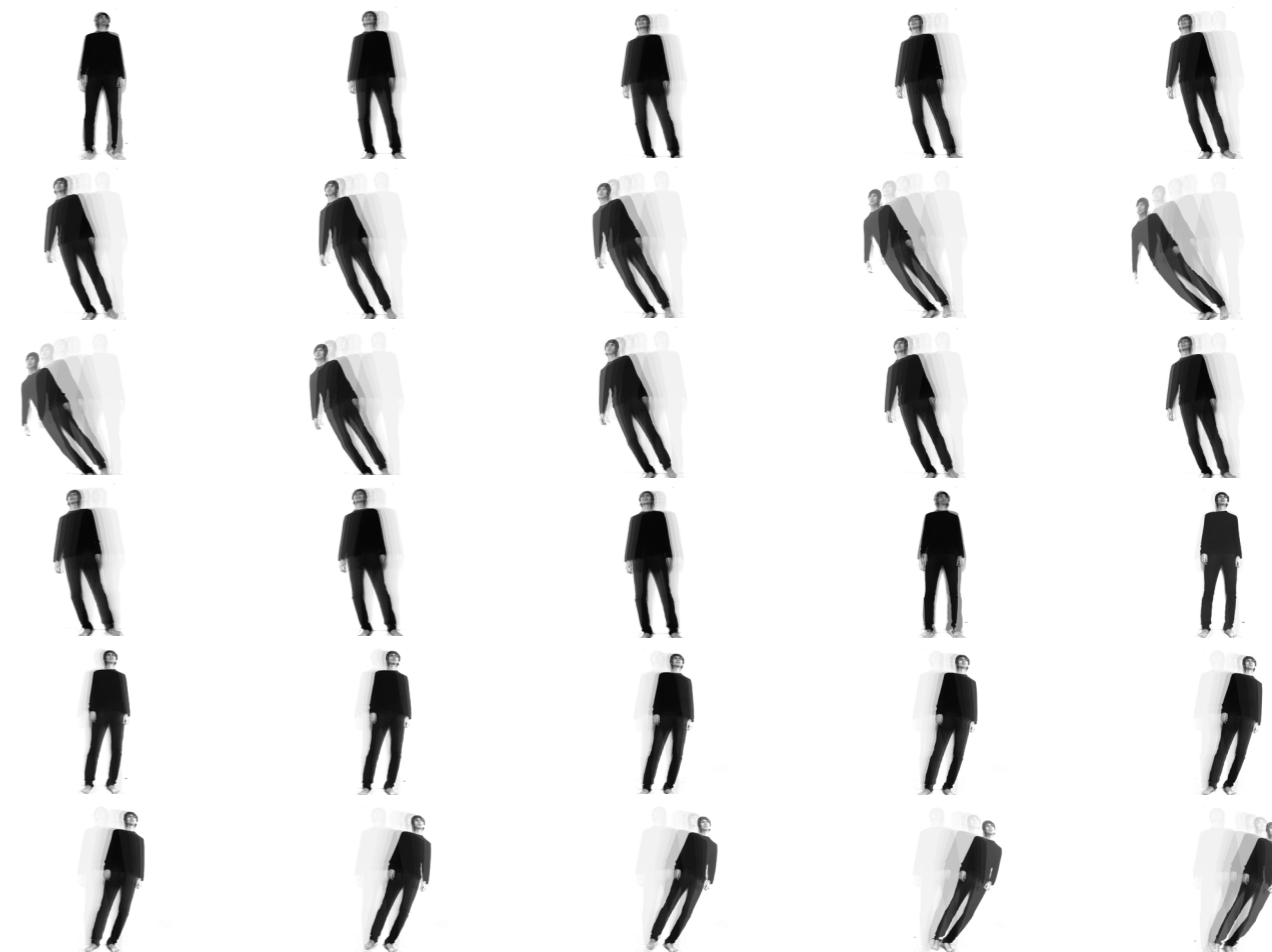
En esta obra nuevamente hago las veces de performer en el que trabajo con mi cuerpo como eje directo de auto-referencialidad, en la acción mi figura se desplaza de una forma solitaria. "Equilibrium" parte de acciones relacionadas con el equilibrio de mi cuerpo que desfallece, donde el no caer se manifiesta como canalizador de una desestabilidad emocional, fluctuaciones constantes en el movimiento hacen que la acción de mi cuerpo permanezca en un eje central de quietud y armonía, manteniendo así el balance y evadiendo la caída como la representación de sometimiento, la derrota y la muerte. La pieza nace de una pérdida personal a causa de una separación, que en el momento afectó mi ser al

punto de sentir ese desfallecimiento, donde me veía inmerso en una situación de caída, pero que a través de ejercicios de catarsis se generaba en mí una contundente resistencia a la fuerza de gravedad, fue esa potencia la que no dejaba que callera y me permitía mantenerme en un estado de equilibrio. El equilibrio es un efecto de postproducción para lograr proyectar la imagen de alguien que logra el imposible humano de desafiar la ley de la gravedad.

El efecto de no lograr tocar el suelo e impedir la consumación de la caída se da como resultado del uso tecnológico en la realización de una obra de arte, que en el video performance cobra especial relevancia, ya que el cuerpo y la máquina interactúan tras la consecución del sentido deseado.

La pieza no solo se pensó como un producto performático, también se exhibió a manera de instalación inmersiva, proyectada sobre paneles semi-transparentes que delimitaban un espacio en el que el espectador tenía la posibilidad de encontrarse con la obra proyectada y su sonoridad.

El lenguaje participa en el trabajo gracias a que aparecía la palabra "Equilibrium" de una forma incesante y repetitiva. Precisamente por la repetición del lenguaje sonoro contrastaba con el movimiento pendular e hipnótico de la acción representada en el video, así se logra crear una at-



EQUILIBRIUM
 Andres Cuartas
 Video monocal 2013.

mósfera entre siniestra y ambigua en clara identidad con la dualidad de las emociones humanas.

El video-performance se puede ver online en <https://vimeo.com/64031538>. Al igual que el registro de la obra instalada está disponible para su visualización en <https://vimeo.com/64267095>.

Levedad

Técnica: Videoarte

Duración: 01 minuto, 10 segundos

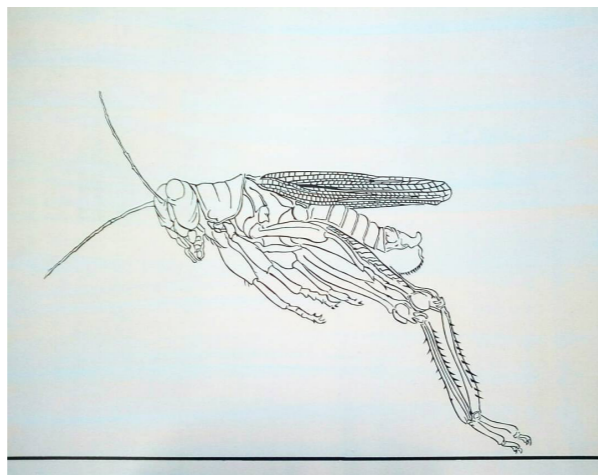
Autor y Edición: Andres Cuartas

Asistente de producción: Valentina Trujillo

Año de realización: 2015

El trabajo nace a partir de una fractura emocional que emergió de la pérdida una gran amiga, compañera de universidad y artista del performance Verónica Moreno, cuya muerte repentina causó en mí un gran dolor y desesperanza en torno a la existencia; dicho acontecimiento incitó a la realización de una pieza de videoarte que no solo la creé con el afán de conmemorarla, sino también como ejercicio de sentido y representación de la forma en como abordé su pérdida desde el arte, haciendo uso de simbolismos y acciones que aludían a su partida.

“Levedad” es un video de corta duración, línea constante que se repite en mis trabajos de video-performance, procesos que enmarcan acontecimientos muy relevantes en mi vida, pero que en corto perio-



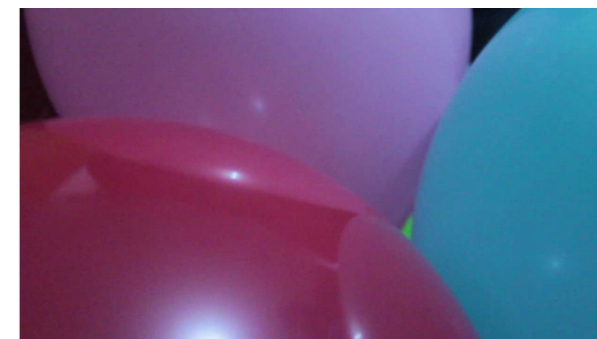
Oscar Salamanca, Grillo.
Oleo sobre tela, 100x80 cm. 2017

do de tiempo de reproducción de imágenes en movimiento, logró plasmar fielmente la idea referente a los sucesos que deseo exteriorizar, ejercicio que se activa a partir de acciones contundentes, otra característica que es incesante en mis trabajos previos.

Me refiero a acciones contundentes a los cambios de estado repentinos, por lo tanto con alto índice de violencia y manifestación, como los fenómenos ya registrados por los dadaístas cuando se referían a los movimientos de la muerte, los cuales son desconocidos pero que generan un gran impacto y movimiento. En el Dadá, la muer-

te era representada con la figura de un grillo, el cual se encuentra en completo estado de reposo y de pronto desarrolla el máximo de su potencia. En mi trabajo pretendo significar la presencia de la muerte como un pasar del estado de quietud extrema al estallido sorpresivo.

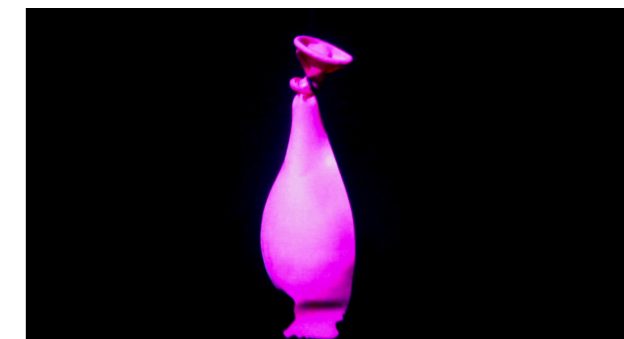
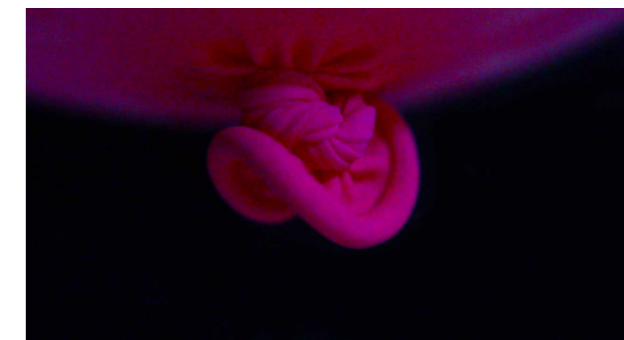
El videoarte “Levedad” hace referencia metafórica a la fragilidad de la existencia, representada en la pieza con el uso de varios globos que ascienden, materia frágil que simboliza la vulnerabilidad de la vida, del existir en nuestro plano vivencial. La obra alude al desplazamiento de una forma material del ser hacia el vacío, hacia un lugar inhóspito o un no-lugar, una ascensión que culmina en el video a través de una explosión, acción que conlleva a la desaparición.



LEVEDAD

Andres Cuartas .

Video monocanal. 2015.



Ethereals

Técnica: Videoarte

Duración: 04 minutos 57 segundos

Autor y edición: Andres Cuartas

Asistente de producción: Valentina Trujillo

Año de realización: 2016

“*Ethereals*” es la pieza de videoarte más reciente de mi producción, en la cual continúo con el juego simbólico de la desaparición, el cambio de estado y el diálogo entre dos objetos. El video consiste en la acción de desaparición o derretimiento periódico de dos hielos en forma de corazón, cada uno con una inscripción: uno con la palabra “You” y otro con la palabra “Me”, las cuales también se van desapareciendo durante la acción de derretimiento. En el video se pone en evidencia los conflictos en la relación de pareja teniendo como referente mi vida, gesto constante y ha continuado una serialidad en mis procesos de creación desde el videoarte y video-performance.

La acción hace alusión metafórica a la liquidez, la fragilidad y lo efímero de las relaciones sociales referentes al reconocimiento del otro por medio de vínculos amorosos, en la que el tiempo juega un papel determinante en la construcción o el deterioro de estabilidades emocionales; vínculos afectivos que pasan de estados sólidos a estados líquidos que tienden a desaparecer, relaciones amorosas en las que confluyen sentimientos encontrados de pasión y

miedo por la pérdida o la constancia en una relación. Ricardo Arcos, crítico de arte colombiano, se refiere a la teoría de la liquidez como una derivación desde el manifiesto comunista hasta las fórmulas sociales en Bauman:

“Zygtmun Bauman quien acuñó la idea de “modernidad líquida” apoyado en la fórmula del manifiesto comunista: “derretir los sólidos”. Todo lo que se consideraba sólido en la modernidad en esta dimensión postmoderna de Bauman, todo parece volverse líquido: las familias, las relaciones de amistad y amorosas, todo parece tender a ese estado líquido, de hecho la idea de lo precario y lo desechable en su pensamiento es fundamental” (Arcos. R. (12 de Marzo de 2017) Facebook [Publicación en el muro]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ricardo.arcospalma.9?fref=ts>)

Bauman en su libro “Amor líquido” nos habla precisamente de dicha fragilidad en la condición de enamorarse y desenamorarse, pero también a la capacidad del ser humano en entrar en relaciones amorosas llenas de sentimientos insospechables. El autor respecto a lo anterior dice:

“amor significa abrirle la puerta a ese destino, a la más sublime de las condiciones humanas en la que el miedo se funde con el gozo en una aleación indisoluble, cuyos elementos ya no pueden separarse”. (Bauman, 2005, p.21). En esa condición sublime de enamorarse, del vin-

cularse apasionadamente con alguien, conlleva a desestabilidades emocionales que se precipitan y se potencian constantemente, una montaña rusa de sensaciones que a veces llevan a colapsos emocionales que también son materia para exteriorizar mediante la creación estética. Es el caso de la obra del artista colombiano Icaro Zorbar (1977), el cual después de un rompimiento amoroso de largos años, pone al descubierto sus emociones en una serie de trabajos (“*Te Extraño*”, compuestos por los videos “*El Fantasma*” y “*El Solista*”), videos en los que él y su pareja son representados por dos fósforos, uno azul y el otro rosa puestos uno junto al otro, los cuales son encendidos y se consumen lentamente hasta que queda un simple vestigio retorcido y quemado.

En el caso del videoarte titulado “*Fantasma*” el artista usa la ópera “*Vocalice*” de Sergei Rachmaninoff, interpretada por Clara Rockmore. La ópera mencionada devora prácticamente el concepto del drama que el amor sugiere, lo cual ayuda a potenciar la sospecha que produce la alegoría del consumo como algo candente, inflamable, destructivo que se desarrolla en las imágenes videográficas.

Así como me ha interesado el trabajo de video performance y video arte, durante todo el proceso artístico lo sonoro ha representado un estado de las cosas fundamental. Quiero decir que lo sonoro me posibilitó la apertura de comprensión a múltiples maneras de construir el sentido del arte así como su lugar dentro de la producción.



Icaro Zorbar. *Te extraño: el fantasma*. Video monocanal. 2008.

Como es posible intuir lo sonoro se ha convertido en un pilar de observación desde donde me he proyectado hacia lo desconocido y lo experimental.

Debido a su importancia desarrollaré en el capítulo dos conceptualmente la debida apropiación documental y referencial sobre algunas de mis obras que a mi parecer exploran las principales preocupaciones sonoras como arte.



ETHEREALS
Andres Cuartas
Video monocanal. 2016.

CAPÍTULO 2

LATENCIAS DE CREACIÓN DE OBRA A PARTIR DE AUTO-FRAGMENTACIONES

LATENCIAS DE CREACIÓN DE OBRA A PARTIR DE AUTO-FRAGMENTACIONES

Continuando con los procesos de producción de obra propia, búsquedas y experimentación desde los lenguajes del sonido y el video, doy continuidad a mis indagaciones a cerca de la auto-referencialidad como excusa para la creación y su relación con diversos conceptos como lo son el paisaje, la fragmentación y la hibridación de medios, es de esta forma como inicié a construir un producto estético-artístico que dé cuenta de la presente investigación y así como lo he evidenciado en anteriores capítulos, dicho tratamiento también proviene de laboratorios procesuales, experimentales, ejercicios de deriva, auto-reconocimiento, el quehacer como un método para investigar, descubrir nuevas reflexiones y miradas a partir de experiencias inmersivas en diferentes contextos, vivencias propias y mi cotidianidad, ejercicios que son incitadores e insumos para la creación plástica desde lo sonoro-visual, lo relacional y lo auto-referencial.

Para facilitar la lectura comprensiva estructuré conceptualmente el presente capítulo a partir del descubrimiento de lo que he denominado “latencias” presentes en mi obra de creación. Cabe mencionar que el ejercicio de reconocer las latencias consistió en un auto análisis profundo reflejo de intereses que muchas veces aparecían de manera tímida, pero que poco a poco y por su constante presencia fueron tomando forma de energía creativa. La estructura que a continuación mencionaré relaciona las latencias con un orden interdependiente, quiero decir con lo anterior que

mis obras hacen uso de las latencias de manera compartida pero con porcentajes de proyección:

1. El estudio del paisaje desde: el dibujo, el fragmento, como territorio recorrido e incitador de encuentros con lo sonoro.
2. El uso del autorretrato.
3. Lo inmersivo desde lo sonoro-visual.
4. El laboratorio experimental como método de investigación-creación.

El descubrir las latencias mencionada anteriormente, me ha ayudado a entender los procesos y estimular el ejercicio de constancia y continuidad con ciertos intereses a la hora de ejecutar una técnica, un lenguaje, un sentido, los cuales han sido re-incidentes en el momento de abordar el tema de la auto-referencialidad en mis procesos de creación. A continuación desarrollaré un análisis acerca de las latencias anteriormente identificadas.

Primera Latencia: El estudio del paisaje desde: el dibujo, el fragmento, como territorio recorrido e incitador de encuentros con lo sonoro.

El estudio sobre el paisaje lo he abordado en mi obra desde el caminar como una práctica estética, derivas que me han servido como ejercicios performativos de reconocimiento de un territorio específico, recorrer un espacio azaro-

samente con el objeto de provocar el encuentro casual con visualidades, sonoridades, acciones y relaciones que se convierten en insumos para la creación, a partir de ejercicios que se acercan a lo etnográfico: como lo es la búsqueda, recolección y clasificación de fragmentos sonoros, visuales, experiencias y objetos que han sido fundamentales para dar sentido a subjetividades y conceptos referentes a mi experiencia cotidiana como elemento para la creación de obra.

La deriva, recorrer dimensiones físicas o subjetivas con o sin intencionalidades específicas de búsqueda y encuentro con objetos y experiencias, es traducido también como ejercicio de dibujo en la forma como dichos encuentros son puntos de partida que transmutan en insumos para la concepción de obra, puntos que van uniéndose, y de cada uno ellos también se desprenden nuevos recorridos, tramas complejas que encuentran momentos de cruce, líneas que dibujan una huella, procesos que van tomando forma en el sentido en que la creación sigue en su curso. Sobre dichos encuentros con lo desconocido, Guy Debord en uno de sus textos dice:

“Una o varias personas que se abandonan a la deriva renuncian durante un tiempo más o menos largo a los motivos para desplazarse o actuar normales en las relaciones, trabajos y entretenimientos que les son propios, para dejarse llevar por las sollicitaciones del terreno y los encuentros

que a él corresponden“ (Debord, 1991. p. 50).

Referente al recorrido en contexto como una manera de abordar el dibujo, es importante referenciar la obra del artista belga radicado en la ciudad de México Francis Alÿs, el cual ha sido un referente constante en mis trabajos. Gran parte de sus performance en el espacio público son recorridos que el artista realiza, en los que enmarca espacios y genera situaciones que rompen con la cotidianidad de la ciudad, acciones poéticas y políticas donde se ve involucrado el caminar, la huella y el absurdo. Obras como *“Re-enactments”*, en la que Francis camina por el centro de la ciudad de México con una pistola cargada en su mano, *“Samples II”*, en la que camina por distintos lugares de la ciudad con una baqueta en su mano, haciéndola golpear sobre diferentes superficies, acción que produce diferentes sonidos casi como una pieza sonora efímera y la obra *“The Green line”*, en la que el artista camina con un tarro de pintura verde con un pequeño hoyo en la parte inferior, que permite el trazo de una línea de color mientras camina.

La obra que más me cautiva y que desde mi punto de vista es también un acercamiento al dibujo desde el caminar, es la titulada *“Sometimes Making Something Leads to Nothing”*, (traducido al español: “A veces hacer algo conlleva a nada”) en la cual el artista arrastra un gran bloque de hielo (o como él lo llama una “escultura minimalista”) durante nueve horas por el centro de la ciudad de México, el bloque

se va derritiendo periódicamente a medida que es arrastrado gracias a las condiciones climáticas y el roce del hielo con diferentes superficies y objetos. Dicho accionar va dejando una huella, una línea de agua en el piso, un dibujo efímero que a su vez va desapareciendo.

Dicha performance pareciese no tener un objetivo aparente, pero realmente está cargada de sentido poético en la forma como una acción de larga duración solo deja un resultado efímero que conlleva a la desaparición del objeto utilizado, además permite ver como el artista aborda la ciudad como superficie de inscripción en la que produjo un dibujo con una duración temporal, con el quemar un recorrido en el territorio urbano.

Es así como a partir de los ejercicios de recorrido en diferentes contextos urbanos, he podido concebir también el paisaje desde el fragmento desde proyectos de investigación-creación que he realizado previamente tales como: “Ejes Sonoros” (2011-2012) y posteriormente la obra *“Sono (o) Drome”* (2012-2013) (la cual fue el producto resultado del proyecto de investigación-creación de mi pregrado), obras que analizaremos más adelante, he podido apropiarme del paisaje a partir del encuentro con fragmentos desde lo sonoro, ruidos específicos, disonancias acústicas y pequeñas sonoridades encontradas que componen un gran paisaje audible, o como el músico canadiense y teórico del sonido Murray Schafer (1933) plantea bajo el concepto de Paisaje Sonoro como todos los ambientes susceptibles a su estudio y a su percepción desde el ejercicio de la escucha. Haciendo referencia a lo anterior el autor en uno de sus textos menciona:

“Todo cuanto se mueve en nuestro mundo hace vibrar el aire. Si se mueve de tal manera que oscila más de aproximadamente 16 veces por segundo este movimiento se oye como sonido. El mundo, entonces, está lleno de sonidos. Escuchen. Desprejuiciadamente atentos a cualquier cosa que esté vibrando. Escuchen. Permanezcan sentados silenciosamente por un momento y perciban”. (Schafer, 1969. p. 17).

Schafer nos invita a reflexionar en torno a ese paisaje sonoro que está siempre allí, acompañándonos en todo entorno en que no desenvolvamos, nos plantea el mundo mismo como espacio de inmersión sonora, paisajes que cambian constantemente y que están compuestos de diversos fragmentos vibrantes que lo hacen único e irrepetible.

Francis Alÿs
Sometimes Making Something Leads to Nothing.
1997



Laboratorio de escucha en contexto natural.
Dirigido por Andres Cuartas.
Maestría en Estética y Creación. 2014.



Paisajes desde lo musical, la aves que cantan, el sonido de las máquinas en funcionamiento, la sonoridad que nos ofrece la radio, la incontable variedad de ruidos de la cotidianidad, voces, los sonidos de entornos o espacios habitables o inhabitables, hacen de la vida misma un espacio para la escucha, para experiencias en torno al sonido que hace pensar la vida misma desde esos pequeños fragmentos del paisaje audible.

En el pregrado en artes visuales, empecé a trabajar en torno al abordaje del sonido estridente o ruido, presente constante en los paisajes sonoros y la máquina mecánica o electrónica como fuente sonora en mi cotidianidad. Fue así como desde mis ejercicios iniciales, me sentí motivado para iniciar acciones en las que me apropiaba de diversos electrodomésticos, herramientas eléctricas y cualquier otro componente electrónico como fuentes sonoras para la creación de paisajes experimentales, dicho acercamiento tuvo como primer producto plástico una acción sonora en vivo titulada "Concierto para electrodomésticos #1", en la que mediante la activación aleatoria de electrodomésticos traídos de mi cotidianidad (licuadora, batidora, aspiradora, TV, radio, entre otros), producía una pieza sonora efímera e irrepetible producto del azar, donde predominaba el humor, el absurdo y el cuerpo en situación.

El registro de la obra está disponible en línea en: <http://vimeo.com/12005327>.



Concierto para electrodomésticos #1

Andres Cuartas
Acción en vivo. 2010.

La obra anteriormente citada tuvo como gran referencia las acciones realizadas por algunos artistas del movimiento *Fluxus* en las décadas del 60 y 70, épocas en la que el azar, el humor y lo absurdo predominaban en dicha post-vanguardia, los artistas producían piezas sonoras experimentales por medio del accionar de su cuerpo en distintas situaciones, su voz como fuente sonora, sonidos aleatorios creados a partir del chorreado o goteo de líquidos sobre superficies y la activación de máquinas y electrodomésticos. Cabe resaltar las obras de artistas como Jhon Cage (1912-1992) y su obra *Water Walk*, en la que en una presentación en vivo por televisión produjo una obra sonora experimental a partir del accionar de diversos elementos que estaban a su alrededor como un piano modificado, una tina llena de agua, ollas, entre otros elementos cotidianos.

También cabe mencionar como antecedentes las obras: "*Drip Music*" del artista George Brecht (1926-2008), los poemas polifónicos de Tristan Tzara (1896-1963) y los Collages Acústicos y Poemas sonoros de los dadaístas Kurt Schwitters (1887-1948), Hugo Ball (1886-1927) y Raoul Hausmann (1886-1971). Fue así como inicié una búsqueda en el paisaje desde el fragmento sonoro, cuyo proceso ha tenido diversos resultados plásticos, que son procesos que aún continuo, indagaciones en torno a mi vida como experiencia, más precisamente mi cotidianidad y mi accionar en espacios comunes, ejercicios de deriva y

encuentro con sonoridades proveniente de diversas fuentes, ya sean artificiales o naturales.

Desde mi experiencia paralela de trabajo con el video y teniendo en cuenta la formación que tuve desde lo visual, fue todo un reto comenzar a pensar el sonido como materia para la creación en un mundo saturado de imágenes, puesto que a la hora de llevar el acto creativo a la acción, siempre pensamos en la representación visual cuando se trata de plasmar una idea, ahora comenzaba a avanzar en un camino en el que no solo quería limitarme con imágenes, también buscaba en la sonoridad un lenguaje en el que podía traducir mi ex-



Jhon Cage. *Water Walk*. En el programa de TV "*I've Got a Secret*". 1960

perencia personal como tema a indagar.

Fue así como a partir de diversas necesidades que iban surgiendo en el proceso de creación, los proyectos tomaban una naturaleza entrecruzada a partir de medios sonoros y visuales, hibridaciones que se complementaban y se relacionaban en diferentes estados, obras cargadas de tensiones sonoras, paisajes intermediales, fragmentos visuales y espacios de inmersión que permitían una relación directa con el espectador que experimentaba las obras, procesos de hibridación que veremos paulatinamente en el desarrollo del presente documento.

A continuación desarrollaré un recorrido y análisis de algunos de los productos estético-artísticos que he realizado y que han surgido a partir de indagaciones, laboratorios de experimentación, encuentros relacionales y derivas en torno al sonido y su relación con la latencia del paisaje desde el fragmento, experiencias cotidianas de inmersión en contextos específicos, e hibridaciones múltiples con diferentes lenguajes.

Silent Places

Técnica: Serie de 6 piezas sonoras

Autor: Andres Cuartas

Duración: 2 minutos cada una aproximadamente

Año de realización: 2011

La serie sonora en estudio la construí luego de haber conocido la obra titulada 4'33 realizada en 1952, por el músico, compositor y teórico del sonido Jonh Cage (1912-1992), una pieza sonora creada inicialmente para piano, pero que ha sido interpretada con diversos instrumentos y en orquesta en vivo, obra que consta de tres movimientos signados por el silencio pues en la partitura solo se podía leer la palabra "Tacet" (Que en lenguaje musical quiere decir que el instrumento no debe sonar por un prolongado periodo de tiempo), que en la obra serían 4 minutos y 33 segundos, duración de la pieza. Cage planteaba el silencio como un lapso de longitud temporal vacío en una composición sonora. Respecto a lo anterior él decía:

"De las cuatro características del material de la música, la duración, es decir, longitud temporal, es la más fundamental de todas. El silencio no puede percibirse en términos de tono o de armonía; se percibe en términos de longitud temporal." (Cage, 1970, p. 81)

En 4'33 Cage plantea un concierto en el que el silencio es una duración de tiempo, un vacío musical prolongado; pero lo que realmente Cage quería darnos a entender es de la riqueza sonora que existe en nuestro entorno, sensibilizarnos acerca de la escucha de un indeterminado número de sonidos que permanecen en el ambiente a la hora de que la obra está en ejecución, susurros, el viento golpeando contra objetos, la respiración de los mismos músicos

que la ejecutan, entre mucho otros sonidos. Cage sobre su obra 4'33 decía en una entrevista:

"No entendieron su objetivo. No existe eso llamado silencio. Lo que pensaron que era silencio, porque no sabían cómo escuchar, estaba lleno de sonidos accidentales. Podías oír el viento golpeando fuera durante el primer movimiento. Durante el se-

gundo, gotas de lluvia comenzaron a golpetear sobre el techo, y durante el tercero la propia gente hacía todo tipo de sonidos interesantes a medida que hablaban o salían". (John Cage sobre la premier de 4'33").

A partir de la influencia recibida por los elementos fundantes de la obra de Cage, comencé a trabajar en la producción de la obra titulada "Silent Places", la cual se compone de 6 piezas sonoras abordadas desde lo íntimo, mi cotidianidad, mi espacio personal, enmarcados desde el absurdo, paisajes sonoros fragmentados provenientes de lugares habitados por mí, en los cuales estaban categorizados por ser espacios aparentemente vacíos y silenciosos, por ejemplo las piezas: "Interior - zapato", o "Exterior - Cama debajo", productos sonoros donde en realidad el silencio no existía.

Al momento de editar las piezas digitalmente o al escuchar detenidamente las obras, se podían percibir diferentes ondas en cada una de ellas y pequeños sonidos que provenían de otros lugares, lo que nos manifiesta una presencia de sonido así parezca que no escuchamos nada. Considero que la obra de John Cage abre una puerta a un mundo que poco había explorado desde el campo del arte, el silencio, proponer una ausencia auditiva, hacernos conscientes de la carga sonora que tiene el paisaje desde el fragmento, atmosferas sonoras en las que siempre estamos sumergidos; en mi obra manifestado desde lo íntimo, espacios aparentemente vacíos pero que en realidad están

4'33"

FOR ANY INSTRUMENT OR COMBINATION OF INSTRUMENTS

John Cage

I

TACET

II

TACET

III

TACET

Partitura original de la obra 4'33 firmada por John Cage

cargados de sentido sonoro. Lo anterior nos remite a lo experimentado por el mismo Cage cuando entró a una cámara anecoica (Un espacio completamente hermetico donde ningún sonido exterior puede penetrar).

“Cuando John Cage entró en un recinto de tales características, escuchó dos sonidos, uno agudo y uno grave.

*Cuando se los describí a l ingeniero encargado, éste me informó que el agudo era mi propio sistema nervioso funcionando y el grave mi sangre en circulación. Conclusión de Cage:

*El silencio no existe. Siempre está ocurriendo algo que produce sonido.” (Schafer, 1985 p. 22).

La obra “*Silent Places*” está disponible para la escucha en línea en:

<https://soundcloud.com/noisesands/sets/silentplaces>.

Intervención sonora *in-situ*

Técnica: Paisaje sonoro e intervención urbana

Autor: Andres Cuartas

Asistentes de producción: Verónica Moreno, Santiago Aranda

Duración: 10 minutos.

Año de realización: 2011

Continuando con mi investigación sobre el paisaje desde el fragmento, más específicamente desde lo sonoro, me topé con uno de los manifiestos del movimiento futurista, se trata de El Arte de los Ruidos de Luigi Russolo (1885 - 1947), en el cual posicionaba al ruido como un componente muy importante en lo que a la composición sonora de la cotidianidad respecta. Sonidos estridentes, disonancias acústicas, sonidos distorsionados que componían ambientes sonoros con todo tipo de irregularidades, los cuales Russolo catalogaba dentro de una vertiente sonoro-musical a la altura de los grandes maestros.

Descubrir la materia constitutiva de la obra de Russolo me ayudó a encaminar y profundizar mis investigaciones y creaciones hacia el paisaje sonoro, con el cual empecé a trabajar en una obra de tipo *in situ* (Término añadido en el mundo del arte por el artista francés Daniel Buren (1938), el cual define como la obra de arte que interviene y es concebida en un sitio específico de la ciudad), en la cual se tenía en cuenta el contexto donde se iba a desarrollar la obra, en el presente caso lo urbano.

La obra consistía en la simulación por medio de una intervención sonora al paisaje urbano de un espacio-tiempo específico. Debido a mi fascinación por lo que ocurre en el ambiente callejero, centré mi atención en aquellas calles convertidas en caos de contaminación ambiental de mi ciudad en horas de máxima actividad y ebullición, tanto de tránsito vehicular, como de transeúntes.

Mi propósito consistió en capturar los ruidos cotidianos en un plazo de máximo 5 minutos, ya que acotar el tiempo representa interés por cuanto permite fragmentar la realidad específicamente, tal cual habíamos mencionado antes cuando introdujimos la recurrencia en el arte de hoy por obras que plantearan objetos encontrados en tiempo y lugar específico. Con el material sonoro capturado de tiempo y lugar, mi obra se trató de amplificar en el mismo espacio físico pero en una hora nocturna cobijada por el silencio y actividad cero, las grabaciones sin ningún tipo de edición o posproducción. En dicho sentido el lugar del arte de la obra se producía por la “interferencia” de realidades contrastadas en busca de memorias inmediatas y situaciones performáticas que logaran de alguna forma traducir las naturalezas de los contextos en un espacio tan determinado. Fue así como se creó una obra de carácter contextual en la que a partir del abordaje de cotidianidades existentes en territorios urbanos, se generaron nuevas realidades que se desprenden de un contexto específico, referente a lo anterior el profesor y teórico de arte Paul Ardenne (1956) en su texto “Un arte contextual. Creación artística en medio urbano en situación, de intervención, de participación”, enuncia:

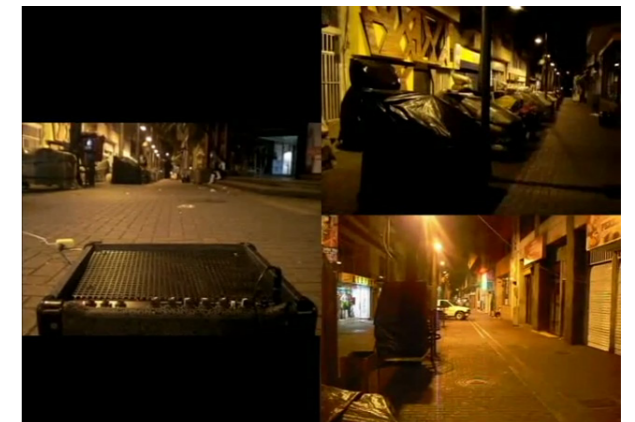
“Un arte llamado “contextual” agrupa todas las creaciones que se anclan en las circunstancias y se muestran deseosas de “tejer con” la realidad. Una realidad que el artista quiere hacer, más que representar, lo que lo lleva a aban-

donar las formas clásicas de representación y preferir la relación directa y sin intermediarios de la obra con lo real” (Ardenne, 2006, p. 15).

Es así como a partir de la re-significación de un lugar mediante la lectura y apropiación del paisaje sonoro y la intervención urbana a través de las prácticas estético-artísticas en contexto, se producen nuevas realidades de lo cotidiano en un tiempo y lugar ajeno al habitual, aquí el sonido se manifiesta como una memoria del pasado, la reconstrucción de un contexto urbano como hábitat de escuchas infinitas, espacio en el que los transeúntes interactúan directamente

INTERVENCIÓN SONORA *IN - SITU*

Andres Cuartas. 2009



con el acontecimiento sonoro instalado en el lugar.

Obra disponible online para la escucha en: <https://soundcloud.com/noisesands/urban-noise-1>.

Segunda latencia: El uso del autorretrato

El uso del autorretrato ha sido un gesto muy trabajado por muchos artistas a lo largo de la historia del arte, desde la pintura, la escultura el performance y el video, han hecho de sus vidas productos plásticos en los que el uso del autorretrato, el accionar del cuerpo y el trabajo en pareja han sido constantes y han servido como referentes en mi obra.

El autorretrato como signo contemporáneo de la imagen me ha interesado ya que representa la autorreferencial dentro de mi obra.

Al comenzar el laboratorio de búsqueda de las latencias percibí que ese interés por mi propia imagen venía de la fascinación por los trabajos pictóricos del artista británico Francis Bacon (1909 - 1992). La pintura de Bacon se caracteriza por construir un gigantesco retrato de la sociedad contemporánea acusada por la pérdida de valores donde el individuo actúa preso de las consecuencias producto del capital principalmente.

Bacon reduce el espacio pictórico a un juego ar-

quitectónico agobiante con encerramientos degradantes con el ánimo de potenciar en sus personajes transformados con muecas dramáticas un aliento terrorífico de humanidad. Al ver las pinturas supe que esa espacialidad recortada y de iluminación mortecina se reproducía como latencia permanente en mi obra de video arte y video performance al punto de crear entrecruzamientos mediales como un cúmulo de experiencia adquirida.

Desde otro punto de referencia y tratando de identificar algunos orígenes de fascinación, aparecen las piezas de performance y video -performance realizadas por el colectivo *The Other*, compuestos por los artistas Marina Abramovic y su pareja Uwe Lay-siepen (Ulay) en los años 70's y 80's. En sus trabajos es recurrente ver plasmada la vida en pareja y sus conflictos como eje central de creación. Trabajos como "AAA-AAA" (1978) video-performance au-

Francis Bacon
Tres estudio de Lucian Freud. 1969.



torretrato donde la pareja se grita frente a frente de una forma incesante casi hasta perder el aliento, o la acción "Breathing in/Breathing out", una de las acciones más contundentes de la pareja en la que los artistas juntaban sus labios respirando boca a boca hasta perder el conocimiento a causa del dióxido de carbono que se iba acumulando en sus pulmones.

La obra "Breathing in/Breathing out", en la que la vida misma se pone en riesgo, encarnan los conflictos personales y de pareja en la que parte del accionar de sus cuerpos y la interacción entre ellos de una forma agresiva; dicha latencia ha estado muy marcada en las obras que he realizado con mi pareja Valentina Trujillo, las cuales aluden al poder y la influencia que ejerce el otro como factor de crisis y caídas personales, obras en la que a partir de acciones contundentes aluden a la condiciones de inestabilidad y conflicto de las relaciones amorosas, que a su vez son formas representativas para evadir la muerte y acercarnos un poco más a la vida como experiencia estética a partir de las prácticas artísticas.

Es de gran importancia para mi proceso investigativo abordar el uso del autorretrato desde los lenguajes cinematográficos, para ello cabe analizar la película documental: "De Fem Benspænd" (Las Cinco Obstrucciones), dirigida en el 2003 por los cineastas daneses Lars Von Trier (1956) y Jørgen Leth (1937). El documental parte de la deconstrucción de un cortometraje de 13 minutos realizado por Leth en el año 1967 titulado "Det perfekte menneske" (El Humano Perfecto), en la que se muestra un hombre y una mujer con ropas elegantes en un espacio completamente blanco, realizando acciones cotidianas como sentarse, cortarse las uñas, dormir, comer, afeitarse, entre otras, a su vez una voz en off va narrando y describiendo minuciosamente la apariencia y las acciones realizadas, además el que narra va generando incesantemente preguntas sobre el comportamiento humano.

"Las cinco obstrucciones", documenta como Lars von Trier reta a Jørgen Leth a realizar 5 nuevas versiones del cortometraje "El humano perfecto" (que el mismo Leth dirigió), pero esta vez cada versión estará marcada por una serie de condiciones radicales impuestas por von Trier, reglas como no construir un set de grabación, usar no más de 12 cuadros, ser rodada en Cuba, ser una película animada o no tener ninguna regla ni restricción, entre otras. El objetivo de Lars von Trier imponiendo dichas obstrucciones, es tratar de banalizar a Leth

Colectivo The Other
Breathing in / Breathing out. 1977.



y obligarlo a ponerse en situaciones incómodas que atentan contra su ética, su estilo, sus gustos y preferencias a la hora de dirigir una película, obstáculos que el mismo von Trier describe como auto-flagelaciones:

“En mi carrera cinematográfica siempre han sido vitales las reglas del juego, como las llama Jørgen, eso es algo que él introdujo a mi universo. Son limitaciones o una auto-flagelación, según lo prefieras. Quise imponer esta flagelación a Jørgen”. (*Las cinco obstrucciones*, 2003).

Von Trier en su afán por destruir a Leth, le impone como segunda obstrucción realizar la película en el lugar más miserable del mundo (lo

Lars von Trier y Jørgen Leth.
“Las cinco obstrucciones”. 2003.



dejó a su criterio, escogiendo a Bombay, India), además tenía que ser el mismo Leth el actor de la película. Dichas obstrucciones lo obligaban a jugársela y ponerse en situación, de acercamiento casi íntimo con las miserias humanas a las que tanto él ha huido.

Más allá de que Leth usara su propia imagen en la actuación en la que él mismo encarna al “Humano perfecto” en la segunda obstrucción y durante toda la película, el documental “Las cinco obstrucciones” en general es un incesante autorretrato del él y la forma como es vulnerado y acorralado en una constante crisis impuesta por Lars von Trier y sus reglas.

Es allí, en esos momentos en que Leth se ve auto-expuesto donde veo la latencia del autorretrato también en mi obra de video-performance con relación al documental “Las cinco obstrucciones”, puesto que al usar el cuerpo como instrumento de auto-representación sin rasgos de identidad, es cuando el ser se pone en situación al exhibirse a uno mismo más allá de su propia imagen y adentrarse a lo más profundo de sus emociones.

El autorretrato aquí es también acercarse a situaciones y acontecimientos ocultos que no siempre queremos mostrar a la luz pública, es atreverse a estar expuesto al ojo del huracán sin miedo a enfrentarse a diversas percepciones y juzgamien-

tos, es usar el cuerpo como un vehículo para la construcción crítica frente a lo político, lo social y otras circunstancias cotidianas, siendo allí, en esa auto-exposición donde verdaderamente el uso del autorretrato se manifiesta desde lo más frágil del ser.

Tercera latencia: Lo inmersivo desde lo sonoro-visual

Gracias a ejercicios de deriva mediadas a través de escuchas y observaciones, ha surgido procesos de creación de obra en los que el paisaje desde el fragmento aparece como un entramado complejo de pequeñas piezas sonoras, los cuales han servido como insumos para la producción de proyectos experimentales, exhibidos como piezas sonoras para la escucha, paisajes sonoros y trabajos de carácter instalativo, acompañadas de video-proyecciones que hacen de la obra espacios de inmersión en los que con-



fluyen sonoridades y visualidades que se relacionan además con la concepción del paisaje.

A continuación profundizaré a cerca de algunos de mis procesos de creación donde se ha manifestado el concepto de lo inmersivo desde la instalación sonoro-visual, así como el análisis de algunas obras que han servido como referentes en la forma como otros artistas han usado el espacio expositivo como lugares para la inmersión, donde confluyen sonoridades, imágenes en movimiento y diversas acciones que transforman dicho espacio en sitio de relaciones entre espectadores y la interacción que tienen con la obra.

Sono ((o)) Drome

Técnica: Instalación sonoro-visual de inmersión
Autor: Andres Cuartas
Asistente de producción: Valentina Trujillo
Duración de la pieza sonora y las proyecciones en video: 7 minutos (loop).
Año de realización: 2012

La obra es el resultado del proceso de investigación-creación de mi pregrado en artes visuales titulado: “Paisaje Fragmentado, imagen so-

Jørgen Leth.
El Humano Perfecto. 1967.

nora híbrida en contexto”, dirigido por el PhD. Oscar Salamanca, realizado entre los años 2012 y 2013; la cual partió de diversos laboratorios experimentales de producción y acciones de deriva por diferentes contextos.

El presente trabajo surge de un interrogante que me había planteado desde el proyecto “Ejes Sonoros” (del cual hablaremos más adelante): ¿de qué forma podemos ver y experimentar el paisaje desde el fragmento sonoro mediante diversas hibridaciones con medios sonoro-visuales?. Fue así como continué trabajando el paisaje desde el fragmento sonoro, realicé procesos de deriva en contextos urbanos y captaciones de fragmentos que fueron la materia primordial para la creación de un paisaje sonoro experimental de 7 minutos de duración, producido a partir de la yuxtaposición y re-mezcla de dichos sonidos en formato digital.

Posteriormente, la pieza sonora creada fue la incitadora para generar visualidades sincronizadas, a partir de la confrontación de sus ondas sonoras con un material como el humo, proceso en el cual las ondas sonoras producían diferentes estímulos y movimientos en dicho material, lo anterior generaban diversas visuales fractales e imágenes espectrales que iban cambiando según la ondulación de la pieza sonora, dichas imágenes fueron captadas en video creando así una obra híbrida pensada para ser instalada.

La obra se exhibió a manera de instalación sonoro-visual inversiva, a través del montaje de 22 paneles semitransparentes los cuales fueron plataformas en las que se proyectaron desde dos ángulos diferentes el producto visual descrito previamente, proyecciones que se sincronizaron con el paisaje sonoro experimental instalado circundantemente por el espacio. Los dos productos, tanto el visual como el sonoro se reprodujeron a manera de *loop* o ciclo continuo, permitiendo el constante flujo de personas que querían introducirse en la naturaleza medial de la obra.

Lo inmersivo se manifiesta aquí en la forma como se piensa y se instala la obra, que a partir del montaje de plataformas de proyección propuestas para delimitar un lugar con un sentido penetrable, invita al espectador a confluirse en un espacio cargado de sonidos e imágenes en constante movimiento, incitando al sujeto que experimenta la obra a vivenciar experiencias sensoriales a partir de la estimulación de sus sentidos, además la instalación propone al espectador diferentes formas de abordar el sonido como metería de creación visual, lo interactivo, lo relacional y lo experiencial.

La obra sonora está disponible online en: <https://soundcloud.com/noisesands/no-o-drome>, al igual que el registro de la instalación: <https://vimeo.com/47699976>.

El concepto de espacio inmersivo más allá de ser



SONO ((o)) DROME
Andres Cuartas
Instalación sonoro-visual de inmersión. 2012.



una característica de mi trabajo plástico como sentido instalativo, también se evidencia en la forma como he concebido la obra, mediante el ejercicio de sumergirse en diversos contextos para incitar a la experiencia personal como forma de activación de situaciones más allá de las cotidianas. Referente a la experiencia, el profesor Paul Ardenne enuncia:

“la experiencia tiene como naturaleza dinamizar la creación. Recurrir a ella permite aferrarse a fenómenos inéditos que el artista provoca y precipita, esperando de su desarrollo un aumento de expresión, una mejor comprensión del mundo y una posibilidad de habitarlo mejor.” (Ardenne, 2006, p. 32).

La práctica inmersiva en contextos específicos permite el encuentro azaroso con lo desconocido, genera posibilidades infinitas en la forma de como entendemos un espacio determinado y propicia momentos de reflexión y entendimiento del mundo, además arroja insumos plásticos y experienciales que apropio con la finalidad de crear sentido mediante el arte.

Es de gran relevancia referenciar el uso de lo inmersivo en el arte contemporáneo y que actualmente con la gran incursión de los medios digitales en las expresiones estético-artísticas, hay mayores posibilidades de abordar dicho concepto desde lo instalativo. Actualmente existen gran variedad de artistas contemporáneos que han usado el video y manifestaciones sonoras como forma de crear sentido desde la auto-referencialidad, en los que sus productos

más relevantes hacen de la inmersión una latencia que se impone y juega un papel muy importante en la forma en como el espectador experimenta la obra.

En el campo internacional uno de los artistas que más ha influenciado mi trabajo ha sido el estadounidense Bruce Nauman, que en obras de videoarte e instalaciones como *“Clown Torture”* (1987) o *“Anthro / Socio”* (1992), usa la figura del retrato en diferentes situaciones performativas, las cuales el artista instala mediante grandes proyecciones de video o en montajes con un gran número de pantallas de televisión en las que el espectador se ve inmerso en una cantidad de sonoridades y visualidades ininterrumpidas. Nauman usa no solo su figura a manera de auto-retrato como objeto de estudio y creación, sino también la imagen de otros actores y artistas del performance que colaboran con él en sus producciones, video-performances instalados que crean atmósferas de una incesante repetición de sonido e imágenes donde predomina el absurdo, lo siniestro y el humor como categorías estéticas.

Otro de los artistas más destacados en la escena del videoarte mundial y que realiza grandes montajes inmersivos con diversas pantallas de proyección es el estadounidense Doug Aitken (1968), quién fue premiado con su instalación *“Electric Earth”* en la 48ª Bienal de Venecia. El artista en dicha obra, pone en juego la espacialidad, el sonido y la forma como vivenciamos obras de carácter audiovisual.

Aitken hace uso de multi-pantallas para proponer al espectador una mirada que desafía los convencionalismos, una forma de contemplar el video descentralizadamente, que nos sumerge en una naturaleza mediada por lo sonoro y lo visual en movimientos constantes y repetitivos. El artista trabaja con imágenes en constante flujo, paisajes vacíos y silenciosos, otras veces saturados y ruidosos, acciones, danzas y un sin número de activaciones de máquinas y objetos que muestra la naturaleza de la ciudad como un territorio eléctrico y lleno de movimiento.

Es interesante como el artista propone un montaje arquitectónico de grandes dimensiones, en la que las personas que experimentan la obra se ven atenuados ante el tamaño de las imágenes que se proyectan, casi como grandes monumentos audiovisuales que permiten penetrar los espacios e introducirse en una arquitectura que se mueve y emite sonoridades, nos ubica en contextos impensables que nos abstraen de la realidad, nuevas naturalezas que permiten diversidad de encuentros no solo entre el que mira y la obra, sino también formas de intercambio de experiencias entre los espectadores dentro del espacio de inmersión. Respecto a lo anterior Bourriaud enuncia en su texto *Estética Relacional*:

“La obras exponen los modos de intercambio social, lo interactivo a través de la experiencia estética propuesta a la mirada y el proceso de comunicación, en su dimensión concreta de herramienta que le permite unir individuos y grupos humanos”. (Bourriaud, 2008, p. 51).

Cuarta latencia: El laboratorio experimental como método de investigación-creación.

Continuando con el trabajo de identificación de las latencias que han sido constantes en mi trabajo, veo que es muy relevante mencionar el ejercicio de laboratorio como método de indagación y espacio de creación, de prueba y error, de provocación al encuentro con resultados que muchas veces son inesperados producto del azar y la experimentación. El laboratorio lo considero aquí como un espacio que he apropiado de otras disciplinas más cercanas a lo científico, pero que en el campo de la creación estético-artística ha sido indispensable en mi proceso de investigación y creación, en el que he podido indagar sobre diversos materiales y cómo estos reaccionan ante la exposición ante on-

Bruce Nauman
Anthro / Socio.1992.



Doug Aitken
Electric Earth. 1999.



das sonoras, he realizado diversas hibridaciones relacionadas con la sincronización entre el sonido y la imagen de video, experimentos de edición y postproducción sonoro-visuales, entre otros procesos que se han ido evidenciado en los productos plásticos resultado de dichas indagaciones.

En la presente latencia es primordial referenciar el proyecto de investigación-creación titulado “Ejes Sonoros, laboratorio sinestésico de experimentación” realizado en el 2011, el cual fue el primer proyecto que realicé en el que la hibridación entre el video, el sonido y el dibujo confluyeron para generar productos plásticos en los que el laboratorio experimental fue el método abordado para la producción de la obra y que además sirvió de antecedente directo para el proyecto anteriormente referenciado titulado “*Sono ((o)) Drome*”; procesos que ha sido trascendentales en mi carrera como artista creador y que han dado cuenta de diversas maneras como he podido usar la plástica del sonido como herramienta de visualización gráfica a diversas sonoridades.

Ejes Sonoros, laboratorio sinestésico de experimentación

Técnica: Instalación, dibujo, sonido y video
 Autor: Andres Cuartas
 Asistente de producción: Valentina Trujillo
 Duración de cada video: 3 minutos
 Año de realización: 2011

La obra fue concebida a partir de laboratorios experimentales divididos en tres etapas de producción, las cuales fueron:

1- Laboratorio de deriva y escucha para la recolección de sonidos específicos en contextos urbanos provenientes de diferentes fuentes sonoras, haciendo uso del caminar como practica de reconocimiento y apropiación de un territorio. Posteriormente los sonidos fueron catalogados y seleccionados para luego ser usados como material principal para la creación de productos híbridos entre sonido, video y dibujo.

Algunos de los sonidos seleccionados están disponibles para su escucha en línea en: <https://soundcloud.com/noisesands/sets/noise-soundscapes-site-specific>

2- Laboratorio de plástica sonora en el cual se trabajó con los sonidos grabados y seleccionados previamente, los cuales eran amplificados desde una bocina de sonido y sobre ella se disponía de una tela tipo lienzo; allí se vertía carbón y carboncillo molido los cuales reaccionaban ante las ondas sonoras, dichos materiales penetraban en las fibras de la tela he iban dejando una huella a causa del movimiento producido. De esta forma se iban generando diferentes dibujos abstractos que en cierta forma eran representaciones gráficas los sonidos con los que se estaba trabajando.

3- Laboratorio de producción audiovisual, en el que

se realizaron registros en video de los procesos de dibujo con ondas sonoras. Algunos planos realizados de los materiales en polvo que reaccionaban según el sonido dispuesto, tenían una riqueza visual que quise aprovechar, fue así como a partir de la post-producción y el uso de efectos disponibles en diversos software de edición, permitían generar imágenes fractales y caleidoscópicas con los cuales se realizaron una serie de 3 videos (Liminal, Shiva y Rorschach), imágenes que tenían directa relación con el sonido ya que también se iban transformando a medida de que la pieza sonora se escuchaba, creando así piezas sincronizadas entre lo sonoro y lo visual; en cierta forma era como ver los dibujos en movimiento continuo reaccionando a estí-

mulos sonoros. Para las tomas se usaron materiales como sal, arena amarilla, gelatina en polvo y carbón molido sobre superficies blancas y negras, lo anterior con el objeto de usar granos más grandes que así no dejaran huella en la tela, si tenían una facilidad de rodar por toda la superficie mientras eran expuestos a las ondas sonoras. Los videos caleidoscópicos están disponibles en: <https://vimeo.com/album/1482968>

Finalmente se obtuvieron una serie de productos plásticos resultado de los laboratorios de creación: 22 piezas sonoras e igual cantidad de dibujos sobre tela, una serie de 3 de videos caleidoscópicos y 7 videos de registro del proceso de los laboratorios. Los productos audiovisuales fueron instalados individualmente en dos televisores y los dibujos fueron exhibidos en medio de ellos. La obra se exhibió en Imagen Regional 7, proyecto curatorial

Procesos de laboratorio experimental de sonido y dibujo, *Ejes Sonoros*. Andres Cuartas. 2011.

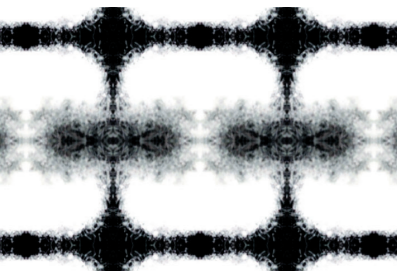


AUTO-FRAGMENTACIONES

Dibujos en carbocillo sobre tela creados a partir de ondas sonoras.
Andres Cuartas. 2011.



Fotograma de video *Liminal*, realizado con ondas sonoras y sal sobre tela negra.
Andres Cuartas. 2011.



organizado por el área cultural del Banco de la República de Colombia en las ciudades de Pereira y en la exposición nacional en Bogotá, además fue seleccionada a la exhibición itinerante por varias ciudades del país. Registro de la obra instalada: <https://vimeo.com/31065597>.

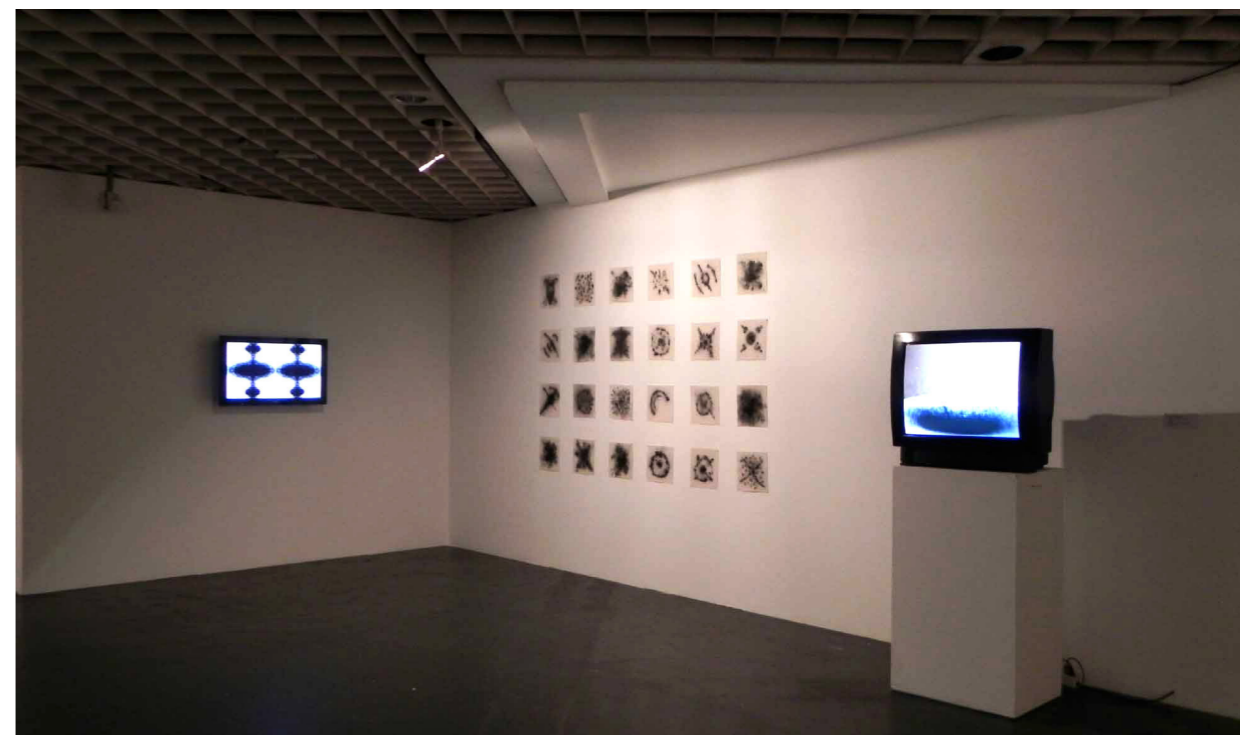
Es allí en el espacio de laboratorio donde se confrontan saberes y procesos experimentales, con el objeto de tener un encuentro con lo desconocido, con resultados que muchas veces son inesperados y en donde el azar juega un papel muy importante en la forma como se concibe una obra, procedimientos de prueba y error que funcionan como método investigativo y creativo en las diferentes manifestaciones estético-artísticas.

De esta forma, a partir del abordaje de las latencias que son reincidentes en mi obra, doy continuidad a ejercicios reflexivos y de creación en torno a mi experiencia personal como materia de investigación y excusa para crear sentido a partir de las prácticas estético-artísticas, tomo dichas latencias recurrentes como eje para la ejecución y método del uso de la auto-referencialidad para el desarrollo de la obra de creación, resultado de mi trabajo de indagación en el contexto de la Maestría en Estética y Creación, obra en la que se evidencien procesos investigativos, conceptos y planteamientos tratados en el presente documento.

paisajes intermediales desde la auto-referencia

EJES SONOROS

Andres Cuartas.
Exposición Imagen Regional 7.
Casa Republicana Banco de la República. Bogotá. 2012.



CAPÍTULO 3

OBRA DE CREACIÓN. AUTO-FRAGMENTACIONES

OBRA DE CREACIÓN. AUTO-FRAGMENTACIONES

Como ejercicio inicial de los procesos de creación de la obra final producto de la presente investigación para optar por el título de Magister en Estética y Creación, realicé un análisis riguroso a los productos estético-artísticos que he producido en los últimos años, donde la auto-referencialidad ha sido un constante tema de investigación-creación, en las que vivencias específicas como la muerte, el rompimiento, las relaciones sociales, la inestabilidad emocional y acciones en mi cotidianidad, han sido quiebres que han dejado huella en mí, pero han sido potencias para crear a partir del uso en algunos casos de mi imagen a manera de auto-retrato y mi accionar performático como forma de re-encarnar y re-significar dichos momentos, haciendo uso de lenguajes como el videoarte, el video-performance y la creación de piezas sonoras experimentales.

Para la creación de la obra resultado de la presente indagación, decidí realizar una hibridación entre dos lenguajes que he abordado anteriormente, los cuales han sido: el video-performance como forma de crear sentido a partir de acciones contundentes frente a la cámara y el juego de planos con intenciones audiovisuales y la experimentación sonora que parte del caminar y la escucha como momentos de reconocimiento de mi cotidianidad y búsqueda de nuevos insumos para la creación a partir del sonido como materia plástica. La obra se desprenderá y tendrá como eje incitador el accionar de mi cuerpo desde dos momentos contundentes, que a su vez re-

presentan estados del ser, en los cuales me he visto inmerso en los últimos años de vida como artista y sujeto que se desenvuelve en sociedad, los cuales son: Caída y resurgimiento; teniendo en cuenta como antecedente inmediato la obra de video-performance *Equilibrium*, la cual analicé en el primer capítulo.

Fue desde estos dos conceptos de donde partí para realizar una instalación sonoro-visual, que alude a la auto-referencialidad como eje de creación, mi vida como tema de investigación. La obra está compuesta por una serie de video-performance instalados y una pieza sonora experimental, con la intencionalidad de generar un paisaje inmersivo e híbrido entre diversos lenguajes digitales.

Teniendo como antecedentes a la presente obra de creación, es importante hacer referencia a la acción de caer como momento que a lo largo de la historia ha partido de acontecimientos sociales, políticos y culturales como forma de representar la derrota, el sometimiento, el colapso, la ruina, el fracaso, la muerte y la acción del cuerpo que se levanta como gesto que simboliza el resurgimiento o el paso de un estado de colapso a un momento de resistencia a la caída. Es teniendo en cuenta dicha concepción de donde exploro la acción de caer y volverse a levantar como representación de mi propio declive y resurgimiento, a partir de diversas acciones performáticas pensadas para la cámara.

A continuación realizaré un análisis a diferentes

manifestaciones de la caída desde: lo cinematográfico, como hecho histórico y el resurgimiento desde la obra del artista del video Bill Viola.

La caída como referencia cinematográfica

En lo que concierne a la acción de caer, cabe referenciar diversos antecedentes que han hecho alusión a la caída desde diferentes perspectivas, es el caso del aclamado filme “*Vértigo*” (1958), del director británico Alfred Hitchcock (1899 - 1980). La película es protagonizada por el personaje de un detective retirado: John Ferguson, que a causa de un hecho pasado cercano a la muerte, en la que él queda colgado del borde de un edificio y provoca la caída de su compañero que intentaba ayudarlo, sufre de un gran sentimiento de culpa que le acarrea ataques de vértigo, acrofobia, dolores físicos causales del mal dormir y constantes pesadillas en las que sueña con dicho acontecimiento.

La trama de la película se desenvuelve en la ciudad de San Francisco, en donde el protagonista es contratado por un viejo amigo para perseguir y espiar a su esposa, Madeleine, una hermosa joven que sufre de melancolía y deambula por la ciudad sin rumbo aparente. La mujer pareciera poseída por el espíritu de su bisabuela Carlota, la cual se suicidó cayendo desde la torre de una iglesia. Madeleine pareciera querer morir de la misma forma, por ello intenta lanzarse a un río

pero es rescatada por Ferguson, que posteriormente termina perdidamente enamorado de ella. A causa de distintos hechos que van transcurriendo, llega un punto de inflexión en el que Madeleine sube a la misma torre desde donde se lanzó su bisabuela, Ferguson trata de impedir que su amada llegue a la cima pero a causa de su acrofobia es incapaz de evitar que Madeleine se suicide lanzándose de la torre y cayendo sobre un tejado. La muerte de Madeleine causa en el protagonista una gran culpa, lo que acarrea una inminente caída psicológica en el personaje. Su condición le sigue causando pesadillas pero esta vez es él quien cae desde lo alto de la torre de la iglesia, hecho que lo obliga a internarse en un hospital psiquiátrico mientras intenta calmar su culpa.

Posteriormente, John sufre una obsesión por una mujer que ve en la calle, Judy Barton, una joven con un gran parecido con la fallecida Madeleine, él obliga a la recién conocida a vestirse como ella, peinarse como ella y expresarse como ella; la situación lo lleva a un estado de impaciencia casi enfermizo por el afán de volver a traer la imagen de su amada a la vida. Luego de varios conflictos en la trama, el protagonista descubre que Judy y Madeleine son la misma persona, él incita a Judy a recrear la escena de la supuesta muerte de Madeleine y John que desafiando su acrofobia, lleva a la mujer a la torre, hecho que ocasiona accidentalmente la caída de Judy desde lo más alto. En el filme se aborda la caída desde tres instan-

cias que afectan al protagonista desde lo psicológico, lo emocional y lo existencial. La primera es la caída de su compañero, muerte que él se atribuye y que es el origen de sus dolores físicos, de sus pesadillas y de su miedo a las alturas, la segunda caída es la pérdida de su amada Madeleine, hecho que lo hace colapsar hasta el punto de aislarse socialmente e internarse para tratar su dolor y desequilibrio emocional, y la tercera caída es la muerte de Judy, la cual es la pérdida total de su deseo de vivir, puesto que él se ve como el único culpable de la muerte de los tres personajes.

La película finaliza con un John en el borde de la torre de la iglesia mirando desconsoladamente el cuerpo de Judy sobre el tejado, una reacción que remite al dolor, a la pérdida del amor, la impotencia y el colapso de su existencia viéndose a él mismo como el ejecutor de sus propias desgracias.

En mi obra de creación hago uso de algunos ele-

mentos conceptuales presentes en la producción cinematográfica citada, por cuanto veo el caer en el personaje como un acontecimiento incesante que se presenta a partir de las crisis personales en las que el protagonista se ve expuesto durante su vida en el filme; caídas que lo llevan a obsesiones e impulsos incontrolables en lo que respecta a la pérdida de seres queridos a causa de la muerte y la separación.

En mi trabajo abordo dichas caídas en la forma como veo mi vida como tema de investigación en el que el caer aparece como acontecer ontológico donde mi ser desfallece constantemente a causa de afectaciones que van ligadas a colapsos existenciales y caídas emocionales derivadas de la pérdida, fragilidad y crisis en las relaciones sociales.

Dichos acontecimientos los reflejo en mi obra por medio del accionar de mi propio cuerpo que cae desde diferentes angulaciones y ritmos, actos repetitivos y cíclicos que reflejan la inagotable tarea

Secuencia del sueño de John Ferguson. *Vértigo*. Alfred Hitchcock. 1958.



de tratar de resistir a colapsos; caerse y levantarse como gestos que manifiestan una auto-representación precipitada que se resiste a la derrota para dar paso a nuevas experiencias de vida.

La caída como hecho histórico

Un acontecimiento histórico que ha hecho de la caída un símbolo de la vulnerabilidad de la existencia y el desfallecimiento, fue lo acontecido el 11 de Septiembre del 2001 en la ciudad de New York, en la que un atentado terrorista dirigido a la *World Trade Center*, conllevó que cientos de personas que estaban en los pisos más altos, saltaran hacia el vacío con el afán de huir de las llamas que los rodeaban; dichos actos de caída desde lo alto de los edificios, quedaron inmortalizados en los ojos de las miles de personas que desde el suelo veían el horror de los cuerpos caer, siendo estos sucesos como los más lamentables y dolorosos producidos por el terrorismo en las últimas décadas.

Fue una imagen en particular realizada por el fotógrafo de la *Associated Press* Richard Drew, "*The Falling Man*", fotografía que le dio la vuelta al mundo y logró inmortalizar en una sola postal la fragilidad de la vida, la caída como representación del deterioro de la existencia, el declive de la humanidad, al derrumbamiento de una sociedad, a la desesperanza y el colapso de toda una nación; la acción de caer como un suceso que cambiaría el rumbo de la his-



Richard Drew
The Falling Man. 2001.

toria de toda la civilización occidental siendo dicho acto un acontecimiento estético sin precedentes.

De la famosa fotografía se desprendió también un documental producido por *Channel 4* de Reino Unido titulado: "*9/11: The Falling Man*", en el cual se recoge una gran cantidad de fotografías y videos de los "Jumpers" (como fueron llamados las personas que saltaron), testimonios de sus familiares y testigos de los atentados.

La imagen realizada por Richard Drew en la que se ve un hombre que cae desde las alturas hacia su destino mortal, me ha servido para tomarla como referente en mi

obra en la que abordo la caída como acción de derrota, de crisis y del derrumbamiento del ser, puesto que en ella se manifiesta el total abatimiento de la existencia humana.

El gesto representativo del cuerpo que cae en mi obra, alude a ese mismo abatimiento, desesperanza a la misma existencia que es a su vez un desplazamiento de un estado de sometimiento a un acto de resistencia representado por la acción de mi cuerpo que se levanta repetida e incesantemente.

El resurgimiento desde la obra de Bill Viola

A lo largo de mis procesos de investigación-creación, me he encontrado con un sinnúmero de artistas del video que en nuestros días son vistos como grandes influyentes en lo que a la creación audiovisual y a los nuevos medios concierne, es el caso del estadounidense Bill Viola (1951), artista que ha realizado su carrera desde finales de los años 70's bajo la influencia de grandes pioneros del videoarte como Nam June Paik (1932 - 2006), Vito Acconci (1940), entre otros. La obra de Bill Viola se ha visto fuertemente afectada por un evento traumático que él sufrió en su infancia en el que casi muere ahogado en un lago, hecho que ha abordado en varias de sus obras desde el uso de grandes cantidades de agua, reflexiones simbólicas sobre de la vida, la muerte, la resurrección y una constante búsqueda personal desde lo espiritual, trabajos que el artista ha presentado a manera de grandes instalaciones mediales, proyecciones en pantallas verticales de dimensiones arquitectónicas, acompañadas por un gran despliegue sonoro que hacen de sus trabajos experiencias inmersivas sin precedentes.

Es en una serie de videos realizados por Viola, donde veo reflejado el concepto del resurgimiento, piezas proyectadas en grandes dimensiones en las que hace referencia al cuerpo que asciende como forma simbólica de representar la resurrección o el cuerpo que re-surge de la muerte a la vida, hablo especialmente de la obra titulada "*Tristan's Ascension*", inspirada en la conocida ópera de Wagner "*Tristán e Isolda*", basada en el mito del caballero Tristán el cual vence a la muerte por el amor de Isolda.

La obra es presentada de forma de secuencia en cámara lenta de atrás hacia adelante (efecto que es una constante técnica en las obras de Viola), en la que se muestra un cuerpo posado horizontalmente sobre una plataforma, iluminado con una luz tenue que viene desde

Bill Viola
Tristan's Ascension. 2005



Bill Viola
Ascension. 2000



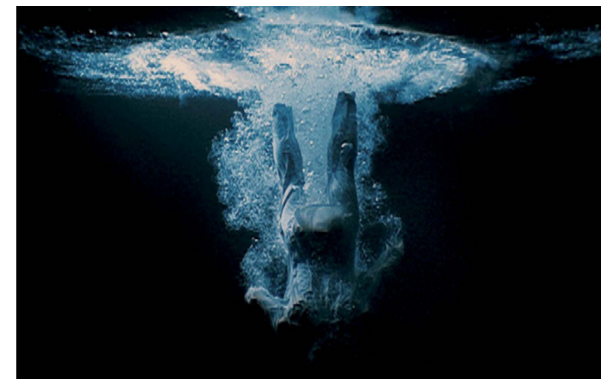
arriba; del cuerpo poco a poco se van desprendiendo gotas de agua que periódicamente se convierten en un gran caudal que sube como una cascada, a su vez el cuerpo se levanta de su pose inerte y comienza un ascenso a lo más alto del plano hasta que desaparece al igual que el agua, dejando solamente un espacio vacío. La pieza de video está acompañada por un estridente sonido del agua en movimiento, similar al caudal de un río que le agrega más dramatismo a la escena.

En dicho trabajo se puede apreciar una gran referencia a lo sagrado, a la ascensión desde el mito judeocristiano, del cuerpo que vuelve desde la muerte a un nuevo estado vital, pero Bill Viola va más allá de lo puramente religioso y nos conecta con la naturaleza a través del uso del agua como elemento vital que es el que transporta a los cuerpos hacia la luz, que en sus videos siempre está ubicada en la parte superior.

Algo similar ocurre con su obra *“Ascension”* (2000), en la que en un fondo completamente oscuro y una iluminación azul muy tenue, se aprecia como el cuerpo de un hombre entra al agua verticalmente con los brazos abiertos, luego muy lentamente se ve cómo va emergiendo hacia la superficie, haciendo una alusión contundente al mito de la muerte, crucifixión y resurrección de Cristo; el agua nuevamente se presenta como un elemento contenedor de vida, como vehículo de energía vital, haciendo de estas piezas acercamientos con elementos y sím-

bolos espirituales provenientes de diferentes culturas milenarias de las que el autor se ha influenciado. *“Five angels for the millenium”* (2001), es una enorme instalación realizada por Viola en el interior de un antiguo tanque de gas cilíndrico completamente vacío de 100 metros de alto en Oberhausen Alemania, en donde el artista proyectó simultáneamente en 5 pantallas verticales videos que tituló: *“Departing Angel”, “Birth Angel”, “Fire Angel”, “Ascending Angel”* y *“Creation Angel”*, en las que se apreciaban cuerpos que se sumergían y emergían del agua en diferentes intervalos y planos, con el mismo efecto de edición en cámara muy lenta y tonalidades azules, verdes y rojas, acompañado de sonidos acuáticos que forman una pieza sonora ruidosa y contundente. Bill Viola con sus obras, tiene una intencionali-

Bill Viola
Five angels for the millenium, 2001



dad de acercar al espectador a experiencias casi espirituales por medio del uso de las herramientas digitales como forma de generar espacios casi “divinos” en las que a través de proyecciones de imágenes a gran escala casi como si fueran monumentos para ser venerados, acompañados por sonidos que se convierten en grandes explosiones sonoras; gestos y acciones que aluden a los mitos de muerte - resurrección, caída - resurgimiento, presentes en distintas religiones del mundo. Viola transforma los espacios usados para sus montajes en grandes catedrales o recintos para la reflexión a cerca de un mundo más allá del que conocemos, más allá de la vida y de la muerte, o como lo menciona el autor con sus propias palabras:

“I guess the connection ultimately, has to do with an acknowledgement or awareness or recognition that there is something above, beyond, below, beneath what’s in front of our eyes, what our daily life is focused on. There’s another dimension that you just know is there, that can be a source of real knowledge, and the quest for connecting with that and identifying that is the whole impetus for me to cultivate these experiences and to make my work. And, on a larger scale, it is also the driving force behind all religious endeavors. There is an un seen world out there and we are living in it.” (Viola, catálogo de la exposición, Museo Whitney de Arte Americano, p. 143.).

(“Supongo que la conexión en última ins-

tancia, tiene que ver con un reconocimiento o conciencia de que hay algo por encima, más allá, debajo, bajo lo que está delante de nuestros ojos, en lo que se centra nuestra vida diaria. Hay otra dimensión que usted sabe que está allí, que puede ser una fuente de conocimiento verdadero, y la búsqueda para conectar con eso y la identificación que es el ímpetu entero para que cultive estas experiencias y para hacer mi trabajo. Y, a mayor escala, es también la fuerza impulsora detrás de todos los esfuerzos religiosos. Hay un mundo invisible y vivimos en él”)

En la obra de creación que realicé para la presente investigación, toma el trabajo de Bill Viola como referente desde el accionar del cuerpo que se levanta, el resurgir no desde un punto de vista crístico o dogmático como lo aborda Viola, más bien un planteamiento de tipo ontológico donde el caer se manifiesta en mí como una acción referente a la derrota, el colapso, la crisis o el fracaso a causa de afectaciones personales y el levantarse como ejercicio repetitivo de resistencia. Me interesa el gesto vital del re-surgir del ser representado en mi obra como una acción performática en la que mi cuerpo se alza posteriori a cada caída.

Me interesa en la obra de Bill Viola los cuerpos que pasan de un estado de reposo a un ascenso lento e hipnótico, acción provista de una riqueza cinematográfica que tiene como eje la disposición del público en prolongados espacios de tiempo para poder experimentar la obra; videos que

tienen una duración de horas o hasta días enteros a causa del efecto de lentitud extrema.

En mi obra de video abordo la concepción de tiempo desde lo inmediato, lo fugaz, lo efímero, puesto que la acción aparece como instancias cortas que se repiten de forma cíclica, caídas y levantamientos del cuerpo de una forma incesante llegando casi al absurdo.

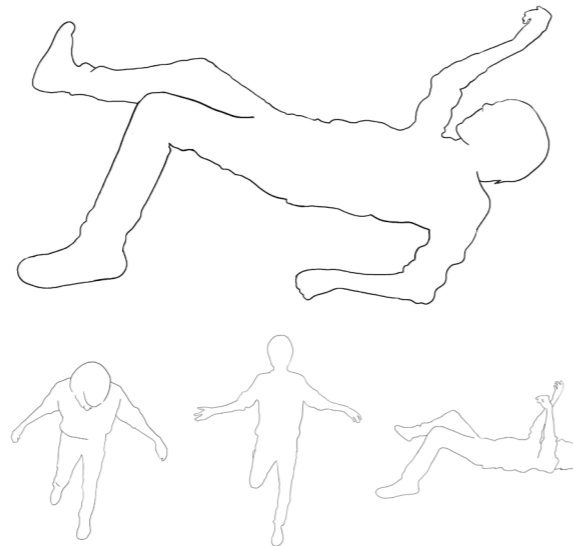
Partiendo de la revisión y análisis de diversos referentes estéticos respecto a la acción de caída y resurgimiento, es desde donde parto para abordar e identificar dichas acciones en mi obra, en mi vida y en mi cotidianidad; lo anterior con el objeto de dar continuidad a mis procesos de creación desde lo sonoro-visual. Es así como en el ejercicio de escritura reflexiva, veo de gran importancia dedicar parte del presente capítulo al análisis, procesos, maquetación, bocetación y todo lo relacionado a la producción de la obra estético-artística producto resultado de la presente investigación; en la que a partir de descripciones e imágenes, de cuenta del trabajo realizado para la realización de la obra final, la cual es requisito para optar por el título de la Maestría en Estética y Creación.

Planeación de obra

Posterior a la identificación de los dos momentos abordados en la obra de creación: Caída y resurgi-

miento, continúo con la planeación de las tareas a realizar para el avance de la proyección de la obra, las cuales la componen la producción de una serie de video-performances de las acciones referenciadas, la construcción de un espacio de inmersión en el que se proyectarán los videos y la realización de una pieza sonora experimental que relacione experiencias personales a partir de mi habitar en diversos contextos y mi cotidianidad desde lo íntimo a lo público. Para lo anterior desarrollé una serie de bocetos pro-

Bocetos para video-performance : cuerpo que cae y se levanta.

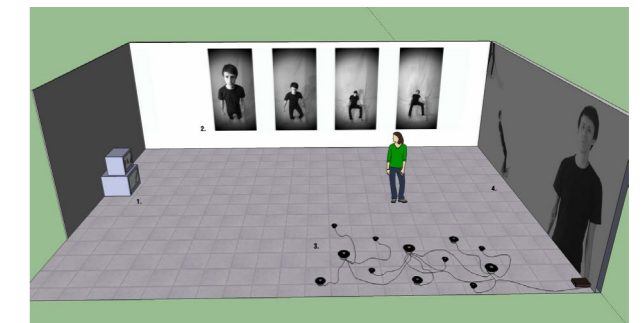


yectuales que manifiestan algunas acciones a realizar en el video, un dibujo sencillo de solo líneas que proyecta una idea primaria de algún fotograma de video, los cuales se tendrán en cuenta como primer momento de bocetación de la obra, servirán de guía a continuar y facilitara un primer acercamiento a la imagen final llevada al video. Además de bocetos de la acciones, también realicé un primer esbozo del espacio y de la obra ya instalada, como momento inicial de la idea que tengo como trabajo de creación, el dibujo consiste al igual de los demás bocetos de un esquema sencillo de pequeño formato en donde dejo ver el espacio con la obra y los elementos que lo componen.

La idea de obra de creación está pensada en la construcción de un espacio de inmersión para al especta-

dor, un paisaje inter-medial en la que el sujeto tenga la posibilidad de estar expuesto a sonoridades y visualidades simultáneamente. La obra está compuesta por un dispositivo de proyección, estructura que cuenta con tres pantallas o superficies semi-transparentes elaboradas a partir un material plástico conocido en el mercado como lona panaflex, dicho material permite la proyección de imágenes sin que se deformen o traspasen la lona, permitiendo que las imágenes allí proyectadas queden en el material sin que se trasluzcan más allá de la pantalla. También se piensa en la posibilidad de instalar la obra en un espacio cerrado en la que se pueda proyectar en gran escala sobre dos o tres superficies (Paredes blancas). Además el dispositivo contará con dos o tres video-proyectores desde los cuales se exhibirán las tres piezas de video-performance simultáneamente.

Maquetas preliminares de la obra instalada



Otro dispositivo indispensable de la pieza de creación, es un sistema de amplificación de audio 5.1 que a partir de su ubicación en el espacio, permite que el sonido se irradie desde distintos puntos y la propagación de las ondas sonoras tenga un interés en lo envolvente referente al espectador que experimente la obra, en la que se propician experiencias auditivas fruto de la investigación-creación.

Para poder vislumbrar mejor la idea de obra instalada, desarrollé a manera de plano de montaje digital, un modelado tipo maqueta en la que vislumbro tentativamente los materiales usados y los espacios intervenidos en donde se desarrollará la obra.

La maqueta digital es la forma como concebí la obra de una forma amplia pero de igual forma preliminar, susceptible a cambios que surjan en el proceso; en el modelado se dejan entrever los dispositivos a utilizar, el espacio a habitar y el espectador sumergido en la naturaleza híbrida de la obra. El presente tipo de representación espacial, me ayuda a comprender la forma y el orden en que debo continuar la construcción de la obra, debido a que puedo estimar las piezas o dispositivos que requieren una prioridad, ya sea por su complejidad a la hora de ser contruidos o por el tiempo que me tome en su elaboración.

Con los anteriores adelantos realizados en el proyecto, me doy en la tarea de reordenar datos, realizar búsquedas y tratar de vislumbrar mucho

mejor la obra; fue así como decidí centrarme en la realización de la representación de las acciones de caída y re-surgimiento y en la construcción de una piezas sonora experimental, resultado de mi accionar cotidiano desde la deriva.

Rodaje

El rodaje de las piezas de video se realizaron durante los días 14, 15 y 16 de Octubre de 2016 en una locación alquilada ubicada en el condominio Las Margaritas en el Crucero de Combia, en la cual se realizaron más de 40 tomas de 11 planos pensados para la realización del video y 7 planos opcionales que también nos sirvieron de apoyo a la hora de la postproducción. Se contó con el trabajo de cámara e iluminación del artista visual Santiago Aranda.

Para la realización del video se usaron diversos dispositivos digitales idóneos y aptos para realizar las tomas planeadas, tales como: Cámara Canon Reflex T3I, cámara GoPro Hero 4, trípodes, monturas y demás accesorios adecuados para la realización de los planos, así como variedad de luces que nos ayudaron a la hora del montaje audiovisual.

Cuadro de planos

ENCUADRE	DESCRIPCIÓN
Plano general perfil, caminando hacia al frente, cuerpo cae, se levanta y sigue caminando (horizontal)	Se muestra un plano general de la figura del cuerpo caminando, cayendo dramáticamente de frente, levantándose posteriormente y dando unos pasos.
Plano general perfil, caminando hacia atrás, cuerpo cae de espaldas, se levanta y sigue caminando (horizontal)	Se muestra un plano general de la figura del cuerpo caminando hacia atrás, cayendo dramáticamente de espalda, levantándose posteriormente dando unos pasos.
Plano general perfil, cuerpo cae hacia atrás (horizontal)	Cuerpo cae hacia atrás hasta tocar el suelo, se queda acostado
Plano general (Holandés), cuerpo cae de espaldas (horizontal)	De abajo hacia arriba, cámara ubicada a 45° del cuerpo, cae y en primer plano queda la cabeza, luego se levanta y queda quieto en un punto.
Plano general - contrapicado, cuerpo cae de frente (horizontal)	Cámara ubicada frente al cuerpo que cae de frente (cuerpo sale parcialmente del cuadro), luego se levanta, queda quieto en un punto.
Plano medio corto - cenital, cuerpo cae (horizontal)	Cámara ubicada sobre el cuerpo (Gopro), donde se ve el rostro y medio torso que cae hasta tocar el suelo
Plano medio - picado, cuerpo cae de espaldas (horizontal)	Cámara picada, plano medio, cuerpo cae de espaldas hasta tocar el suelo (el cuerpo puede salir parcialmente del cuadro)
Plano general (y/o medio) perfil, cuerpo que cae (aire) y cuerpo que cae y toca el suelo (Horizontales y-o verticales)	Tomas que irán instaladas sincronizadas en los tv, va cayendo en un tv y pasa al otro y finaliza caída.
Plano entero, cuerpo de frente se levanta, (vertical)	Cuerpo acostado (y/o acurrucado), se levanta lentamente
Plano entero, cuerpo de espalda cae. (Vertical)	Cuerpo de espaldas, cae hacia atrás (hacia la cámara) hasta tocar el suelo, se levanta y queda en un punto fijo
Plano entero (picado), cuerpo de frente, cae hacia atrás (Vertical),	El cuerpo cae lentamente hacia atrás hasta tocar el piso (Editado en slowmotion)

Producción sonora

En el trabajo de creación e investigación, concibo el sonido como una parte fundamental de la composición de la obra, ya que trabajé la auto-referencia desde el paisaje sonoro de mi cotidianidad, la cual abordo de lo privado a lo público una serie de acción de deriva y escucha sonora en búsqueda y encuentro de fragmentos sonoros que componen mi entorno habitual, paisajes que construyo a partir de la postproducción y montaje de pequeñas piezas sonoras de corta duración las cuales provienen de fuentes naturales, artificiales, electrónicas y mecánicas, sonidos que conforman esa gran composición sonora que me rodea.

El caminar como una práctica estética, el encuentro azaroso con diversas sonoridades, el ejercicio de la escucha y la grabación de diversos fragmentos so-

noros, fueron los ejercicios realizados durante esta etapa de producción, la cual se llevó a cabo durante el mes de octubre y noviembre del 2016, tiempo en el que se captaron diversas sonoridades, disonancias acústicas, ruidos específicos entre otras rarezas sonoras que posteriormente sirvieron como material para la construcción de una pieza sonora experimental, la cual acompaña las obras en video que conforman el producto final del presente proyecto.

La idea principal era construir a partir de la edición y postproducción, un ambiente sonoro tenso que generara un espacio relacional entre el video, el espacio y el sonido, pieza sonora pensada para ser exhibida a manera de instalación, en la que el sonido ocupe una totalidad de la sala de exhibición para poder generar una sensación de espacialidad sonora en el lugar.

A partir de diversas caminatas por la ciudad de Pereira, búsquedas espaciales en territorios ínti-

Registro de derivas y capturas sonoras en diferentes espacios.
2016



mos, el escuchar detalladamente tantas fuentes sonoras con las cuales nos encontramos, se fue generando un archivo sonoro el cual en la postproducción se fueron catalogando y seleccionando para finalmente crear una pieza sonora experimental de una duración de 8:22 minutos, la cual pueden escuchar en el siguiente enlace: <https://soundcloud.com/noisesands/auto-fragmentaciones/s-CiwPv>

El proceso de postproducción tanto de las piezas en video como del trabajo sonoro se realizó en una estación de edición la cual contaba con una laptop Sony VAIO modelo 2015, una pantalla Led de 42 pulgadas, sistema de sonido 5.1, audífonos, mouse, entre otros dispositivos; además el equipo contaba con software de edición de video como Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere CS5 y GoPro Studio, para la edición de sonido se trabajó principalmente en el programa Adobe Audition CS6 y como apoyo se utilizó el software Audacity.

Al igual que con la producción sonora, con los videos resultantes del rodaje se generó un archivo con todas las tomas las cuales se clasificaron y se seleccionaron las piezas que se iban a utilizar para la edición de los videos finales.

Posterior a la selección y categorización de los archivos se dio inicio a la edición de los videos, la cual se desarrolló entre los días 20 al 30 de noviembre de 2016, en la que se realizaron retoques

digitales a las piezas de video, composiciones, corrección de color, entre otras mejoras y montajes.

Productos finales

Como productos finales se realizaron una serie de 2 video-performance en blanco y negro en la que yo como creador y autor de la obra realizo la acción performática de mi cuerpo que cae y se levanta haciendo uso de diferentes planos; las obras se crearon para ser proyectadas o instaladas de forma horizontal, uno de los videos consta de una imagen dividida en 3 partes en la que se me ve caer simultáneamente desde diferentes ángulos, acciones que fueron diseñadas para que se sincronizaran unas con otras, en otros momentos del video se ve en una de las pantallas la acción de mi cuerpo que se levanta, la cual contrasta y da continuidad a las acciones de caída.

En otro de los videos la pantalla estará dividida también en 3 partes verticales, en la que vemos de igual forma la acción de caer y levantarse desde planos diversos y más cercanos comparado al primer video, los videos tienen un duración aproximada de 7 minutos cada uno, pero también están pensados para ser proyectados en loop infinito, generando una imagen incesante y repetitiva del auto-retrato partiendo de la edición digital.

Como mencioné anteriormente en el proceso de pro-

ducción, también se realizó una pieza sonora experimental referente a la sonoridad cotidiana auto-referencial, la cual está pensada en ser instalada desde una serie de bocinas de audio interconectadas, las cuales estarán ubicadas en uno de los espacios de exhibición formando un dibujo cartográfico, haciendo alusión al recorrido azaroso y a las sonoridades encontradas provenientes del habitar lo cotidiano.

Finalmente, se produjeron una serie de foto-performance las cuales fueron sustraídas de uno de los videos, en la que la acción de caída en cámara lenta, proporcionó una secuencia de imágenes con una riqueza visual-performática que se pensó no como imagen en movimiento sino más bien en fotografías seriales que a su vez generan un desplazamiento imaginario a partir de lo secuencial.

Dicha serie de piezas de creación, son pensadas como fragmentos de un paisaje intermedial en el que confluyan sonido, video, e imagen fija como lo es el foto-performance, instalado desde diversos soportes; para poder vislumbrar dicho montaje se realizó una nueva maqueta proyectual de la obra, esta vez pensada en la sala de exposiciones Boris Vian de la Alianza Francesa de Manizales, espacio en donde se exhibirá la obra resultado del presente trabajo de investigación-creación.

La exhibición se realizó del 18 de Mayo al 2 de Junio de 2017, en la ciudad de Manizales.

CAÍDA

Andres Cuartas
Secuencia de video para foto-performance
2016-2017



AUTO-FRAGMENTACIONES

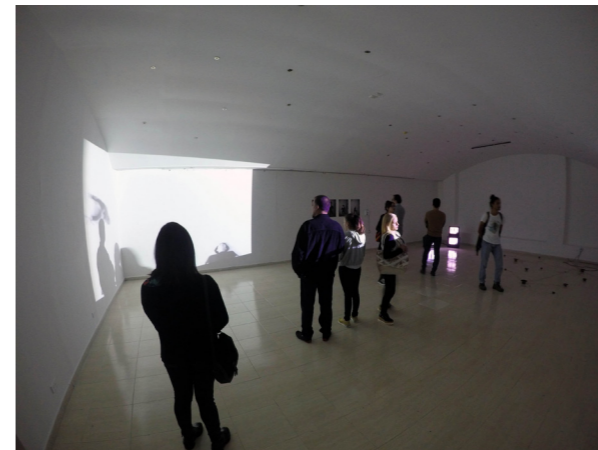
paisajes intermediales desde la auto-referencia

CAER Y RESURGIR
Andres Cuartas
Serie de videos instalados y
foto-performance
2016-2017





1. Piezas de video-performance multicanal instaladas desde televisores.
2. Serie de foto-performance en blanco y negro, video instalado, acción de caída en slowmotion.
3. Pieza sonora instalada desde 12 bocinas de salida ubicadas en un espacio de la sala formando un dibujo cartográfico.
4. Serie de video-performance proyectado a gran escala sobre pared principal de la sala.



CONCLUSIONES FINALES

El trabajo de investigación desarrollado en el presente documento, parte del análisis estético-artístico de mi propia obra como eje central de indagación, en el que realicé un minucioso recorrido y observación de mis productos plásticos, para así identificar diferentes signos y latencias desarrolladas a lo largo de mi carrera artística, además dicho ejercicio sirvió para reconocer y ordenar un proceso creativo y conceptual que no estaba dado en anteriores investigaciones y que da cuenta de la forma de como yo como creador materializo mis ideas a través del videoarte, el video performance y la experimentación sonora.

De manera atenta he escrito en cada uno de los apartados del presente documento reflexiones y aportes que por su carácter definitorio los he tenido en cuenta para nutrir el grueso de las conclusiones del trabajo. Dentro del proceso de configuración del documento que a su vez representa el compendio de trabajo de creación como actividad investigativa susceptible de ser registrada, catalogada y sistematizada, las anotaciones surgidas quedan grabadas como acercamientos a sensaciones de verdad y lugares de certificación, tanto personal como de impacto general. Concluir un trabajo es importante porque permite analizar las huellas y rastros generados en medio de estudios complejos y estados de análisis, pero concluir un trabajo también permite mirar hacia donde se quiere ir, hacia donde se quiere seguir proyectando el horizonte visto como capacidad de lanzamien-

to creativo y generación de teoría crítica.

Acerca del problema de la creación, máxime cuando surge como una parte o bien un fin de la investigación, se discuten políticas o formas de asumirla. En lo político la creación investigación se dinamiza como un entramado de circunstancias sujetas a escenarios que se esfuerzan por comprenderla como un saber. En la investigación concluyo que el contexto crea las relaciones estéticas y artísticas, porque el contexto hace del creador alguien sometido a un estar en situación que actúa a través de la experiencia. De esta misma manera la obra se conjuga como un obrar que inunda y hace participe los lugares pero también los públicos.

El trabajo de grado me permitió concluir que la autorreferencia es un territorio para la investigación en el que se relacionan experiencias, situaciones y afectaciones, donde mi vida se convierte en el eje central para platear un recorrido subjetivo por acontecimientos específicos, mi cotidianidad o derivados de situaciones puntuales, las cuales uso como materia reflexiva y creativa para desarrollar procesos de creación estética.

El autorretrato no es autorreferencia necesariamente, es decir, tratar de autorreferenciarse requiere un proceso con más capacidad de vinculación donde el ser como ente liberado en realidad se vea y signifique como un tema. No obstante lo anterior, me di a la tarea de estudiar las diferencias entre una

cosa y otra, lo cual me llevó necesariamente a tratar de comprender las tendencias hacia lo subjetivo y lo objetivo. De dicho análisis, que repito, me lo brindó la autorreferencia, pude identificar que el problema central de la contemporaneidad gira en torno a objetivar la subjetividad, esto es, estudiarla, convertirla en un tópico. Podemos también concluir que el autorretrato hace parte de algo más grande y abarcante que se llama la autorreferencia porque participa, además del cuerpo como un vehículo para la construcción crítica frente a lo político, lo social y otras circunstancias cotidianas, la auto-exposición, sinónimo de exponerse, señalarse para ubicar allí los lugares de atascamiento.

Una de las preocupaciones más sentidas dentro de la creación estético artística consiste en el papel que juega el público. Por dicho motivo concluí que el espectador juega un papel muy importante no solo como sujeto a relacionarse directamente con la obra al ser evocado, o como observador, sino también como ejecutor de experiencias dentro de la obra misma al momento de vivenciarlas como acontecimientos inmersivos, en las que se relaciona el sonido con la imagen en un espacio concreto.

En cuanto a lo sonoro, concluí que estudiarlo y trabajarlo, me posibilitó la apertura de comprensión a múltiples maneras de construir el sentido del arte así como su lugar dentro de la producción. Como es posible intuir lo sonoro se ha convertido en un pilar de observación desde donde me he pro-

yectado hacia lo desconocido y lo experimental.

El artista es alguien capaz de identificar los sucesos y circunstancias que afectan su entorno cercano pero también el lugar común. Por este motivo, el artista necesita identificar los gestos que el mundo produce incluso a priori a su llegada. Lo anterior lo denominé “latencias” porque aparecen constantemente como señales a seguir. El proceso de creación surge desde latencias que han sido constantes en trabajos previos y que después de ser identificadas me han servido como insumos para la creación, además me han ayudado a entender los procesos y a estimular el ejercicio de constancia para dar continuidad a procesos de creación.

Los conceptos de naturaleza aparecen en mi trabajo de grado cuando relaciono el paisaje, ese recorte de lo que vemos y recorreremos donde actuamos. El paisaje sonoro da cuenta también de recortes y aunque la noción misma de paisaje proviene del territorio de la pintura, es posible hablar de cierta pictoricidad sonora cuando decidimos que en vez de territorio caminamos sobre paisajes, es decir como recreaciones sublimadas o desublimadas de experiencias de afectación, donde la naturaleza se ve acechada como principio unívoco. Es así como a partir de la re-significación de un lugar mediante la lectura y apropiación del paisaje sonoro y la intervención urbana a través de las prácticas estético-artísticas en contexto, se producen nuevas realidades de lo cotidiano en un tiempo y lugar ajeno al habitual,

aquí el sonido se manifiesta como una memoria del pasado, la reconstrucción de un contexto urbano como hábitat de escuchas infinitas, espacio en el que los transeúntes interactúan directamente con el acontecimiento sonoro instalado en el lugar.

A nivel de sistemas de producción me permito concluir que el presente trabajo es en realidad una apuesta para ver claro lo que ha venido ocurriendo en mi proceso como artista. Me refiero a que me permití usar las líneas del documento, así como los escenarios de enunciación de él generados, como estrategias dispuestas hacia la creación de objetos con contenido simbólico.

Concluyo que potencié el significado de laboratorio, un término prestado de las ciencias básicas, duras, ahora aplicado a la estética, porque permite mostrar una determinada cadena de sucesos que únicamente en la lógica del arte encuentra su razón. El laboratorio busca la verdad, crea las posibilidades, expone las dudas y trabaja sobre lo azaroso de lo que puede significar la investigación desde las artes. Lo mismo ocurre con el uso de conceptos o ideas dadas en “lo procesual” como momento de evolución de la obra, es decir, obra como algo que no acaba nunca y continua sus grados de transformación hacia el obrar. Aparece también, como dije antes, lo experimental relacionado al laboratorio, porque lo experimental como un acto con un resultado incierto lleno de posibilidades para la creación y el análisis. El ser humano experimenta

por prueba y error. El artista crea cuando experimenta la angustia de no dar en la diana.

Mi principal preocupación fue y sigue siendo la creación artística como un mecanismo cibernético. Quiero decir que las obras de arte las concibo dentro del presente siglo como una participación de lo humano mediado por lo tecnológico y lo tecnológico dado en lo humano. Si mi tesis se aplica como lo describo en el conjunto de propósitos a alcanzar, entonces tendremos piezas artísticas de lo ciber, reflejo de lo humano como una hibridación.

BIBLIOGRAFÍA

Arcos. R. (12 de Marzo de 2017) Facebook [Publicación en el muro]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ricardo.arcospalma.9?fref=ts>

Ardenne, P. (2006). Un arte Contextual. Creación artística en medio urbano en situación, de intervención, de participación. Murcia: Cendeac.

Bauman, Z. (2007). Arte Líquido. Ediciones Sequitur.

Bauman, Z. (2005). Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de las relaciones humanas. Fondo de Cultura Económica de España.

Bourriaud, N.(2008). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Brives, F. (2017). Definiciones de videoarte y video-performance [Conversación privada]. Recuperada de chat de Facebook.

Cage, J. (2002). Silencio. Madrid: Ardora Ediciones.

Cage, J. (1970). Defense of Satie, en Richard Kostelanetz (ed.): Nueva York: Praeger.

Debord. G. (1999). Internacional Situacionista, vol. I: La realización del arte. Madrid: Literatura Gris.

Grand Palais. [Grand Palais]. (2014, marzo 5). Bill

Viola: L'exposition (français / english). [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Jg19GwNCJU0>

Institut Für Kunstdokumentation [iksm Medienarchiv]. (2009, marzo 15). FIVE ANGELS by Bill Viola. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RQi1yOnGEvs>

Moreno, V. (2 de Junio de 2010). VeRa i-CoNo [Entrada en blog]. Recuperado de <http://veronica-morenogiraldoblogspot.com.co/>

Schafer, M. (1985) El Nuevo Paisaje Sonoro. Buenos Aires: Ricordi.

Schafer M. (1994). El Paisaje sonoro, la afinación del mundo, Destiny Books.

Schaeffer, P. (2003). Tratado de los objetos musicales, Segunda re impresión, Alianza Música.

Virilio, P. (2003) Estética de la desaparición. Barcelona: Editorial Anagrama.

Zorbar, Í. [Icaro Zorbar]. (2009, marzo 19). te extraño: el fantasma. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9qpA-VIG3hVo>

FILMOGRAFÍA

Carsten H., Mark-Henri W. (productores). Lars von T., Jørgen L. (directores). (2003). De Fem Benspænd. Dinamarca. Laterna Films.

Hitchcock A. (productor y director). (1958) Vértigo. EU. Paramount Pictures, Alfred J. Hitchcock Productions.

Jørgen L. (director). (1967). Det perfekte menneske. Dinamarca. Laterna Films.

ANDRÉS CUARTAS

(Bogotá, 1984) Artista sonoro-visual, licenciado en Artes Visuales y candidato a Magister en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira; su obra se ha desarrollado en los campos del arte sonoro, el videoarte y video-performance.

Además de trabajar en sus procesos de investigación-creación, desarrolla proyectos curatoriales de circulación, promoción y exhibición de videoarte y prácticas sonoras. Desde el proyecto La Tostadora – Artes sonoro-visuales ha sido invitado con sus curadurías a diversas exposiciones y festivales a nivel nacional e internacional en diversos países de América y Europa.

Ha exhibido su obra como invitado y participante en exposiciones individuales y colectivas en festivales de videoarte, cine y media-art en países como: Inglaterra, Suiza, Francia, España, Grecia, Italia, Portugal, República de Macedonia, Israel, Etiopía, Canadá, EEUU, México, Argentina, Perú, Ecuador, Venezuela y varias ciudades de Colombia.

<http://andnoise.wixsite.com/andcuartas>

<http://andcuartas.blogspot.com>

[vimeo.com/ands](https://www.vimeo.com/ands)

andcuartas@gmail.com

