



**SOBRE MIRAR, VER Y CONSTRUIR**



**SOBRE MIRAR, VER Y CONSTRUIR**

---

Trabajo Final de Grado.  
M. Carmen Yanes Luque.  
Tutor: D. Juan Francisco Acosta Torres.  
Facultad de Humanidades - Sección de Bellas Artes.  
Proyectos Transdisciplinarios - 2017

---

Resumen / Abstract.	7
Introducción.	11
Capítulo 01. Nuevos regímenes visuales.	15
Capítulo 02. La imagen en movimiento.	27
Capítulo 03. De la forma de percibir a la forma de mirar.	33
Capítulo 04. Dilucidar la imagen traslucir el imaginario.	38
. Lux Symbolum.	41
. Estratos.	47
. Equilibrio Dinámico.	55
. Sonata Lumina.	65
. Sensaciones Codificadas.	73
Referentes.	78
Conclusiones.	84
Anexo.	88
Bibliografía y Webgrafía.	96
Glosario de temas.	100
Curriculum.	104

## */ Í N D I C E*

---

6



Este Trabajo Final de Grado aborda la creación artística como inquietud personal en la que la investigación sobre la condición humana, como teoría que preocupa al mundo, justifica las producciones creativas que articulan este proyecto. Desde su idea inicial, hasta la conformación en piezas singulares y narraciones visuales en el ámbito de la videocreación, nos ha permitido investigar y explorar lo no visible, lo sensible y lo que se revela en toda imagen.

La elaboración de un imaginario personal, que surge de la percepción sensible de la realidad, se convierte en eje central de nuestra propuesta artística, conjuntamente con el desarrollo de conceptos visuales (la luz y la proyección) vinculados al entendimiento estético de las imágenes.

*Sobre mirar, ver y construir*, constituye un proyecto de trabajo donde las obras

realizadas suponen el resultado plástico de una búsqueda personal, sin restricciones a través de la experimentación desde un ámbito interdisciplinar. La estructura de las propuestas planteadas son reflejo que evidencia el posicionamiento y los distintos roles que el sujeto adopta con respecto a la imagen.

***Descriptorios / Palabras Clave.***

Imagen, luz, proyección, movimiento, capas, código, vídeo, sensaciones, imaginario, videocreación.

This final essay addresses the artistic creation as a personal concern, where the study of the human condition, as a theory that worries the world, justifies the creative productions that articulate this project. From the initial idea, to the creation of individual pieces and visual narrations in a film format, these allow to investigate and to explore the non-visible, sensible and what is then revealed in every image.

This sensitive perception of reality, has allowed for the creation of this personal imaginary, which has become the central axis of this piece of art, together with the development of visual concepts, such light and projection, linked to the aesthetic understanding of images.

*To look, see and to build*, has become a piece of art work as a result of a personal search, without any restrictions and through an interdiscipli-

nary experimentation. The proposed internal structures of the project mirror the positioning and the different roles in between the subject and the image.

**Descriptors / Key Words:** image, light, projection, movement, layers, code, video, sensations, imaginary, video-creation.

10

## ／ Introducción

---

La luz, la proyección y el movimiento se traducen en imágenes audiovisuales, no estáticas, que entran en el campo de lo que Larrañaga (2008:121) define como *proceso de dilución*. Estos tres elementos, fluidos y concebidos a través de puntos de vista cambiantes serán los elementos creativos de partida a través de los cuales nos adentraremos en la compleja relación entre realidad e imagen. Sin pretender hacer ontología de esta última, el primero de esos conceptos gira en torno a la veracidad de la imagen y el movimiento como proceder inexorable, desde el momento en que todo sujeto está sometido a un constante proceso de subjetivación. Al ser la realidad una proyección de la imagen, esta se presenta como vehículo cargado de significación, que permite analizar y establecer la relación directa que el individuo construye con ella en cada momento de la historia.

El hecho de que el sujeto se cuestione si lo cierto es la realidad misma o la imagen resultante de su capacidad para elaborar los dispositivos de la representación, no hace sino ayudarlo a pensar lo que él mismo puede captar de esa realidad. Esta operación, como dispositivo personal, pone en juego los mecanismos para percibir abstraer, objetivar, producir y exhibir la transformación de las sensaciones captadas. De esta manera, cuenta con la posibilidad de materializar su imaginario artístico.

El segundo concepto corresponde a la imagen no planteada como algo estático sino en nuestro caso, entendida como algo cambiante, fluido; como imagen en movimiento cuya repetición induce a entender que la mecanicidad, el automatismo y el transcurrir de las cosas, son factores desencadenantes del vértigo sensitivo del mundo contemporáneo. La proyección de imáge-

nes luminosas en movimiento, como ofrece el videoarte en su puesta en escena, resalta de un lado, la incuestionable superposición de la imagen en sí al lograr disolverse en la mirada del espectador y de otro, otorga la posibilidad de modificarla incorporando parámetros y efectos visuales que generen un nuevo ámbito de significación.

Esta forma de proceder pone de manifiesto la necesidad de buscar una justificación conceptual capaz de sustentar dicha argumentación. En la naturaleza del tiempo, en su transcurso en la realidad, se haya inscrita la secuencialidad de los instantes como una especie de línea de tiempo que no acaba, de continuo temporal, como concepto que oscila entre lo filosófico y lo científico. De manera más específica existe un término que se aproxima mejor a estos conceptos, se trata del *perpetuum mobile*: un flujo

de “movimientos, en los que se interviene sin dominarlos, y sin percatarse de los mismos” (Área 60, 2010).

La dualidad entre transparencia y transferencia visual de la que habla Larrañaga es la que induce a cuestionar si ese *perpetuum mobile* que unifica estas proyecciones, es una de las verdades de la condición humana contemporánea, en la medida que puede concebirse como filosofía artística en la que el mundo es una máquina que se retroalimenta de los hechos que acontecen y que se perciben en el contexto que le rodea.

La suma de ambos planteamientos - la veracidad de la imagen y el movimiento como proceder inexorable - es la base que permite analizar en qué medida las ideas preconcebidas, que articulan la concepción mental de todo individuo según su propia esencia, ra-

ciocinio y dinámica de su contexto social y cultural, son cuestionadas y reformuladas. Ello posibilitará el desarrollo de nuevas conexiones entre el imaginario individual/personal y el discurso creativo a través de la utilización de recursos expresivos que permitan visualizar la realidad también desde el otro lado. Como estrategia de representación inspirada en la permeabilidad, su utilidad es notable al “anunciar la existencia de algo oculto tras su apariencia” (Larrañaga, 2008: 120). Se abre entonces un innegable escenario de nuevas conexiones sensoriales.





## *Nuevos regímenes visuales*

Se vive la contemporaneidad en un régimen visual que nos condiciona directamente y cuya base se sustenta en el ámbito de las percepciones y de las representaciones. El individuo asume la forma particular de comprender y afrontar visualmente el mundo. Un contexto colapsado de imágenes que se manipulan, se re-construyen y se convierten en nuevos signos de comunicación, cuya visualización condiciona la construcción social de la mirada.

En este contexto y situados en este régimen visual, se hace necesario entender que la realidad que se percibe, la realidad tangible, se concibe como una abstracción que resulta de la combinación de la experiencia, del conocimiento y de la cultura que permite visibilizar una existencia efectiva; la proyección de esa realidad es la imagen que el espectador dentro de su proceso de subjetivación, transforma y re-significa.



Pero a pesar de que vivimos en plena era tecnológica, de igual modo, el cuestionamiento de estos conceptos se recogía ya en el mito de la caverna que formuló en su momento Platón (514 a. C.). El hecho de hallarse sumergido en un contexto de supuestos no comprobados, en la que la única fuente de información de la realidad estaría sustentada en las percepciones de los sentidos y no en la razón, limita la vocación de veracidad, una limitación basada en informaciones manipuladas, inadecuadas o tal vez incompletas.

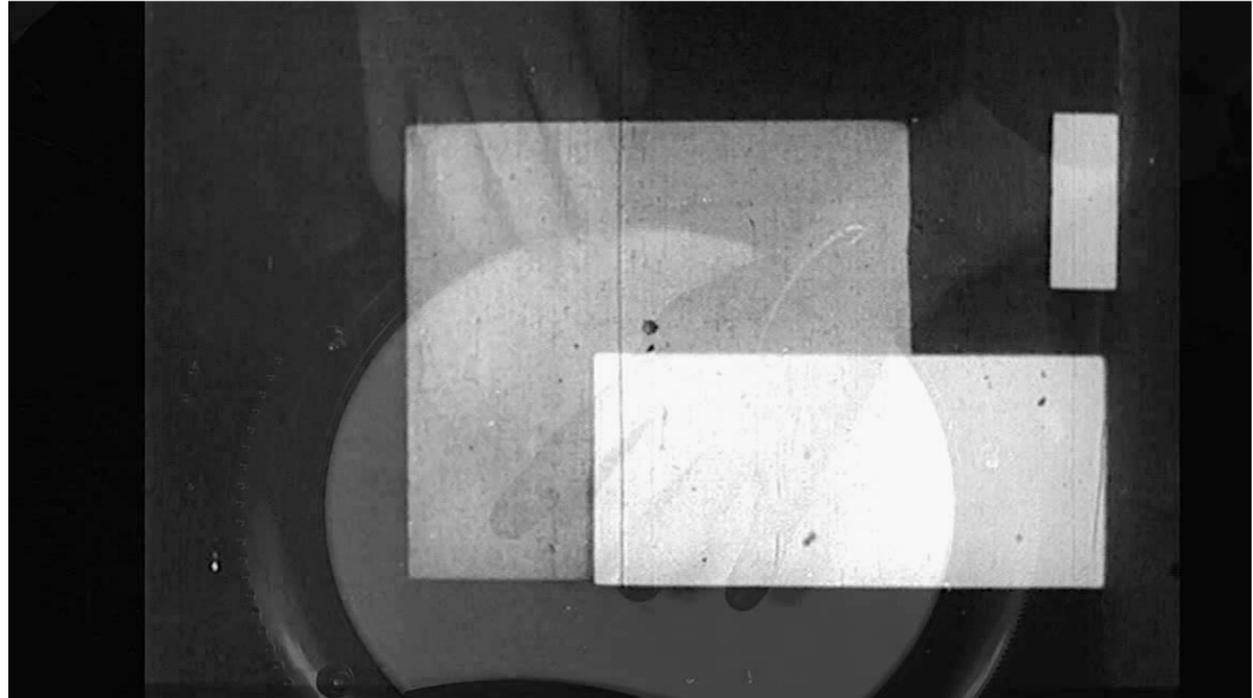
De esta forma, desde el propio Platón hasta Deleuze, pasando por Aristóteles o Descartes entre otros pensadores, se pone de manifiesto la necesidad de establecer el valor, la naturaleza, la veracidad y los distintos enfoques que cada uno de ellos le otorga a las percepciones primero y a las imágenes después, para favo-

recer su comprensión y funcionamiento como lenguaje. De sus aportaciones se deduce que éstas, como procesos cognitivos que son, configuran un imaginario que conduce al entendimiento de la representación y permiten que el individuo interactúe con su entorno.

Será a partir del pensamiento deleuziano cuando se reformule el concepto de imagen, ya bastante alejado de las concepciones platónicas que le otorgaban el valor de ícono y simulacro (Álvarez Asiáin, 2004). Ante el descubrimiento y desarrollo de la fotografía, las imágenes se convierten en unidades de experiencia en continua variación, con potencia en sí mismas que transitan en un plano de inmanencia, cuya existencia es independiente de una mirada humana. Este hecho permite al autor precisar el concepto de imagen como movimiento, lo que posibilitará su relación con el cine.

Por otro lado en paralelo al desarrollo de la fotografía, Benjamin (1989: 67) otorga a la imagen el valor de ser continente - contenido de la memoria y formula el concepto de "inconsciente óptico" que alude a las percepciones que pasan desapercibidas para el ojo consciente que se educa en el régimen visual. Por ello, como elemento tecnológico mediador, además de construir y capturar imágenes posibilita hacer visible lo invisible y atrapar en sus dispositivos a los sujetos que las hacen propias.

Se hace necesario, por tanto, llegar a entender si la imagen fotográfica es una representación veraz de la realidad o el resultado de su manipulación en los medios. Ante este planteamiento, Fontcuberta (1955) establece que la imagen fotográfica ha estado ligada a la noción de verdad y de memoria. Sin embargo ahora ese concepto



de veracidad se ve obligado a ceder el paso a la forma de escenificación, representación y conectividad que exige la sociedad de la imagen a la que se adscribe: “fotografío, luego existo”, “soy fotografiado, luego existo” (Fontcuberta, 2012: 18). Por otro lado, el autor remite en su ensayo de la caja de pandora (2010) al tipo de sociedad escópica en la que se habita, donde el sujeto vive en la imagen, de la imagen y todo ello proyectado a través de una pantalla (Davis, 2012). Del mismo modo, sugiere aprender a ver críticamente, asumiendo por ello que la imagen es una ficción alterada por los medios, en la que descifrar la intencionalidad que la configura en cada caso es un requisito imprescindible.

Al igual que la fotografía en su recorrido por la historia, ha tenido un valor incuestionable como signo o huella de una presencia, es necesario también

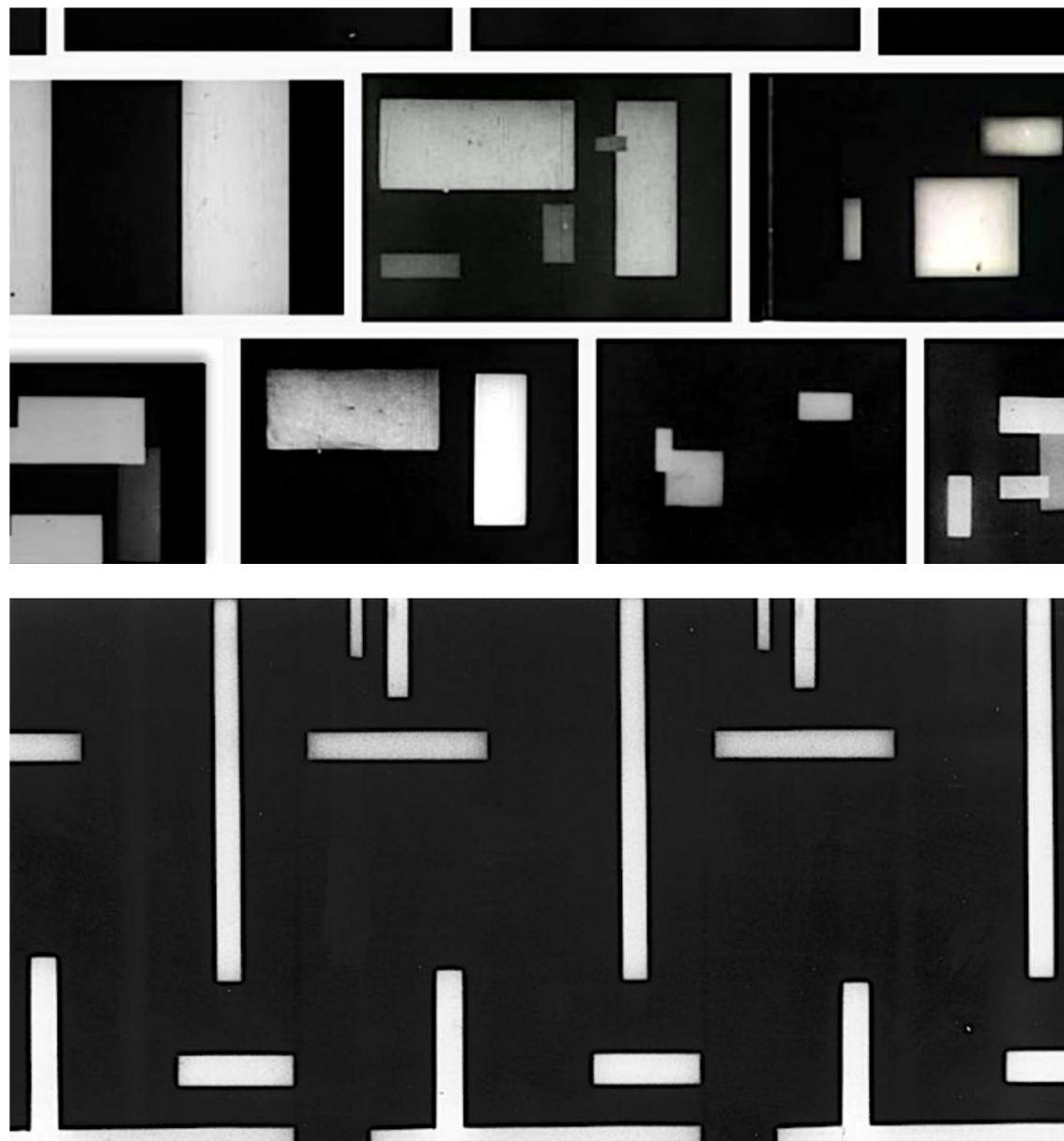
plantear el cine y el videoarte como elementos condicionantes de representación, pues presentan otros conceptos como son el tiempo y el movimiento, y nos posicionan ante la idea de imagen, como vehículo que muestra la realidad.

En pleno siglo XX con el auge de los procesos de reproductibilidad técnica de la imagen se genera una nueva modalidad de percepción. La imagen, como representación estática y contemplativa, se suma al desarrollo de los modos de recepción de masas. Benjamín cuestionará la autenticidad de la misma en el cine, al considerarla como representación fragmentaria a la que le falta algo, el aquí y ahora, “su existencia irreplicable (...) y donde, por ello se “renuncia a mostrar el aura de las imágenes” (Benjamin, 1989: 3). Con todo, valora su implantación como medio de representación masivo, que visibiliza el movimiento como objeto

a mostrar en la escena y la capacidad de aglutinar procesos sociales comunicativos a través de la muestra colectiva de este tipo de imágenes.

Por su parte, Deleuze (1992) articula el cine desde la filosofía, a partir de la formulación de conceptos claves como son los de imagen-movimiento (1983) e imagen-tiempo (1987). Con ellos pretende poner de manifiesto no sólo el papel que juega su representación, sino el valor que el lenguaje cinematográfico introduce en la configuración de una concepción moderna del pensamiento.

En su estética del cine, que se enriquece con las aportaciones de Bergson (2004) se describe que este se articula como ejercicio de pensamiento en base a un funcionamiento estructurado y es la forma de entender el continuum temporal como una sucesión infinita de secuencias y no como un hilo



constante sin fisuras. En este proceso, según argumenta Bergson, la repetición de patrones de comportamiento, que lleva a cabo el pensamiento, y la percepción natural del sujeto se desarrolla al modo de proceder del cine para lograr movimiento; es decir, cortes a los que se añade el tiempo abstracto como forma de conciencia.

Establecer la relación del cine con propuestas filosóficas, posibilita el entendimiento de las formas y maneras de percibir la realidad. Supone aceptar que lo peculiar del cine es la imagen-movimiento que lo construye y no una imagen a la que se dota de movimiento. Así, se perciben los cortes inmóviles como argumento en sí mismo, cuyo resultado creativo es la reconstrucción de la realidad y del mundo. De modo similar, considera que la imagen-tiempo no es el resultado de una simple medición de parámetros ni de

la secuenciación de fotogramas, sino del espacio recorrido por el objeto. Por ello, el factor tiempo es el que permite que todo se ejecute con sentido.

A partir de mediados del siglo XX, el exceso de imágenes en movimiento, ante el afán de superar los límites de representación, entra en crisis. Ello conduce a la aparición de las imágenes mentales, que, condicionadas por la mirada subjetiva del individuo, muestran la falta de concordancia entre las acciones mostradas y la realidad que éstas representan.

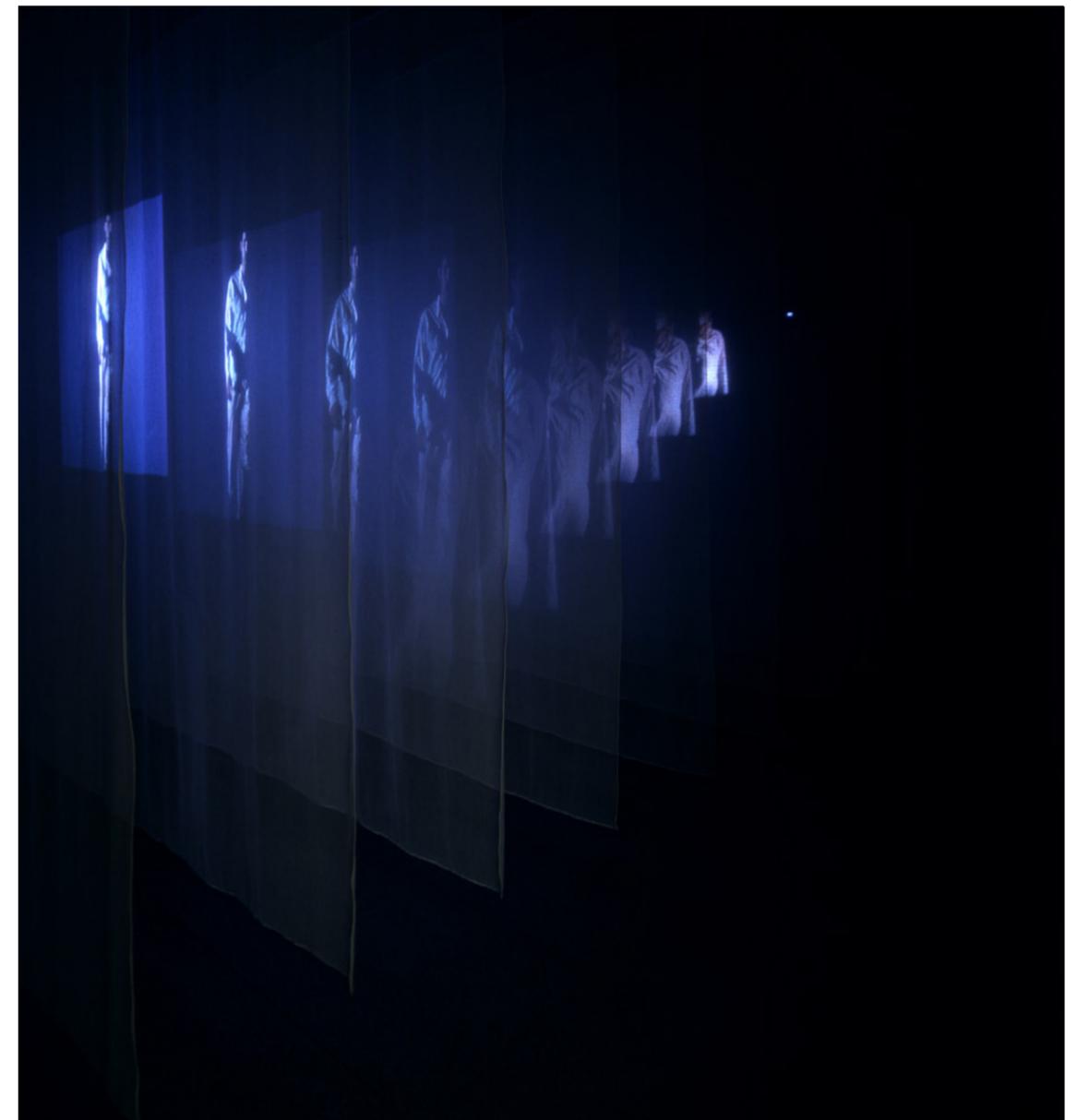
En el contexto de los años 60, el desarrollo tecnológico, unido a los avances en el ámbito audiovisual, posibilita la aparición del vídeo como elemento indispensable de este nuevo régimen visual. Se desarrolla una interrelación cognitiva entre el concepto de imagen y el dominio de los procesos

técnicos. Ahora se puede capturar la luz, transformar los impulsos electrónicos en información óptica y sonora, codificar esa información y, finalmente reproducirla y alterarla sin límites.

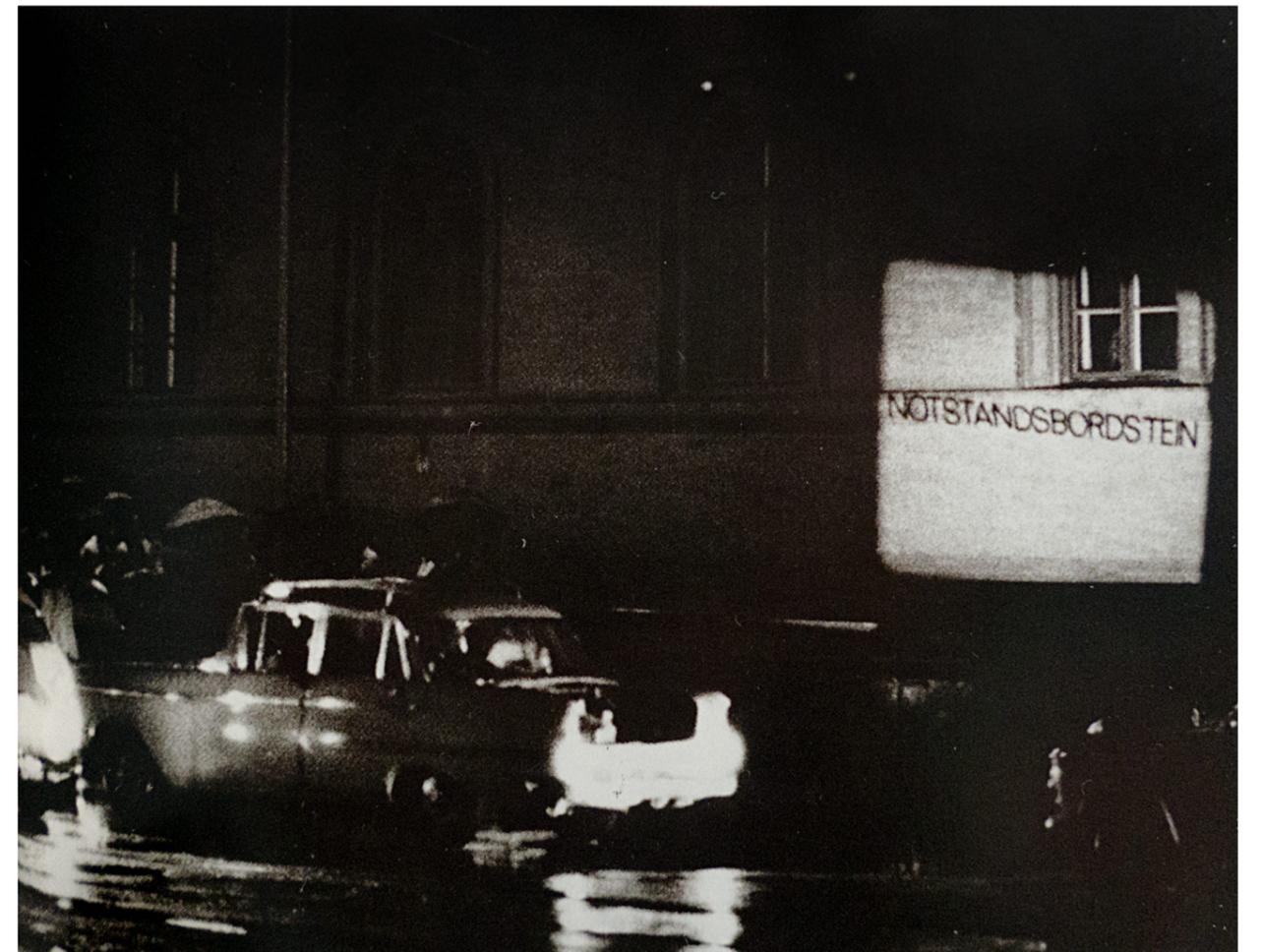
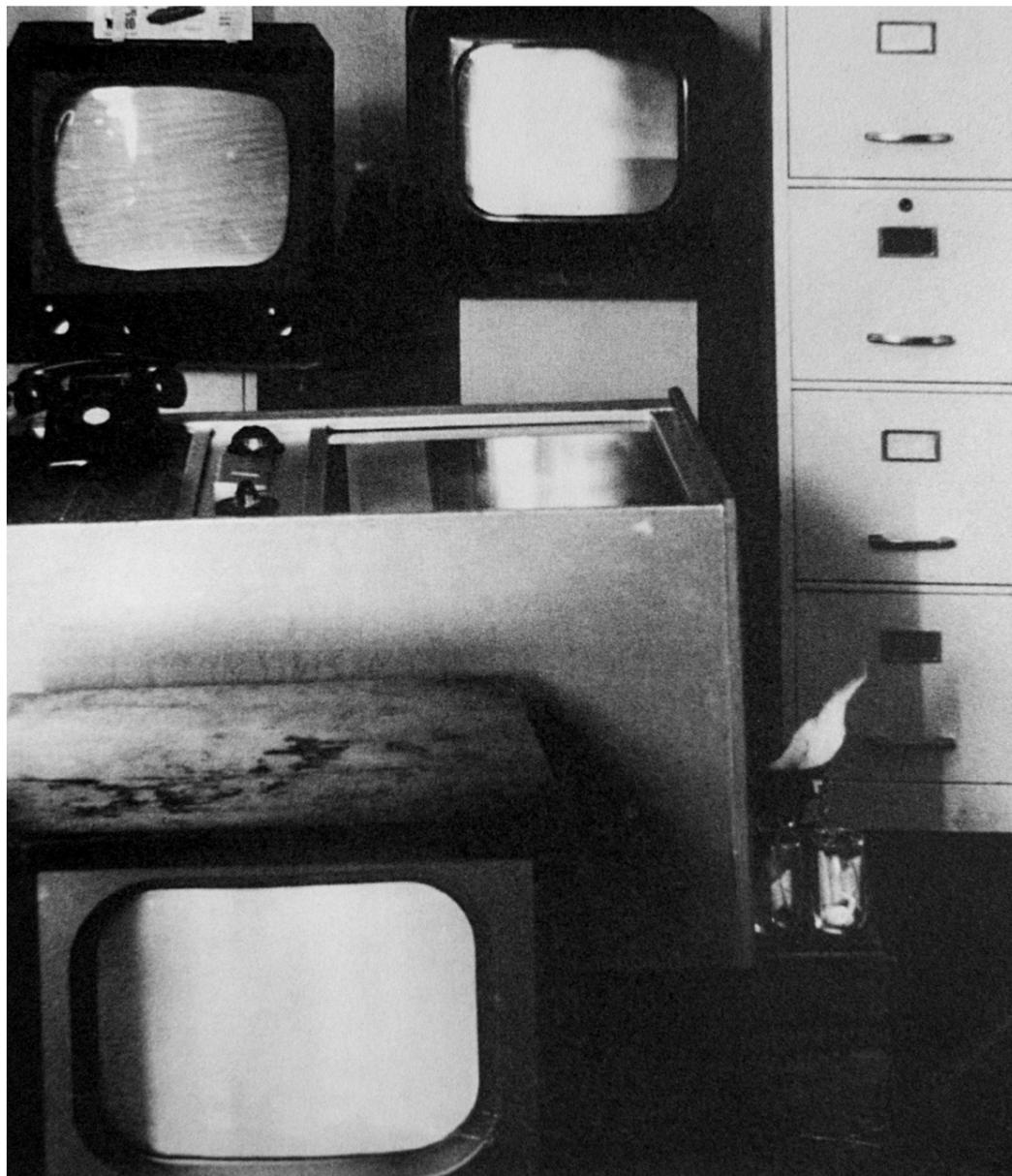
Este desarrollo tecnológico deriva de un continuo proceso de investigación, "sin comienzo, sin final, sin dirección, sin duración (...) como una mente" (Garnica, 2011). Supone una nueva aportación en el arte contemporáneo. Esta idea de "mente" que formula Viola (1951) permite relacionar la capacidad de almacenamiento y disponibilidad del conjunto de imágenes que constituyen la información con posibilidades de generar pensamiento, como valor añadido difícilmente sustituible. Además, en la configuración del videoarte se aglutinan tres ideas, cuya influencia directa no se puede obviar. La primera la ejerce el cine a través de su capacidad narrativa -las

narrativas visuales- para contar historias que se formulan mediante la puesta en escena de imágenes en movimiento y desarrolladas en un determinado intervalo temporal. La segunda corresponde a la televisión, a su sistema de producción, reproducción de contenidos y a su soporte programático y, por último, la tercera tiene que ver con la influencia directa que las artes plásticas ejercen sobre los contenidos y formas de esta disciplina.

En tal marco, el videoarte surge en un momento en el que el espectador abandona su papel de simple receptor de imágenes en una sala oscura y pasa transformarse en sujeto que pretende la exploración, la investigación y la experimentación de formas y contenidos. Incluso, posteriormente los modifica a través de la edición y puesta en escena, rompiendo de este modo la estática estructura tradicional.



> Viola, B.(1995). *El Veiling*. 46ª Bienal de Venecia.



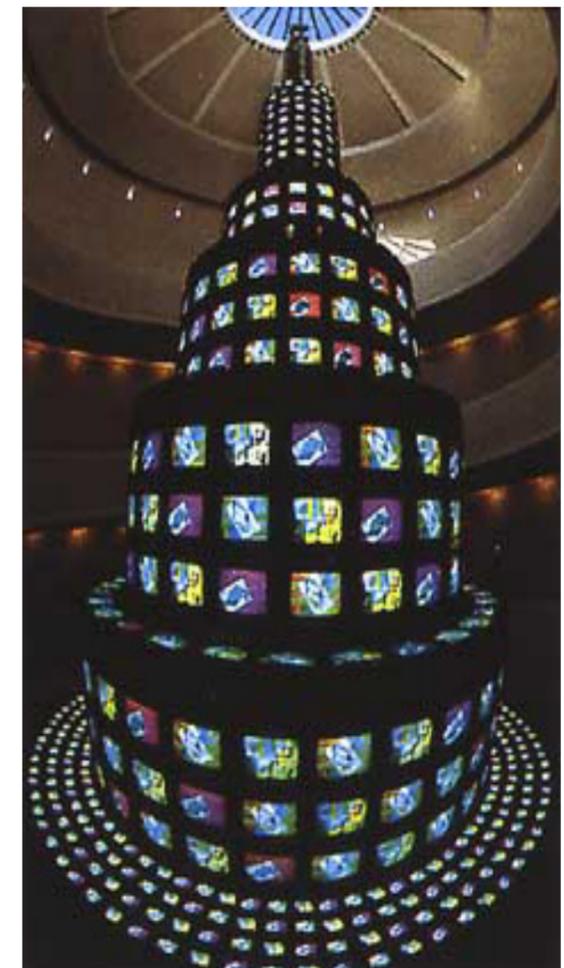
> Vostell, W., (1969) . *Notstandsbordstein. (Kerb for a emergence)*. Munich.  
> Vostell, W., (1963). *6 - TV - Dé - coll - age - vers.* Smolin Gallery . Nueva York.

El resultado deriva en un nuevo lenguaje y registro expresivo personal. La propia imagen que se genera incluye dos planos de significación, de un lado, lo que se registra en imágenes y, de otro, lo que queda registrado como material con el que se experimenta y se manipula para elaborar objetos artísticos.

A partir de aquí, los artistas comienzan a mostrar todo aquello que preocupa al individuo, cuestionando y criticando abiertamente el aspecto más cotidiano de la sociedad de consumo como lo demuestra Vostell (1959), cofundador del movimiento Fluxus y uno de los primeros videoartistas de la época. Pionero en la utilización de imágenes electrónicas como elementos de arte, centran su interés en el ámbito televisivo, en las imágenes que genera y el aparato que las reproduce. Considera que la imagen audiovisual que se registra en una cámara de vídeo ya

no tiene, por tanto, un punto de vista único e inamovible. Desde el momento en que se manipula, diluye y altera la percepción de la realidad y de la temporalidad, las imágenes son objetos de arte que fluye en una corriente estética que no se detiene.

Por su parte, Paik (1974) valora la importancia del tratamiento de las imágenes de vídeo, ya que traduce su dominio en el manejo de los tiempos y los ritmos secuenciales en sus formas proyectadas. Utiliza fragmentos de otros creadores que post-produce entremezclando las imágenes con performances e instalaciones visuales y sonoras. A partir de estas formas de creación artística, Viola introduce elementos tecnológicos que derivan en instalaciones con fuerte carga simbólica donde plantea la importancia del tiempo. Estos avances sitúan al videoarte como elemento in-



> Paik, N.J., (1988). *The more the better - Installation pour 1003 moniteurs - Jeux Olympiques* . Seúl.



> Hill. G., (1993). *Leaving curve* . Instalación, Museo de Arte Contemporáneo. Barcelona.

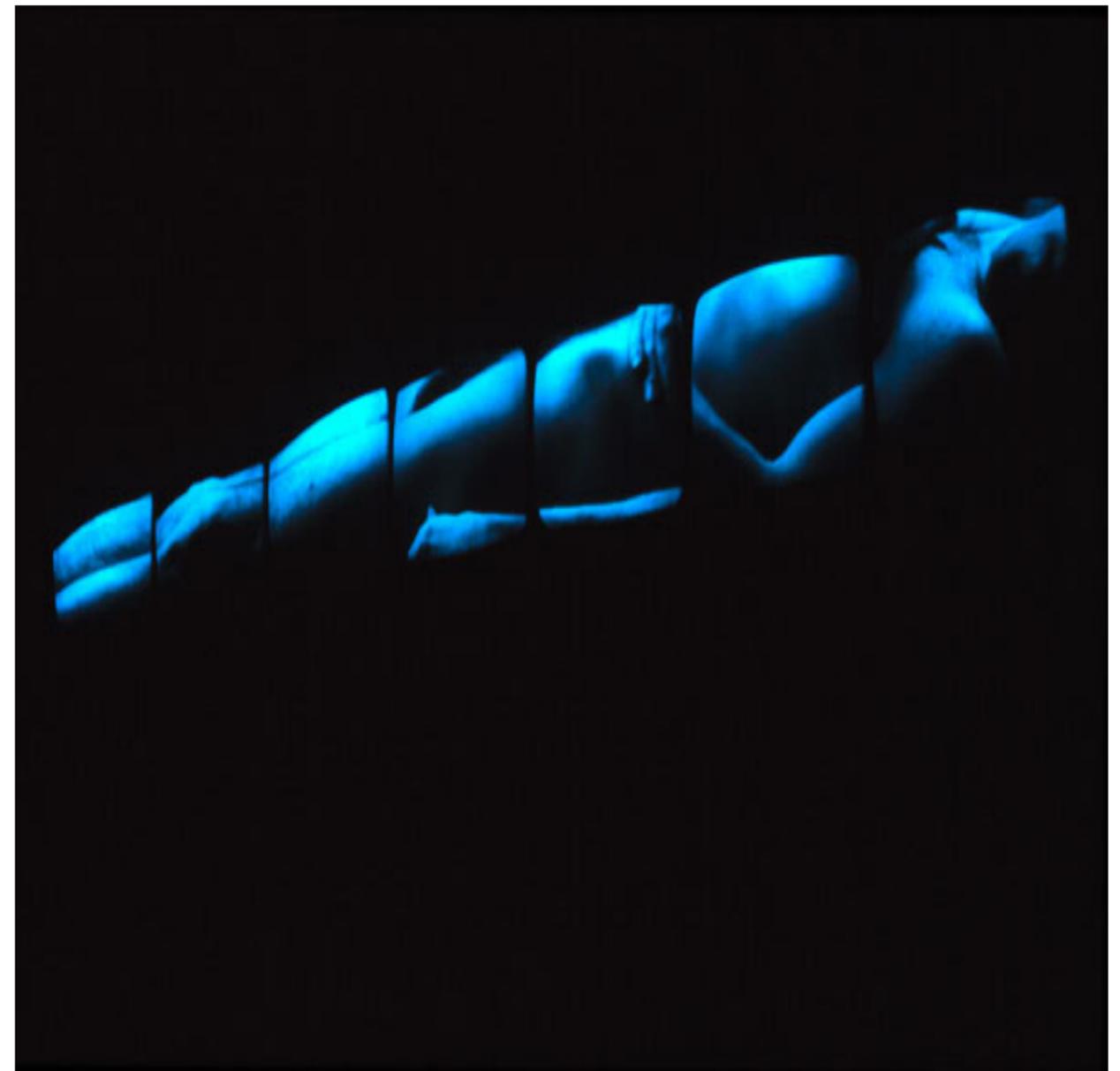
novador, que rompe los paradigmas de representación de la imagen que se establecen entre los años 60 y 70.

En los años 90, paralelamente al desarrollo del videoarte, emerge un sujeto espectador que otorga a la obra el valor y el sentido que él mismo genera por medio de procesos de percepción, atención y memoria que ejecuta en función de sus características personales, sociales y culturales. Teniendo en cuenta los niveles de abstracción que este género alcanza, los planos, los fotogramas y las imágenes capturadas se consideran como elementos independientes, cuyo funcionamiento autónomo cuestiona la coherencia narrativa de las mismas. Es el propio espectador el que las dota de significado. Este papel participativo y activo le capacita para elaborar su propio juicio de valor, como respuesta personal y reflexiva ante las

imágenes que percibe. Por lo tanto, es el propio proceso el que conforma el carácter de la obra y establece las bases de identidad del espectador, en la medida que existe un individuo que la comprende, asume la presencia de algo latente tras su apariencia, la identifica y por ello, la carga de significado. El videoarte, por tanto, genera aparentemente un espacio ausente, que el espectador supone, admite y completa transformándose de esta manera en actor de su propia acción.

Dada la importancia que esta disciplina artística adquiere, en la actualidad, ya no se la considera cómo el resultado final de un proceso creativo, sino como un espacio creador. Las mismas desempeñan el papel de ser registro de sentido que condiciona la inteligencia y el conocimiento del individuo. Por ello, en la conformación de la idea de imagen artística que se aborda en

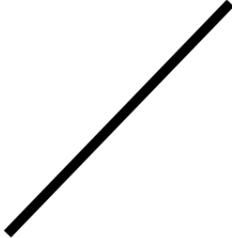
este proyecto, entra en juego la idea de que existe algo que no vemos en aquello que se nos está mostrando; elementos no visibles, que el individuo somete a un proceso de *dilución* (Larrañaga 2008, 122). Deja de ver la realidad que percibe y extiende su forma de mirar hacia otros campos de significado. La práctica creativa conlleva, entonces, una interpretación que resulta del juego que el individuo desarrolla con imágenes a las que les otorga carácter de veracidad; imágenes que entiende como forma de materialización de su imaginario artístico, buscando estrategias - interferencias o inflexiones- en las formas de hacer arte que permitan superar los límites preestablecidos de la representación.



> Hill, G, (1992). *Suspension of Disbelief* , 30.48 cm x 838.2 cm x 22.86 cm . Washington.







## *La imagen en movimiento*

El individuo actual asume ya con toda naturalidad la vida rodeada de imágenes, mientras desarrolla de modo inconsciente su necesidad vital de mirar y ver, siendo estas acciones con significados distintos, las que le insertan de pleno en la era de la imagen digital.

El mundo se convierte en una pantalla que atrapa su forma estructurada de mirar, pero que al mismo tiempo, le ciega por el flujo incesante de información que recibe sin control. Esta idea de imagen, que le engancha y le convierte en un engranaje de lo que Debord denominó “Sociedad del espectáculo” (1967), no le permite quedarse al margen transitando fuera de esos límites pre-establecidos.

Habría entonces que cuestionar el tipo de imagen global que nos rodea y si existe una alternativa de cambio a la



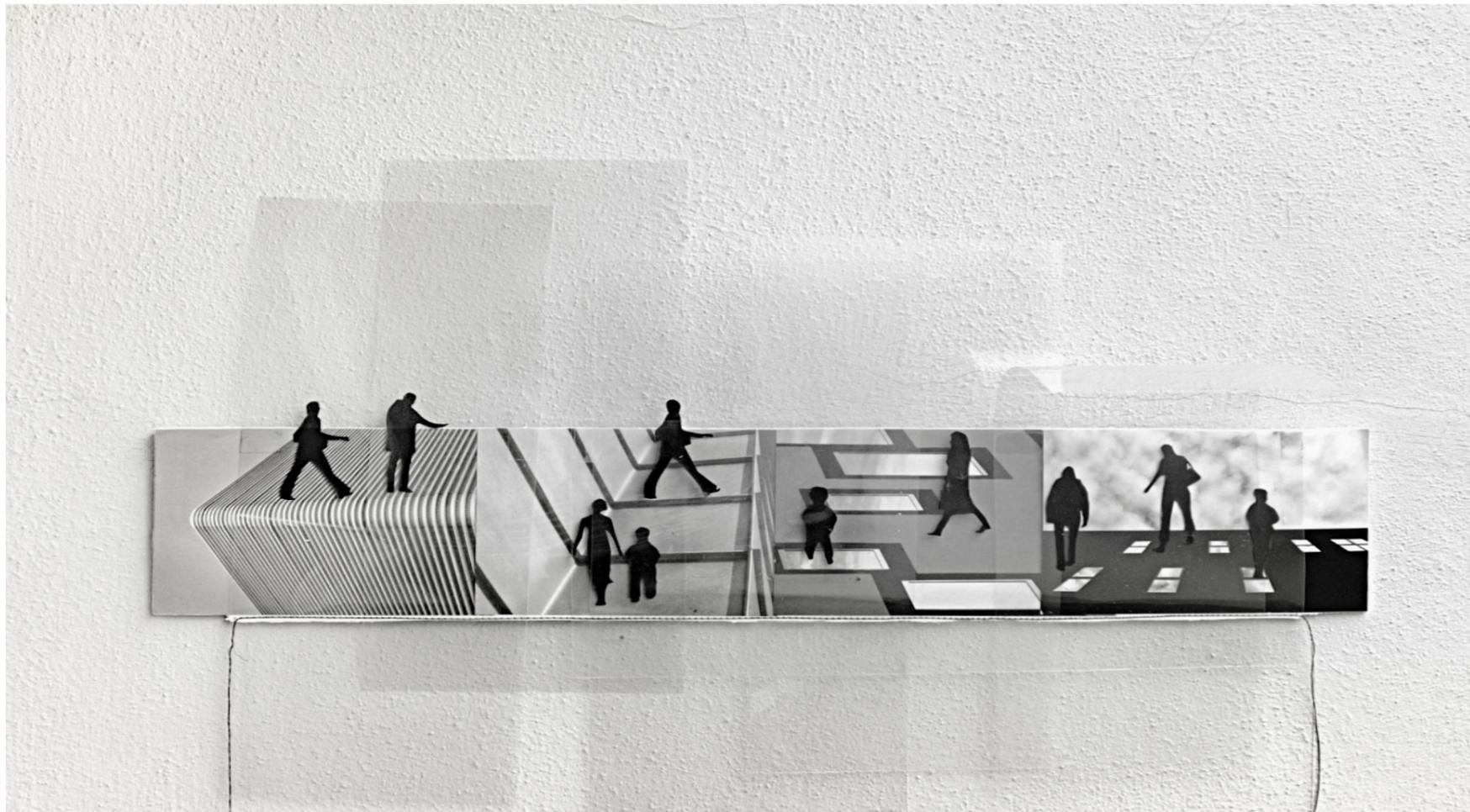


misma. Difícilmente, la propia estructura del sistema nos permitirá excluirnos, ya que las imágenes son elementos indispensables de la vida y de la experiencia personal. De esta forma, se plantea ir más allá de la acción de ver, para mirar a la imagen interrogándola, pudiendo así interpretar lo que oculta tras su apariencia. Por ello, Larrañaga considera que la formulación de los conceptos -transparencia y transferencia- utilizados en el campo de las artes y de la filosofía se convierten, entonces, en estrategias de superación a esos límites impuestos. Ante ellos y en el ámbito de la reproducción de imágenes, el interrogante es cómo modificar esta situación y cómo sobreponerse a estos condicionantes. Será la práctica artística y el empeño en revelar lo que no se ve, al impedirlo la hipervisibilidad del espacio, lo que posibiliten la proyección de imágenes singulares. Su lectura eviden-

ciará lo particular de sus características al tiempo que restaurará lo que el imaginario personal desea expresar.

A partir de esta situación, vivir en una sociedad en continuo movimiento, donde el propio sistema social es el que construye su estructura y lo retroalimenta a través del establecimiento de códigos de normalización y adaptación, nos conduce a una de las verdades más relevantes de la naturaleza contemporánea y que trataremos de poner de manifiesto en este proyecto.

De este modo, el individuo inserto en un capitalismo reproductivo, cuyo núcleo principal se sustenta en la mezcla de estos códigos, en los que él mismo se configura como elemento productivo y deseante, es capaz de normalizar dicho proceso con la suficiente coherencia como para permitirle lograr su recreación o satisfacción personal.



> *Paseo vertical* , fotografías, acetato, hilo, cartón pluma. 800 x 300 x 5 mm. 2013.

La forma, en la que los mezcla, superpone o desliza, da origen a lo que se traduce como nuestra imagen de época, la forma de vida, el sistema producción y reproducción (Adorno 1996).

Según Debord, el individuo dispone de un cúmulo incesante de imágenes, que aparecen y desaparecen de forma simultánea, en un constante fluir. Se puede afirmar, por tanto, que la concepción inicial de ser reflejo de la realidad se ha transmutado y, ahora, éstas adoptan el valor de ser reales y, como tales, se convierten en forma de relación social entre personas mediatizadas por las mismas. Así, las imágenes configuran una realidad ilusoria y efímera por la que circulan vertiginosamente todo tipo de objetos culturales, reflejo del dispositivo de consumo y reproducción capitalista que lo engloba todo. En la condición actual, será el propio

sistema el que proponga al individuo como sujeto de consumo, como pieza o engranaje de una maquinaria que extiende una red de múltiples terminales, donde la circulación permanente de imágenes lo abarca todo.

Ello supone que el vínculo que establece con el nuevo sistema económico mundial le condiciona y le supedita a un tiempo técnico de producción que va intrínsecamente unido al desarrollo tecnológico, al ritmo acelerado y al tiempo cinematográfico al que alude Doane (2012). Estamos ante mecanismos que aparecen “en todas partes (...), máquinas de máquinas, con sus engranajes, sus conexiones (...) sus flujos, sus cortes y sus efectos” (Deleuze y Guattari, 1973: 11). Esta mecanicidad que genera el movimiento continuo de producción, por el deseo de poseer y reproducir, se configura como dispositivo que traduce “la realidad esencial

del hombre y de la naturaleza” (Deleuze y Guattari, 1973: 14). A partir de aquí, sería lógico deducir, que quizás sea la representación de “ese movimiento vital” (...) la que muestra a un individuo sin identidad fija, descentrado, pero mostrando su capacidad inesperada para “nacer y renacer” constantemente (Deleuze y Guattari, 1973:28).



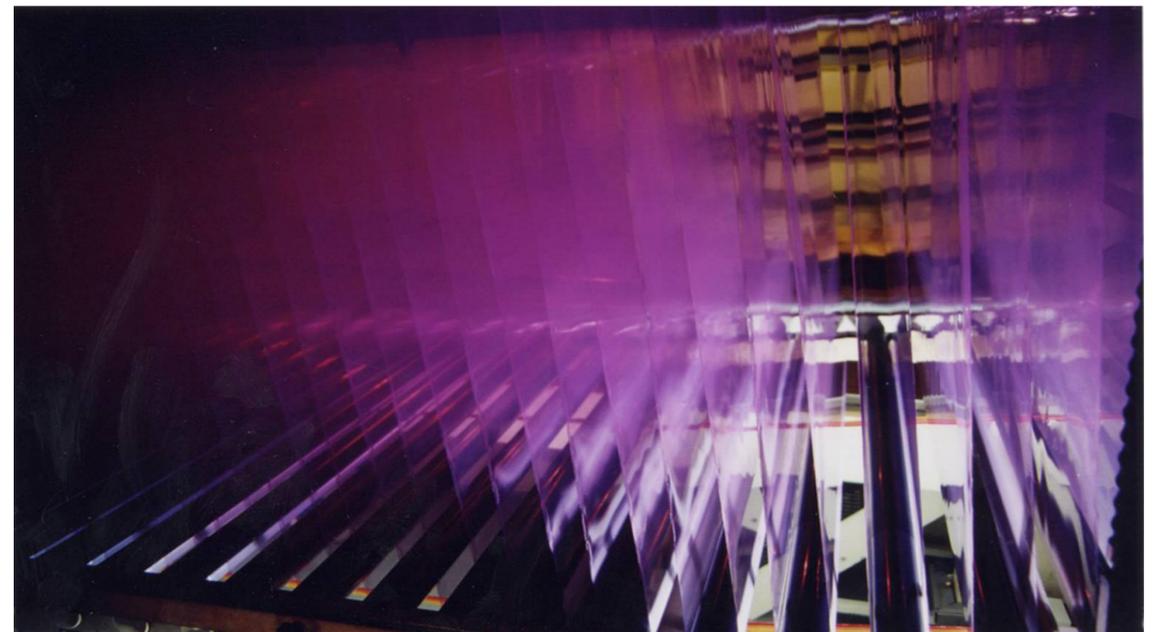


## *De la forma de percibir a la forma de mirar.*

En el mundo de límites que el hombre se ha creado, lo sustancial al tratar sobre la imagen no es tanto que constituya una apropiación de mensajes del contexto de un observador, como la forma en que éste percibe y mira. En buena lógica, no debe existir imagen sin mirada y mirada sin imagen, por lo que aquella, como parte humana de la visión, es un proceso por el que el individuo convierte un hecho percibido en algo real, aunque con significado variable según los distintos ámbitos de una misma cultura.

Cabe, entonces, la posibilidad de cuestionar que la combinación de estos elementos permita reflexionar acerca de que la realidad comienza con la percepción de cualquier imagen que no haya sido condicionada. Ante este hecho, el individuo evidencia su necesidad de recuperar el valor de la imagen que, impuesto por las dinámicas de la





visualidad contemporánea, pretende la búsqueda de nuevas fórmulas que favorezcan su aprehensión y representación. Estas se convierten en vías de resistencia a los límites culturales y vitales que nos vienen impuestos.

De ahí que en este proyecto se contemple que el entendimiento de la imagen, como lenguaje visual, exija la consideración, en primer lugar, de la naturaleza humana en cuanto que contribuye a la búsqueda del sentido de la realidad y, en segundo lugar, de la intencionalidad como aspecto que debe guiar la reflexión necesaria para llegar al sentido de la imagen. Sobre todo cuando éste puede producir en el individuo sensaciones que van desde el extrañamiento, hasta la rareza, pasando por el sinsentido, e incluso, hasta la necesidad de reformular lo que de verdadero tiene la imagen. Se trata en cualquier caso de una estrategia lícita para adaptarse a situaciones cambiantes derivadas de la cultura contemporánea.





Como proyección de la realidad, la imagen dota de importancia incuestionable a la luz. En este texto, se conforma como baliza que resitúa al sujeto en un contexto en el que la oscuridad le resta capacidad, cuando no, le imposibilita, para la ejecución de tareas impuestas socialmente. Y lo hace mediante la elaboración de pequeñas narraciones y código lumínicos, como fórmulas para visibilizar nuevos significados.

En este planteamiento, donde la imagen y la luz hacen de la representación un flujo repetitivo y mecánico de ellas, se concibe su tratamiento mediante el análisis de situaciones cotidianas en las que el individuo inserto en la vorágine del día a día se muestra carente identidad, perdido y descontextualizado, con el fin de evidenciar que forma parte de una maquinaria imparable, de la que es un engranaje más y ni siquiera el más importante.



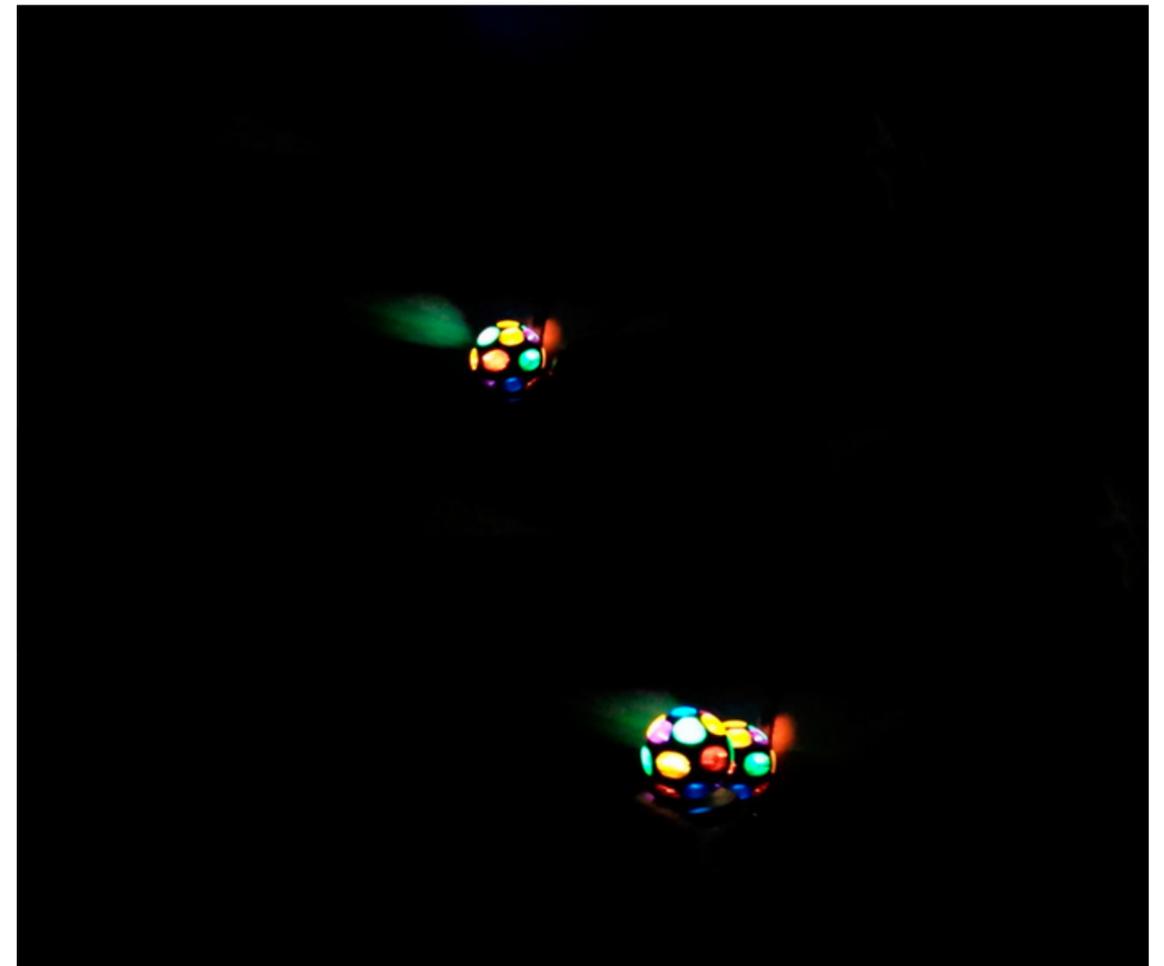


## *Dilucidar la imagen, traslucir el imaginario*

Ante la visión de lo que acontece, el individuo siente la necesidad de configurar un nuevo ámbito de percepción para poder argumentar sus experiencias vividas. Se transforma, pues, en un sujeto que, como productor de regímenes visuales, activa propuestas creativas que aún no han sido completadas.

Re-interpretar la experiencia artística le lleva a incorporar, mediante sus sensaciones y vivencias, otras posibilidades que despliegan alternativas personales para satisfacer las necesidades estéticas actuales.

Este tipo de sensaciones se desarrollan en un contexto de reinterpretación de lo oculto, de superación del cliché inicialmente propuesto y manipulado, que permite representar la dualidad realidad/ficción sin distracciones. En la activación de este proceso, el individuo se cuestiona si se debe reformular la



realidad social en la que se está inmerso, si debe el individuo conformarse con una realidad –ficción impuesta o está en su ámbito la posibilidad de no doblarse a los modos de percibir y si en la práctica artística la articulación del imaginario supone un acercamiento a un ámbito más personal y coherente y, por lo tanto, menos manipulado.

Como consecuencia de ello y ante la necesidad de construir su realidad, este fija la atención en lo no visible, lo revela, lo «diluce» y, de esta forma, lo traslada a su imaginario. Su manera de ver el mundo, sus representaciones de la realidad y su propia experiencia vital le permiten «traslucir» en su imaginario aquello que siente, lo que idealiza y la forma de entender lo no-visible.

A partir de la adecuación del marco teórico y de la identificación de los conceptos claves se comprende el

tratamiento y el reflejo de las imágenes en los distintos proyectos. Este hecho conlleva una observación detenida que pone de manifiesto cómo se vinculan las características y los usos que se atribuyen a cada una de ellas.

La forma particular de aproximarnos a la captura de instantes, a partir de una visión realista de las mismas, estimulan procesos de pensamiento que facilitan el reconocimiento en ellas de la condición humana. Este hecho supone la necesidad de desplegar cada proposición para establecer las distintas formas de representación a lo largo de estos planteamientos.

Todo ello trata de tener su reflejo en los proyectos que ahora se muestran y, desde el punto de vista metodológico, su propia estructura evidencia el posicionamiento y los distintos roles que el sujeto adopta con respec-

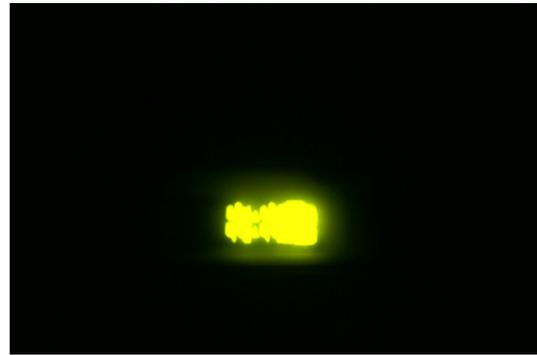
to a la imagen (Aumont, 1992). Así se procede, por un lado, a la elección de temas aleatorios a partir de imágenes surgidas al azar, lo que lleva a la captura de imágenes en las que se mira sin ver y sin reflexionar. Esto es lo que incita a la formulación en *Lux Symbolum* de los planteamientos conceptuales relativos a la no-oscuridad tecnológica, mientras que en *Equilibrio Dinámico*, los correspondientes al movimiento continuo transitando la cartografía urbana. En ambas propuestas, el uso de la fotografía y la elaboración de pequeñas instalaciones, con materiales frágiles y transparentes, posibilitan la superposición de imágenes en capas, favoreciendo el carácter escópico de los objetos creativos. De esta manera, se pone de manifiesto la forma de ser y de estar en el mundo.

Por otro lado, se recurre en *Sonata Lumina* y en *Sensaciones Codificadas*,

a la captura selectiva de imágenes, para visibilizar lo que de oculto hay detrás de ellas. En estas propuestas la dimensión temporal, opuesta a los tiempos y velocidades que conlleva la contemporaneidad, alcanza una nueva dimensión. De igual forma el uso del vídeo, en estos planteamientos se torna indispensable, al ser la herramienta que aumenta las posibilidades expresivas en la formulación de conceptos y en su propia ejecución técnica, de cara a mostrar espacios invisibilizados y descontextualizados.

# *Lux Symbolum*





El primer proyecto, *Lux Symbolum* trata de definir y delimitar el espacio que habitamos donde se requiere la movilización de los sentidos, siendo la visión, la primera implicada en dicha tarea y cuyo sustento - la luz - es elemento indispensable para visibilizar cualquier objeto. En el ámbito artístico ha pasado y de ser elemento físico para iluminar las formas, a convertirse en objeto creativo que a pesar de su calidad inmaterial posibilita generar sensaciones, crear experiencias y concebir una nueva forma de percepción. El tránsito frágil y efímero, la proyección armónica con las sombras o la captación de detalles ínfimos se convierten en estrategias y alternativas, en método de reflexión para activar la visualidad anestesiada y fijar la atención en lo que se muestra no-visible.



La propuesta *Lux Symbolum* se articula en torno a la exploración, la indagación y el desplazamiento en los espacios cercanos y conocidos. Se intentan buscar y visibilizar los códigos personales de referencias que sitúen al individuo, que permitan justificar los espacios de incertidumbre, que recuerden la presencia y la dependencia de la luz en las nuevas tecnologías: puntos brillantes, concretos y potentes.

Encender y apagar luces, como acto cotidiano, como instante en el que se fija la mirada y el entendimiento de esta acción, adoptan ahora nuevos significados. Se trata de un juego constante de luces y sombras, de reflejos pixelados que captan la atención al ser elementos estéticamente sugerentes. La intersección de planos iluminados y en

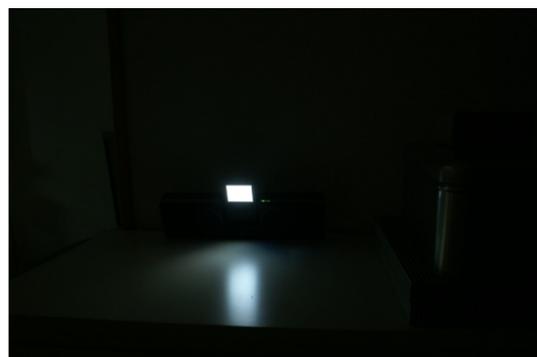


semi-penumbra induce a la elaboración de micro narraciones en las que la metáfora de la no-oscuridad tecnológica manifiesta la fragilidad y la angustia vital del hombre contemporáneo.

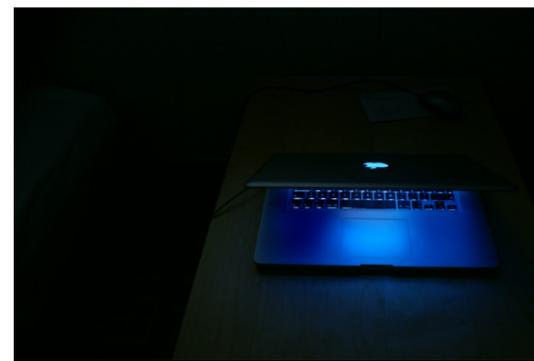
Al plantear la analogía entre estos términos, surge otro paradigma, el relacionado con el vacío que se produce ante la luz digital y que se asocia con el vacío tanático del hombre; vacío que adquiere connotaciones y nuevas significaciones. Estamos ante una forma innovadora de asumir el mito de nuestra propia caverna digital, del miedo a la soledad, al olvido y a la pérdida de identidad: no estar, no ver, no ser visto (Regil, 2001). Enmarcar, visibilizar y descontextualizar estos puntos lumínicos en un ámbito doméstico y cotidiano permite



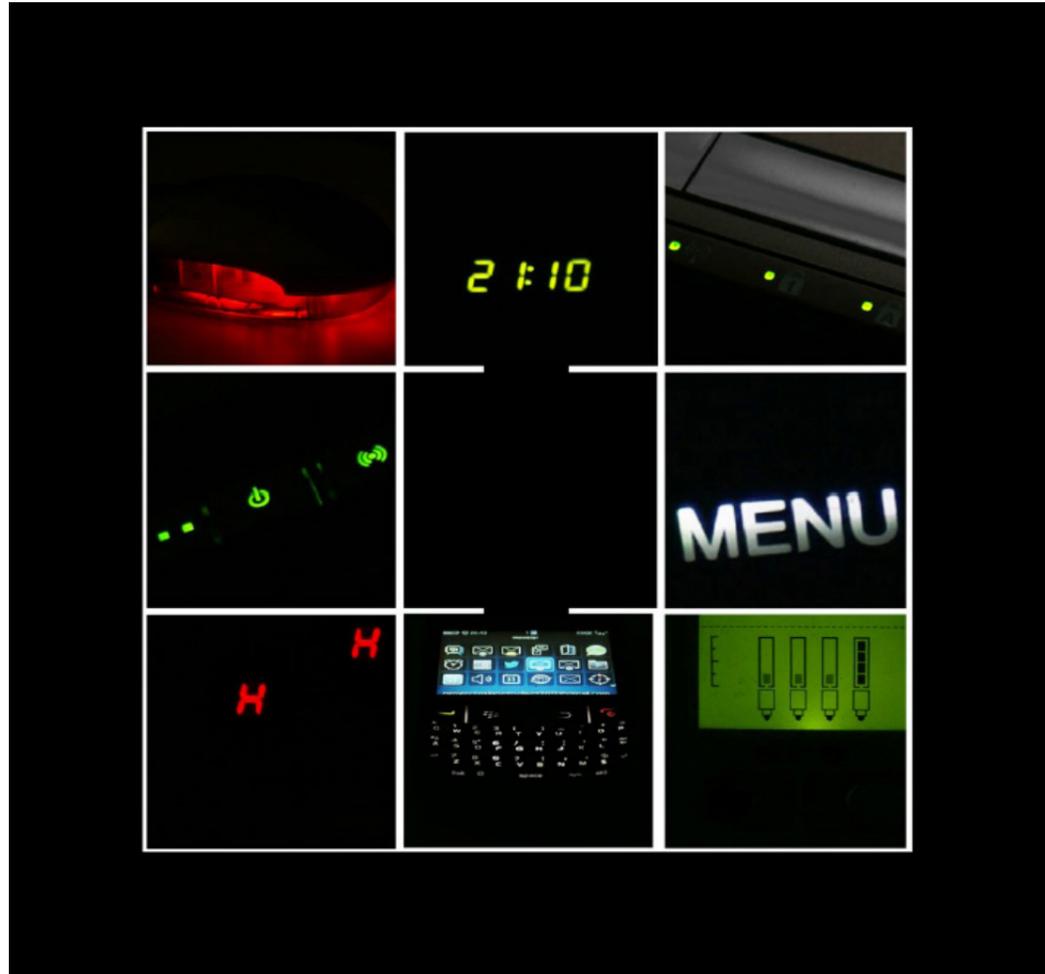
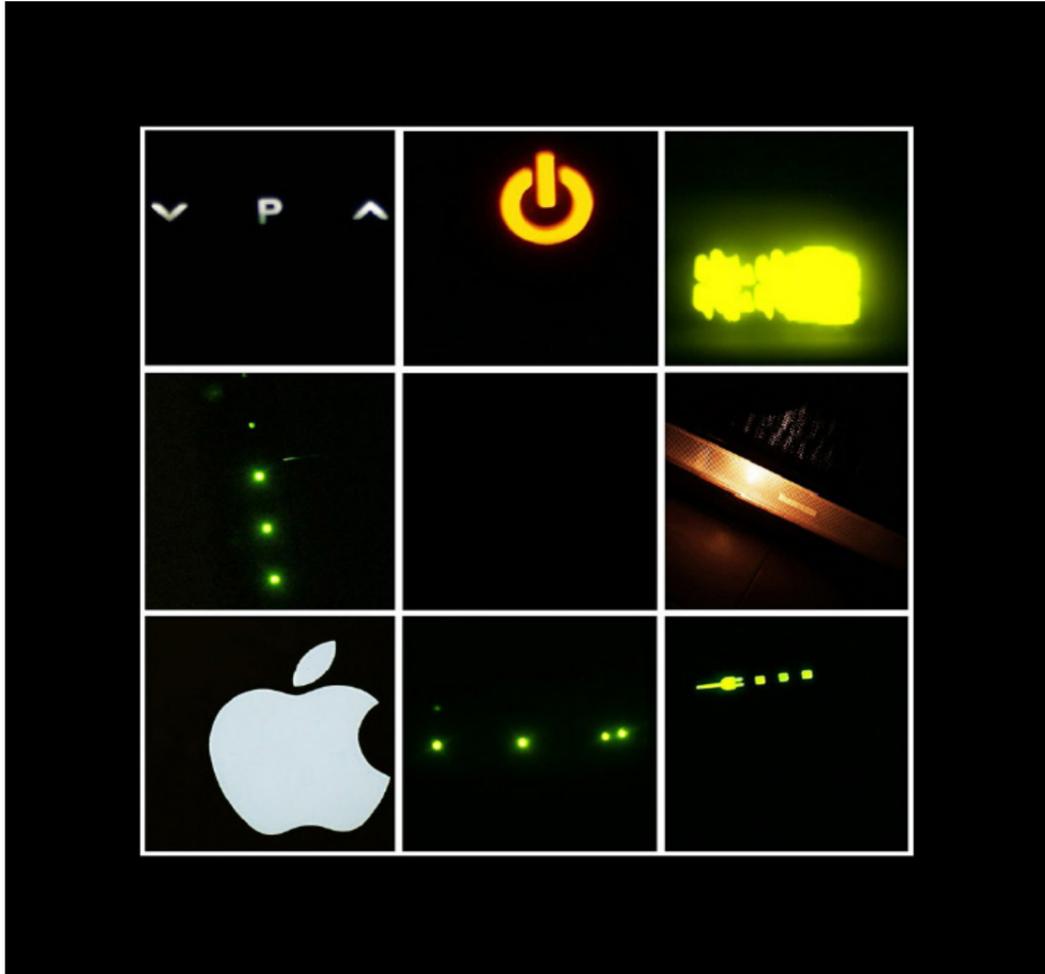
mostrarlos sin su verdadera esencia. Se pretende, por tanto, predisponer al individuo para que lleve a cabo una acción de reconstrucción y lectura más personal, más allá del encuadre elegido a priori. Esto propicia un acercamiento al fotograma, al trabajo fotográfico. El extrañamiento y el espejismo de los primeros reflejos darán paso a un acercamiento y entendimiento que se proyecta por la descripción del lugar a recorrer, ligado íntimamente a la idea de configurar una nueva percepción en el imaginario del espectador. Esto supone la articulación de una metodología personal basada en el pensamiento de Barthes (1955). En ellas se plantea cómo organizar la captura del material fotográfico no mostrando las escenas en su totalidad, para que el individuo que las

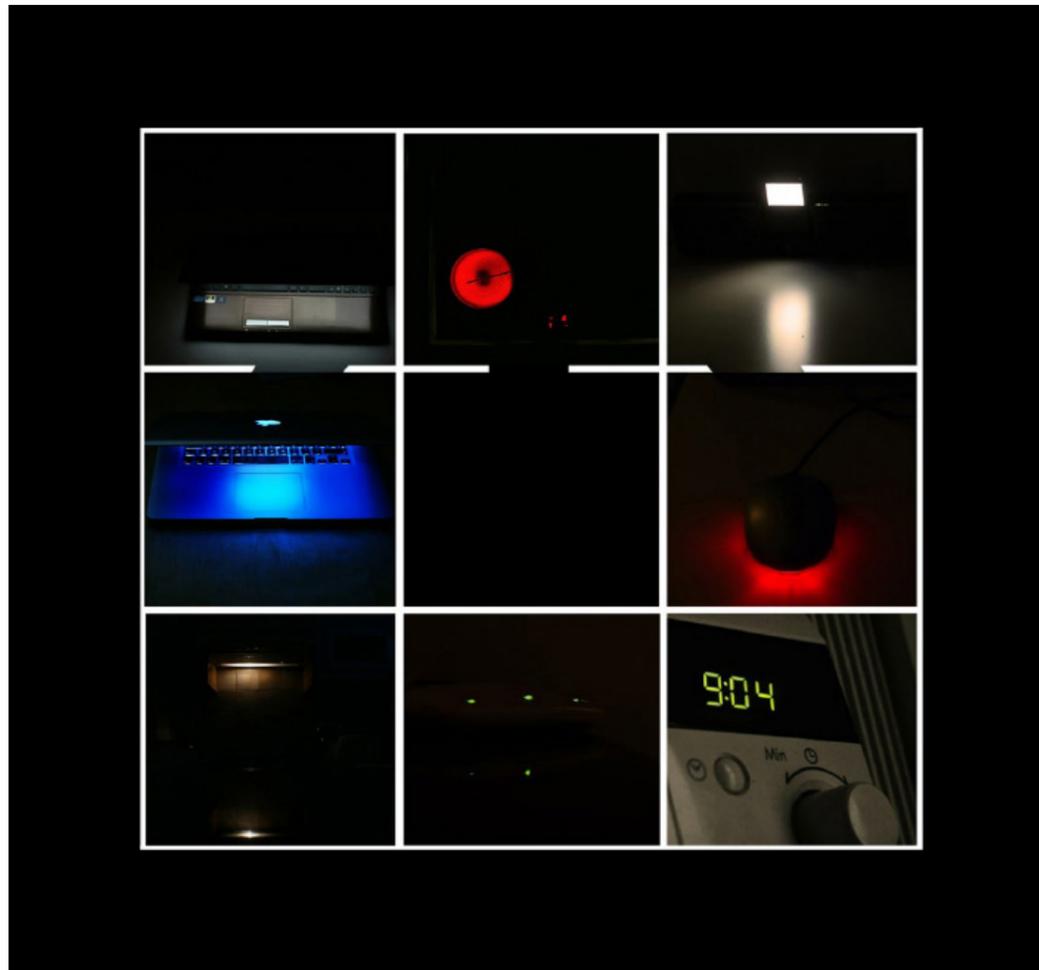


contemple se involucre en su narración hasta conseguir encontrarles un significado completo. En las primeras capturas sólo aparecen manchas de color, luces reflejadas en la cámara fotográfica sin contexto, de manera que debe indagar, investigar y cuestionar su significado. Con posterioridad se muestran otras tantas imágenes explícitas por lo que el observador será capaz de identificar los símbolos lumínicos y su significado. La última serie de aquellas muestra con claridad el símbolo luminoso y el objeto tecnológico al que pertenece. Así, dicho símbolo queda contextualizado y permite que el individuo que lo contemple le otorgue su verdadero significado. Las imágenes se componen siguiendo las pautas marcadas en las sesiones fotográficas. Como elementos de se-

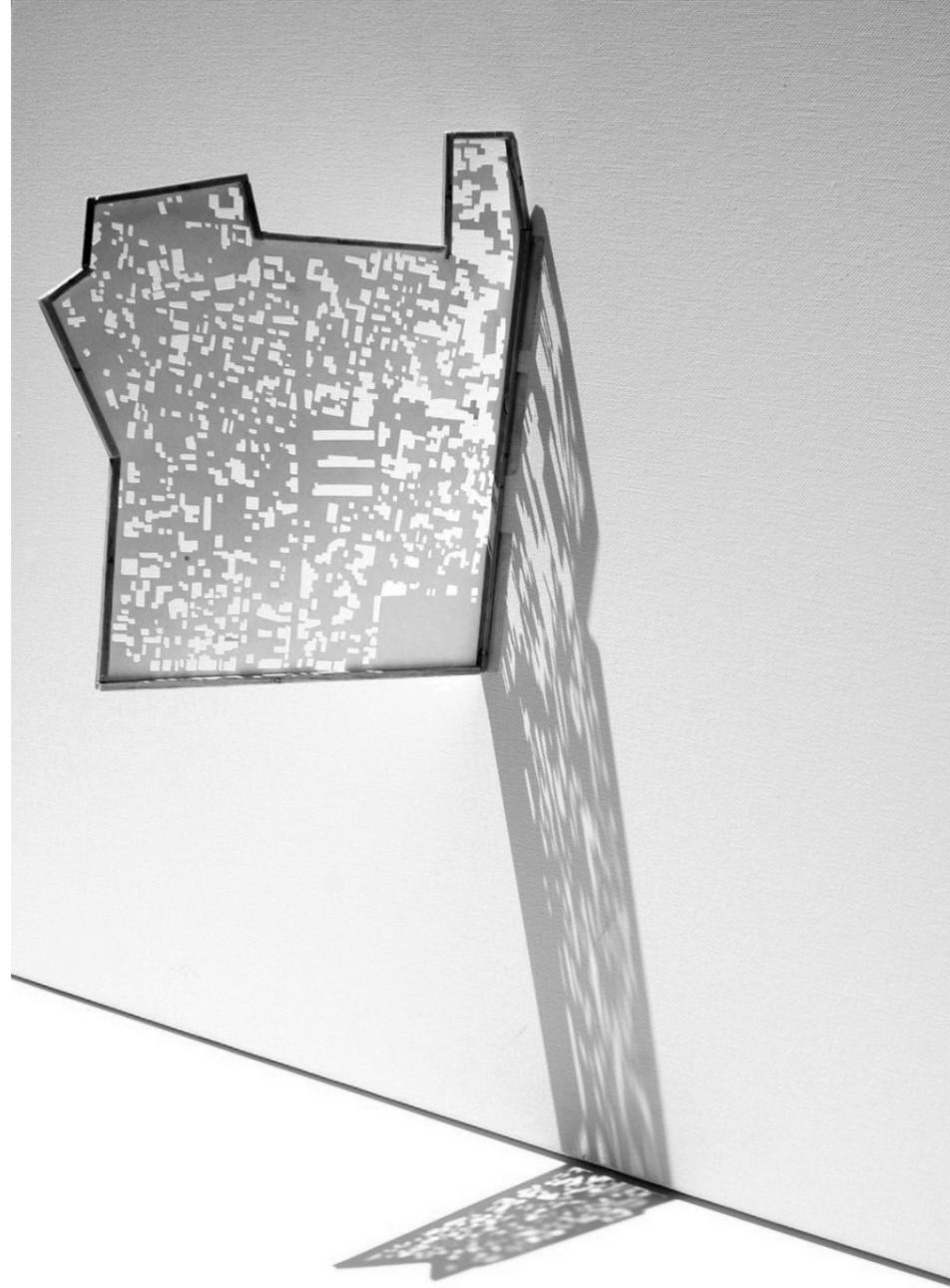


paración de las mismas, se recurre a láminas que llevan recortados los cuatro símbolos que indican que un control activa o desactiva un dispositivo en particular y surgen como resultado de una evolución tecnológica. En definitiva, todos los individuos identifican unos diminutos y sencillos elementos luminosos, a modo de pequeños signos que muestran un mundo fantasmagórico de residuos del quehacer cotidiano y que forman parte de los contenedores lumínicos que rodean la existencia contemporánea, en forma de símbolos de luz -*Lux Symbolum*- que nos guían.

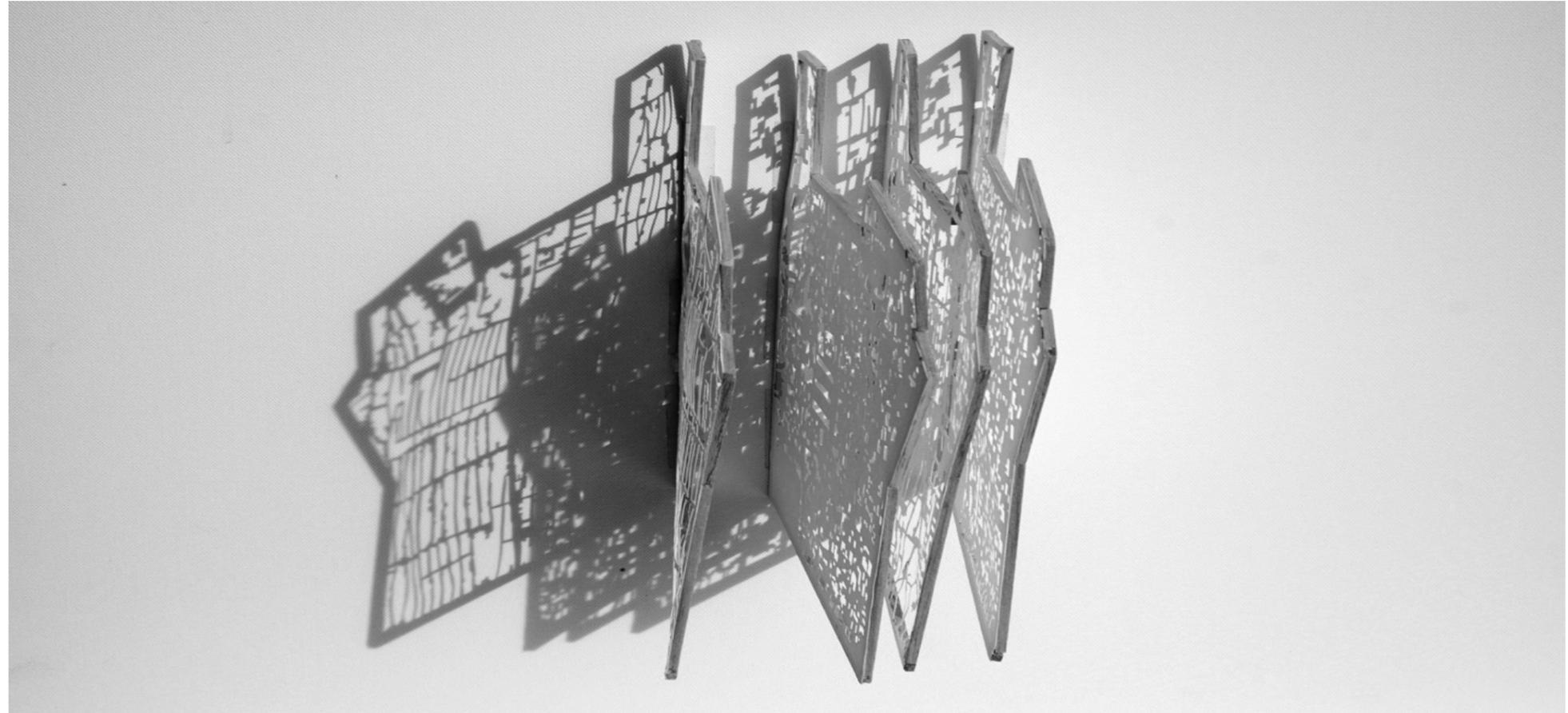




# ***Estratos***



> *Proyección - 1* . Fotografía 297 x 210 mm, papel satinado HP. 2013.



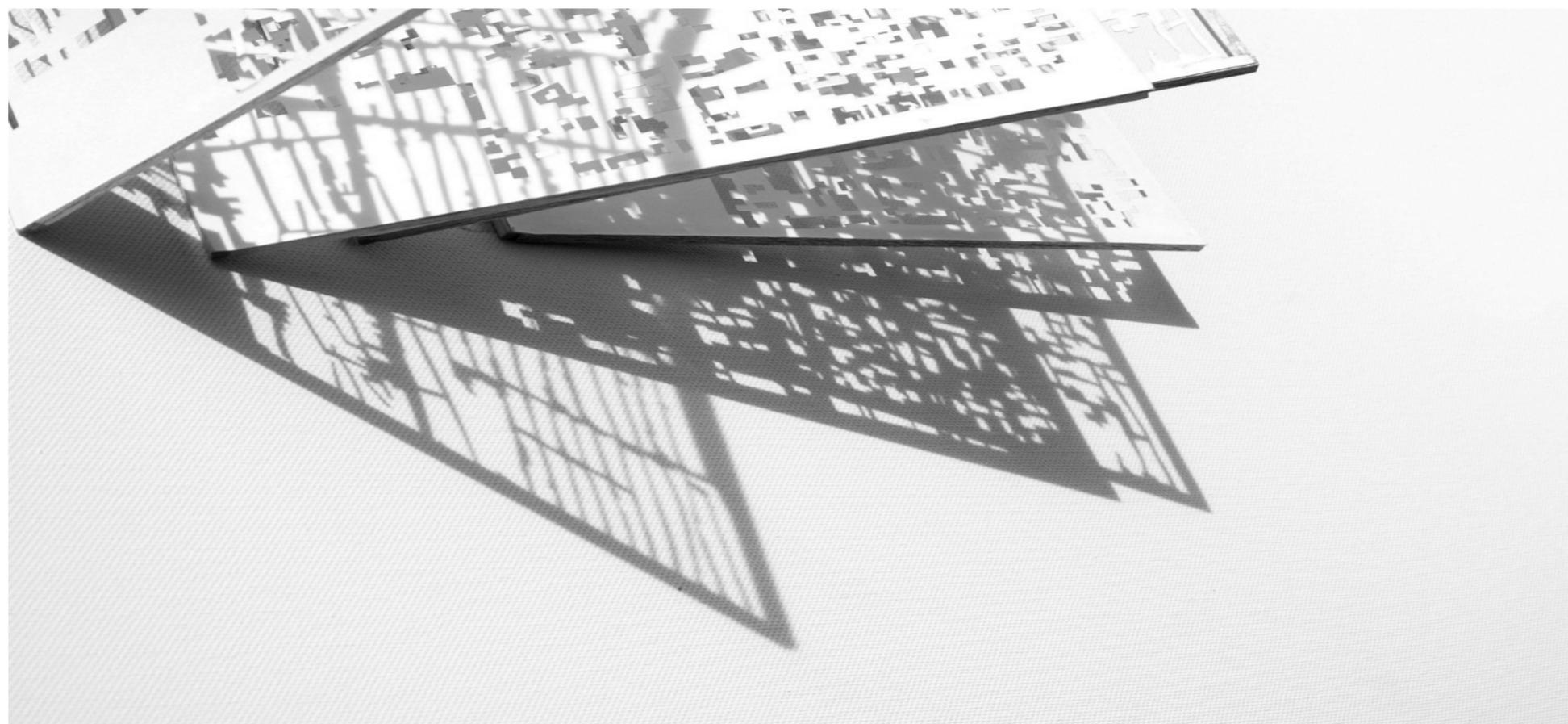
El segundo proyecto, *Estratos*, permite la reflexión y el análisis de la condición humana donde: la angustia vital, las indecisiones ante la forma de ser y estar, la resistencia cínica y el movimiento como proceder inexorable, convierten al individuo en un elemento cambiante, que, en este planteamiento artístico, abandona el ámbito cotidiano ante la necesidad de explorar el contexto que le rodea. Este hecho le lleva a escalar el espacio circundante y la circulación que gene-

ra deambulando a través de la trama urbana le permite articular la idea de mapa como elemento transitable que le ubica. En estas superficies recorribles, se muestra como integrante de un flujo de movimientos, en los que participa sin asumir el control o incluso sin ser consciente ello. Todo ello pone de evidencia el propio concepto del *perpetuum mobile* como una de las verdades de la naturaleza contemporánea.

El planteamiento de *Estratos* se con-

forma en torno a la elaboración de una cartografía imaginaria con puntos de vista diferentes. En la que la superposición de planos o capas, como estrategia de representación, se utiliza a modo de pantalla de proyección donde la luz y el movimiento reflejan las sensaciones de irrealidad e incertidumbre, que se insinúan en el contexto actual.

Por medio de los pliegos de papel perforados de manera reiterada por la acción de una cuchilla, que elimina los



sobrantes, se pretende constatar lo que está ocurriendo; lo que se percibe como realidad o ficción de una imagen proyectada, de un mensaje subliminal que el imaginario personal del espectador puede interpretar con libertad. En este caso, estas aberturas y perforaciones en una simple cuartilla, con el único fin de hacer transparente y frágil en su esencia a este material, invitan a la realización de una lectura que va mucho más allá de la que en principio se preveía. De un lado,

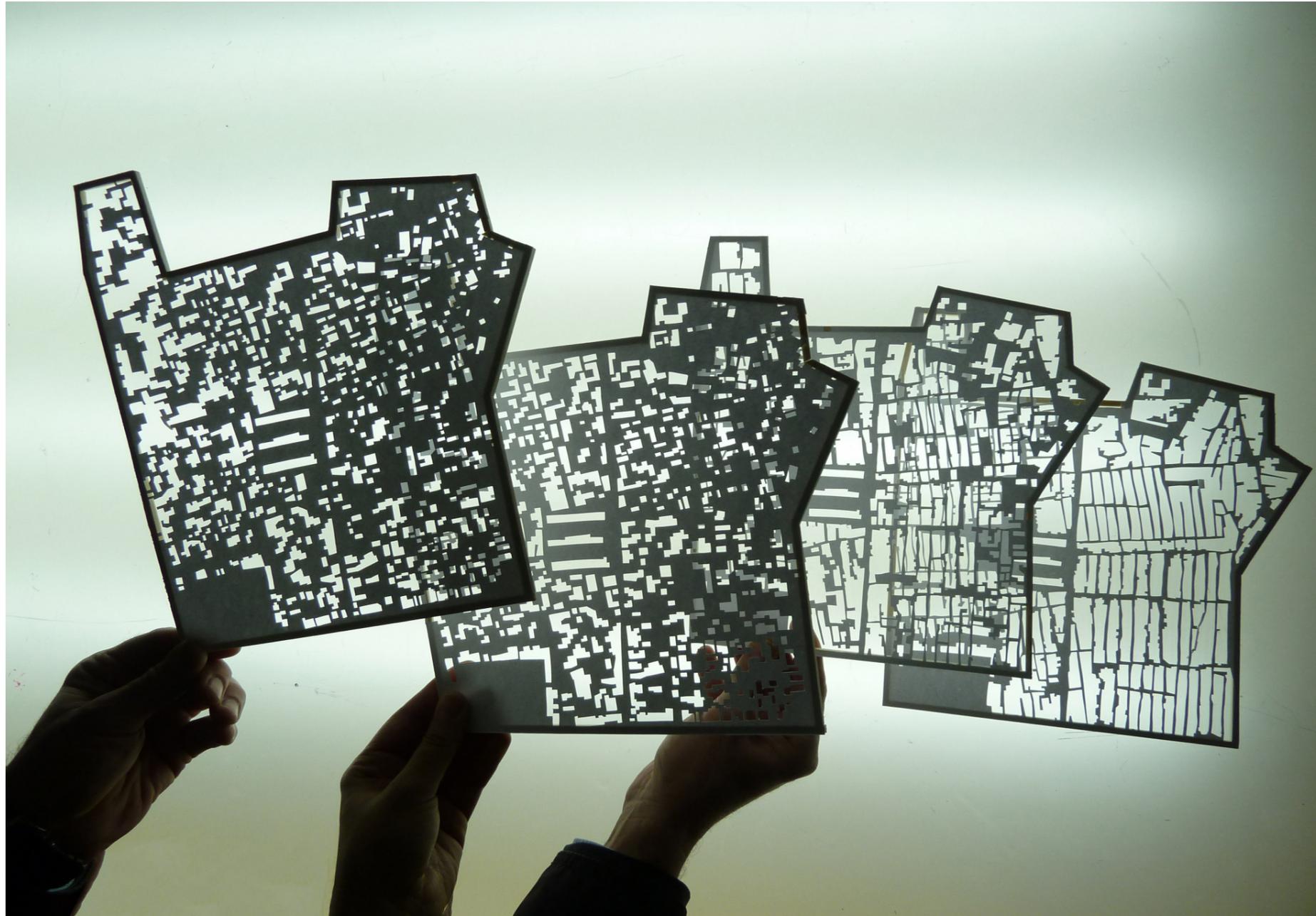
estos huecos y orificios se identifican con el vacío que aparece en el sujeto ante la pérdida de lo querido, ante el miedo a la soledad y a la muerte; y, de otro lado, como grietas y ranuras de escape, que permiten no dejarlo atrapado en las represiones primordiales que condicionan al ser humano.

Así mismo, se desarrolla una representación visual de piezas frágiles, por la elección de los materiales que la conforman y que posibilitan do-

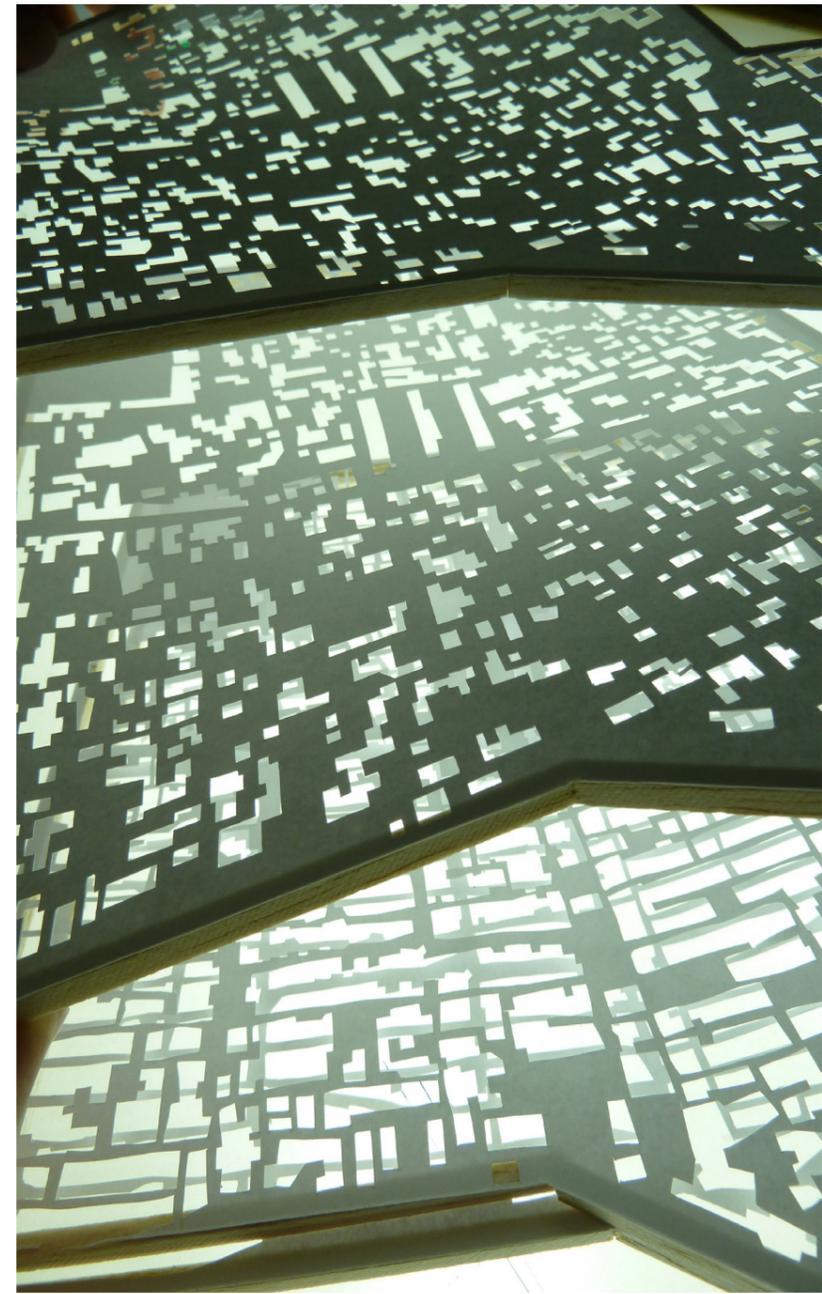
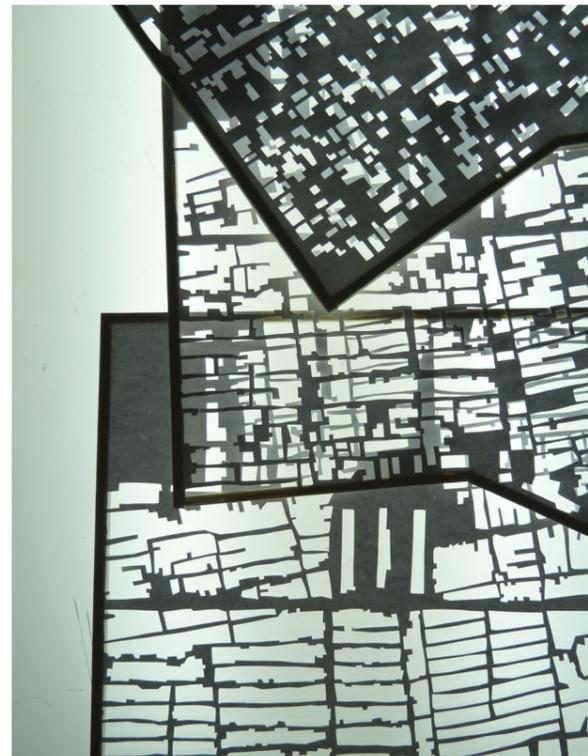
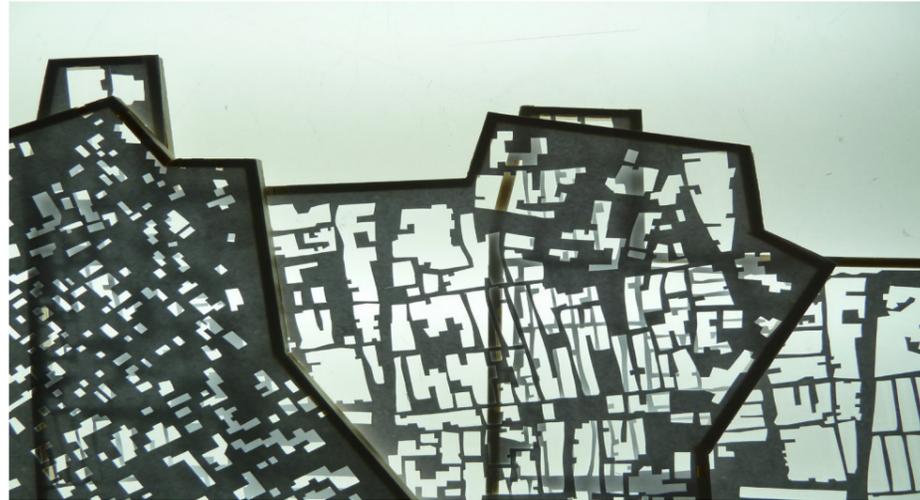
tar a la instalación que las contiene con las peculiaridades de inestabilidad e ingravidez que se pretende.

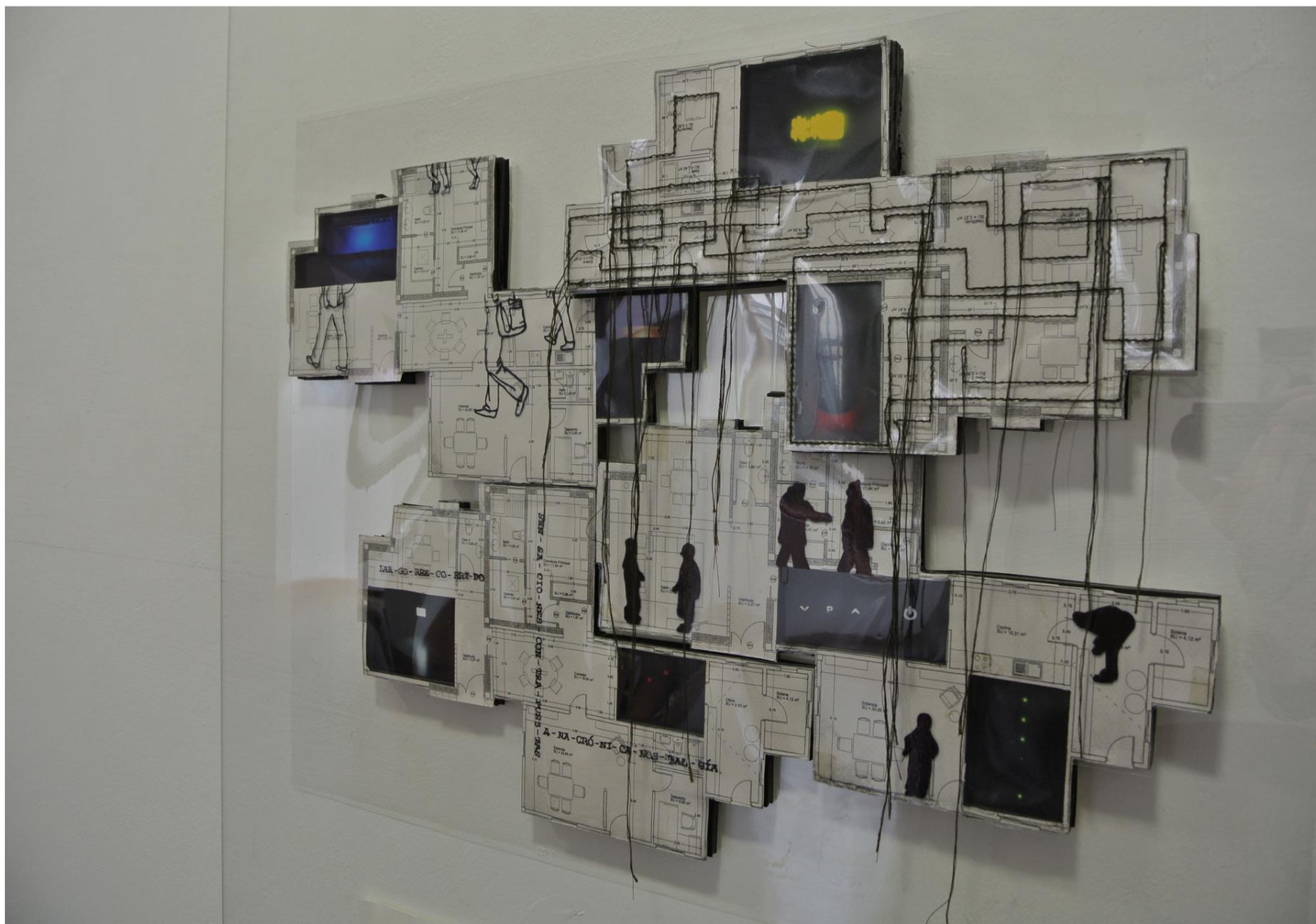
En la forma gráfica, se representan figuras delineadas con trazos sencillos, casi abocetados en movimiento, dibujadas con rotuladores, con un perfil indefinido, sin identidad. Son integrantes de un todo, que transitan y deambulan sin sentido, pudiendo descomponerse o disiparse en cualquier momento. Estos elementos constituyen fragmen-

tos de un collage del espacio habitado por el individuo, el tejido urbano, planteado como un caos estructurado que puede permanecer un instante o desaparecer con la misma fragilidad con la que se muestra. Esta fugacidad se capta en la lectura de los estratos y en las capas de significado que se plantean a modo hojaldres superpuestos en la existencia contemporánea.

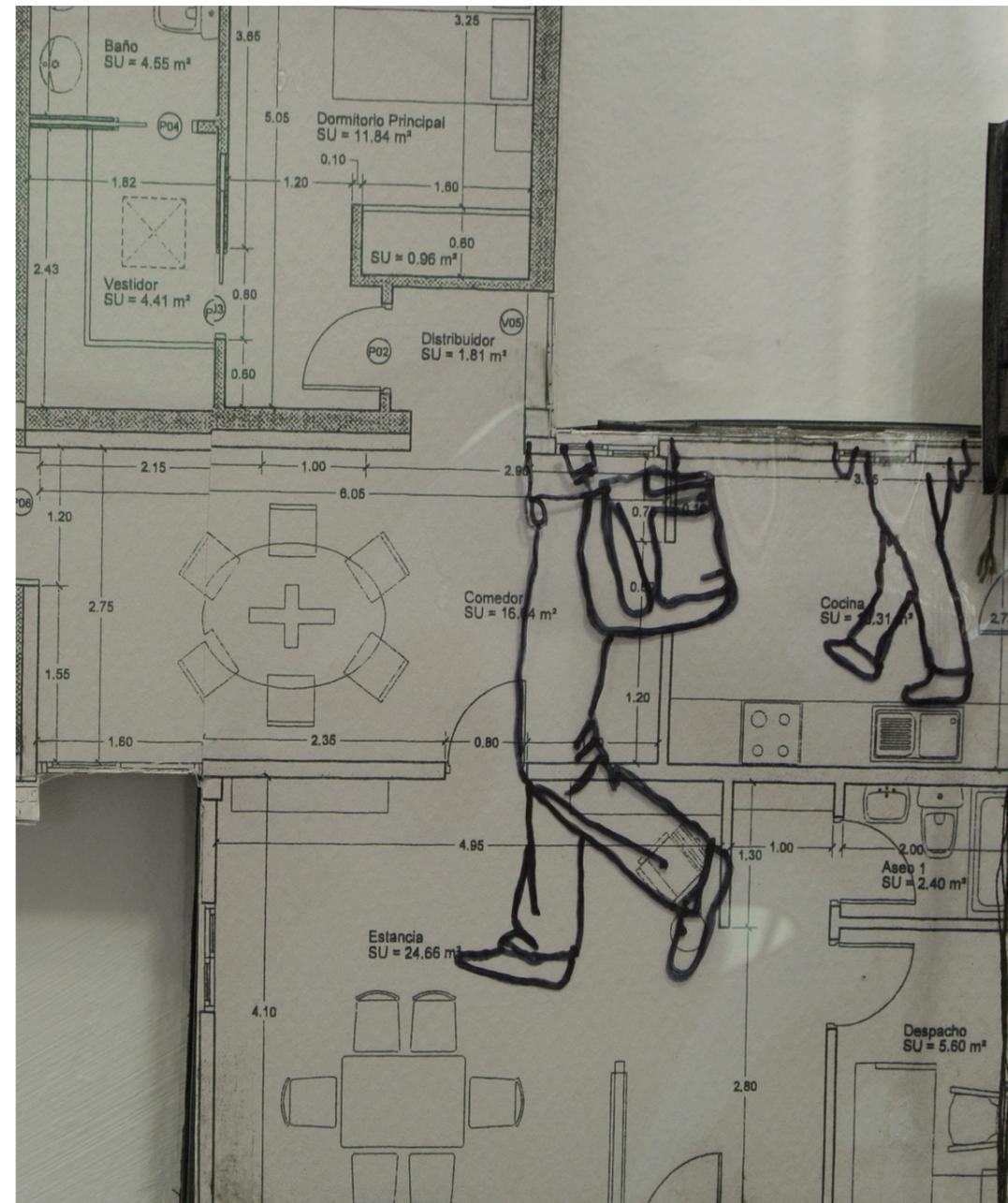


> Radiografías .Fotografía 297 x 210 mm , papel satinado HP. 2013.





> *Deambulando*. Composición de 6 módulos. 600 x 400 mm . Planos, cartón pluma y fotografías. 2013.



# ***Equilibrio Dinámico***

Handwritten mathematical work on a grid with human figures and various calculations.

**Top Calculations:**

- $985 \div 976 = 345$  (with a box around 345)
- $27 + 18 = 45$
- $124 = 7 + 22 = 29$
- $18 = 2 + 16(3)$
- $29 = 4 + 10 + 5$

**Grid Numbers (Row 1):** 679 12 (8) 39 18 1 7 32

6	3	8	1	9	2	4	2	5	4
7	1	5	4	3	8	6	1	2	3
4	1	9	7	3	5	2	7	5	6
7	2	8	6	4	3	4	9	8	7
8	6	9	7	1	5	2	3	4	8
2	5	7	3	4	9	8	6	1	8
1	4	3	2	8	6	9	5	7	7

**Human Figures and Annotations:**

- Left side: 356, 789, 123, 789, 12, 45678, 35678, 15, 3, 12, 30, 28, 15, 13, 315, 89.
- Right side: 985, 976, 6, 18, 2, 1, 13, 64, 10, 12, 16, 7, 5, 17, 16, 6, 2, 1.
- Bottom: 5, 14+3=17, 45, 29, 16, 31, 18, 16, 32, 17, 15, 45, 37, 8, 25, 17, 38, 45, 30, 7, 11, 12, 14, 2, 3, 4972 = 22, 497253, 6431, 2356, 5789, 23568, 9, 178, 1356, 89, 347, 23568, 1247, 13, 55, 20, 53.



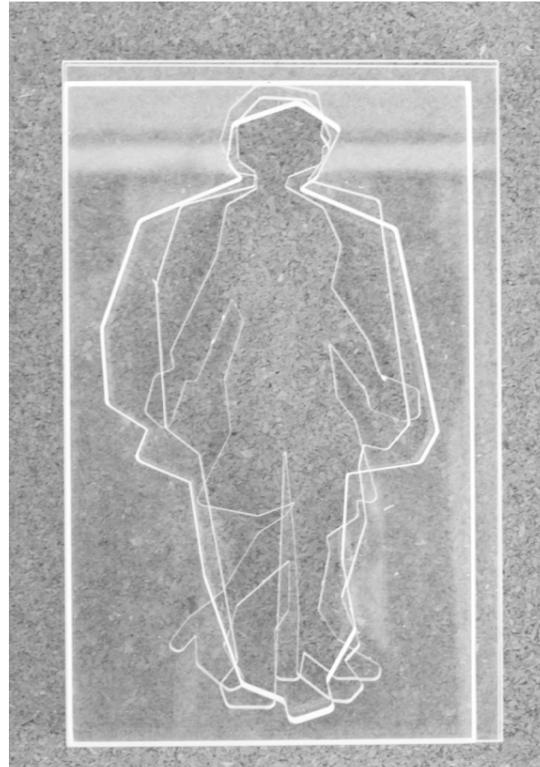
En *Equilibrio Dinámico* se conciben y articulan interferencias que en este relato artístico precisan de la formulación de destrezas que favorezcan la adaptación y el acercamiento, ante las situaciones cambiantes que la propia cultura impone. De esta forma, se desencadenan conexiones que permitan establecer nuevas contingencias en el imaginario personal.

Este hecho supone que, en este tercer proyecto, se configura una estruc-



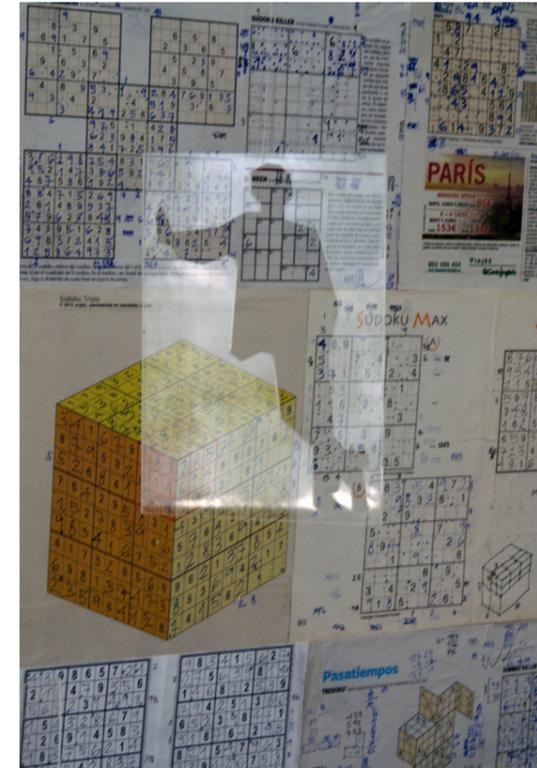
tura de formas contrapuestas en un equilibrio que recrea la atmósfera de levedad e inestabilidad en la que se encuentra inmerso el individuo. Situación ésta que proporciona los recursos para indagar y descubrir la relación que se establece con sus modos de habitar, donde interacciona con el espacio organizado en capas y planos transitables, en el cual su identidad se disuelve ante la pérdida de la seguridad que cree poseer (Bauman, 2002). Ante esta argumentación y en este ám-

bito plenamente contemporáneo, se muestran piezas en apariencia frágiles que representan al individuo como un fragmento del engranaje cuantificador de la vida, como elemento de la estadística matemática que, sujeta a la aritmética, le despersonaliza y le sume en el anonimato. El espacio efímero e imaginario que se elabora, como trama numérica, se concibe como un collage de recortes de periódico cuyo hilo conductor son los sudokus, coleccionados durante un espacio de tiempo de-



terminado y cuyo interés radica en las propias anotaciones y los pequeños grafismos que los acompañan. Estos solitarios se insertan de forma relativamente precaria en cartones de gran formato. En ellos su disposición lleva implícita la idea de repetición continua en función de un proceso de clasificación previa. Por este plano regulado de modo matemático y a modo de elementos suspendidos por hilos, flotan individuos, que silueteados en piezas de metacrilato, parecen transitarlo en

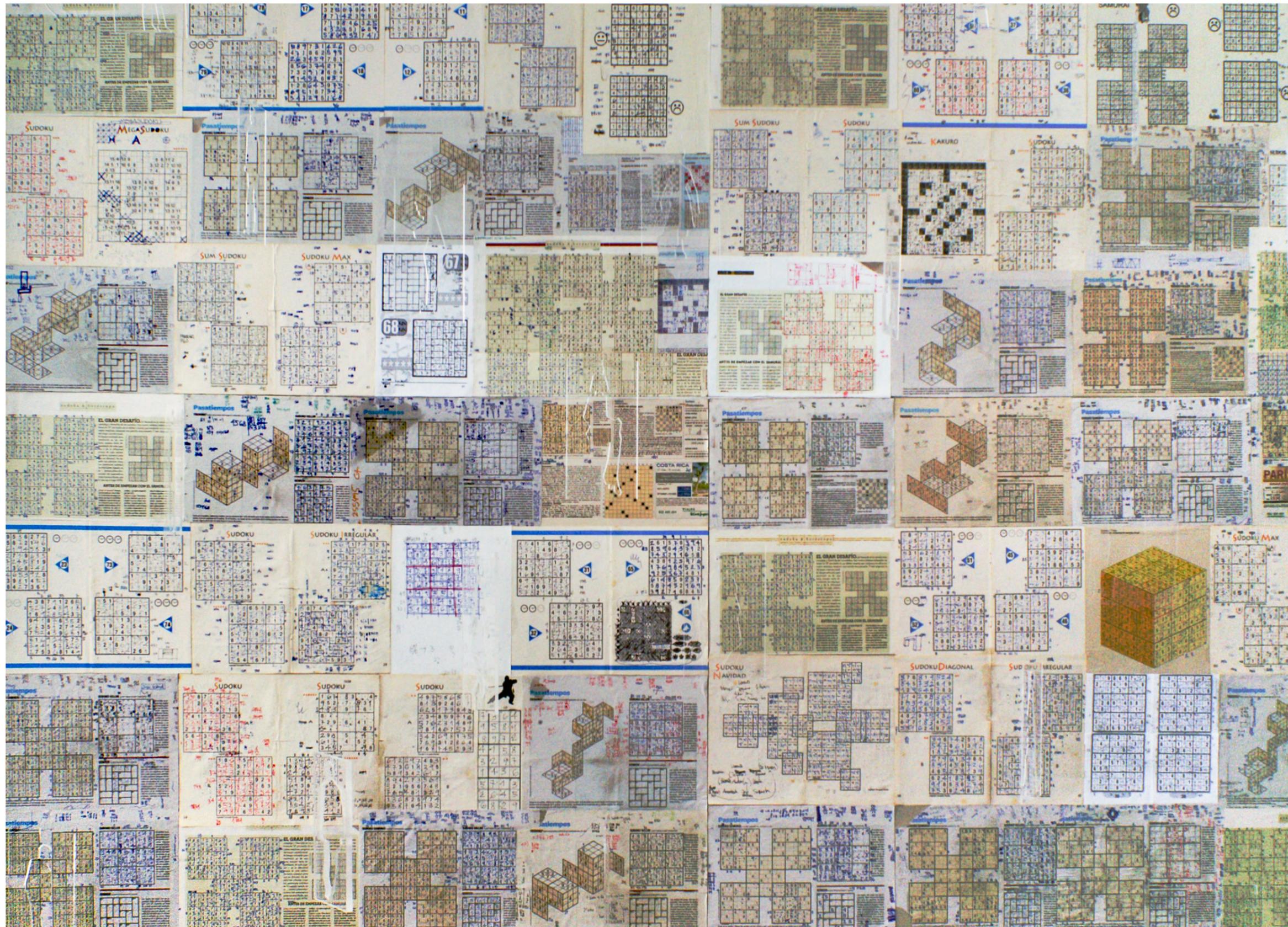
un constante movimiento que no cesa. A lo largo del desarrollo de este proyecto, se utilizan nuevas estrategias de representación. Se recurre al ámbito de la fotografía para generar piezas cuyo significado permite abordar la relación que el individuo establece con la luz, la proyección y el movimiento. Se muestran, de un lado, imágenes que, realizadas para un stop-motion, se re-significan a través de la disposición conjunta y ordenada en el papel fotográfico. Su resultado visual,



se traduce en la narración de una secuencia fotográfica (Dibbets, 1971), en la que se establece la relación entre la mirada-espacio y la mirada-cambios de luz. En última instancia, se adquiere conciencia del movimiento por medio de la expansión de ambas miradas en el espacio expositivo. De otro lado, se proyectan otras imágenes, que, manipuladas y editadas en acetato, presentan individuos sin rasgos físicos aparentes, suspendidos por hilos, flotando en un ámbito en el que la

luz les otorga un aspecto fantasmagórico. Su proyección en el espacio expositivo hace que el observador las interprete como realidad o como ficción. Para finalizar, esta propuesta creativa conlleva un mecanismo de significación por el cual el espectador crea asociaciones y transferencias de imágenes en un espacio efímero e imaginario. Este actúa como tejido de relaciones que prologan un diálogo sugeridor de movimiento, equilibrio, proyección, ingravidez y fluidez.

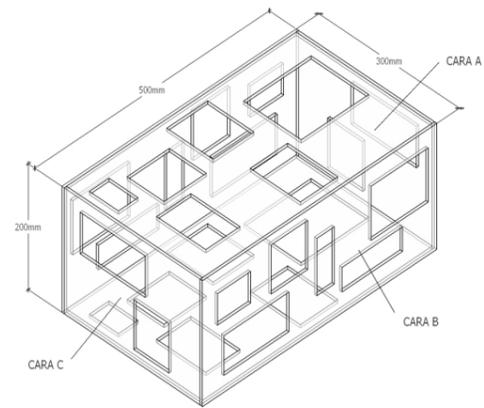




> Collage - papel de periódico, cola y 22 piezas de metacrilato . 2,70 x 2,25 m . 2014.

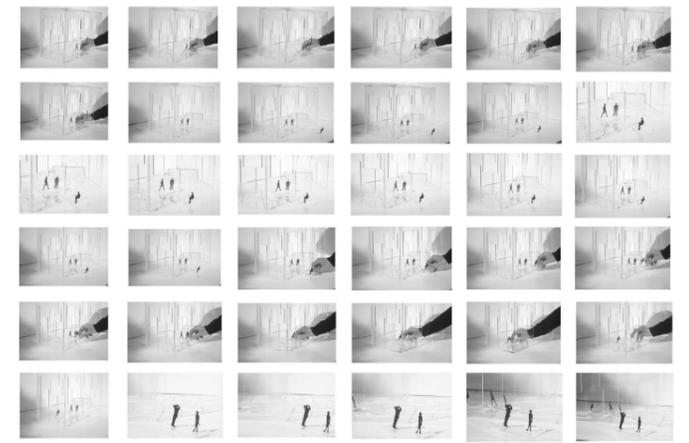
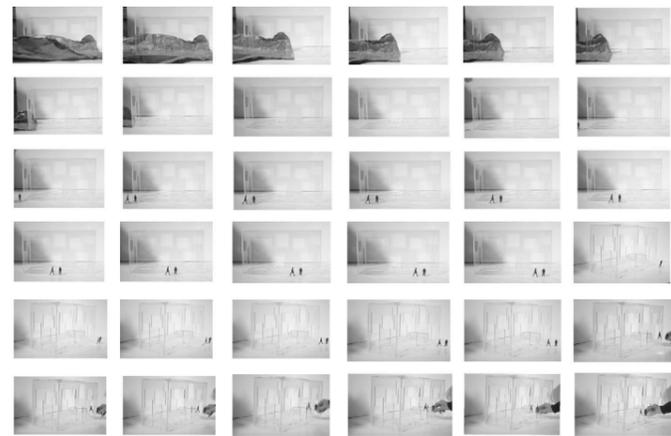
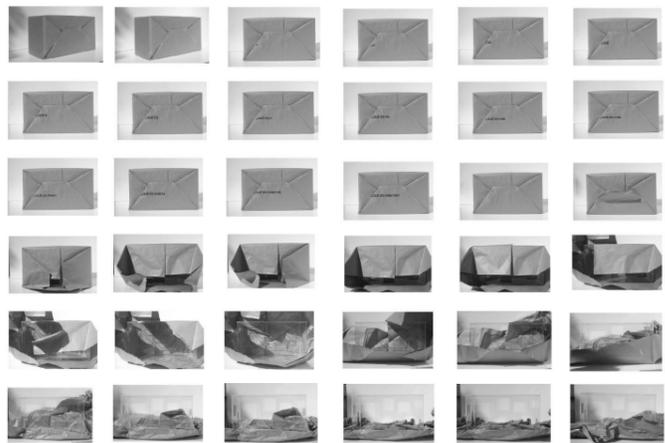


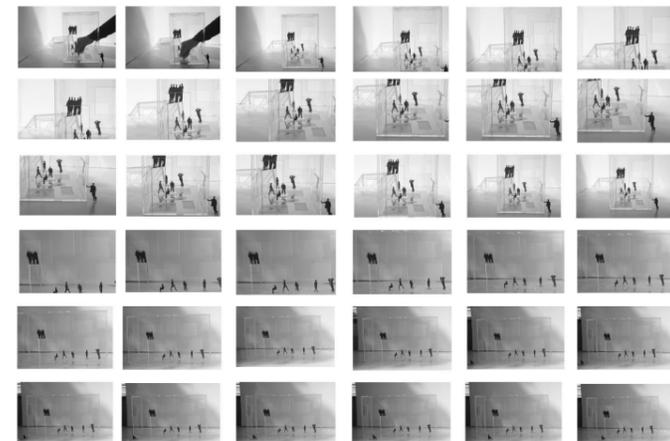
> *En el vacío* , fotografías impresas en acetato, marcos de metacrilato 180 x 120 mm . 2014  
> *En el vacío* - Detalles . 2014



ISOMETRICO. e= 5 mm

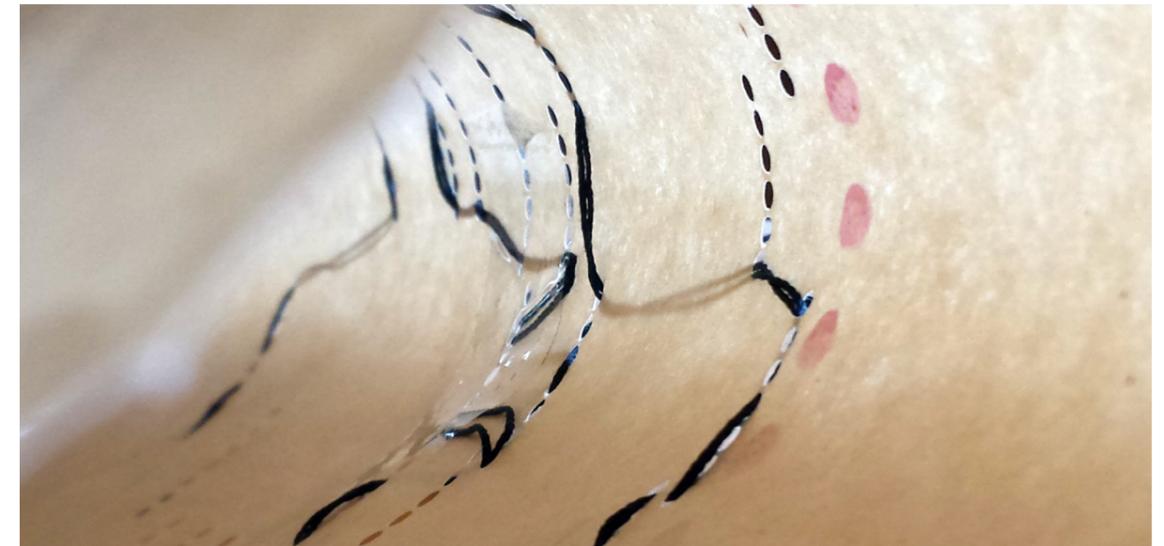
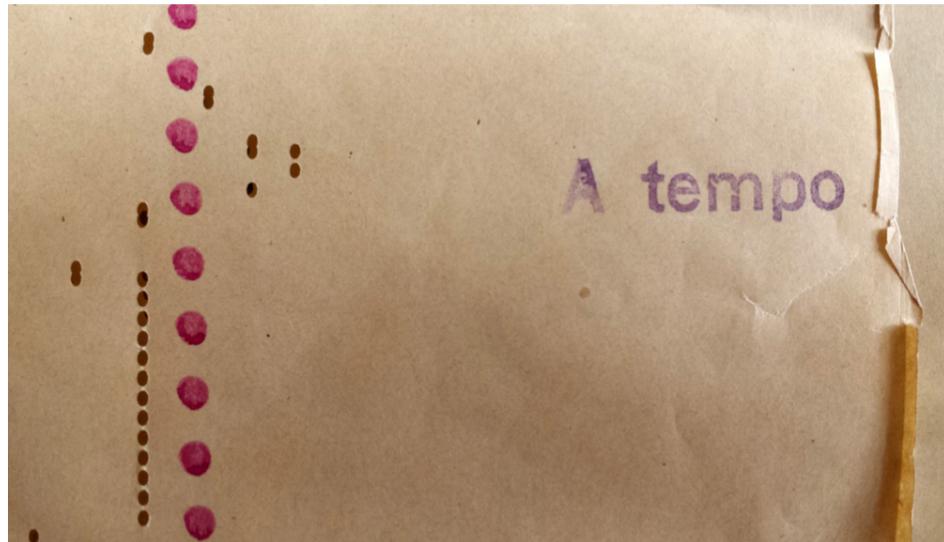






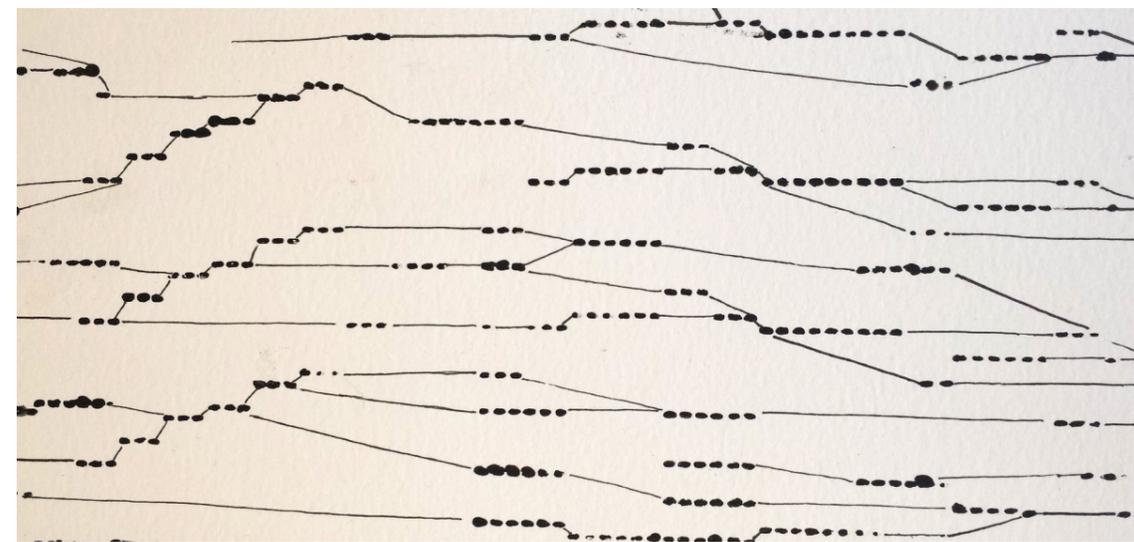
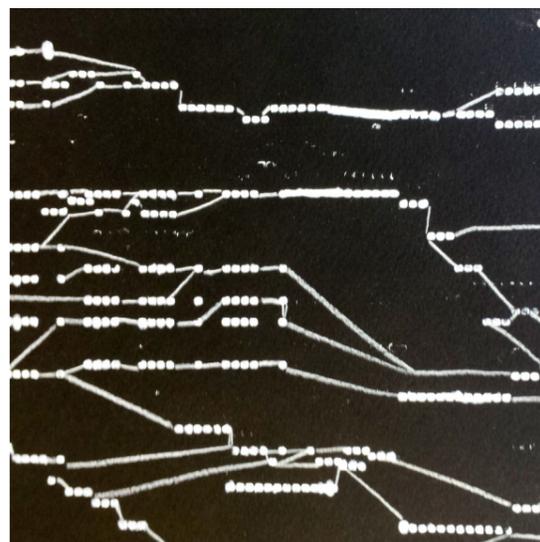
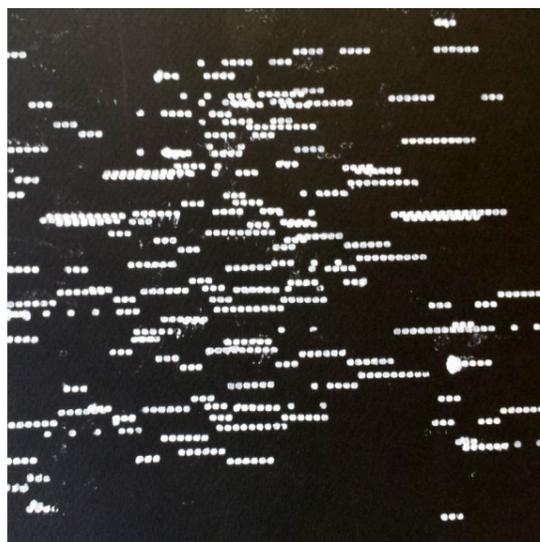
# ***Sonata Lumina***





El individuo imagina y capta sensaciones que se derivan de la observación previa de imágenes. Esta primera impresión se ve condicionada por los conceptos prefijados que actúan sobre su interpretación y decodificación. Es, entonces cuando cabe activar mecanismos alternativos que, a modo de métodos reflexivos, posibilitan fijar la atención en lo no visible. En este proceso se recurre a la fotografía y al videoarte como géneros artísticos que permiten, a partir de la captura de

imágenes fijas o en movimiento, aportar experiencias más subliminales que registran sensaciones concretas. Se trata por tanto de alterar y modificar la realidad incorporando efectos visuales para que el espectador las pueda interpretar de acuerdo a su sensibilidad, otorgando la facultad de combinar la representación más verosímil del mundo real con otra virtual que modifica a ésta y muestra el extrañamiento como forma irónica de subsistencia. Todo ello permite establecer



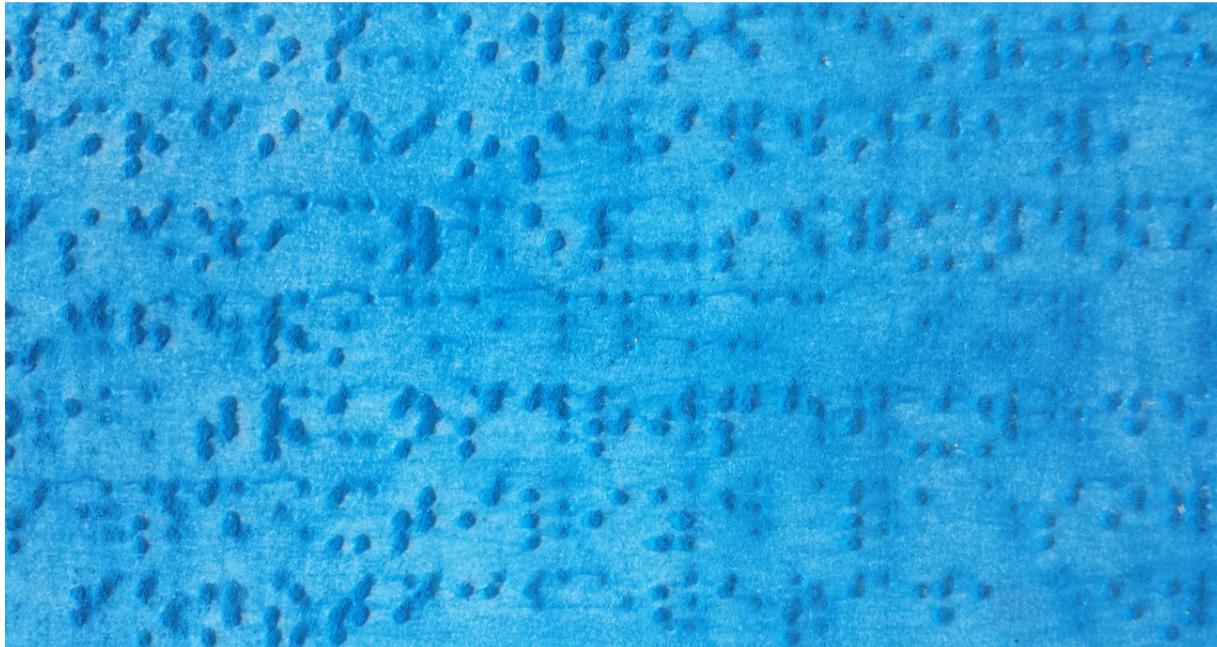
una relación directa con los proyectos artísticos, *Sonata Lumina* y *Sensaciones Codificadas*, que, aunque desarrollados en periodos de tiempo distintos, comparten estructura similar.

*Sonata Lumina* se concibe como búsqueda de recursos expresivos que evidencia cómo el individuo articula el espacio-tiempo y cómo domestica su vida a través de los códigos. Así, en este cuarto proyecto, ante la posibilidad de combinar la escritura musical, la

luz, la sombra y las secuencias de imágenes en movimiento, es posible poner en relación los efectos que su proyección produce en espacios y superficies perforadas o reflejadas y cómo se elaboran nuevas narraciones visuales, configuradas con otro tipo de lenguaje.

Con este planteamiento se explora la relación entre lo deseado y lo desechado y como la propia evolución tecnológica, ante el proceso de obsolescencia programada, abandona cier-

tos elementos. Es el caso los rollos de pianola o las tarjetas perforadas, al carecer de funcionalidad en el contexto actual, a pesar de ser base de los equipos informáticos. Todo ello se sustenta en códigos que precisan una interpretación similar a la que lleva a cabo un invidente. Esto se traduce en la realización de piezas que incorporen estos materiales de comunicación y de progreso, que, suspendidos en el tiempo y en el espacio, se re-interpretan en este planteamiento. La

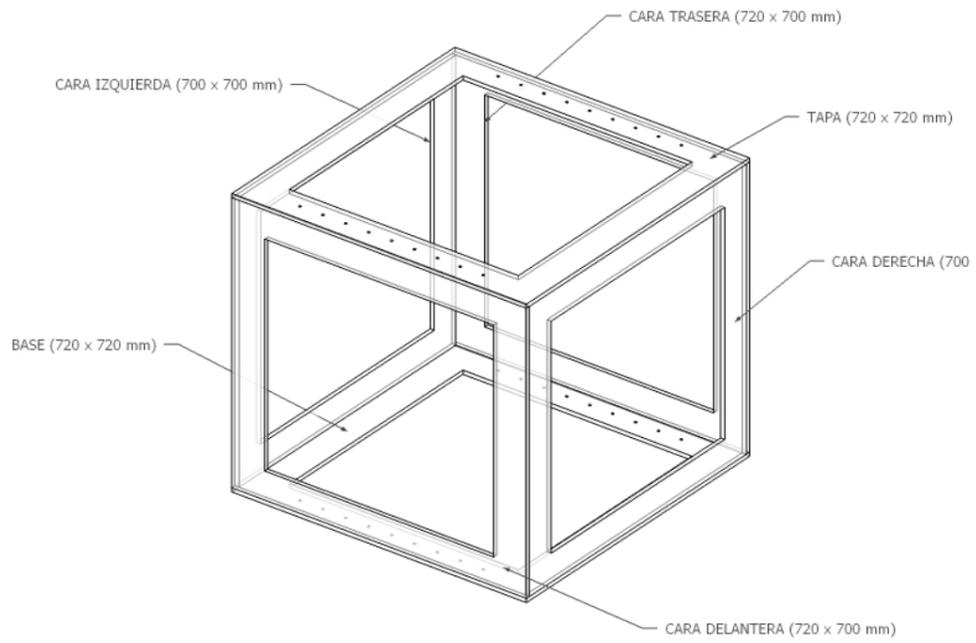


combinación de los mismos da pie a la creación de obras de índole diversa. Inicialmente se elaboran composiciones de papel derivados de las partituras de pianolas que, a modo de plantillas, se transforman en paisajes, cielos nocturnos y planos urbanos.

En otro momento, se experimenta con otra serie de ellas, donde el alfabeto Braille es el código elegido. Su grafía se basa en un juego aleatorio de seis puntos que ya fue utilizado por Cage

en sus creaciones. Con posterioridad, se configuran como pantallas que proyectan códigos lumínicos con otros significados en la construcción de una pequeña instalación donde aparecen un centenar de tarjetas perforadas que se sustentan flotando en una trama tejida, a modo de red urbana, cuya profundidad se consigue por la superposición de capas que se acumulan para tal fin. Por último, se elabora un relato visual –que da nombre a este proyecto *Sonata Lumina*- que teniendo como

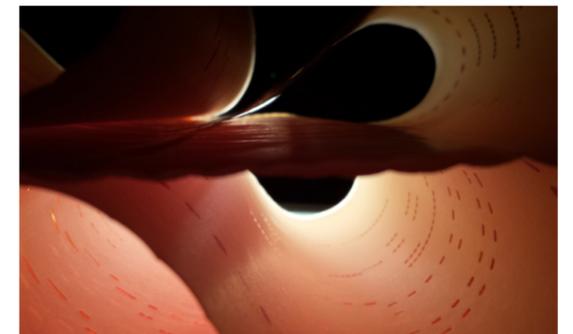
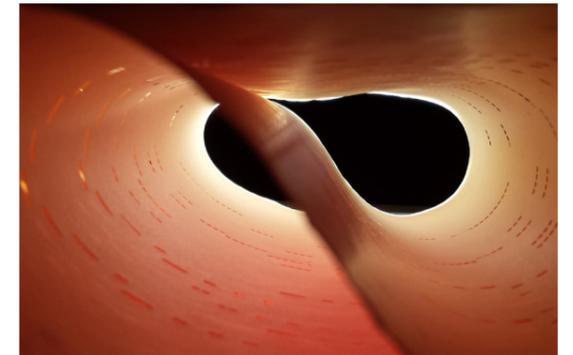
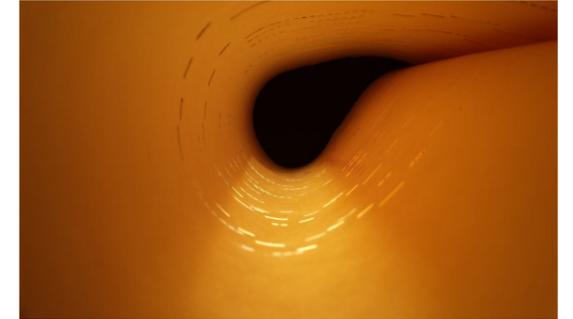
eje central el concepto de la luz, su proyección y sus reflejos, descontextualiza a las imágenes y las desplazan a otros ámbitos donde se les otorga una apariencia cuasi irreal. Ante la ejecución material de estos trabajos, se demuestran las posibilidades que encierra la videocreación.



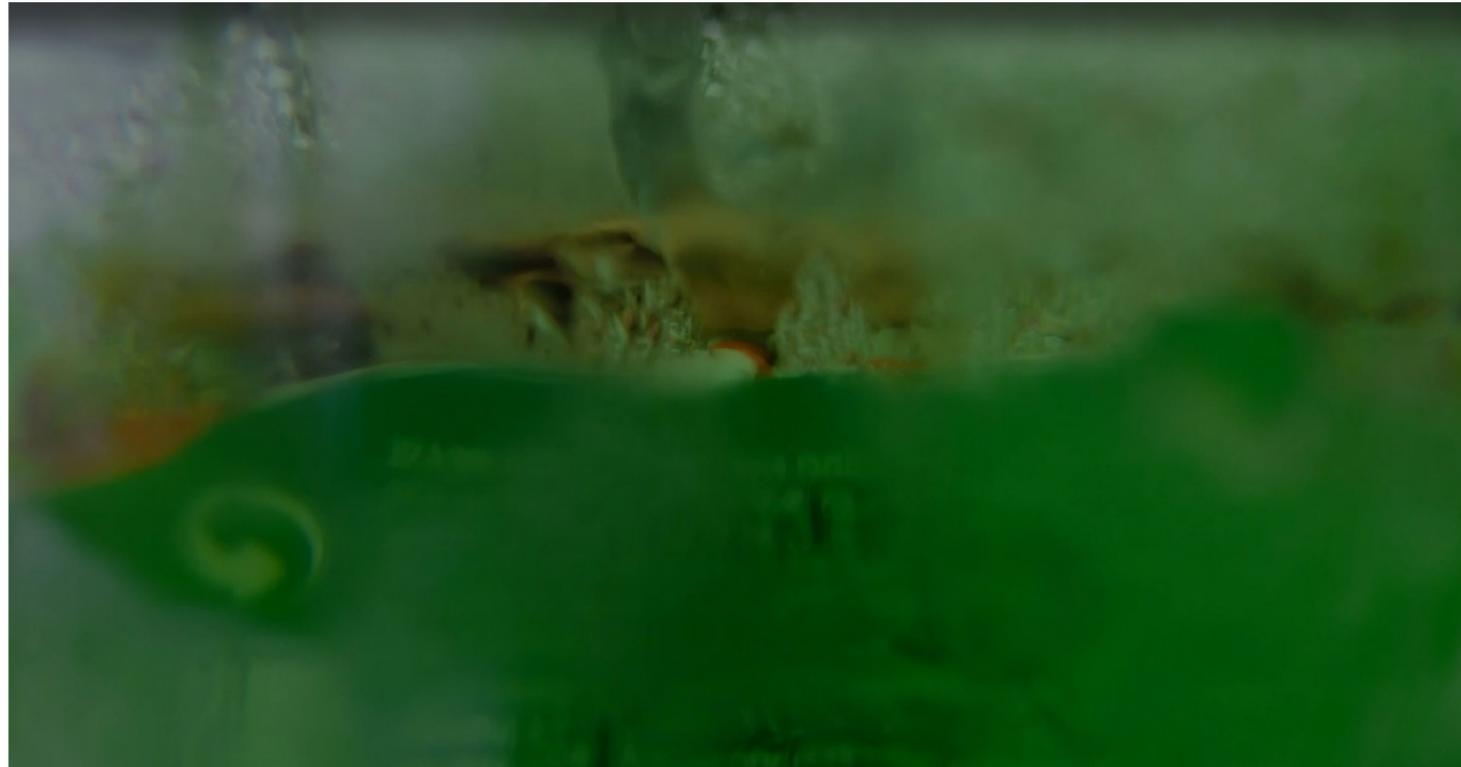
> *Reflejos* - Instalación. Cubo de metacrilato 700 X 720 X 700 mm . 2015.  
> *Reflejos* . Detalle constructivo - Perspectiva cónica. Programa SketchUp . 2015

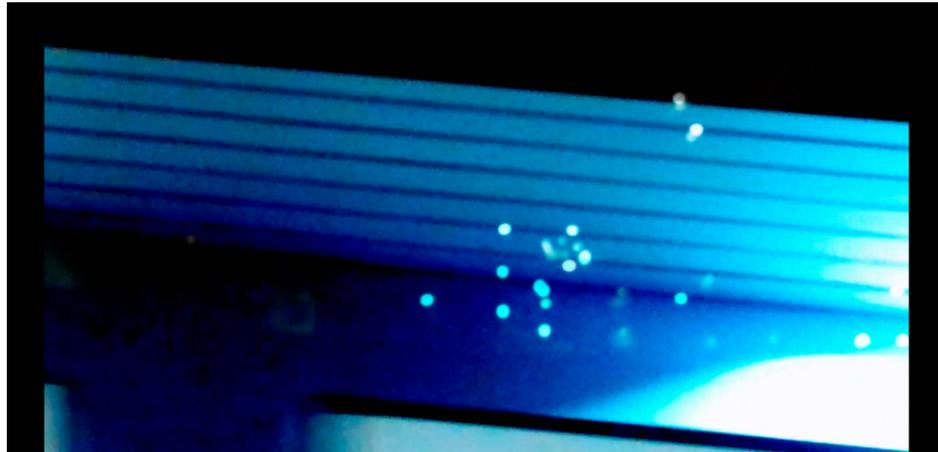


71



# ***Sensaciones Codificadas***





El proceso iniciado en *Sonata Lumina* se retoma y se amplía en el quinto proyecto, *Sensaciones Codificadas*, en el que la idea de imagen digital se sustenta en la plasmación de lo real, bien a partir de códigos binarios, o bien por medio de píxeles o puntos a los que Kuspit (2006) se refiere también como sensaciones codificadas.

Por ello, percibir y mirar con detenimiento las formas, los objetos, las maneras, los usos cotidianos y el mo-



vimiento suponen dirigir la atención a la captura de sensaciones, que, como recursos visuales, facilitan una lectura conceptual variada. El individuo será, pues, capaz de analizarlas desde su razón o desde su ámbito emotivo sensorial.

Las narraciones visuales que ahora se muestran lo predisponen a la interpretación de nuevas significaciones apoyadas en la percepción de detalles mínimos, lo que le permite re-interpre-



tarlas como forma de escritura personal. De esta manera, a través de la imagen fija, casi inmóvil, se congela el instante y las grabaciones de dichos detalles, en proyecciones sucesivas, un hecho que posibilita extraer el movimiento del fluido de la temporalidad. Pero no será este movimiento el que otorgue identidad a las imágenes, sino su repetición constante - casi los mismos objetos en diferentes planos- lo que favorece su fijación en la memoria, como si se tratase de un reflejo.



En estas composiciones casi irreconocibles y en su mayoría des-contextualizadas, las imágenes siguen siendo las protagonistas de la búsqueda lumínica y de la deriva personal del individuo. Las mismas se proyectan transitando espacios invisibilizados, en los que se refleja la incertidumbre y la inmaterialidad de su mundo y de su tiempo; tiempo en el que es capaz de distinguir la irracionalidad, el exceso estético, la veracidad y la sensibilidad de los sentimientos que ellas transmiten.



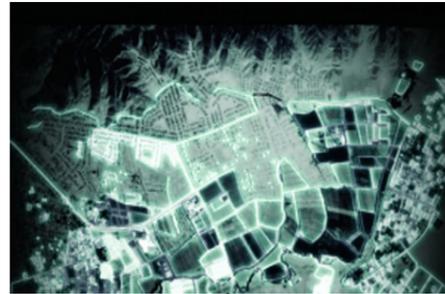




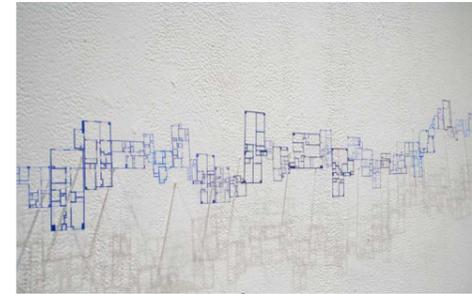
**WALL, Jeff .**  
Canada, 1946.



**JAAR, Alfredo.**  
Chile , 1956.



**FRANCHY, Nicole.**  
Perú, 1977.



**YAMAMOTO, Sheiko.**  
Japón, 1980



**MAGYAR, Adams**  
Hungria, 1972



**MARCELLVS, Louis**  
Brasil, 1980



**ANCALMO, Mauricio.**  
E.E.U.U. , 1957.



**ABALLÍ, Ignasi.**  
España, 1958.



**DIBETTS, Jan**  
Países Bajos , 1941.



**VIOLA, Bill.**  
E.E.U.U. , 1951

Con objeto de justificar las propuestas creativas que se presentan, se hace necesario destacar el papel que desempeñan los referentes tanto a nivel teórico como práctico, ya que suponen un instrumento indispensable donde sustentar los planteamientos expuestos.

Su influencia en la práctica artística representa la base del posicionamiento personal, amplía el campo de las estrategias utilizadas y otorga seguridad en el trabajo realizado.

En este sentido, partimos de los trabajos de **Jeff Wall** y de **Alfredo Jaar** como observadores de la vida postmoderna, pues consiguen representar en su obra gráfica, la realidad cotidiana y

la importancia que juega la luz como recurso expresivo. Muestran la capacidad de atraer la mirada del espectador en sus “Cajas de Luz”, en las que de algún modo recrean imágenes irónicas y artificiales de nuestro mundo.

De forma similar, en *Luz Symbolum* se parte de unos puntos brillantes-elementos constitutivos de *las cajas luminosas cotidianas*- donde se focaliza la vista para mostrar, a través de la *no-oscuridad tecnológica*, unos espacios que dejan entrever otra perspectiva distinta de la realidad cercana.

De los trabajos de **Nicole Franchy** y **Sheiko Yamamoto** nos interesa las capturas que formalizan en torno a la

dinámica de la vida contemporánea que trasladan al montaje de cartografías existenciales basadas en los itinerarios que se realizan en el espacio urbano.

Así mismo, recurren a la utilización de planos de arquitectura a los que dotan de una nueva significación para construir con ellos espacios virtuales. Este hecho permite evidenciar la conformación de las capas invisibles que se superponen en la trama urbana.

Ante la naturaleza de estos proyectos se puede establecer la analogía que permite ponerlos en relación con los planteamientos de *Estratos* y *Equilibrio Dinámico*, en la medida que en ambos, el concepto de cartografía se

sustenta en el uso de mapas y planos como elementos transitables y proyectables donde el movimiento y la luz ponen de manifiesto la forma de ocupar y visibilizar el espacio.

De la práctica artística de **Ignasi Aballí** y **Mauricio Ancalmo** destaca la formalización técnica y la elección de material utilizados en sus piezas. En este apartado ambos artistas reflexionan sobre los límites del arte poniéndolos en relación con la vida cotidiana y re-asignando nuevas funciones a una tecnología anticuada que posibilita articular nuevas formas expresivas. El hecho de buscar piezas sacadas del ámbito cotidiano, donde se trasluce el paso del tiempo por el efec-

to de la luz, del polvo o del mecanismo que los pone en movimiento, puede parecer un proceso abierto al azar, sin embargo demuestra una intencionalidad metodológica y conceptual estructurada previamente. En cuanto los proyectos creativos de **Jan Dibbets** sobresale el tratamiento personal de la fotografía, la importancia que le otorga al proceso de experimentación de la percepción y la forma de reinterpretar los fotogramas captados en secuencias fotográficas expandidas

Ante la forma de articular dichos procesos creativos, se puede considerar que en *Sonata Lumina* se reúnen parte de las consideraciones previas que estos artistas aportan.

De las producciones de **Louise Marcellvs**, **Adams Magyar** y **Bill Viola** nos interesa sobre todo la forma de representar el movimiento continuo del individuo, el juego repetitivo de luces y sombras y el repertorio de recursos técnicos utilizados en sus proyectos. .

A través del vídeo capturan momentos insulsos de las narrativas cotidianas, que seleccionadas y manipuladas, expanden sus significados generando, espacios de reflexión en el ámbito de la percepción y en la experiencia de la práctica artística. Teniendo en cuenta estos aspectos, las afinidades de sus composiciones con *Sensaciones Codificadas* radica en que, mientras se convive con una

forma de hacer arte, donde lo que se busca es sorprender, contrastar o incluso escandalizar, ahora a través de las grabaciones en vídeo, se busca crear otro tipo de atmósfera. En ésta se impone la lentitud y la tranquilidad para poder captar todo aquello que se muestra insignificante y donde las cosas no parecen ser lo que son.

Se mira a través de la lente con atención y actitud de espera donde un simple gesto mínimo puede suponer un nuevo elemento narrativo cargado de significación.



## ／ Conclusiones

---

En el planteamiento inicial de este T.F.G. no tenía una noción clara de la línea de trabajo a seguir en el apartado conceptual. No era consciente que todos los proyectos que lo conforman estaban sustentados en tres elementos fundamentales -la luz, la proyección y el movimiento- que a la postre se convirtieron en los hilos conductores capaces de articular un discurso creativo de forma coherente, a la vez de dotarlos de cohesión en el nivel técnico. Los resultados logrados, desde un punto de vista artístico, no hubieran sido posibles sin una base teórica adecuada y sin un conocimiento detallado de las técnicas utilizadas como recursos expresivos en cada uno de ellos.

El propósito de este trabajo consistió en realizar una reflexión artística que

abarcara el ámbito de la imagen y su veracidad y de qué manera el movimiento continuo, es una de las certezas de la vida contemporánea. Al realizar este recorrido personal, nos encontramos con un individuo que está inmerso en el contexto por el que transita, donde todo acontece de forma instantánea y en el que carece de control sobre sus intervenciones; es más, ni siquiera tiene conciencia de ese hecho. En este ámbito, la imagen que percibe se convierte en un elemento especulativo y mercantil, digno reflejo de la multiplicidad que le rodea, en una sociedad que le toca asumir y donde su credibilidad se fundamenta en lo absolutamente demostrable y verificable

Por ello, desde un enfoque existencialista, esta teoría que preocupa al

mundo es la que condiciona y justifica las producciones creativas que articulan estos proyectos convirtiéndose en el reflejo y la razón personal que moviliza su imaginario.

Ante este proceso, unido a la experimentación con materiales y soportes cotidianos cuya transformación les otorga nuevos significados y formas de mirar, se pretende mostrar todo aquello que pareciendo oculto, implícito o plegado, ahora se puede re-formular. Este hecho supone que, en la búsqueda de soluciones formales para cada uno de los proyectos de este trabajo, se inserten imágenes en un espacio con apariencia casi virtual, en el que éstas van más allá de sí mismas. De esta forma, se captan instantes poco atractivos que pasan

desapercibidos ante la velocidad incesante que lo condiciona todo. Como ejemplos significativos, el punto luminoso de una nevera, la luz intermitente de un móvil, el parpadeo del router en la oscuridad, la proyección de luces y sombras en una cortina, el movimiento de los individuos que transitan por la calle, todas ellas, formas de estar inevitablemente en el día a día. Captando mi atención; atención que requiere, además, predisposición, forma de mirar consciente y desacelerada que, tras la captura de las mismas, sólo espera la complicidad del posible espectador que las interpreta.

Se ha intentado recorrer con extrañeza y delicadeza al mismo tiempo las vivencias de un individuo que habita un espacio rodeado de límites, don-

de participa de la preocupación por el tiempo, la fragilidad, la inconsistencia y la decepción ante las expectativas incumplidas, como forma de irrumpir en la lectura habitual que se realiza. Con estas aportaciones y la utilización del vídeo como recurso expresivo que capta la imagen en movimiento, se elaboran narrativas visuales para aprehender aquello que existe, que está ahí y que identifica el transcurrir del instante. Ello induce a la captura en pantalla de objetos e individuos que se desarrollan en un tiempo determinado, como forma de preservar su esencia.

Estas premisas son exponentes claros de la consonancia existente en los distintos proyectos que han desarrollado este T.F.G. (2012 a 2016). La indudable conexión entre ellos nos

ha descubierto una narrativa armónica sólida y creativa. El interés por la consecución de dichos proyectos no reside en el simple afán de mostrar los elementos producidos en el ámbito expositivo, pues lo esencial es resolver con garantías una labor de investigación en el medio artístico. La misma ha supuesto no solo recopilar materiales, valorar las posibilidades de distintos recursos tecnológicos, explorar y asumir aportaciones creativas de referentes en la materia, sino establecer un diálogo productivo entre proyectos.

A partir de este nuevo enfoque y de la forma de articular los distintos proyectos que conforman este T.F.G. se ha podido contar con la posibilidad de rehacer algunos trabajos en el ámbito de la videocreación. Este hecho por tanto,

generó material inédito, que condicionado por la nueva manera de abordarlo, se ha sumado a las propuestas anteriores como elementos que afianzan aún más las bases de nuestros argumentos.

La esencia de este trabajo reside, en definitiva, en la interacción de piezas y objetos ex novo cuya condición artística los convierte en instrumentos de relación con nuestra propia condición humana. Por último, el interés por este tipo de prácticas, creo que es una realidad, que no ha hecho sino comenzar quedando abierta a futuros proyectos.









Hemos decidido incluir en este anexo los proyectos *Cartografía de la Deriva* y *Cartografía de lo Frágil* ya que ambos son elementos de motivación inicial que dan paso a la realización de este T.F.G. Su ejecución en el tiempo ha propiciado la conformación de un lenguaje plástico y audiovisual que ha permitido establecer el hilo conductor y la interrelación de las distintas propuestas que lo conforman .

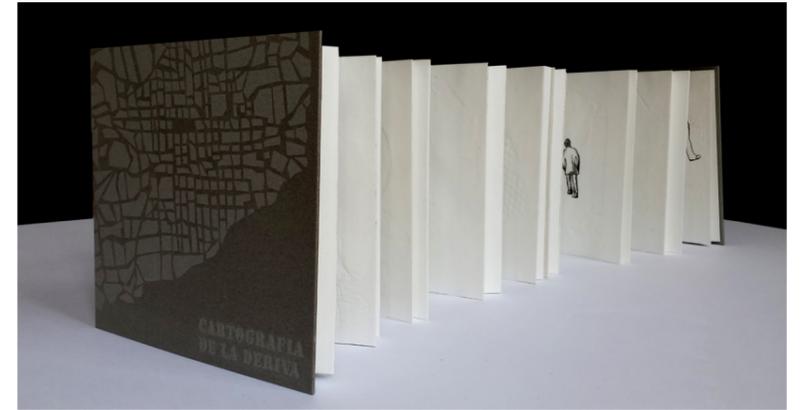
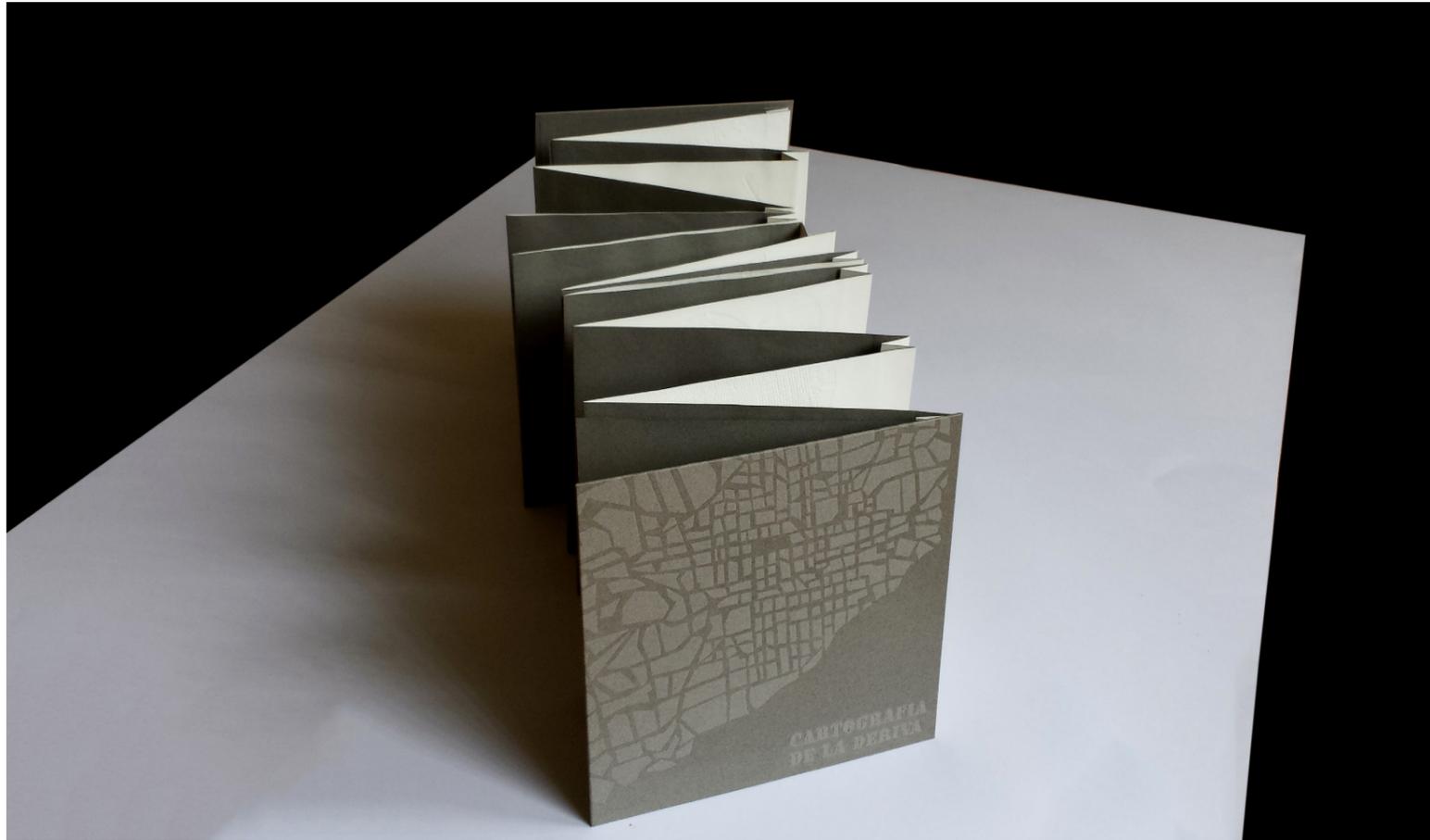
De este modo *Cartografía de la Deriva* surge como resultado final de la práctica artística que el plan Bolonia exige a todo graduado en Bellas Artes. Este desarrollo práctico queda plasmado en la realización de varios *Libros de Artista*, objetivo planteado

como reflexión personal y método para evaluar la consecución de las competencias establecidas en un aprendizaje pro-activo.

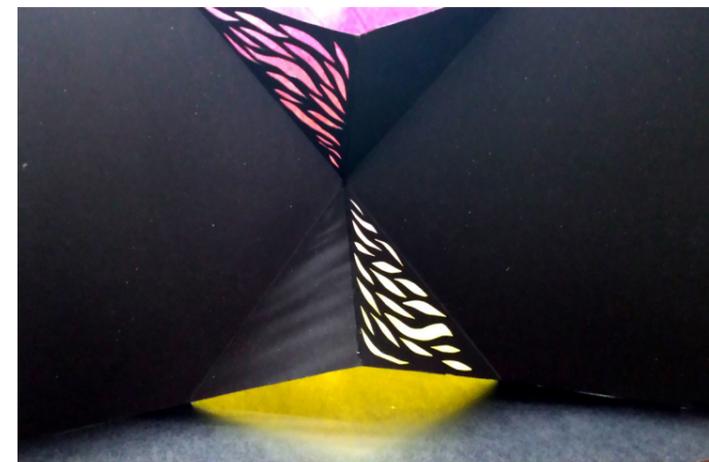
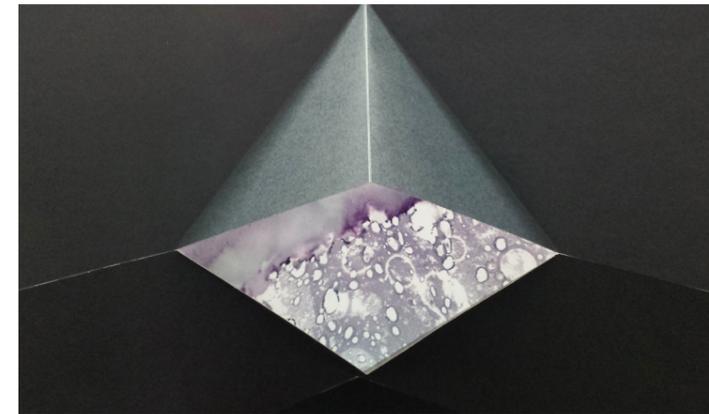
Se experimenta con los procedimientos y los materiales propios del ámbito del grabado y de forma nuevamente intuitiva, en el planteamiento de este proyecto, se establece un patrón repetitivo de elementos donde la luz, el movimiento y la proyección, se alternan a modo de representaciones espacio-temporales. La intencionalidad de representar gráficamente el tránsito de individuos en movimiento favorece la elaboración de una cartografía que se elabora gofrando materiales de reciclaje.

Así mismo, el interés por la búsqueda de nuevos recursos expresivos, nos lleva a experimentar con la simplicidad del papel. En el caso de *Plegado*, segundo Libro de Artista, la elaboración de unos patrones de pliegue perforados, crea en sus páginas un ritmo visual que produce, además de movimiento, un interesante juego de luces y sombras.

Este proyecto se expone en una muestra colectiva de alumnos del Grado en Bellas Artes en Santa Cruz de Tenerife (2016).



> *Cartografía de la Deriva*. 1º Libro de Artista. Papel de grabado, tintas, y material reciclado. 2000 X 250 mm. 2016.







Por último en, *Cartografía de lo frágil*, mediante el uso metáforas se muestra la realidad cercana del momento que se vive.

En este caso, la videocreación, como recurso expresivo, permite elaborar una pieza audiovisual donde se trazan recorridos y se transitan espacios desconocidos, rodeados de elementos que confunden y avocan al caos.

Se realizan acercamientos y exploraciones de los mismos, sustentados en las producciones luminosas y sonoras que sirven de guías. De esta manera, se experimenta la necesidad de la luz como elemento esencial de la que es imposible prescindir



para no perderse. Se asumen, por tanto, sus posibilidades y sus contradicciones. Estas imágenes grabadas se convierten en representaciones y reflejos de la inconsistencia que nos rodea.



## ／ Bibliografía y Webgrafía

---

ADORNO, T., (1996), *Televisión y cultura de masas*. Argentina: Eudecor - Editorial Universitaria de Córdoba. Argentina.

ÁLVAREZ ASIÁIN, E., (2004), *De Bergson a Deleuze: la ontología de la imagen cinematográfica*. Universidad Complutense de Madrid.

ÁREA 60, (2010), *Perpetuum mobile*. Tea-Tenerife espacio de las artes. Santa Cruz de Tenerife.

AUMONT J., (1992), *La imagen*. Editorial Paidós. Barcelona.

ART KUNST., [18/02/2016] .*Wolf Vostell, Elektronischer dé-coll/age Happening Raum*, 1968. Recuperado de: Youtube [Recurso electrónico]. <<https://www.youtube.com/watch?v=NDfUq31qOGs> >..

BARTHES, R., (1995), *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Editorial Paidós. Barcelona.

BAUMAN, Z., (2002), *Modernidad Líquida*. Ed. Fondo de cultura económica de España.

BENJAMIN W.,(1989), «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica». *Discursos Interrumpidos I* :Taurus, Madrid.

DAVIS, D., [20/04/2013], *Tourists taking images of the Mona Lisa*. Recuperado de: Youtube [Recurso electrónico]. <<http://www.youtube.com/watch?v=IdZkXHLA0Hg> >.

DELEUZE Y GUATTARI, (1973), *El Anti-Edipo, capitalismo y esquizofrenia - Medicina y Arte*, 11-28p. [PDF] .

DEBORD, G., (1967), *La sociedad de espectáculo*. Ediciones Naufragio. Paris.

DIBBETS , J., (1971), <http://www.artdiscover.com/es/artistas/jan-dibbets-id1005>.

DOANE, M. A., (2012), *La emergencia del tiempo cinematográfico: la modernidad, la contingencia y el archivo*. (Vol.10). Murcia: CENDEAC. Murcia.

FONTCUBERTA, J., (2010), *La cámara de Pandora: la fotografía después de la fotografía*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

GARNICA, D., (2011), *Revista Magis*: Publicación de la Universidad Jesuita de Guadalajara. México. Recuperado de <http://www.magis.iteso.mx/content/el-alma-en-una-pantalla-bill-viola>.

KUSPIT, D., (2006), *Arte Digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Ed Círculo de BBAA. Madrid.

LARRAÑAGA, J., (2008), *Transferencia y transparencia de la imagen artística*. Revista de Bellas Artes: revista de artes plásticas, estética, diseño e imagen, 119-130. Madrid.

PLATÓN, (514 a c.), *República, Libro VII*, Ed. Gredos, Madrid 1992. (Traducción de C. Eggers Lan).

REGIL, L., (2001), *La caverna digital, hypermedia: orígenes y características*. UPN. D. de investigación. México.

SOFTMOD, [20/11/2013]. *Nam June Paik - Good Morning Mr. Orwell 1984*. Recuperado de: Youtube [Recurso electrónico]. < <https://www.youtube.com/watch?v=SIQLhyDIjtl>>.

U.C. BERCLY EVENT, [24/10/2011]. *Bill Viola: "The Movement in the Moving Image"*. Recuperado de: Youtube [Recurso electrónico]. < <https://www.youtube.com/watch?v=t0RCkNugozU>>.

VOZMEDIANO, E., (2017), *Jan Dibbets, reflejos y diálogos*. El Cultural, revista de Arte. Edición impresa. Madrid. <http://revistadefilosofia.com/41-06.pdf>.

<http://www.teatenerife.es/area60/ver/perpetuum-mobile>.

<https://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/19/avrocca2.pdf>.

<http://www.medicinayarte.com/img/gilles-deleuze-y-fc3a9lix-guattari-capitalismo-y-esquizofrenia-el-antiedipo.pdf>.

<http://criticasocial.cl/pdflibro/sociedadespec.pdf>.

<http://www.artdiscover.com/es/artistas/jan-dibbets-id1005>.

<http://www.cendeac.net/es/editorial/catalogo/67>.

<https://www.youtube.com/watch?v=LVP008ftTTs>.

<https://www.youtube.com/watch?v=t0RCkNugozU>.

<https://www.youtube.com/watch?v=tWwRQ3Rwat4>.

<https://www.youtube.com/watch?v=NDfUq31qOGs>.

<https://www.youtube.com/watch?v=SIQLhyDIjtl>.

<https://www.youtube.com/watch?v=t0RCkNugozU>.

<http://www.elcultural.com/revista/arte/Jan-Dibbets-reflejos-y-dialogos/21129>.



## ／ **Glosario de términos**

---



**Caer del tiempo.** Noción que utilizada como recurso expresivo en el discurso contemporáneo, supone la acción de parar y proyectar la mirada fuera de la velocidad vertiginosa en la que se vive en lugar de precipitarse en ella.

**Caverna digital.** Se entiende en este caso, al espacio oscuro, por donde se avanza hacia el futuro y cuya única iluminación depende de los aparatos tecnológicos que nos rodean y que apenas nos permiten ver la siguiente fase. En ella, algunos cuentan con algo más de luz y la mayoría lo hacen a ciegas, confiando en los que aseguran que ven a través de un conocimiento no contrastado.

**Dilucidar.** Concepto que hace referencia al proceso mediante el cual el individuo ante la necesidad de construir su realidad- su forma de ver el mundo- fija la atención en lo no – visible, lo revela, y por lo tanto lo traslada a su imaginario.

**Perpetuum mobile.** Se conoce este término, en el ámbito de la física, a las máquinas y artefactos de movimiento continuo, capaces de crear energía de la nada. En el ámbito musical hace referencia a piezas o partes de ellas, cuya característica supone un flujo repetitivo y constante de notas, interpretadas en un tempo rápido.

**Tiempo cinematográfico.** Concepto que alude al modelo de periodo temporal que suprime los tiempos muertos; los tiempos humanos en los que el individuo deja de ser sujeto activo en el proceso de producción.

**Transferencia:** proceso que en el espacio de la percepción, alude al fenómeno que al margen de la voluntad del espectador, y como dispositivo mediador, le remite a un ámbito de sentido.

**Transparencia:** carácter que se le otorga a la imagen artística, no sólo a lo que se conoce como cuerpo –obra- sino también al espectador que, en su

condición de colaborador de sentido, deja de ver en ella lo que se muestra y extiende su mirada a otros ámbitos referenciales.

**Traslucidar:** Proceso que permite que el individuo traslade su imaginario, aquello que siente, y la forma de entender lo no–visible, a su práctica artística.





Mary Carmen Yanes Luque nace en 1961 en Santa Cruz de Tenerife. Posee una Diplomatura en Magisterio (especialidad -música y ciencias sociales) y en la actualidad cursa el último año del Grado en Bellas Artes en la especialidad de Transdisciplinares por la Universidad de La Laguna.

En sus instalaciones y en sus proyecciones de vídeo trabaja con la luz, la imagen y el movimiento.

Sus proyectos se basan en la superposición de imágenes en capas y estratos que fusiona a través de las transparencias, permitiendo que todos los objetos creativos puedan desarrollar al máximo su carácter escópico.

En sus planteamientos las imágenes -proyecciones en movimiento- adquieren distintas significaciones lo que favorece el desarrollo de un nuevo escenario de posibilidades sensoriales.

mayanluq@hotmail.com  
mayanluq11.blogspot.com  
mayanluq.wixsite.com/laesquinamarycarmen  
Mary Carmen Yanes Luque en Vimeo:  
<https://vimeo.com/user48045127/videos>

609 762 764

Ha participado en exposiciones colectivas de pintura y de arte contemporáneo en La Fonda Medina en Güimar, La Caixa en La Laguna y en la Sala de Arte Gráfico de La Recova, en Santa Cruz de Tenerife.

#### EXPOSICIONES COLECTIVAS

2016  
Exposición: *LIBRO DE ARTISTA / LIBRO OBJETO*. Centro Municipal de Arte Gráfico La Recova, Santa Cruz de Tenerife

2014  
Exposición: *EQUILIBRIO DINÁMICO*. La Caixa, San Cristobal de La Laguna.

2013

Exposición: *ESTRATOS*, La Caixa, San Cristobal de la Laguna .

2012

Exposición: *EL SUJETO FRAGMENTADO*. La Fonda Medina, Güimar.

---



