



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES CON ÉNFASIS EN POÉTICAS**

**MONOGRAFÍA  
UNA POÉTICA DEL PAISAJE  
Procesos de experimentación en el audiovisual *Paisaje en obra***

**Código de registro del proyecto  
CE-PT-327-04-02-13-03**

**LUZ ELIANA TABARES PELÁEZ  
E - 8 - 114491**

**PANAMÁ, REPUBLICA DE PANAMÁ  
abril del 2015**

Quiero dar las gracias a Panama como comunidad,  
a toda mi familia, profesores, colegas de trabajo y amigos  
al creador por la vida en el amor,  
y a Ricky por supuesto,  
que hace rizoma conmigo en este proyecto

*AVES DE PASO*

*Canto de lo universal*

*I*

*Ven, digo la musa, cantame un cantar que ningun poeta haya aun entonado,  
cantame lo universal.*

*En esta vasta tierra nuestra,  
en medio de la inmensurable vulgaridad y de la escoria,  
encerrada y a salvo dentro de su corazón central,  
anida el germen de la perfección.*

*Parte más o menos grande de cada vida,  
Ninguno ha nacido, oculto o descubierto, espera el germen*

*( )*

*Walt Whitman*

# CONTENIDO

## UNA POÉTICA DEL PAISAJE

Procesos de experimentación en el audiovisual "Paisaje en obra"

	Página
RESUMEN / SUMMARY	I
INTRODUCCIÓN	
Ensoñar el <i>paisaje</i>	III
I CAPITULO	
GENERALIDADES DEL PAISAJE COMO SIMBOLO	1
1 1 La práctica artística como vía cognoscitiva	2
1 2 El <i>paisaje</i> como símbolo audiovisual	16
1 3 Aspectos estéticos de la producción artística referida al concepto <i>Paisaje</i>	35
1 4 La <i>Obra Abierta</i> como estrategia metodológica	53
II CAPÍTULO	
ELEMENTOS PARA UNA POÉTICA DEL PAISAJE	62
2 1 El <i>paisaje</i> y sus fenómenos	63
2 2 El contemplador de <i>paisajes</i> imaginarios	77
2 3 Dimensión y transcurso en la ensoñación del <i>paisaje</i>	89
2 4 El clima espiritual en el ensoñador	98
III CAPÍTULO	
SEMIOSIS DEL PROCESO	103



3 1	El germen que produce el <i>movimiento de mundo</i>	104
3 2	Un imaginario de <i>paisajes híbridos</i>	118
3 3	La pragmática experimental del <i>simbolo-paisaje</i>	128
3 4	El videoarte "Paisaje en Obra" y su poética visionaria	158
IV	CONCLUSIONES Y COMENTARIOS FINALES	
	La ensoñación del cuerpo del <i>paisaje</i>	172
V	BIBLIOGRAFÍA	181
VI	ANEXOS	186

## ÍNDICE DE CUADROS

	Página
CUADRO 1 Funcion semiótica para el concepto operativo <i>paisaje</i>	24
CUADRO 2 Productos del concepto operativo	64
CUADRO 3 El <i>paisaje</i> segun la postura afectiva del contemplador	84
CUADRO 4 Estructura del simbolo "Paisaje en Obra"	116

## ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Fig 1 "Paisaje de la alta montaña"	1
Fig 2 "Símbolo sol-luna"	17
Fig 3 "La India Dormida"	18
Fig 4 Montaña nombrada como la India Dormida	19
Fig 5 " <i>Universum Flammarion</i> "	26
Fig 6 "Fractal Mandelbrot"	28
Fig 7 "Cerro Patacón"	29
Fig 8 "Isla Pájaro"	31
Fig 9 "La gran Ola de Kanagawa"	36
Fig 10 S/T (Paisaje Chino)	37
Fig 11 " <i>Just What is it that makes today's homes so different, so appealing?</i> "	41
Fig 12 "Fruto de una larga experiencia"	43
Fig 13 "La conducta de las hojas"	43
Fig 14 "El ojo del silencio"	44
Fig 15 " <i>Space</i> "	47
Fig 16 " <i>The crossing</i> "	49

Fig 17	<i>“Alice”</i>	50
Fig 18	<i>“Voyage across the impossible”</i>	52
Fig 19	<i>“Viaje a la Luna”</i>	52
Fig 20	<i>“Cómo se explican los cuadros a una liebre muerta”</i>	54
Fig 21	Fotografía nocturna de Ciudad de Panamá	62
Fig 22	<i>“Huella”</i>	67
Fig 23	<i>“Compuertas del Canal de Panamá”</i>	68
Fig 24	<i>“Anatomía de la visión”</i>	69
Fig 25, 26 y 27	Registros fotográficos territorio, horizonte, atmósfera y ventana	71
Fig 28	(SN) registros fotográfico de textura en pared y mancha de óxido por exposición al ambiente	71
Fig 29	(SN) registro fotográfico en el Canal de Panamá visto desde la calzada de <i>Causeway</i>	72
Fig 30	(SN) registro fotográfico del cielo nocturno y nubes	73
Fig 31	(SN) registro fotográfico, reflejos en las ventanas	74
Fig 32	<i>“Casa – Cuerpo”</i>	75
Fig 33	(SN) Esbozo con pez	78
Fig 34	<i>“Paisaje con Molino”</i>	80
Fig 35	<i>“Compuertas Canal de Panamá”</i>	82
Fig 36	<i>“Timbre Nacional”</i>	86
Fig 37	<i>“Subjetiva del contemplador”</i>	89
Fig 38	<i>“Las ventanas son los ojos de las casas”</i>	91

Fig 39	“Ciudad de Panamá”	93
Fig 40	“Mapa soñado”	96
Fig 41	“Paisaje de carepiedra”	99
Fig 42	“Horizonte ciudadano y natural”	103
Fig 43	“Diablo Rojo”	107
Fig 44	(SN)	110
Fig 45 y 46	“Esbozo de un horizonte orgánico”	113
Fig 47	“El sueño del ave”	114
Fig 48	(SN) Ensamblaje de objetos encontrados	117
Fig 49	“Madre tierra y nubes”	119
Fig 50 y 51	Secuencias del Videoarte “Paisaje en Obra”	121
Fig 52	“Pié caminante”	122
Fig 53	Fotogramas video “Paisaje en Obra”	125
Fig 54 y 55	Detalles del videoarte invasión de Panamá, tren y horizonte	126
Fig 56	“Casas aéreas”	128
Fig 57	“Armenia 1999”	131
Fig 58	“Ciudad de Sombras”	132
Fig 59 y 60	“Parásitos y talingos” Pieza de la autora en colaboración con Frank Ferrer	136-137
Fig 61	“El crecimiento de los arboles cuadrados”	138
Fig 62	“Guayacán día y noche”	139
Fig 63	“Atril”	142

<b>Fig 64</b>	<b>Proyecto "Aire para un órgano – Concierto animal"</b>	<b>142</b>
<b>Fig 65</b>	<b>"40 paisajes transparentes"</b>	<b>145</b>
<b>Fig 66</b>	<b>"El sueño del pájaro"</b>	<b>146</b>
<b>Fig 67</b>	<b>"Guayacán y ciudad"</b>	<b>147</b>
<b>Fig 68</b>	<b>(SN)</b>	<b>152</b>
<b>Fig 69</b>	<b>"Equilibrio"</b>	<b>153</b>
<b>Fig 70</b>	<b>"Tronco-pieza"</b>	<b>154</b>
<b>Fig 71</b>	<b>"Te voy a hacer una casa en el aire"</b>	<b>155</b>
<b>Fig 72</b>	<b>"ADN"</b>	<b>156</b>
<b>Fig 73</b>	<b>"Cerro Campana" (Primera versión)</b>	<b>159</b>
<b>Fig 74</b>	<b>"Cerro Campana" (Segunda versión)</b>	<b>160</b>
<b>Fig 75 y 76</b>	<b>" Muro Abriéndose"</b>	<b>161</b>
<b>Fig 77</b>	<b>(SN) Composición videoarte</b>	<b>167</b>
<b>Fig 78</b>	<b>"Ensoñador en la ventana"</b>	<b>171</b>
<b>Fig 79</b>	<b>"Zonificación 4"</b>	<b>179</b>

## RESUMEN

“Una Poética del Paisaje” es una investigación del acto contemplador, cuyos resultados son usados para profundizar en la experiencia simbólica en el entorno habitado. Desde esta perspectiva nos hemos referido al estudio del fenómeno, para dar forma a las imágenes y recrear la idea de un *paisaje* a partir de sus fragmentos.

El producto de esta investigación-creación se ha formulado integrando distintos medios de expresión, tales como el dibujo, la gráfica, la fotografía y el medio digital, que registran y dan forma a la propuesta *audiovisual* de un ensueño vívido.

El planteamiento del proyecto tiene una doble dimensión teórico-práctica, y busca precisar una operación semiótica, donde el concepto de “Obra Abierta” se ha presentado como una *estrategia productiva de ensoñaciones*<sup>1</sup>, permitiendo así, la heterogeneidad de los procesos y de los estados de cambio a lo largo de la producción del proyecto.

Proponemos un *sistema abierto de signos*, sintetizados en el audiovisual como una *poética del instante*, evocando libremente las particularidades referidas a Panamá como territorio.

---

<sup>1</sup>Una *estrategia* son una serie de pasos que persiguen un propósito. El concepto operativo de *Obra Abierta* es ampliado en el subcapítulo 1.4.

## SUMMARY

*Poetic of a Landscape* is a research of the beholder, which results are used for to deep into the symbolic experience of the place where we live. In this context, we're referred to the phenomenological study for to manipulated the images and recreated an imaginary landscape.

The product of this creation research it's been formulated through different means of expression such as drawing, graphics, photography and digital media, they registered essentials qualities about the landscape, and later on it would be back together in a building space in the manner of a vivid dream.

The dimension of the project is theoretical and practical, and it seeks to clarify a semiotic operation where the concept of "Open Work" is presented as productive strategy of live-dreams. It would be allowing the heterogeneity of processes and stages of change along it's conception.

We proposed a sign's system, video arte that synthetizes as an poetic instantly evoking in a free way the characteristics of Panamá as a territory.



## INTRODUCCIÓN

### Ensoñar el *paisaje*

Querer contemplar el *paisaje* como aquel lugar transformado por nuestra presencia, es el propósito esencial de este proyecto que recoge y ordena las experiencias y estudios a lo largo de algunos años de investigación artística

Para ello, encontramos como premisa que el *fenómeno del paisaje* es una *experiencia sensible*, una correlación entre *el cuerpo* y *el lugar habitado*. Esta relación es fundamental, en tanto, en ella se determinan las fuerzas de cambio manifiestas a lo largo de la vida, tanto en el cuerpo como en la morada propia

En todo lugar habitado encontramos elementos y fuerzas naturales, co-extensivas al cuerpo que las siente, y que son concebidas en su propio *Ser*<sup>2</sup>, en tanto, resurgen en la conciencia humana como *ensueños*

En este proyecto la palabra "paisaje" no debe ser entendida en su acepción común, entendida como *las vistas pintorescas de un sitio*, o como una *suma de elementos naturales y culturales en el espacio habitado*, éstas son nociones comunes que encontramos sobre su significado. Hacer esta distinción es

---

<sup>2</sup> En esta investigación, el sentido de la palabra *Ser* se respalda en las ideas recogidas por Heidegger y su *ser-ahí (Dasein)*. Desde un punto de vista fenomenológico, la palabra *ser* en este contexto de ideas es comprendida como *esencia*, cada cosa es una *esencia* sea orgánica o inorgánica. (Ferrater Mora, J 1964 652)

condición necesaria para la interpretación que proponemos como *exégesis* de un proceso artístico, que expone sus peculiaridades y su poética

El presente proyecto nace en la documentación del proceso reflexivo suscitado desde la voluntad creadora, modulando expresivamente ciertas inquietudes sobre las relaciones del ser humano con su entorno, con aquello que nos es íntimo y contingente a la contemplación del *paisaje como lugar habitado*, en este caso puntual, a través de su *imagen como experiencia del ensueño*<sup>3</sup>

Fundamentalmente, la pieza artística es un gesto de creación que surge de un *alumbramiento interior*, como un guiño que nos interpela, como *insight*<sup>4</sup> al ser concebida intuitivamente, la pieza artística es una presencia cuyo sentido alberga aspectos vitales entre nosotros y las imágenes asociadas a nuestra experiencia, es un fenómeno global, masivo y complejo, donde las potencias de la imaginación impregnan las relaciones con todo lo circundante

El arte es un fenómeno inscrito en el espacio y en el tiempo humano, es un acto de libertad pura *indeterminada*<sup>5</sup> que se ha suscitado desde el deseo del artista para expresar una imagen íntima, concebida sin predeterminación

Desde esta perspectiva, evitamos circunscribir el estudio de esta producción artística a una delimitación del gusto estético por las imágenes del *paisaje* en sus aspectos *pintorescos*, en cambio, hemos apuntado a un campo amplio de

---

<sup>3</sup> La *imagen ensueño* es tratada ampliamente en la obra de Gastón Bachelard titulada "La Poética de la Ensoñación" (1986) F C E

<sup>4</sup>*Insight* es un concepto propio de la psicología de la Gestalt que significa *vision interna*, y que se refiere a la capacidad de comprensión. El *insight* se siente, es un *entendimiento repentino* que ocurre espontáneamente y que revela a nuestra conciencia nueva información

<sup>5</sup> La *indeterminación* en la producción artística contemporánea surge en las vanguardias artísticas, especialmente asociada al Dadaísmo y Surrealismo, al querer introducir en las imágenes objetos al azar, producto de la casualidad

correlaciones y referencias simbólicas de un contexto, donde los elementos del *paisaje* nos hablan de sus influencias culturales, históricas, sociales y otras posibles lecturas

Hemos usado la fragmentación como herramienta de trabajo para el tratamiento general de las imágenes y sus fenómenos, para inferir en su conjunto una totalidad compuesta por múltiples rasgos, que ponga en evidencia las correlaciones poéticas de sus alusiones en el medio audiovisual, por esta razón, nos referiremos en los aspectos metodológicos al concepto tratado por U Eco como *Obra Abierta* (1992), que traza el procedimiento para la organización libre de las posibles relaciones de sentido, entre los fragmentos de imágenes

Aplicaremos los conceptos que nos ofrece la relación triádica del símbolo<sup>6</sup> propuesta por Ch S Peirce para dar cuenta del proceso poético que constituye el videoarte, y así enriquecer el sentido del contexto que habitamos

Las ideas sobre el *paisaje* se han concebido a través de una recomposición diversa que usa las dimensiones del *espacio* y el *tiempo* como vehículos de expresión, en este caso, hemos concebido formalmente una *pieza audiovisual* que integra en sí misma la suma de imágenes de distintas procedencias temáticas y mediáticas, que dan forma al proceso para hacer evidentes los aspectos *polimorfos*<sup>7</sup> del *paisaje* y la vivencia de un *ser* que lo ensueña como un *cuerpo extenso*

---

<sup>6</sup>“*Triádico*” viene de la palabra “*triada*” Nos referimos aquí a un grupo de tres elementos que conforman la estructura semiótica propuesta por el filósofo Charles Sanders Peirce y que está formada por el objeto/referente, el signo/representámen y el sujeto/interpretante

<sup>7</sup> <<POLI>> múltiple <<MORPHO>> forma

Esta reflexión sobre el *paisaje como cuerpo híbrido de imágenes*, surge de la creación *auto-poética*<sup>8</sup> En su lógica interna, hace uso de los recursos conceptuales que nos brinda la semiótica para subjetivarlos y sistematizarlos en la recreación de un ensueño, dando lugar a un *ser de sensación*<sup>9</sup> en el sentido Deleuziano, *un ser que es catalizador de las potencias de la imaginación*

La documentación del proceso creador es panorámica, responde a distintos momentos y estrategias en su evolución, dando origen a un imaginario íntimo y polifacético de figuras en estado cambiante Todas las iteraciones producidas en las imágenes responden a un estado visionario, ellas revelan el imaginario interior del contemplador que las realiza, vemos entonces su propia producción en la reproducción del videoarte presentado

La exploración libre de los medios y su síntesis fragmentaria en la propuesta audiovisual, son las estrategias responsables de la producción de la pieza artística en este caso particular, ofrecen una amplitud de enfoques para estudiar la relación humana con el *paisaje* y enriquecer el proceso creativo, en la suma de sus operaciones como *productor de lenguaje* y como *forjador de sistemas de signos* Es una imagen del *paisaje* que nos ofrece en su síntesis una visión poética, que interpreta la relación dinámica existente entre el *lugar* y el ser humano

---

<sup>8</sup> POESIS es una palabra proveniente del griego POIÉN, significa *traer de la inexistencia a la existencia* significa también *creación y proceso*, su origen es la experiencia.

<sup>9</sup>Este concepto es trabajado por los filósofos GillesDeleuze y Félix Guattari en su libro *¿Qué es la filosofía?*, al referirse al arte como ámbito de conocimiento (2009 177)

## VII

Necesitamos construir un marco comun para la interpretaci3n del fen3meno cuya perspectiva no se circunscribe unicamente a la observaci3n de sus aspectos naturales, culturales o sociales, m3s bien, hemos abocado nuestros esfuerzos por la conformaci3n de un cuerpo audiovisual multiple de alusiones y reflejos, ideas sobre el lugar, im3genes interiores y exteriores, subjetivas y objetivas, gestantes y prolificas, de signos que ponen en evidencia, nuevamente, *el lugar sentido*

Concebida de esta manera, la imagen del *paisaje* se nos presenta como un *conjunto vanado de elementos que conforman una unidad* En esta unidad diversa, nos proponemos construir una imagen intrinseca y extrinseca al *paisaje* y su evocaci3n, pretendemos concebir la imagen de *un territorio como continuidad de lo vivo en su variedad de manifestaciones*, en el cual, *el ser humano es un elemento auto-contenido*, como premisa de trabajo

El *paisaje* es extenso al hombre pero, simult3neamente, se hace uno con 3l en su propio cuerpo, conteni3ndole como elemento constitutivo y constituyente en la contemplaci3n ensoñadora, en el estudio del *paisaje* en su creaci3n simb3lica encontramos un *ser* pleno de cuerpo, alma y esp3ritu

Por esta raz3n, encontramos en los estudios de H G Gadamer (1991) sobre la justificaci3n existencial del arte y su raz3n de ser esencial vinculada a la experiencia humana, un punto de convergencia para entender la experiencia simb3lica y la creaci3n artistica como construcci3n de *sistemas de signos*

## VIII

También, retomaremos ampliamente los conceptos desarrollados por Deleuze y Guattari (2009) en la fundamentación del arte como ámbito de conocimiento, identificando sus interrelaciones con otros saberes a su vez, otros planos desde los cuales se circunscriben los signos de la imagen del *paisaje*

En sus "Cartas a un Joven Poeta", el poeta Rainer María Rilke afirmó a su joven interlocutor *"Una obra de arte es buena cuando brota de la necesidad"* (1994 26), señalando como el acto creador debe emanar de una convicción profunda para su realización, no se puede forzar, no se puede obligar o imponer, es un acto pleno de libertad

Por eso concluimos que el artista crea porque emergen en él ciertas imágenes voluntarias e involuntarias como producto de su actividad imaginadora, su vida es completa en la voluntad de materializar, corporeizar, recrear y hacer tangibles los ensueños que emergen en su pensamiento. Hay una imagen en la conciencia propia que se manifiesta como un movimiento interior de la percepción, desde nuestra manera particular de entender ese espacio exterior al cuerpo llamado *lugar*, donde registramos las huellas del tiempo

En lo que concierne al conocimiento artístico, *¿Qué es lo que suscita este movimiento interior de las imágenes del paisaje a través de sus signos?* La imagen fluye y se manifiesta a través de sus variadas presencias, la semblanza de sus contornos cambia conforme experimentamos el desplazamiento territorial de nuestro cuerpo, entonces, se disuelven sus sombras en la dinámica interna de nuestro movimiento afectivo

Pero, es preciso tener en cuenta que las imágenes internas no son las únicas que forman parte del mundo imaginario del ensoñador, también las externas, aquellas que nos proporcionan el contexto inmediato como lo es el lugar de referencia

El creador invita a ver la imagen que concibe en su propio seno imaginario, sin mostrarse nunca en total realización, hasta no ser ejecutada completamente. La pre-visión del creador expresa intuitivamente aquello no concebido aun, pero que emerge gracias a la voluntad de hacerlo presente en la experiencia creadora, sea a través de trazos o del color, sea a través de otros instrumentos y medios con los cuales concibe la pieza artística como acto que hace surgir sentido, como *poesis*<sup>10</sup>

La presente práctica artística es asumida como un *acto en proceso*, es decir, muestra sus etapas constituyentes en el tiempo y en el espacio, sus devenires y sus puntos de inflexión. Las imágenes documentadas están constituidas gracias al tránsito entre dos territorios comunes a la propia vivencia del autor, estos dos territorios son Panamá y Colombia.

Entender la imagen del *paisaje* como fenómeno íntimo y común a un colectivo humano ha requerido de un principio de ordenación entre sus elementos esenciales, tales como los planos de interpretación entre el *paisaje natural* y la presencia del ser humano, que puede verse así mismo como sujeto-objeto en esta investigación.

---

<sup>10</sup>Op cit p VI

El *paisaje* como fenómeno simbólico, nos envuelve y nos cifra como una *segunda piel*, concebimos el cuerpo como co-extensivo al *paisaje*, el objeto y el sujeto de estudio están íntimamente ligados entre sí naturalmente, por ello, la fenomenología de la ensoñación propuesta por Bachelard (1986) nos brinda un campo rico en operaciones poéticas para estudiar esta relación y así articular, posteriormente, los resultados en una estructura semiótica que de sentido a una *poética del paisaje*

Hemos encontrado en el *paisaje*, entendido como experiencia multisensorial, una síntesis evocadora para la conciencia, es decir, en el *paisaje* vemos lo singular de los elementos que le componen, cada uno en su propio contexto de relaciones, y al mismo tiempo parte de un conjunto global

Consideramos pues, que nuestras conexiones con el entorno habitado son vitales y simbólicas, nuestras vidas se despliegan en el paso de las horas y los días, de los hábitos comunes, de los lugares y los imaginarios de los pueblos, plenos de impresiones y narraciones, plenos de memoria, de aquellas relaciones que ciframos en nuestra experiencia vital, allí está la suma de todo lo que conocemos como *naturaleza y cultura*, por esta razón, encontramos fundamental la contemplación del *paisaje* como una disposición para la ensoñación y la exploración simbólica de sus imágenes. Valorar el acto creador como un acontecimiento transformador es un fenómeno que dignifica la existencia humana, enriqueciendo sus dimensiones culturales, sociales, éticas y ecológicas



Vamos a re-conocer nuestros vínculos y relaciones con respecto al *sentir del lugar que se habita*, lo que producimos en el ambiente como producto y reflejo de nuestro pensamiento en la actividad del ensueño, para intentar sobreponernos a la perspectiva estrecha, materialista y utilitarista que tenemos de la vida contemporánea

La contemplación es el primer paso del *ser* al abrirse al mundo a través de su conciencia receptiva, *ver el paisaje* desde adentro como parte de nuestra respuesta anímica es la propuesta para la construcción poética del videoarte *Paisaje en Obra*, en un intento por hacer tangible aquello sólo visible en la intimidad de las imágenes en la conciencia, unidas entre sí fragmentariamente en las ensoñaciones del propio *mundo interior* <sup>11</sup>

Queremos abrir la polisemia del símbolo al usar el medio audiovisual como herramienta, para integrar un conjunto de fragmentos y encontrar una unidad fluida en su conjunto, dejaremos los planos de interpretación abiertos a las posibles interrelaciones que logre evocar abiertamente en el espectador

El signo en la pieza artística es parte de un *sistema de imágenes que pre-figuran un concepto*, para crear la visión de un *universo simbólico* producido por el ensueño de una conciencia, que pretende hacer tangibles los signos de su

---

<sup>11</sup>El psicólogo austriaco Carl Gustave Jung, nos ofrece un estudio sobre el concepto *Mundo Interior* afirma que es fundamental conocer lo que ocurre en las conciencias de las personas, al observar el interior de nuestro ser vemos *un mundo de imágenes*, y éstas imágenes interiores revelan aspectos de la vida donde estamos inmersos cotidianamente, gracias a nuestra subjetividad, en éste mundo interior encontramos los fundamentos creativos de la personalidad consciente e inconsciente. Gran parte de estas imágenes que nos *habitan* son *arquetipos* y forman parte de la vivencia espiritual de las personas. Nos afirmó también, que las personas en general buscan una experiencia que les brinde un valor incorruptible, en tanto, la experiencia más importante de la vida es *experimentar el propio valor*. Lo que necesita el hombre es desarrollar su ser interior espiritual, su individualidad única, cuyo tesoro está oculto en los símbolos de las tradiciones filosóficas y en la inconsciencia psíquica.

lugar habitado Es decir, el *mundo* es para este proyecto una *construcción de lo humano, desde lo subjetivo*

El plan de trabajo que usaremos para este estudio es el siguiente

En el primer capítulo Trata el problema epistémico, los aspectos referentes al arte como ámbito del conocimiento, la creación simbólica en la propuesta audiovisual, la producción estética del concepto y la metodología de trabajo en su pragmática como *obra abierta*

El capítulo dos Hace uso de distintas descripciones fenomenológicas para ordenar el conjunto de percepciones ligadas a la relación entre el *paisaje como lugar y nuestro cuerpo contenido en él*, donde examinamos las relaciones dadas entre la conciencia del contemplador frente al fenómeno del *paisaje*, para constituir un plano significativo de signos polivalentes, identificados como *arquetipos* en sus posibles dimensiones interpretativas, que le otorgan una estructura al ensueño siendo una imagen transitoria y cambiante, ofreciéndonos una perspectiva anímica del contemplador ante el lugar que le circunscribe

El tercer capítulo Hace uso de este ordenamiento en el juego del azar, para construir una interpretación del fenómeno usando los medios audiovisuales, donde, en su propia *sintáctica, semántica y pragmática*,<sup>12</sup> se expone panorámicamente el proceso creativo en su producción, explicando cómo el concepto en su intención operativa, explora un sentido nuevo en el *paisaje*,

---

<sup>12</sup> Nos referimos aquí a la *Tríada Peirceana* para la interpretación del símbolo El *plano sintáctico* está referido a la relación entre el *objeto/referente* y el *signo/representamen*, el *plano semántico* está referido a la relación entre el *objeto/referente* y el *sujeto/interpretante*, por último, el *plano pragmático* que se va a referir a las relaciones entre el *sujeto/interpretante* y el *signo/representamen*.

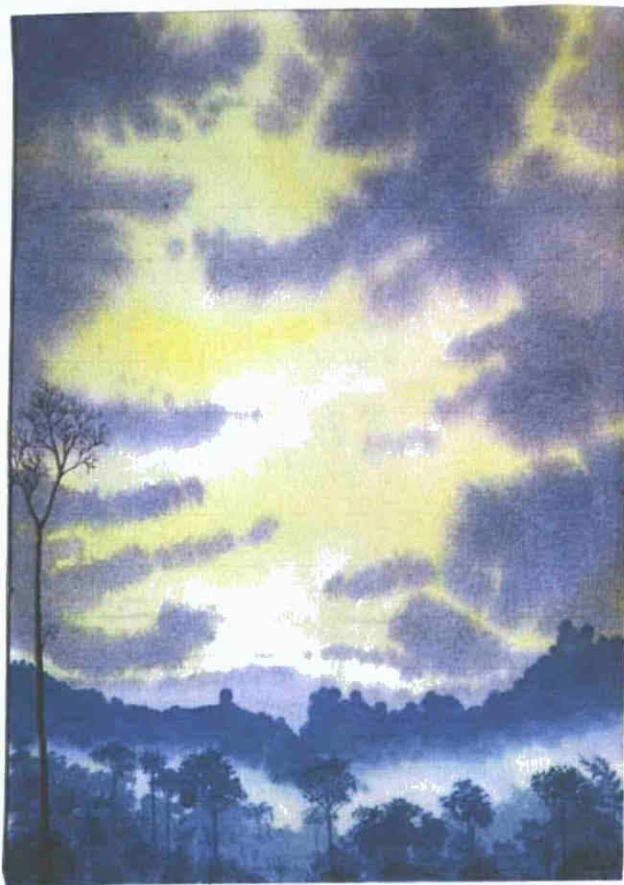
### XIII

evoluciona, cambia, crea inferencias y alusiones directas e indirectas a lo largo del videoarte

Para cerrar este capítulo y concretar el producto de esta investigación, presentamos la pieza audiovisual "Paisaje en Obra" (*Ver anexos*), posibilitando exploraciones futuras en el diseño de laboratorios y experiencias creativas para ampliar el estudio de las relaciones simbólicas entre el hombre y el *paisaje*

Hemos creado un instrumento semiótico que relaciona el imaginario local y sus distintas representaciones humanas, donde la polisemia de las imágenes y la fragmentariedad cultural, social, histórica, se nos presentan como estrategias reproductivas de *visiones de mundo*, que definen nuestros valores de pertenencia y significado a una identidad, ya sea local, ya sea universal

*“También esta noche, tierra, permaneciste firme,  
y ahora renaces de nuevo a mi alrededor.  
Y alientas otra vez en mí la aspiración a luchar sin descanso  
por una altísima existencia”*  
Goethe



*Fig. 1 “Paisaje de la alta montaña”. Jaime Peláez Franco.  
Acuarela sobre papel de algodón. 36 cm x 25.5 cm. 2003.*

Las representaciones del paisaje suelen estar referidas a los fenómenos que transforman el ambiente, en este caso, la acuarela nos muestra un amanecer neblinoso.

# **CAPÍTULO I**

## **GENERALIDADES DEL PAISAJE COMO SÍMBOLO**

### **1 1. La práctica artística como vía cognoscitiva**

Comenzaremos con dos preguntas *¿Cómo podemos concebir el hecho artístico como forma de conocimiento? y ¿Cuál es el objeto del conocimiento artístico, atendiendo a su compleja y variada relación con el mundo?* Ambos cuestionamientos circunscriben un campo amplio de reflexiones, interpelan al arte en sus aportes significativos a la vida humana en sus distintas valoraciones, en tanto, cambiamos su concepción a lo largo del tiempo

Podemos considerado como uno de los quehaceres más antiguos del ser humano, surge con la cultura y con la civilización como una experiencia vinculada al espíritu y su necesidad de expresión, aun así, su propia definición y objeto de estudio se encuentran en revisión permanente porque se auto-define cada vez que permuta y transforma, conforme cambia la cultura y las sociedades al paso del tiempo

Los instrumentos y las herramientas utilizadas por los artistas, a la luz de sus prácticas emergentes en cada época, son parte del acervo del conocimiento de

la humanidad, y son recursos que hacen posible la exploración de la subjetividad en sus distintas manifestaciones

En un panorama tan amplio, es difícil perfilar un único objeto de estudio claramente delimitado para el hacer artístico. El arte como práctica humana es una fuerza anímica que se hace presente, es la capacidad infinita de recrear la imagen que hacemos del mundo en el cual vivimos y nosotros en él, este proceso contribuye al desarrollo de la individualidad, en tanto que, la imagen que hacemos del mundo, es parte de la complejidad del pensamiento en el ser humano

Frente a las exigencias actuales del ámbito académico, es importante fomentar las relaciones con otros saberes y ámbitos del conocimiento que enriquezcan el panorama, y permita abordar con sentido auto-crítico las condiciones de la creación artística en los tiempos actuales, sin desestimar las peculiaridades de cada saber

Es decir, necesitamos aproximarnos a la realidad en un marco heterogéneo de interpretaciones que enriquezcan y fomenten las relaciones inter-disciplinarias y multi-disciplinarias del arte, como ámbito referido a los fenómenos que surgen de la subjetividad

Esta investigación nace de una práctica artística, puede ser definida como una *exploración del contemplador en el paisaje re-creado*. Usaremos los resultados de esta indagación para constituir una herramienta cognoscitiva en la

re-creación de imágenes, usadas como instrumentos para la apropiación de una *visión de mundo*

La creación artística como instrumento del conocimiento exige ser cada vez más sistemática, más clara en sus operaciones, sin embargo, esta aproximación no asegura un método que defina una pauta unívoca para el acto creador desde un modelo pre-concebido o previamente diseñado

Las condiciones del acto creador subjetivo suelen ser entrópicas, aleatorias y subrepticias, el arte como fenómeno se reinventa constantemente, sin embargo, como producto del conocimiento humano que documenta experiencias anímicas y perceptivas, ha sido dado para la transformación de la propia forma de pensar y sentir el mundo en el cual vivimos

No existe discurso alguno que explique el proceso creador en la totalidad de sus aspectos como fenómeno, sin embargo, como productores de imágenes, damos fe de su emergencia y de su estado *germinal* en el propio espíritu, cuando surge una *pre-visión* durante la contemplación receptiva, previa a su descubrimiento como *signo* en el pensamiento

Es importante lograr un equilibrio en el proceso creador entre los procedimientos que proporcionan un conocimiento veráz, y aquellos que estimulan la capacidad de sorpresa ante lo incógnito e indeterminado, ambos aspectos modulan elementos divergentes y complementarios entre sí, como conciencia e inconsciencia, como aquellas *dicotomías* que representan el

equilibrio entre los opuestos en una sola unidad el sujeto-objeto, masculino-femenino o cuerpo-espíritu

El gesto artístico como instrumento de conocimiento es la suma de singularidades internas y externas al creador, en tanto pertenecen a un sistema, adquieren una correlación entre sí como un *lenguaje simbólico*, en este caso, es un sistema que va de las *imágenes-fragmentos* tratados como datos sensibles, a una totalidad como pieza expresiva y transitoria, que es el resultado de la articulación poética en el videoarte titulado "Paisaje en Obra"

Uno de los valores intrínsecos asociados al acto artístico es su posibilidad de *exploración libre*, de buscar y experimentar nuevas imágenes y sus posibilidades materiales, de cuestionar los paradigmas que explican la realidad en un momento dado, de conocer otras miradas y asociar nuevos contenidos e ideas, a partir de su diversidad como experiencia sensible, en cada ser humano

Por lo anterior, hemos considerado que el conocimiento artístico en este proyecto es el resultado de una búsqueda *consciente e intuitiva*, es decir, el creador pone en ejercicio la voluntad creadora como un aspecto consciente de su contemplación, pero ésta voluntad es guiada por aspectos intuitivos y pre-conscientes

Encontramos en las ideas estéticas de Benedetto Croce aspectos vinculados con este problema, cómo podemos hacer que la intuición sea conocimiento, el filósofo nos dice al respecto



*“El conocimiento tiene dos formas Es, o conocimiento intuitivo o conocimiento lógico, conocimiento por la fantasía o conocimiento por el intelecto, conocimiento de lo individual o conocimiento de lo universal, de las cosas particulares o de sus relaciones Es, en síntesis, o productor de imágenes o productor de conceptos”<sup>1</sup>*

Croce nos revela la equivalencia entre el arte, la intuición (que no debe ser confundida con la percepción), y la expresión entendida como el contenido del hecho artístico, afirma que *la obra de arte es un sistema de signos ideales que cuando se materializa físicamente lo hace bajo la forma de un proceso, una praxis, pero que no es theoresis* (Croce en González, 2000 51), ideas que encontraremos en su libro *Estética como ciencia de la expresión y lingüística general* publicada en 1902, una de sus ideas más contundentes ha sido el hecho de que *el espíritu no intuye, sino haciendo, formando, expresando* (2000 49)

Si bien Croce logra fundamentar el papel de la intuición en el arte como forma de conocimiento, establece una marcada diferencia entre el *conocimiento conceptual y el conocimiento intuitivo*, diferencia que es superada en el tiempo presente gracias a las prácticas del arte contemporáneo, donde ha sido notable la apropiación conceptual para dinamizar el proceso creador

Entendida de esta manera, la práctica artística es re-valorada gracias a su capacidad de refrescar la mirada cotidiana que se tiene del mundo, y permite reconocer la experiencia subjetiva en los fenómenos recurrentes asociados a la propia memoria, en un momento determinado del tiempo

En cada pieza artística, encontramos elementos expresivos que son producto de una labor cognoscitiva, al dar existencia a una visión con la producción de

---

<sup>1</sup> Croce en González (2000 48)

una imagen, encontramos que el pensamiento humano integra sus conocimientos adquiridos con aspectos que son producto de la incertidumbre y del azar, pero la manera en que los combina le es muy propia, es única en cada creador. Con este propósito, se ha hecho del proceso creativo un medio abierto e inmediato al fenómeno que es contemplado.

Por esta razón, la presente investigación-creación ofrece un resultado compuesto y variable que suma varias piezas y procesos entre sí, una capa sobre otra capa y una pieza junto a otra pieza, como un rompecabezas de *signos* referidos a la experiencia del contemplador en el lugar habitado en el momento presente.

La naturaleza de esta intención creadora se puede explicar mejor como un movimiento espiritual en la contemplación del *paisaje*, que considera el estado anímico del contemplador como pauta para la transformación e intenta aprehender un valor simbólico del instante. El pintor ruso Kandinsky refiere en la siguiente cita la identidad del *movimiento espiritual como conocimiento* en su libro "De lo espiritual en el arte", nos dice lo siguiente:

*"La vida espiritual en la que también se halla el arte y de la que el arte es uno de sus más fuertes agentes, es un movimiento complejo pero determinado, traducible a términos simples, que conduce hacia adelante y hacia arriba. Este movimiento es el del conocimiento. Puede adoptar muchas formas, pero en el fondo mantiene siempre un sentido interior idéntico, el mismo fin."* (1989: 6)

Este sentir es único, es la experiencia que supera el pensamiento corriente en tanto que, para captar esa instancia primigenia, se requiere de un proceso *afectivo-reflexivo* que acentue la propia capacidad intuitiva, común a todos los seres humanos potencialmente, y que se logra en la contemplación receptiva.

No hay necesidad de espiritualizar la práctica creadora ni como rito, ni como fenómeno religioso, para llegar a comprender que en ella se encuentra un sujeto que da lugar a un acontecimiento significativo, porque encuentra en él un sentido espiritual vinculado con su experiencia de vida

La pieza artística es presentada como síntesis del proceso de investigación-creación, como es concebida desde una actitud experimental de apertura, no surge previamente estructurada desde su inicio hacia su resultado final de manera inequívoca, en tanto, el método elegido para este proyecto favorece la *interpretación abierta como catalizador*<sup>2</sup> de las imágenes en su devenir

El deseo de *crear* surge aquí como un hecho *ontológico*, es decir, apunta al *conocimiento de las esencias* en la reflexión del instante. El acto creador trae intuitivamente una idea pre-existente como producto de un cambio afectivo, que produce una imagen y es registrada como dato en la conciencia y revelada en los soportes expresivos, otorgándole existencia tangible

Es importante mencionar que el significado del arte y sus formas de producción en esta propuesta artística, recoge las ideas desarrolladas por los filósofos Deleuze y Guattari, citados a continuación: "*La finalidad del arte, con los medios del material, consiste en arrancar el percepto de las percepciones de objeto y de los estados de un sujeto percibiente, en arrancar el afecto de las afecciones como paso de un estado a otro. Extraer un bloque de sensaciones, un mero ser de sensación*" (2009 168)

---

<sup>2</sup> *Catalizador* es la propiedad de una sustancia para acelerar o retardar una reacción química, es usado aquí en el sentido metafórico de *síntesis*.

Podemos entonces afirmar que la problemática creadora como forma de conocimiento a través de la producción artística, es entendida como si fuera *un ser que nos hace sentir frente al paisaje, de cierta manera*. La re-creación del *paisaje* como instrumento del conocimiento simbólico es una extensión infinita de imágenes que dan sentido al mundo, donde sea que nos encontremos inmersos en la geografía

En consecuencia, el contexto que habitamos ofrece una matriz de fenómenos significativos que permitirá identificar las ideas y los aspectos comunes relacionados con el lugar contemplado, por esta razón, el contexto está referido al lugar inmediatamente habitado por el observador. La interpretación del contexto está tejida por las imágenes asociadas a su experiencia, a sus recuerdos y a sus ensoñaciones, a los datos del entorno mezclados con las evocaciones subjetivas

El objeto de estudio tratado aquí como *paisaje-lugar* será considerado en sus aspectos fundamentales para re-construirlo posteriormente como *simbolo-paisaje* en el *audiovisual*, considerando que, como seres humanos, habitamos con nuestra conciencia en nuestro cuerpo como un motor de nuestra expresión anímica, y desde el cual nos relacionamos afectivamente con aquello que encontramos pleno de sentido en el exterior

La siguiente cita nos permite entender la cooperación dada entre el arte y la filosofía como campos disciplinares bien diferenciados, pero que pueden correlacionarse entre sí desde sus referencias intrínsecas o extrínsecas

“ *la fenomenología tiene que volverse fenomenología del arte, como hemos visto, porque la immanencia de la vivencia a un sujeto trascendente necesita expresarse en unas funciones trascendentes que no sólo determinan la experiencia en general, sino que atraviesan aquí y ahora la vivencia misma, y se encarnan en ella constituyendo sensaciones vivas* ” (Deleuze y Guattari, 2009 180)

La creación artística insta un acto donde ciframos la suma de las afecciones y reflexiones que atraviesan el pensamiento, ella misma es *presentadora, inventora y creadora* de los afectos (Deleuze y Guattari, 2009 177), *intención e intuición* creativa se suman y transforman para dar lugar a la visión del artista como *sistema sensible*, sea la idea producto de la imaginación de un individuo o producto de una evocación colectiva

Por tal razón, este proyecto persigue y usa los *conceptos* como *ideas pre-visionarias* para convertirlas en *universos posibles*, en tanto existen imágenes muy variadas para el *concepto-paisaje*

No se confunda aquí la apropiación conceptual, con el dato perceptivo que obtenemos del lugar, tampoco como si fuera un concepto en el sentido estrictamente filosófico. En este caso, tratamos conceptualmente la idea para que la creación artística surja como un *bloque de sensación* (Deleuze y Guattari, 2009 168), las ideas producidas en este ámbito son productos *estéticos*

En su multiplicidad de formas y devenires, podemos afirmar que el arte sigue siendo una frontera para los espíritus que gustan de cultivarse a sí mismos y pensarse en el mundo, el arte es útil como instrumento de *auto-conocimiento*, sin perder de vista la capacidad de la pieza artística de ser un instrumento colectivo para la transformación de la realidad

Pensar la práctica artística a la luz de este proceso abierto y heterogéneo, es muy parecido a la labor de hilar diferentes campos de ideas para obtener una imagen panorámica del mundo, como un conjunto caleidoscópico y orgánico de sensaciones y pensamientos en flujo. La pregunta que surge aquí es *¿Qué medios usamos para procesar y ordenar esta información tan variada?, ¿Cómo recogemos la información del contexto, para devolverla transfigurada en la pieza artística como resonancia emotiva?*

Es necesario, por lo tanto, aclarar la perspectiva del problema con respecto a la práctica artística como *herramienta cognoscitiva, pensar el arte*, no es lo mismo que afirmar *pensar desde el arte*. En el primer caso se piensa el arte desde los aportes de otros enfoques disciplinares, en especial, desde los discursos que nos ofrecen las Ciencias Sociales y Humanas cuando abordan el arte como un problema del hombre, del mundo y de sus acontecimientos.

La Historia del Arte trata los hechos de los artistas, las obras y sus interlocutores, la Psicología atiende el arte desde los individuos y su *psique*, la Sociología desde sus instituciones y su valoración social, la Economía como mercancía y valor de uso, solo para citar brevemente algunos enfoques comunes, pero difícilmente podrían dar cuenta de la complejidad de su propia naturaleza como acto creador, la perspectiva siempre estará circunscrita a los enfoques inherentes a sus campos de estudios y objetivos.

*Pensar desde el arte* significa otra cosa: es constituir una *visión de mundo* desde la propia experiencia sensible codificada. En este acto creador, la

conciencia y la intuición han dado lugar a la re-creación de las imágenes del lugar habitado, emanan como productos del acto contemplador, ya sea que produzcan una fotografía instantánea, ya sea un dibujo que esboza la recomposición de los objetos contemplados, un horizonte, un árbol o una nube

Cada manifestación artística posee un código que le es inherente y que encuentra su expresión en las imágenes emergentes, al ser productos de un pensamiento que invita a conocer el mundo como un *territorio de signos*. El arte es el lenguaje de las sensaciones y de las emociones, que transforma continuamente la información significativa en la conciencia contempladora, como medio para la expresión de una intensidad afectiva, a través de signos

*“El arte no tiene opinión, el arte desmonta la organización triple de las percepciones, afecciones y opiniones, y la sustituye por un monumento compuesto de perceptos, de afectos y de bloques de sensaciones que hacen las veces del lenguaje.”* (Deleuze y Guattari, 2009 177-178)

Esta pieza artística se ha logrado en un lenguaje inter-subjetivo, producto de una serie de prácticas de la observación del *paisaje-lugar* que identifican en ciertas estructuras que lo constituyen esencialmente y son parte de cualquier idea que se tenga del concepto

Estas estructuras que conocemos como *arquetipos*,<sup>3</sup> serán explicadas posteriormente en el Capítulo 2 y usadas a lo largo del proceso de edición, con el propósito de recomponer una poética a partir de los fenómenos del *paisaje*, es

---

<sup>3</sup> Los *arquetipos* son símbolos primordiales, nos dice el psicólogo C G Jung *“Las imágenes primordiales son los pensamientos más antiguos, generales y profundos de la humanidad. Tienen tanto de sentimientos como de pensamientos es más poseen algo así como una vida propia e independiente (1972 57)* Dichas imágenes poseen atributos universales que se manifiestan según las particularidades culturales del lugar donde son concebidas, tales como las representaciones de las deidades y fuerzas de la naturaleza, entre otras

decir, buscar una imagen primigenia de todos los *paisajes posibles* haciendo uso de los elementos locales que lo componen esencialmente como símbolo

En este proceso, la pieza artística revela las operaciones de un lenguaje inter-subjetivo constituido por los registros del contemplador, las anotaciones íntimas y algunas alusiones colectivas, que componen unas figuras como *arquetipos fundantes* y recomponen una idea del *paisaje* en un contexto específico, en este caso particular, el territorio de Panamá, revelando aspectos universales en la evocación de sus signos locales cuando aparece la nube, el cielo, el pájaro o la ciudad, para recomponer una especie de *metáfora dinámica*

Hemos hecho uso de un conjunto de signos para recomponer una imagen primigenia, es decir, una *metáfora epistemológica* (Eco,1989 198) que explicaremos posteriormente en el sub capítulo 1 4 en el concepto *Obra Abierta*

En la recreación de éste *símbolo-paisaje*, surge una visión cruzada con el contexto del contemplador, no podemos ignorar que también, la experiencia del *lugar* es común a un colectivo humano local, el fenómeno ha sido analizado desde las referencias locales y las interpretaciones extra-subjetivas, es decir, se han incorporado algunas imágenes que son reflejo de las opiniones comunes de otras personas sobre sus ideas del *paisaje*

Por esta razón, recurrimos a la semiótica para organizar y articular los elementos comunes que encontramos desde ambas posturas, íntimas y comunes simultáneamente, desde una estructura que pueda dar cuenta de sus



operaciones y transformaciones como acto inter-subjetivo, permeable también, a las interpretaciones de una colectividad

La identidad de la pieza artística surge como medio introspectivo de *auto-gnosis*<sup>4</sup> para el creador, en este caso, el contemplador como primera instancia, para el reconocimiento del mundo propio. Al volcarse en la actividad del taller o del estudio, encontramos un goce pleno, se siente como una tendencia vital al espíritu, el creador define un momento donde mira para *adentro de sí y por fuera de sí*, amalgama en la superficie blanca que observa la presencia anticipada de un fenómeno que se está suscitando, es una ensoñación *encarnada de sus afectos*, en tanto, la imagen posee una *presencia como ser de sensación* (Deleuze y Guattari, 2009 177)

La creación artística entonces, se muestra como una mezcla híbrida de intuiciones y observaciones directas, entendidas como *seres de sensación*, que dan lugar en este caso al videoarte. Las sensaciones, percepciones y afecciones son cifradas en los materiales e instrumentos que luego, son reorganizados como producto audiovisual. El proceso de su constitución es variable y en ello, el creador cifra una *visión de mundo en un ensueño cósmico*. Es decir, la creación se revela como una idea móvil al momento de convertirse en una fuerza dinámica resonante de transformación inter-subjetiva y extra-subjetiva, al proyectarse hacia todo intérprete en potencia.

---

<sup>4</sup> Significa *auto-conocimiento*, conocimiento de sí mismo

La pieza artística se proyecta emancipando su presencia del creador, pero ella en su manifestación física es, en realidad, un gesto expresivo suscitado en el tiempo y en el espacio, que pone en movimiento y transformación las imágenes proporcionadas por la subjetividad

Es entonces, que *la conciencia y la intuición* se conjugan para determinar las condiciones materiales de la pieza artística, con miras a producir un *cosmos (un orden)* en un universo de seres, como es expresado en la siguiente frase *“Tal vez sea esto lo propio del arte, pasar por lo finito, para volver a encontrar, volver a dar lo infinito”* (Deleuze y Guattari, 2009 199)

Para el pensamiento científico la validación del conocimiento sólo es posible si puede aplicarse universalmente, independiente de los aspectos particulares y subjetivos, pero, para llegar a comprender el valor de lo individual frente a lo universal, Gadamer nos invita a detenernos un momento y pensar

*“Antes bien, ‘cognitio sensitiva’ quiere decir que también en lo que, aparentemente, es solo lo particular de una experiencia sensible que solemos referir a un universal hay algo que, de pronto, a la vista de la belleza, nos detiene y nos fuerza a demorarnos en eso que se manifiesta individualmente”* (1991 30)

Las piezas aquí documentadas poseen diferentes tiempos, procesos técnicos y procesos de formulación, pero todas en conjunto brindan una reminiscencia de los aspectos esenciales del *paisaje*, para ser integrados en una ensoñación dinámica como síntesis

Frente a la pregunta *¿Qué es el arte como instrumento de conocimiento?*, cada artista responde a ella consolidando su propia poética como *visión del mundo*, queriendo reunir con esta expresión todo aquello que ha sido parte de su

camino, su transitar por la vida, y la imaginación como herramienta catalizadora de esta experiencia

El proceso de interpretación es un *querer decir a través de*. En este caso en particular, es un *querer decir mundo a través del paisaje* como manifestación de la multiplicidad, para hallar en él una correlación simbólica como *cuerpo extenso del acontecer humano*, como parte de la propia existencia vital

Aunque, es importante acotar para finalizar que este proyecto no tiene la intención de explorar el arte como terapéutica psicológica, y no pretende hacer terapia con el arte, en cambio, consideramos que si es pertinente reconocer el valor del acto artístico como un *catalizador de las potencias espirituales*, con el propósito de entender nuestra humanidad en el símbolo, profundamente arraigado al lugar habitado

## 1.2. El *paisaje* como símbolo audiovisual

Retomemos la reflexión sobre la naturaleza del símbolo y su relación con el hombre y el lugar que habita, lo que definimos como morada, entorno vital, donde unimos nuestras vidas íntimas al ambiente que nos circunscribe y donde concebimos una imagen que crea un *sentido de mundo*, desde la perspectiva propuesta por el psicólogo Carl Gustav Jung <sup>5</sup>

“Símbolo” es una palabra con varias acepciones y significados, uno de ellos es la raíz griega *symbolleîn* que significa *arrojar juntos*, pero ¿Qué quiere decir

---

<sup>5</sup>JUNG, Op cit , p 12

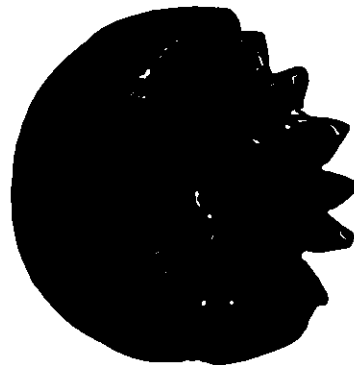
esta expresión? Para explicarlo en forma sencilla, usaremos como ejemplo aquellos dijes que están divididos por la mitad, como las figuras del sol y la luna que combinadas, conforman un solo círculo entendido aquí como arquetipo de la unidad primordial entre los opuestos (fig 2)

Cada mitad pertenece a la otra, queremos decir que cada uno tiene la mitad del otro, el fragmento a su vez representa una figura completa como una unidad que busca su otra mitad, en tanto, su propia forma se *arroja* hacia la otra, es un aspecto de ella misma complementándola y *vice-versa*, ambas se pertenecen y se necesitan como unidad. Otro ejemplo bien puede ser la montaña y el cielo (fig 3)

Gadamer nos afirma que *la experiencia de lo simbólico quiere decir que este individual, este particular, se representa como un fragmento de Ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él* (1991 46), existe entonces una necesidad inherente de integrar en una sola representación la complejidad de una relación\_ entre dos o más elementos

*Fig 2 Símbolo sol luna'*  
*Pieza de cerámica Autor desconocido*

El sol y la luna se encuentran integrados en esta figura, su fusión en forma circular hace referencia a la unidad existente entre el día y la noche, como fenómenos cíclicos celestes



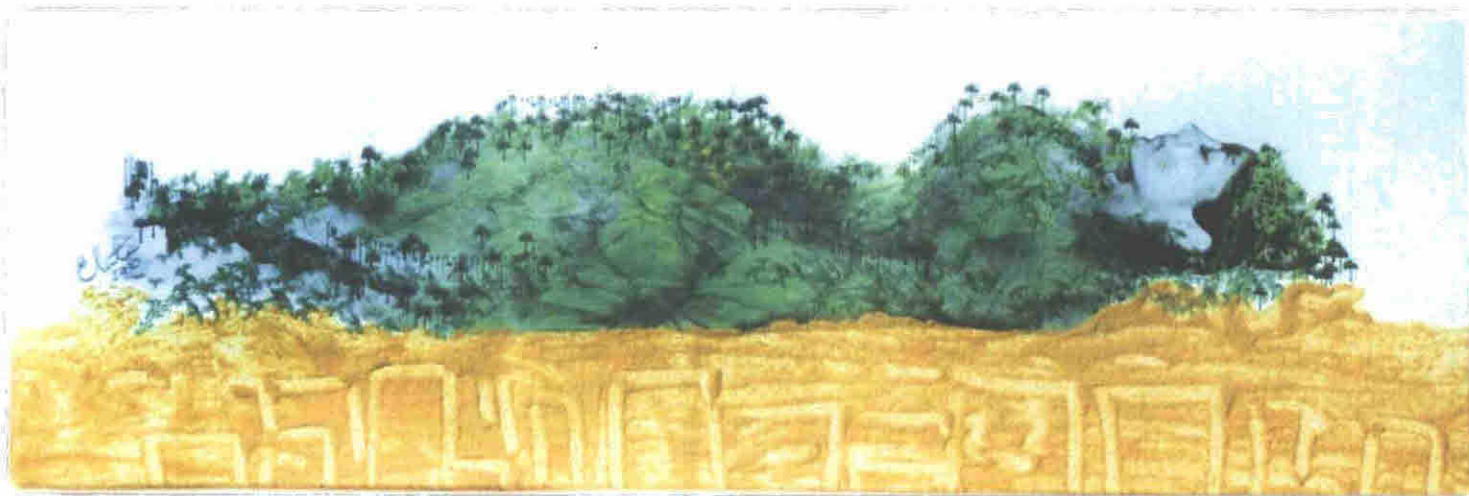


Fig. 3 "La India Dormida". Pieza de la autora. Composición digital impresa sobre tela e intervenida con textura. 90 cm. x 40 cm. 2010.

Esta pieza está inspirada en *la India Dormida*, montaña ubicada en el Valle de Antón en la provincia de Coclé en Panamá. Es un autorretrato que personifica el perfil de una montaña, se detallan distintos elementos naturales combinados con algunos elementos del mobiliario urbano como postes de luz y semáforos, camuflados en la mujer montaña que duerme. La extensión de su cuerpo se apoya en una textura arenosa donde se han trazado los contornos que sugieren formas arquitectónicas.

Considerando las ideas expuestas por Ch.S. Peirce,<sup>6</sup> el símbolo surge como algo que hace referencia a un *posible sentido* como producto del pensamiento humano. Posee características culturales, estéticas, sociales, políticas, económicas, históricas y psicológicas entre otras, que contribuyen a la interpretación de nuestra realidad en un momento dado en el tiempo (fig. 4)



Fig. 4 “Montaña nombrada como la India Dormida”.  
Fotografía tomada en el Valle de Antón. 2013.

Contemplamos la referencia local de la fig. 3 “India Dormida”. Como podrán apreciar, existen algunas formas comunes entre la pieza artística y la fotografía del lugar, pero su representación no es imitativa; su correlación existe gracias a la textualidad del nombre simbólico del lugar como *mujer que duerme*. Quién conozca la “India Dormida” del Valle de Antón, podrá hacer la correlación instantánea entre ambas imágenes sin mayor dificultad.

<sup>6</sup> **Charles Sanders Peirce** (Estados Unidos, 1839-1914) es considerado el padre de la Semiótica, es conocido por su propuesta triádica para el estudio de los símbolos (*representámen, objeto referente e interpretante*). Gran parte de su trabajo ha sido reunido bajo el título de *Collected Papers*.

El símbolo del *paisaje* literalmente “hecha raíces”, vivifica y ofrece una herramienta inestimable para la transformación de la experiencia de vida, invita a contemplar con los ojos del espíritu, con miras a recuperar una imagen entrañable a la memoria “*El verdadero arte es expresivo y simbólico, y hace que toda forma, todo sonido, todo color, todo gesto, se convierta en señal de alguna esencia imaginativa inanalizable*” (Yeats, 1962: 1117)

Por lo mismo, hemos encontrado distintos elementos en el *paisaje* como entorno habitado, pero, ¿*Qué nos ofrece el símbolo-paisaje en su contemplación?*

La contemplación aquí se encuentra íntimamente ligada a las experiencias del artista y a las condiciones de emergencia del acto creador en su contexto, surgen *pre-figuraciones* del lugar, producto del estado anímico influenciado por un campo múltiple de fenómenos como el clima, la atmósfera, los ciclos celestes, la fauna y la flora, entre otros posibles

Sin embargo, estos fenómenos no se encuentran pre-determinados en el *símbolo-paisaje*, estas presencias sensibles se transforman conforme pasa el tiempo, se convierten en signos de la transformación de la vida en su generalidad. Así como la semilla se convierte en planta, la nube se transforma en lluvia, el germen se convierte en organismo, las imágenes recuperadas por la contemplación receptiva son los indicios de los *signos habitantes* de un mundo en constante cambio

Por esta razón, la *sinestesia* es una operación de la percepción que nos posibilita integrar los fenómenos contemplados *como sistema simbólico imbricado*, de esta manera liberamos su potencial como *signo cósmico* en un ordenamiento que otorgue cohesión al conjunto de impresiones fluidas y cambiantes del entorno habitado

La escritora Diane Ackerman en su libro "*Una historia natural de los sentidos*" brinda la siguiente definición del concepto

*"La estimulación de un sentido estimula a otro el nombre técnico es Sinestesia, del griego Syn(junto) y aisthanestai (percibir), como lo refiere luego en la palabra 'Síntesis' comparándolo con una manía de pensamiento que se teje idea por idea."*(1992 334)

El cuerpo en este contexto es el vehículo del pensamiento, el cuerpo no contempla, el cuerpo tan sólo percibe como acto intrínseco a su naturaleza, por ende, la contemplación como acto voluntario debe emerger como "*querer ver*"

El *paisaje como experiencia sinestésica* sucede en el cuerpo individual, porque la percepción del fenómeno se concreta en la experiencia del individuo en el lugar como hemos mencionado anteriormente, pero, el *paisaje* es también el marco simbólico de interacción con todo lo exterior al cuerpo, con todos los individuos y con los demás seres

La experiencia única de nuestro espíritu es irreductible a cualquier otra, en cuestiones de tiempo y espacio, sin embargo, pertenecemos a una comunidad que posee una conciencia social, un sentido de pertenencia a un grupo humano que habita en un imaginario propio, en una realidad creada por la suma de sus concepciones



La importancia del símbolo para la vida humana, especialmente en el ámbito cultural, estriba en su función representativa desde un marco de referencias significativas. En el símbolo podemos llegar a cifrar el conjunto de los modos de vivir y de pensar, por lo tanto consideramos que la cultura local de una comunidad o de una sociedad se cimienta y se transfiere a través de los valores simbólicos asociados al *paisaje* como experiencia vital, en la conciencia de aquel que hábita inmerso en una geografía.

El *paisaje* puede asimilarse como una matriz simbólica, abierta y permeable, dinámica en el tiempo, que vincula al cuerpo y su propia experiencia en el *mundo* con ciertas ideas y principios que ordenan su realidad. Estos fenómenos se expresan a través de la vida social, la vida económica o la vida afectiva, dando lugar a un medio entramado en el que se habita.

El *paisaje* es recreado gracias a los juegos de la imaginación, Gadamer nos ofrece una definición clara y acotada de esta facultad humana en la siguiente cita: “*Y así, es la imaginación, la facultad del hombre para figurarse una imagen, la facultad a la que se orienta sobre todo el pensamiento estético*” (1991: 27).

En este proyecto, esta facultad es usada para revelar un proceso poético como *una nueva ensoñación* (Bachelard, 1982: 261-262), que destaca lo universal de Panamá como lugar, reconstruido desde un punto de vista particular como metáfora del universo local, en un contexto significativo.

Vamos a identificar estos patrones orgánicos en los fenómenos del *paisaje* para crear la metáfora del *cosmos del paisaje*, considerando los aportes hechos

por el filósofo Merleau Ponty y la importancia que otorga al cuerpo del observador en su fenomenología

Procederemos posteriormente, a explorar su semántica polivalente, las muchas formas en que puede observarse un signo en su contexto en las condiciones de libertad interpretativa, que expresa intencionalmente la transfiguración de las formas por influencia de la evocación poética de sus elementos, es un método que hemos recogido de las lecturas de Bachelard (1998) en sus poéticas de los elementos aire, agua, fuego y tierra

La *matriz simbólica* debe constituirse en un medio adecuado para lograr interrelacionar las imágenes con fluidez desde su fragmentación, que permita recrear una visión vital del *paisaje*. Construimos la estructura de base que organiza la experiencia del *paisaje* ligado al acto contemplador como *fenómeno del espíritu*

Una imagen vital posee atributos orgánicos, es decir, sus partes se interrelacionan buscando una relación cambiante, en tanto surge en las asociaciones más inmediatas que hacemos cuando contemplamos, como producto de la operación del concepto (Gadamer, 1991: 49)

Es necesario diferenciar los elementos del *paisaje-lugar*, que se transforman en el *paisaje-símbolo*, para comprender su nueva organización interna como producto de la contemplación que nos abre al mundo. Hemos identificado los siguientes elementos como base para la estructura semiótica: **el entorno habitado, el contemplador y la imagen del paisaje** (Cuadro No 1)

**CUADRO N° 1**  
**Función semiótica para el concepto operativo *paisaje***

El cuadro nos muestra los tres componentes básicos para hacer uso del *paisaje* como concepto operativo



Cada uno de estos elementos constituye y es constituyente de la experiencia humana en tanto, estamos inmersos en el lugar como seres vivos, durante un periodo de tiempo.

El ***entorno habitado*** es donde el cuerpo está inmerso, donde se está circunscrito a las influencias del ambiente, que es percibido como exterior; ***el***

**contemplador** es el cuerpo-espíritu que observa desde sí mismo, observa el entorno habitado como lugar, y **la imagen del paisaje** es la proyección afectiva de la relación entre la conciencia y la voluntad de otorgarle un sentido al lugar

Los signos asociados a la imagen del *simbolo-paisaje* están imbricados entre sí, pero identificamos en su variedad signos *intencionales (expresivos)* o *no intencionales (convenciones)*<sup>7</sup> La *cupula celeste* (fig 5) es un signo intencional, nos permite explicar cómo los arquetipos del *paisaje* se cifran en una imagen cósmica como producto de la imaginación humana

La observación de las estrellas en la cupula llevan al contemplador mas allá de los contornos del territorio que habita, como si pudiéramos levantar el velo celeste para contemplar la vastedad de ese cosmos desconocido e inconmensurable en la metáfora encontramos una imagen expresiva

En cambio, los aspectos que nos indican las condiciones naturales, tales como la fotografía de una nube nocturna que indica la probabilidad de lluvia, son considerados *signos no intencionales* (fig 21), la imagen registra los estados de cambio del lugar, como la transición del día a la noche o *vice-versa*

---

<sup>7</sup>Los *signos intencionales* son creados voluntariamente, y pueden ser valorados como *iconos o índices* que representan una expresión humana, los *signos no-intencionales* provienen de las circunstancias del ambiente y son usados como convenciones, son síntomas del contexto que los produce También son tenidos en cuenta en este ámbito, los comportamientos inconscientes Una explicación amplia sobre el tema es proporcionada por Umberto Eco en su "Tratado de Semiótica General" (2000), en el Capítulo 06 *Limites naturales inferencia y significación*



Fig 5 'Universum Flammarion" Autor desconocido Grabado en Madera París 1888

Esta ilustración proviene del libro de Camille Flammarion *L'Atmosphère Meteorologie Populaire* y que ha sido usado recurrentemente para señalar el descubrimiento de la astronomía. Nos muestra un hombre que atraviesa imaginariamente *la cupula celeste* para conocer el universo más allá de su entorno circundante, desconocido a la propia experiencia humana. Esta imagen nos ofrece una ilustración del paisaje como *signo intencional*.

Por esta razón, consideramos que, para encontrar una imagen universal desde las particularidades del lugar, los arquetipos ofrecen un instrumento adecuado para el ordenamiento de las imágenes, proporcionan un marco intérprete para reunir el conjunto de los signos asociados al *paisaje como simbolo*.

Constituiremos una estructura que ordene e integre los distintos aspectos asociados a la contemplación, desde las peculiaridades intersubjetivas. El audiovisual como videoarte, al igual que toda expresión artística, es concebido

como un *sistema de signos* en relación de unos a otros en un contexto  
significante

Para conocer con propiedad el tipo de signo que producen los medios audio-  
visuales debemos comprender sus características particulares, los registros  
audiovisuales adquieren características propias de su época, en tanto, son  
sustanciales al contexto donde se producen, derivando así su valor documental  
como patrimonio intangible (Rossi, 2007 25)

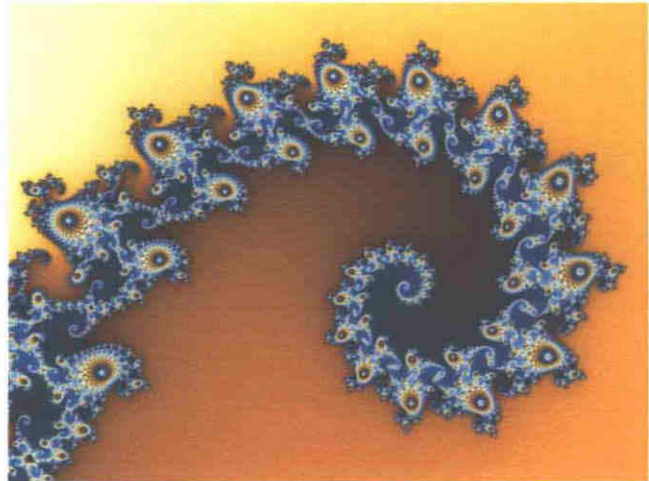
El audiovisual es un fenómeno que requiere del tiempo para desarrollar su  
expresión, requiere de una estructura fluida, es decir, debe expresarse a través  
del movimiento de las imágenes. Se conforma a medida que hallamos las  
correlaciones de las piezas-fragmentos entre sí, en su proceso de edición

El sentido de *universalidad en lo diverso* lo encontramos en las figuras  
fractales (fig 6), son un buen ejemplo para explicar el propósito fundamental del  
acto creador aquí propuesto como audiovisual en sus imágenes correlativas al  
concepto, entendidas como aspectos fragmentarios que dan forma integral a una  
idea como imagen

Como consecuencia, cualquier fragmento que provenga del contexto o que  
nos proporcione un dato sobre el *paisaje*, es susceptible de ser valorado y  
transcrito en cuanto *signo*, estos *datos fragmentarios* son nuevamente  
recombinados para revelar el universo del *paisaje* como totalidad recompuesta

Fig. 6 "Fractal Mandelbroth".  
Representación matemática. 1970

Estas imágenes son llamadas así por el matemático Benoit Mandelbrot, quién las investigó en la década del 70ta. Los fractales son producidos por logaritmos matemáticos, que llevados a una dimensión gráfica, producen patrones y estructuras que simulan aspectos de la propia organicidad de la naturaleza, cumpliéndose el principio de *la parte es el todo y el todo es la parte*, multiplicándose al infinito y creando estructuras similares a las que encontramos en el micro y el macro cosmos, como las espirales de las galaxias, o los fenómenos climáticos.



Entre los elementos hallados en el *representamen*<sup>8</sup>, encontramos en las ideas asociadas al *paisaje* la presencia de patrones que se repiten y copian la forma que les contiene multiplicándose entre sí, como las imágenes de Mandelbrot (fig. 6), refiriéndonos en este ejemplo a una representación simbólica de una unidad hecha de fragmentos.

Un fractal no es una imagen fija e inmutable que encontramos en la percepción de nuestro exterior, ella surge como manifestación del cambio en la vida y su evolución, es un elemento dinámico como el *paisaje* en su conjunto; por tanto, las imágenes son consideradas aquí en su pleno sentido aristotélico,

<sup>8</sup> Nos referimos al elemento de la triada peirceana que corresponde al *Signo*.



*Fig.7 "Cerro Patacón". Pieza de la autora. Composición digital. 2014*

Tenemos en esta composición digital una combinación de distintos elementos del cruce entre el paisaje natural y el paisaje urbano. La fotografía original de la montaña proviene de la ciudad de Medellín en Colombia el lugar se llama "Cerro el Volador"; pero hemos querido evocar al "Cerro Patacón" ubicado en Panamá, los elementos aquí presentados nos refieren ambos lugares. Esta composición es un buen ejemplo de la mezcla de distintos procedimientos tales como el dibujo, la fotografía y la mezcla digital para lograr un paisaje "imaginario" con evocaciones locales.



como *instrumentos de conocimiento del mundo sensible* (Aristóteles en Rossi, 2007 8), de un mundo que cambia sin cesar su propia imagen

Para concebir una idea universal en el *paisaje* como concepto asociado a la experiencia del contemplador, es fundamental consignar un registro de su contemplación al identificar los arquetipos como producto de su experiencia

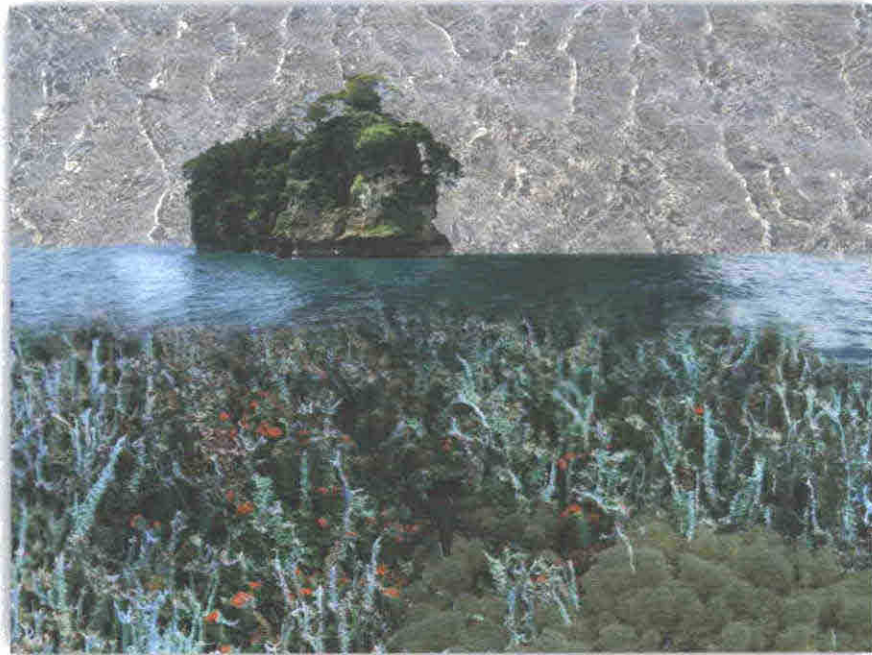
Vamos a limpiar, recortar, entrecruzar, mezclar, tramar, sobreponer, sumar, fusionar, imbricar, hibridar, integrar y segmentar, todos los fenómenos capturados en la instantaneidad de la fotografía, el apunte breve, el *collage* y los objetos encontrados, para recomponerlos como un solo transcurso poético que viaje imaginariamente a través del *símbolo-paisaje* (fig 7)

Gracias a su propia naturaleza, los medios audio-visuales son los más adecuados para expresar el movimiento, ellos modelan el tiempo y el espacio para su manifestación. La materia prima para la elaboración de este movimiento son las imágenes provenientes de distintos medios, en su gran mayoría visuales

Las imágenes son producto de un contexto significativo, en cuanto surgen como indicios de un lugar contemplado, como *signos de una afección*, en el instante del apunte, la captura fotográfica, o como suma de sus productos culturales cuando construimos un *collage*

La operación semiótica hace uso de estas imágenes heterogéneas para darle forma a una *idea como signo*, así podremos aclarar en el proceso artístico dos etapas con sus operaciones y sus productos específicos, como antes habíamos mencionado una etapa externa en el registro de los fenómenos del contexto,

otra etapa íntima e intersubjetiva donde se editan estos registros para revelar sus asociaciones posibles, recomponiéndolas en un transcurso metafórico desde la polivalencia de sus significados.



*Fig. 8 "Isla Pájaro". Pieza de la autora. Composición digital. 2012.*

Esta composición posee fotografías de distintas procedencias, donde hacemos referencia a una localidad ubicada en Bocas del Toro, provincia de Panamá. El interior del mar es recreado con una combinación de distintas especies de líquenes y musgos que crecen en un lugar geográficamente diferente como un bosque de las altas alturas, pero, que por analogía de sus formas, poseen reminiscencias de los corales propios de estos ecosistemas marítimos. La composición ha sido usada en el videoarte "Paisaje en Obra".

Por la presencia y auge de los medios audiovisuales, nuestra imagen de mundo ha cambiado, Regis Debray abre un horizonte reflexivo que trata esta problemática en su libro *Vida y Muerte de la Imagen* (1994), nos ofrece un análisis sociológico de los medios y las mediaciones para entender su influencia

en las concepciones de mundo, atravesando diferentes dimensiones de la vida humana

Para el autor, nuestra época es denominada como *Video esfera* por la influencia de las tecnologías de la imagen en la concepción de la realidad. Gracias a los medios digitales, el internet y las tecnologías de la información y la edición, el hombre vive en una realidad *inter-mediada* en tanto que, juegan un papel importante para nuestras vidas diarias, produciendo un efecto de *virtualización*<sup>9</sup> que se refleja en nuestra realidad actual.

Esta realidad *virtualizada* se encuentra regulada por valores simbólicos y por los contenidos que se difunden en los medios masivos de comunicación, actualmente determinados por los intereses económicos y políticos.

El *audiovisual* como producto tecnológico requiere de un eje temporal para su manifestación como ya lo explicamos anteriormente, porque nos permite dos cosas: primero, pone en función representativa una idea y los significados, pensamientos e ideas que allí encontramos, y segundo, reconoce el valor de la imagen para la presentación del concepto (Rossi, 2007: 15).

Esta doble transferencia nos permite identificar el potencial expresivo de la imagen poética audiovisual, para estimular las aptitudes cognitivas, darles claridad y visión a las ideas en construcción en su transcurso temporal.

---

<sup>9</sup>*Virtual* es una expresión que viene del latín <<virtus>> (*fuerza o virtud*), es presentado aquí como oposición a lo real tangible, en tanto, lo virtual es apariencia. Jean Baudrillard nos dice lo siguiente: *Así pues lo que nos asegura la existencia del mundo es su carácter accidental, criminal, imperfecto. Por eso sólo puede sernos dado como ilusión.* (2000: 9)

El ser humano en su expansión tecnológica ha trans-valorado su relación con la naturaleza, porque en su provecho otorga nuevos valores a su realidad cambiante. Cotidianamente, el hombre vive los signos de su *paisaje* como una noción de *realidad refleja* por influencia de las tecnologías de la imagen, pareciera que su relación con la realidad es frecuentemente *imaginaria*.

La inmersión en el videoarte implica aceptar la vivencia ensoñadora que propone el artista, exige explorar las ideas asociadas al concepto hallando sus particularidades desde las distintas *visiones de mundo* propuestas para, recomponer una idea como *ensueño vital*, es el ejercicio de interpretación lo que permite recrear una visión del tiempo a partir de rastros y reflejos. Cuando vamos *del todo a la parte y de la parte al todo*, (fig 6 p 27) para encontrar las ideas asociadas al *paisaje*, como una sola imagen fluctuante.

Teniendo presente las anteriores condiciones, encontramos en el *paisaje* como experiencia contingente a la vivencia humana, un acto cimentado entre el espíritu del contemplador y el conjunto de imágenes donde está inmerso, como la manifestación de la conciencia refleja que *ve el mundo* y al mismo tiempo *se ve en el mundo*.

En el registro que hacemos de nuestra presencia humana, encontramos un espíritu que desea re-conocerse en el mundo que habita usando los mismos contenidos que proyecta, es la propia imaginación auto-creadora.

El video arte como medio de expresión, presenta una especie de virtualidad que supera sus propias condiciones de existencia, porque busca en un *más allá*,

pero *dentro de sí*, amplifica la experiencia de vida en un acto de la imaginación dinámica, porque necesita expresar su propia transformación

El poeta William B Yeats nos proporciona una definición sobre la visión activa y la experiencia artística, y menciona la ensoñación como potencial simbólico en el hombre que podemos vincular con la operación poética, el poeta expresa

*“Hay visión simple o directa que es propia de los sentidos, hay visión doble en el acto de la imaginación creadora con límites, y hay visión triple que es el entendimiento del símbolo como aquella realidad que es la manifestación del sueño, el juego y la ensoñación”*(Yeats, 1962 1173)

Los aspectos de la visión señalados nos permiten entender la función simbólica del *paisaje*, poseen resonancias muy próximas con el texto de Gadamer titulado *“La actualidad de lo bello”* (1991), donde también refiere a la experiencia simbólica como algo intrínseco a la necesidad del juego, son entendidas aquí como las potencias liberadoras de la imaginación siendo una virtud distintiva de la niñez, es dar lugar a una experiencia receptiva, creativa y abierta hacia la realidad vivida como producto de nuestras ensoñaciones

Esta permeabilidad con el medio se va perdiendo a medida que se forma la conciencia adulta en el niño, pero no significa que deba suspenderse el desarrollo de las potencias de la imaginación al llegar a la edad adulta, al contrario, aunque no todos sean llamados a ser creadores de visiones como artistas, uno de nuestros propósitos es hacer ver como todos los seres humanos necesitan vincularse simbólicamente con el lugar habitado como *paisaje*, como acto propio del espíritu, en la inmersión imaginaria en la realidad

Es necesario llegar al mismo plano de la creación para entender la importancia de la imaginación como herramienta proyectiva, las virtudes que posee el medio audiovisual que permiten hacer tangibles casi todos los aspectos del proceso de de-codificación y re-codificación del concepto, para darle vida a esta dinámica cambiante en el ensueño

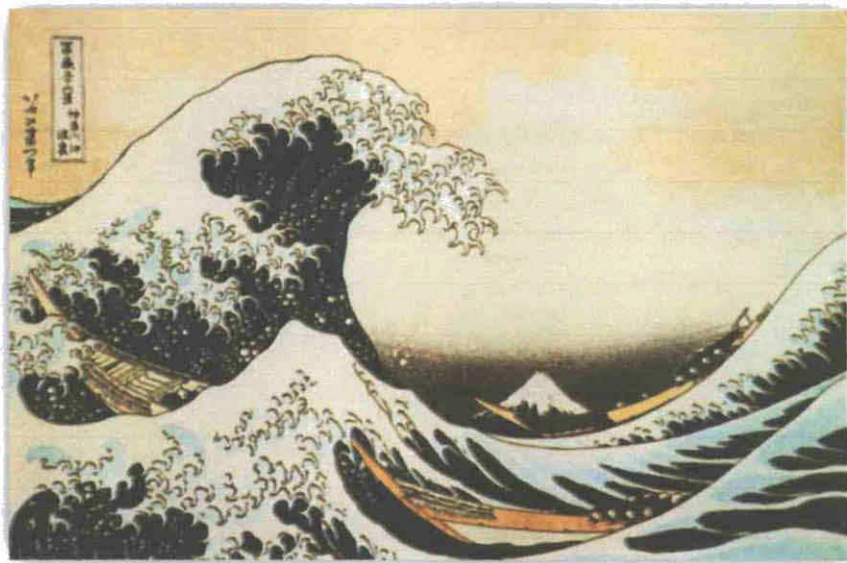
La imaginación se vuelca en la pre-figuración, inclusive en la materia burda, imperfecta, primigenia, como aquel juego de encontrar figuras en las manchas de una pared, es pensar nuestros lazos con el mundo a través de su modulación inmediata, que libera y re-contextualiza al ser humano en su espacio vital, como dirían Deleuze y Guattari *“los afectos son los devenires no humanos como los perceptos, no se esta con el mundo, se deviene con el contemplandolo, todo es visión, devenir”* (2009 170)

### **13 Aspectos estéticos de la producción artística referida al concepto *paisaje***

Esta primera aproximación hacia la historia del arte permitirá situarnos en un contexto de referencias visuales, desarrollando un panorama temático refendo a la imagen del *paisaje* como ámbito de exploración estética en distintas épocas y en distintos medios expresivos, a través de sus artistas y contextos culturales

Iniciaremos este recorrido acotando que el *paisaje* como fenómeno existe en todos los lugares del mundo, en tanto, los seres humanos medran en algún lugar con su propia idea de *paisaje* debido a su propia condición existencial, al ocupar con su presencia un lugar en el territorio

Por lo cual, existen diversas representaciones culturales del *paisaje*, todas ellas son producto de la suma de las percepciones e ideas experimentadas en la diversidad que ofrece el territorio habitado, los aspectos de un lugar están determinados por las características geográficas locales, condiciones socio-ambientales, sumadas a una realidad cultural e histórica de las sociedades que deviene sin interrupción.



*Fig. 9 "La gran Ola de Kanagawa". Katsushika Hokusay. Grabado. 1830-1833.*

Vemos en esta estampa la reproducción de un mar agitado, donde llama nuestra atención la forma de la ola en primer plano y donde zozobran unas barcas de madera, hacia el fondo contemplamos el monte *Fuji*, símbolo cultural de Japón.



Fig 10 *ST (Anónimo) Papel de arroz y tinta. China. S.XI*

Es característico del paisaje oriental su composición vertical y su síntesis del trazo, destacando así la estructura de un horizonte cuya continuidad es ascendente



En la historia del arte encontramos manifestaciones variadas que se han referido al *paisaje* y su representación como tema, como elemento compositivo, o como medio para la creación, pero para los efectos de este estudio como fenómeno simbólico valoraremos cada circunstancia artística en su contexto, destacando los recursos expresivos del artista y sus connotaciones culturales y sociales

El análisis es transversal, cruza distintas prácticas artísticas sin secuencia histórica entre los casos de estudio, por lo mismo, son tratados teniendo en cuenta las correspondencias halladas con los procesos artísticos involucrados en esta investigación

Vamos a delimitar dos ejes formales para diferenciar las funciones semióticas referidas a los distintos tipos de imágenes del *paisaje* el *paisaje icónico*, en su función representativa, y el *paisaje como contexto* en su referencialidad local, para así destacar entre ambos las similitudes halladas con las imágenes recreadas

Iniciaremos abordando las peculiaridades de la estética del paisaje oriental y su iconicidad, lo primero que destaca de sus imágenes es su tendencia a la concepción espacial en el eje vertical de la composición, destacando la elevación entre las montañas en sus formas angulares y alargadas, se aprecia el grado de síntesis de las figuras, en su gracia, sencillez, y en la espontaneidad del trazo

La figura No 9 pertenece al maestro Hokusay, oriundo del Tokio del siglo XIX, quién representó en primer plano una gran ola que mueve a la deriva unas barcas, mientras al fondo podemos contemplar la silueta del monte *Fuji*, como referencia geográfica de gran valor para la sociedad japonesa

También encontramos en el paisaje oriental aspectos simbólicos que cifran la espacialidad del mismo. Producen el efecto de profundidad con sencillez y elegancia en el dominio maestro de la tinta china destacando el alto contraste en la relación de figura – fondo, creando así un entorno abstracto de figuras que representan las características geográficas de sus montañas (fig 10)

Se muestran abruptas, con árboles suspendidos en el vacío, uno encima de otro, demarcando la profundidad del territorio en un movimiento ascendente que, en el espacio visual se despliega integrando sus elementos en una sensación evanescente y ascendente

En esta dimensión, el horizonte ya no existe como línea divisora del cielo y la tierra, las montañas parecen flotar en el papel simulando la continuidad infinita del cielo, se organizan en la composición en una distribución de tensiones y volúmenes, entre la mancha y el vacío, la materia y la energía, concepción estética que refleja aspectos de la filosofía taoísta

Muchos de estos *paisajes* eran representados en biombos y en los recintos interiores de las edificaciones, pintados en las paredes de papel y en las puertas corredizas, invitando a una quietud contempladora particular, el ojo flota de montaña en montaña atravesando las fuerzas invisibles del vacío, mientras un

pájaro se posa brevemente invitándonos a detenernos con él, sostenido en un junco junto al agua

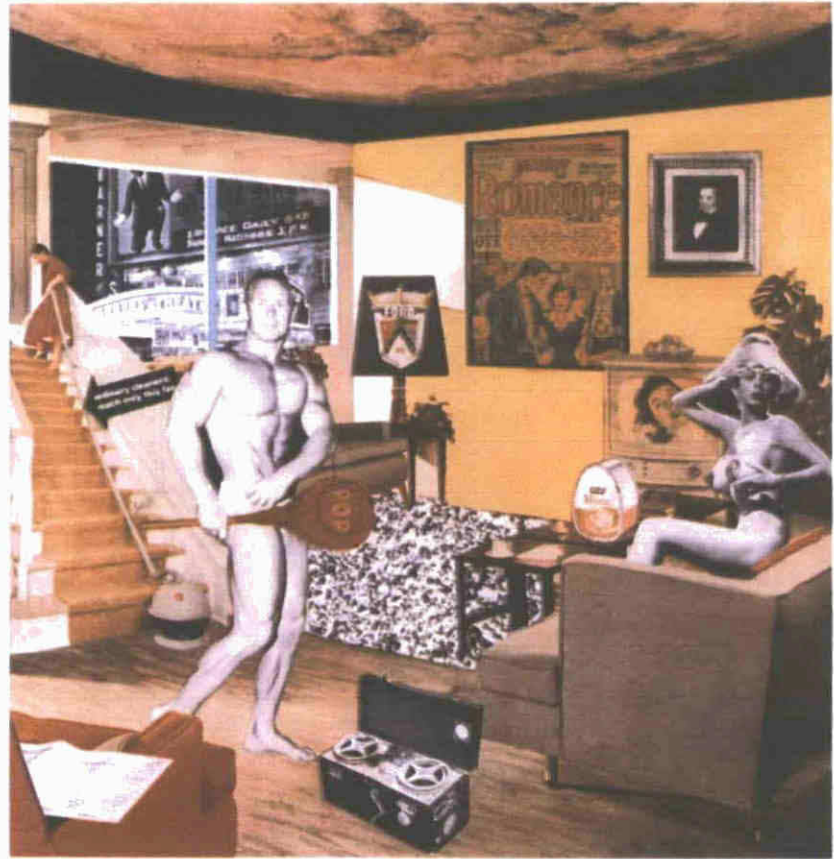
El cielo está en todas partes y en ninguna, mezclado con este mundo acuático de terraplenes inundados y montañas flotantes en un ambiente vaporoso, el horizonte ya no existe más como delimitación lineal entre el cielo y la tierra, la imagen está suspendida entre símbolos terrestres y aéreos, logrando una profundidad virtual

Esta estética nos ha permitido remitir en el videoarte el proceso para la recomposición del *paisaje* ensoñado usando elementos flotantes, para generar las sensaciones de espacialidad y profundidad, imágenes aéreas generadas por el movimiento de sus figuras

El *paisaje* como imagen es mucho más que un dato perceptual del ambiente o un tema de inspiración para los artistas, nos transforma y es transformado con nuestra experiencia, construimos su sentido simbólico del vivir estetizando su apariencia

Un ejemplo de esta condición es encontrada en la fig 11 del artista del pop inglés Richard Hamilton, contemplando su obra nos invita a repensar la propia idea que se tiene del lugar. En su momento, este *collage* fue presentado como producto de la actividad humana en un lugar y momento específico, convirtiéndose en un reflejo de los tópicos, tendencias y hábitos de la cultura popular de la época, muy propios del imaginario norteamericano de la década del cincuenta donde encontramos referencias a la sociedad de consumo, el culto

al cuerpo, la aparición del cómic, la televisión en el hogar y la referencia a la carrera espacial con la luna.



*Fig. 11 "Just What is it that makes today's homes so different, so appealing?" Richard Hamilton. Collage. 1956.*

Esta composición del artista pop está elaborada con recortes de revistas y publicidad de la época.

Su presencia simbólica no se cifra únicamente representado los elementos tradicionales de los paisajes naturales, en ellos se han cifrado las tendencias del

comportamiento humano como *índices culturales* de una época, identificados a través de las imágenes del contexto, proporcionándonos una visión de las condiciones socio-históricas de ese momento particular

Max Ernst es otro artista que exploró el *paisaje* en sus posibilidades fluctuantes y metamórficas. Fue un creador subversivo con respecto a las tradiciones artísticas, característica usual de las vanguardias artísticas de la época, especialmente el Surrealismo y el Dadaísmo<sup>10</sup>. Su lenguaje pictórico transgrede las convenciones del tratamiento plástico tradicional, ya que incorporó en sus obras objetos y técnicas experimentales tales como el *grattage* y el *frotage*, prácticas que no eran consideradas para la época como medios válidos de creación artística.

El artista duplicó la *iconografía* de sus propias figuras, trató un mismo tema en diferentes dibujos, pinturas y *collages*. Ernst rechazó a los maestros tradicionales de la pintura para disponerse a una experiencia abierta, onírica y azarosa, pero que evoca la presencia de un *paisaje* desconocido a nuestros sentidos y es familiar a nuestras concepciones.

Ernst como artista no se apoyó en los significados convencionales para sus temas artísticos, en cambio, se destaca por explorar la manera como se relacionan los elementos de sus obras en una especie de juego arbitrario, una

---

<sup>10</sup> El Dadaísmo es una vanguardia artística que surgió en 1916 en Zurich, se caracteriza por su ruptura radical con cualquier concepción tradicionalista del arte y de la vida en general, su actitud privilegia el absurdo, la irreverencia y lo irracional, donde el artista se permite crear a su gusto. El prefijo 'Dadá' no tiene ningún significado.

especie de acertijo que trastoca la relación poco convencional de los elementos entre sí.

Esta cualidad podemos encontrarla expresa en la relación entre los títulos y sus obras, que sugieren un juego simbólico de alusiones entre el título como una clave y la imagen como su código, han convertido la escena pictórica en una suerte de situaciones incongruentes y crípticas.

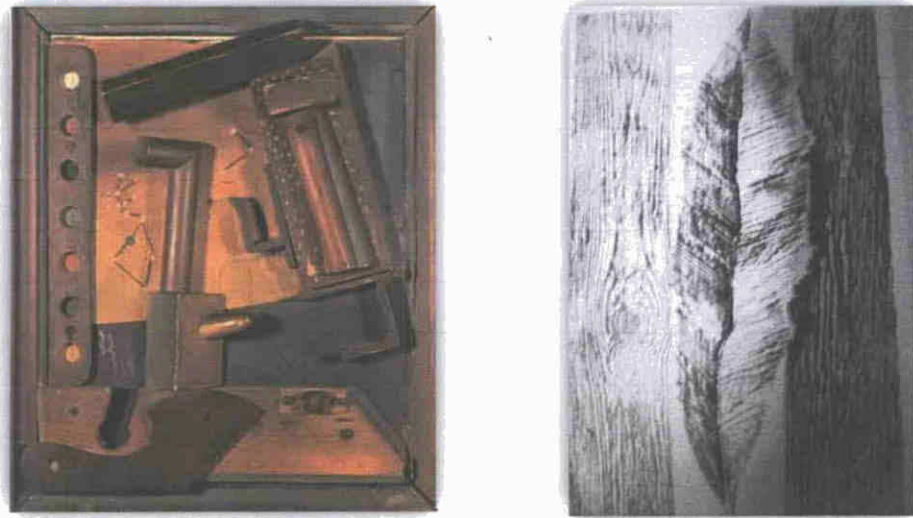


Fig. 12 (izq.) “Fruto de una larga experiencia”. Max Ernst. Ensamblaje. 1919.  
Fig. 13 (der.) “La conducta de las hojas”. Max Ernst. Frottage. 1925.

La exploración abierta y casual del Dadá que nos ofrece el artista, hace uso de objetos recogidos de su entorno para incorporarlos como datos del lugar; sea en el ensamblaje al presentar el objeto, o sea en el *frottage* como huella del objeto encontrado.

Podemos identificar esta relación en las siguientes obras, a la izquierda la pieza titulada “Fruto de una larga experiencia” (fig. 12), collage Dadá compuesto por fragmentos de madera y otros objetos organizados en un retablo. El artista señala con el título su interés, se debe hacer un esfuerzo por entender la obra

como producto de una actividad humana generada gracias al conocimiento adquirido.

A la derecha (fig. 13), tenemos un *frotage*, que muestra la textura de dos maderos enmarcando verticalmente la huella de una hoja, su título otorga a la figura un atributo especial para los animales, cuyo carácter es más expresivo, se titula "La conducta de las hojas". Su composición vertical se cifra en un solo gesto del artista al representarnos nuevamente el elemento ausente, pero presente como *huella e indicio* de su existencia, recuperada en la superficie del papel.

Algunas formas en sus *paisajes* y composiciones azarasas adquieren las características propias de las ideas Dadá, las cuales se entretajan entre sí para germinar y crecer como una materia que se desdobra así misma orgánicamente.

Fig. 14. "El ojo del silencio". Max Ernst. Pintura. 1943-1944.

Es un paisaje orgánico e irreal, propio del mundo subconsciente, creado gracias a la combinación de distintas técnicas experimentales.



Aparentemente, algunos objetos aparecen como por arte de magia en las composiciones, sugiriendo su encuentro imprevisible en el uso del *collage* como recurso expresivo abierto a la polisemia

Esta condición de apertura del sentido y aparente arbitrariedad de los elementos que conforman sus imágenes, sitúa un mundo paradigmático. Timbres, madera, huellas, pájaros, platos y recortes de revistas, todo ello sumado en la superficie pictórica como un universo paralelo e inquietante, de códigos fragmentarios que recomponen mensajes cifrados en una disposición poco común

Es importante destacar el género de los *Paisajes de Ensueño* (fig 14), creado por el sistema pictórico de Ernst. Encontramos en sus obras la presencia del horizonte, el bosque, la ciudad, las manos y los pájaros como estructuras simbólicas

Sus *Paisajes del Ensueño* son concebidos como invenciones de la imaginación y del azar, similitud que hallamos homóloga a la presente propuesta audiovisual, cuando construimos en distintos planos de codificación los elementos interrelacionados en la imagen, esto es posible al contar con imágenes que son producto de distintos procedimientos y técnicas artísticas, logrando una mezcla ecléctica entre los medios

Destacamos para finalizar, que la obra de Max Ernst ofrece un campo de exploración caracterizado por la diversidad de procesos, puestos también en

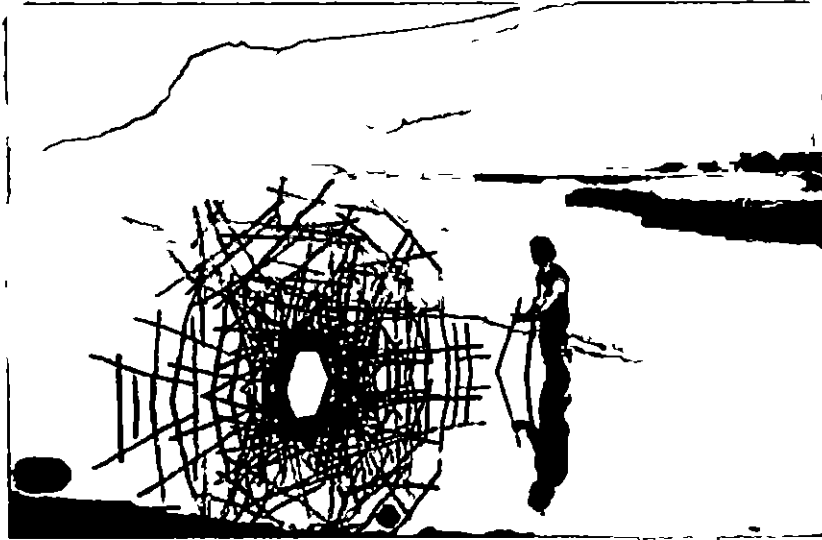


práctica en esta investigación-creación que suma procedimientos igualmente diversos, y que se inclinan por recuperar el valor del fragmento

Reconocemos en el artista el uso de las estructuras primarias del *simbolo-paisaje*, en la suma de elementos armónicos para concebir una sola imagen con distintas alusiones interpretativas, puede ser un pez fantástico o las ruinas calcáreas de un paraje o el paisaje de un planeta desconocido (fig 14)

Encontraremos también en el *paisaje* como concepto una fuente de inspiración en el "Arte de la Tierra", más conocido como *Land Art*, tendencia artística que surge en la década del sesenta donde el recurso expresivo lo encontramos en el exterior, el *paisaje* como lugar es apropiado artísticamente por la modulación y transformación de sus propios elementos, sin embargo el concepto de *tierra* o mejor, de *naturaleza*, no se concibe únicamente como un lugar proveedor de materiales para la obra artística, aunque así parezca en un primer momento

Es más apropiado definirlo como soporte que es manipulado o es alterado por la actividad del artista, para producir un efecto estético en el entorno. Dentro de esta tendencia encontramos al artista inglés Andy Goldsworthy, uno de sus exponentes más relevantes, las apropiaciones de este artista ponen énfasis en la transformación sistemática del *paisaje* a partir de estructuras simples y efímeras, constituidas con elementos del entorno inmediato, construyendo estructuras simbólicas con un fuerte sentido de cohesión, orden y unidad



*Fig 15 Andy Goldsworthy creando la instalacion Space  
Estructura de madera parcialmente sumergida en un estanque 1980*

Una de sus obras es la instalación titulada “Space”, en la imagen observamos al artista construyendo una de sus estructuras primarias en forma radial características de su lenguaje artístico, juega con el reflejo de la figura construida sobre el agua usando ramas entramadas unas con otras, hasta formar una especie de ramificación radial, destacando el efecto del vacío como reflejo que percibimos en el registro fotográfico

El trabajo de este artista de la tierra existe gracias al registro fotográfico, gran parte de sus intervenciones son hechas con elementos del lugar intervenido, por lo general, trabaja con elementos que extrae de los espacios naturales como las piedras, las hojas secas o las ramas

La simplicidad de sus composiciones, ordenadas pulcramente alrededor de las fuerzas en equilibrio entre el vacío y la materia, son aspectos de su estética

inspirada en la filosofía Taoista que emana del texto de Lao Tsé, conocido como el *Tao te King*, donde fueron reunidos sus principios filosóficos

Estas ideas encuentran su expresión en composiciones primarias, tales como las líneas, las espirales y el círculo, sus obras son bellas, expresan simetría y orden, representan imágenes primigenias de la estructura del universo y el átomo, pero moduladas en su propio contexto natural, creando otra dimensión perceptiva de estos signos elementales

Por otra parte, los medios audiovisuales también han contribuido en esta exploración del concepto. El auge de los medios audiovisuales en la actualidad se ha proliferado gracias a las tecnologías digitales a partir de la década del ochenta, incorporando imágenes virtuales tales como el medio televisivo, el internet, los video juegos, la tecnología celular entre otras posibles

Este avance ha permeado a su vez el contexto de la creación artística. Encontramos actualmente artistas que se han volcado a los medios cinematográficos y digitales como recursos expresivos, para brindarnos visiones que refieren directa o indirectamente a la relación simbólica con el entorno y sus elementos

Dentro de los medios audiovisuales, encontramos como referencia las video-instalaciones de Bill Viola (fig 16), los experimentos del animador Checo Jan Svankmajer (fig 17), y los montajes mecánicos de Melié (fig 18 y 19) de comienzos del siglo XIX, lo que permitió descubrir a través del montaje

cinematográfico incursiones experimentales más prolíficas en efectos simuladores del movimiento para recrear visiones fantásticas.



*Fig. 16 "The crossing. Bill Viola. Audio-instalación. 1996.*

Desde la década de los setenta Bill Viola fue un video artista que se caracterizó por una amplia producción artística ya que exploró la imagen audio visual en su presencia espacial, usó registros que mostraban al cuerpo humano como signo, en relación con las cualidades simbólicas de los elementos naturales, tales como el agua y el fuego.

Aunque su trabajo no modula sobre las formas del *paisaje* específicamente, en el tratamiento conceptual de sus piezas se evocan aspectos simbólicos de las relaciones del ser humano con respecto a las fuerzas naturales elementales.



Fig. 17 "Alice". Jan Svankmajer. Escena de la película. 1988.

Este detalle nos recrea el momento en la historia, cuando Alicia por su tamaño no le es posible pasar por la pequeña puerta. Posteriormente en la historia, su tamaño se vuelve relativo y variable para movilizarse a través de los escenarios de un mundo ambiguo e inquietante.

El cineasta checo Jan Svankmajer (fig.17) descubrió el medio cinematográfico alrededor de la década de los sesenta, practicó técnicas como el *Stop Motion*<sup>11</sup>, mostrando objetos animados como frutas en descomposición o cabezas de arcilla metamórficas, reconstruyendo situaciones extrañas, paradigmáticas y surrealistas.

Nos transmitió a través de los estados de cambio en la materia, la metamorfosis que produce el paso del tiempo en la mezcla de: objetos, dibujos, locuciones, efectos especiales y escenografías de marionetas; hizo videos cortos, narraciones, y adaptaciones literarias como en sus películas "Fausto",

<sup>11</sup> El *Stop Motion* es una técnica que usa fotografías estáticas reproducidas en secuencia con una velocidad tal, que permite crear la ilusión de movimiento por el fenómeno de la retención de la imagen en la retina, principio óptico en el cual se fundamenta la tecnología cinematográfica.

inspirada en la obra de Goethe, y en la película "Alicia", inspirada en la obra literaria de Lewis Carroll

Pero, si nos vamos a remontar al origen de las imágenes en movimiento, encontraremos los *films* de Georges Méliès (1861-1938), muy admirados por su carácter fantástico, lleno de efectos visuales que producían mundos de magia e ilusión gracias a sus escenografías teatrales

Comenzó como ilusionista, ofreciendo espectáculos de magia antes de dedicarse a producir películas, en las que encontró la oportunidad de crear historias que condujeran al espectador a mundos fantásticos de ensoñación

En 1886 construyó el primer estudio de cine en las afueras de París, donde realizó un gran número de películas asombrosamente inventivas. Méliès hizo un poco de todo, actuó en muchas de sus películas, ideó trucos de cámara y edición que fueron los pioneros de las técnicas de los efectos especiales, creó su propia cámara cuando Lumière se negó a venderle una

Fue el primero en realizar adaptaciones cinematográficas de las obras literarias gracias a la apropiación del montaje escenográfico, siendo la más memorable su adaptación del "Viaje a la Luna" de Julio Verne

En su película de 1904, "*Voyage across the impossible*", totalmente coloreada a mano, empleó fondos pintados y maquetas a escala para recrear una historia fantástica

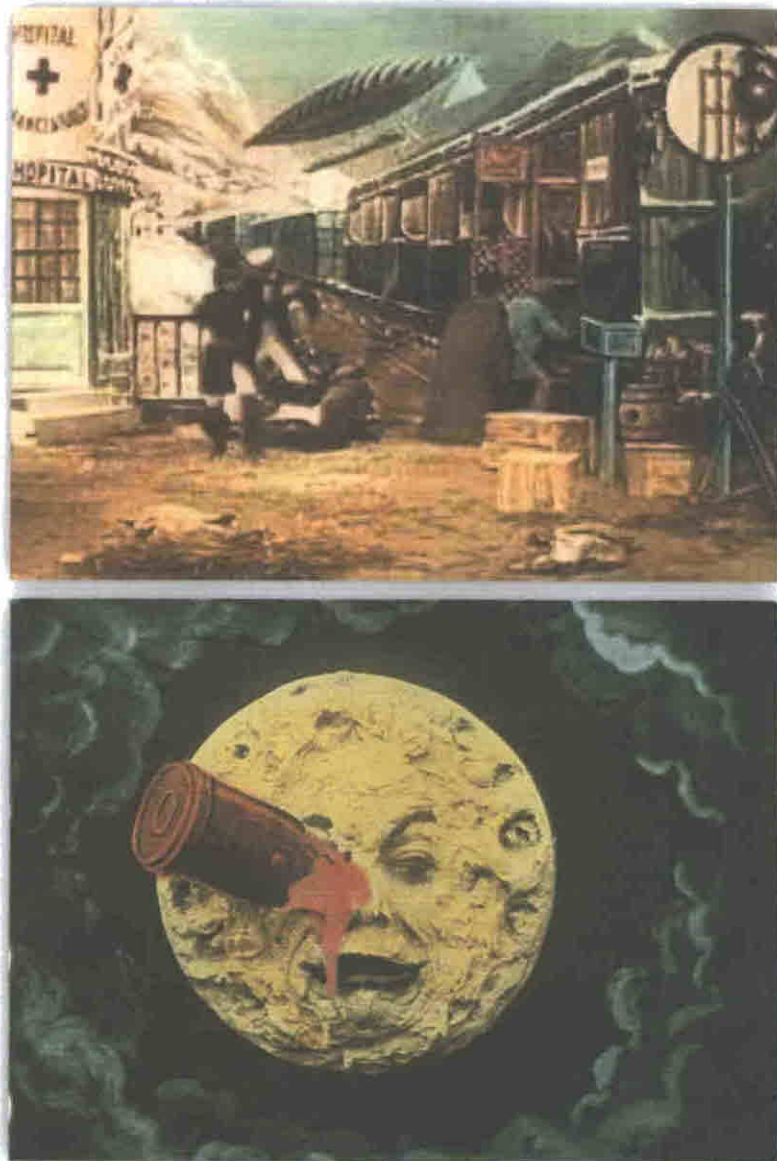


Fig. 18 (arr.) "Voyage across the impossible" G. Méliès. Escena de la película. 1904  
 Fig. 19 (aba.) "Viaje a la Luna". G. Méliès. Escena de la película. 1902

Si bien, el *signo-paisaje* puede presentarse como *tópico* del *contexto*, o como *ícono* de las alusiones a sus elementos; ambos ejes de estudio ofrecen un amplio ámbito de referencias estéticas y artísticas para su posterior

profundización Enunciaremos hasta aquí este panorama sobre las piezas artísticas referidas al *paisaje* como concepto, para continuar con la delimitación metodológica del estudio como *obra abierta*

#### **1.4. La *Obra Abierta* como estrategia metodológica**

Después de esta apertura estética, vamos a explicar el método que usaremos para abordar el *símbolo-paisaje* como "*Obra Abierta*", herramienta acuñada por el pensador Umberto Eco en el libro titulado con el mismo nombre

El texto aborda las posibilidades que nos brinda *la indeterminación* como potencial creativo en tanto, la información que hemos encontrado inicialmente se nos presenta en desorden y se nos dificulta encontrar un orden subyacente elementos (Eco, 1982 335)

En este estudio, Eco aborda la relación de *significante-significado* como una experiencia abierta a la exploración Vamos a usarla como estrategia creativa que permitirá explorar las dimensiones interpretativas sugeridas por los fragmentos del *paisaje*, para lograr un movimiento de apertura hacia la interpretación polisémica, gracias a la *ambigüedad* y la *auto-reflexividad* de sus elementos

Como referencia de este método aplicado al ámbito artístico, vamos a referirnos a la vida y obra del artista alemán Joseph Beuys (fig 20) y su concepto



ampliado del *arte*, para perfilar el concepto de *obra abierta* como pauta metodológica para abordar la creación del *símbolo paisaje*

*Fig 20*

*Cómo se explican los cuadros a una liebre muerta (1965)* es un *performance* que denota un ritual donde el artista se encierra en un cuarto con varias obras colgadas en las paredes, mientras su presencia es el símbolo. Asume el papel de chamán para la liebre ante el público, está sentado e inmóvil como una escultura y en un sutil gesto parece estar explicando “algo” a la liebre muerta mientras la carga. Su rostro está cubierto de laminilla de oro, y su pie izquierdo está amarrado a un pedazo de esquí, el conjunto de los rasgos de este *performance* interrogan sobre la condición humana, la naturaleza del arte y las relaciones entre la obra, el artista, la vida y la memoria, la interpretación del arte y la auto-referencialidad del artista como inter-mediador de los procesos de la vida, simbolizada en la presencia de la liebre muerta.



Este artista alemán se caracterizó por sus objetos intervenidos, instalaciones, *performances*, esculturas, discursos, videos, y toda su producción artística ecléctica referida al arte y su función social

Construyó esta reflexión social en los símbolos inter-subjetivos de su propia experiencia, abordando fundamentalmente aspectos de la naturaleza espiritual

del arte como dimensión ética de la existencia humana actual. Sus dibujos, objetos y performances, son símbolos que se refieren a las relaciones entre la vida, la muerte y el cuerpo.

Uno de sus temas trata sobre un accidente aéreo en la segunda guerra mundial. Las condiciones personales de esta vivencia definen su carácter artístico, que encuentra su universo simbólico en la grasa, el fieltro, la cuerda, el bastón, la liebre, el polvo de oro, elementos que integran su código particular y que vemos multiplicados en sus obras recompuestas, en diferentes formas.

Se destacan las tres acciones experimentales realizadas por Beuys bajo la denominación *El Concepto Ampliado del Arte*. La organización para la *Democracia Directa*, *La Universidad Libre Internacional* y *La Fundación del Partido de los Verdes*<sup>12</sup>, continuó con la perspectiva del idealismo alemán para el cual, la creación artística era el proceso espiritual del universo por la actividad del alma humana, en donde el artista obligaba al observador a sentir con él en sus obras, resaltando el proceso de la vida y el milagro de toda existencia. *"Todo hombre es un artista"* afirmó, queriendo destacar el potencial creativo inmanente dentro de cada ser humano.

Beuys consideraba que todo ser humano es un artista en potencia, fue esencialmente un humanista que integró los reinos de la naturaleza, el reino animal, el reino vegetal, y el reino mineral, en una relación armónica unos con otros, entrelazados entre sí en una obra que apuntaba a la transformación social.

---

<sup>12</sup> Artículo "La Huella del Caminar" Mayra L. Carrillo, pg. 7

del espíritu del hombre, aspectos que tienen una gran similitud con las ideas expuestas previamente sobre el paisaje y la obra artística como catalizadora de la vivencia espiritual del hombre

Se convirtió en uno de los artistas más influyentes del siglo XX por la revaloración de la concepción del arte como un agente de transformación social. En su concepto conocido como "Escultura Social" afirmó lo siguiente: *"Mis objetos deben ser considerados estimuladores para la transformación de la idea de escultura o de arte en general como modelamos nuestros pensamientos o cómo labramos el mundo en el que vivimos la escultura como proceso evolutivo"*<sup>13</sup>

Aunque su producción artística no está apuntalada específicamente en el paisaje, es importante su mención en este proyecto en cuanto una de las preocupaciones acerca del arte como fenómeno humano es si es posible otorgarle una *función social a la imaginación*, vinculada a la vivencia humana, y la imaginación vinculada con la imagen que nos hacemos del lugar habitado

El *método abierto* nos permitirá abordar el problema del contemplador como sujeto que *registra y se registra*, construye referentes y es, al mismo tiempo, auto-referencial, es el artista que deviene intuitivamente en un acto de ensueño construido como pieza audiovisual "Paisaje en Obra". El audiovisual entendido como *texto abierto*, entra en contacto con el contemplador que registra como sujeto y objeto de estudio, simultáneamente

---

<sup>13</sup>Declaración de Joseph Beuys publicada en el catálogo de la exposición en la galería Antonyd'Ofray de Londres (agosto 1980), Centro Georges Pompidou Pg 209

Considerando las oscilaciones reflexivas entre la teoría y la práctica, entre el contemplador y el lugar abierto a su interpretación, hallaremos los elementos esenciales que conforman un *paisaje-cosmos*<sup>14</sup> Nos hemos abocado a la tarea de poner en práctica una *estrategia rizomática*<sup>15</sup> que permitirá dos cosas **valorar las conexiones de las imágenes entre sí**, considerando que en un *rizoma* cualquier punto se conecta con cualquier otro, y **la heterogeneidad como valor**, en este caso, la variedad de los medios expresivos que encuentran su síntesis en el video arte como resultado de una visión ecléctica “*Un rizoma no cesaría de conectar eslabones semióticos*” (Deleuze y Guattari, 2010 18)

Es en este sentido, que encontramos viable metodológicamente una actitud permeable que otorgue valor al cambio y la fragmentariedad, para propiciar la interpretación polivalente de las imágenes presentadas, es decir, que pueden ser interpretadas en varios sentidos a la vez donde construimos un transcurso cruzado con un *rizoma*, que constituya en el tiempo el cuerpo audio visual de un *paisaje híbrido* en su aparición como ensueño, como resultado esperado de esta metodología (Eco 1992 199)

El texto de Eco explica cómo el concepto *obra abierta*, al permitir la exploración libre de las relaciones entre las imágenes, en este caso asociadas al *paisaje*, adquieren una organización subyacente, esto es posible gracias a los

---

<sup>14</sup> El *paisaje cosmos* es la manera poética de atribuirle al lugar un orden entre sus elementos, determinado por la perspectiva del contemplador que mira el *paisaje* como una *unidad universal*.

<sup>15</sup> Deleuze y Guattari desarrollaron un sistema conocido como *Rizoma* (2010 17) caracterizado por dos aspectos *conexión y heterogeneidad*. El *Rizoma* como concepto refiere a los campos de ideas que no poseen un centro hegemónico que jerarquice la estructura.

arquetipos que enunciaremos en el capítulo 2, y que son los elementos que conforman lo que Eco denomina como **metáfora epistemológica**, es decir, hay aspectos técnicos que se reflejan en la obra, pero que no deben ser considerados como una *teoría formal*

También explica como una de las características más notables del concepto de **obra abierta** es su **informalidad**; por lo cual, los elementos que constituyen la experiencia artística deben ser considerados como **aspectos fugaces** que la pieza artística asimila en su medio, tal cual como son registrados, sin pretender mostrarlos como elementos acabados formalmente

Hemos indagado las ideas y percepciones de las figuras del *paisaje* en sus estados de permanente cambio, a través de la condición sinestésica de la contemplación, poniendo en movimiento a los seres y a los elementos contemplados, teniendo en cuenta las experiencias particulares del creador de imágenes como las variadas interpretaciones comunes, y las condiciones socio-culturales locales referentes a Panamá como lugar

A lo largo del estudio, no se ha perseguido un único significado en el *símbolo-paisaje* como concepto operativo, no es una representación en el sentido tradicional, más bien, pretendemos identificar sus elementos en sus muy variadas manifestaciones y conexiones del fenómeno, que permitan reconstruir la identidad de Panamá como territorio en la exploración abierta de sus signos locales

Un *método rizomático como obra abierta*<sup>16</sup>, posibilita las condiciones de apertura a lo largo del proceso creativo, en este caso, da lugar a una exploración audiovisual construida desde la operación semiótica haciendo uso de los arquetipos que serán identificados en el próximo capítulo

En el presente proceso, el creador combina los fenómenos que contempla y refigura en una nueva amalgama desde la visión interior asociada a su intersubjetividad, hace uso de sus capacidades para evocar otras realidades, y otras asociaciones posibles a los fenómenos que registra. Desde este punto de vista, el creador lanza un desafío a su propia conciencia como campo *inmanente* de una experiencia divergente y múltiple en la contemplación

El concepto < paisaje > aparece por primera vez en Roma (siglo I a C) y luego en China en el siglo IV, según nos refiere González (2000: 69) la representación del paisaje no tuvo gran acogida, al parecer hubo un gran desinterés por la representación del mundo natural, especialmente durante el medioevo, como producto de las preocupaciones orientadas exclusivamente al mundo religioso y espiritual. El sociólogo Régis Debray hace mención de la poca presencia del *paisaje* como asunto artístico, inclusive en el siglo veinte, de igual forma está ausente en la iconografía de la cultura clásica egipcia y griega, apenas sí encontramos imágenes del *paisaje* subordinadas a los mitos o como comentarios de textos

---

<sup>16</sup>Op cit p 72

Debray también nos afirma que el ***paisaje está teorizado, cuadrículado y solucionado***, particularmente en el *paisaje urbano* que surge de las sociedades humanas está sobre-naturalizado por la intervención humana que excede al propio orden natural, una evidencia de ello lo encontramos en las ciudades y su racionalidad al querer segmentar y trazar el elemento natural dentro de su estructura artificial

El reflejo de los pensamientos y emociones, las circunstancias individuales y colectivas, se *virtualizan*<sup>17</sup> en la relación con el entorno. Es ésta imagen del mundo transcrita como *obra abierta* a su interpretación, desde la fragmentariedad recompuesta de una localidad aprehendida afectivamente es el esbozo inicial para la pre-figuración de las imágenes que se transforman a lo largo del videoarte "Paisaje en Obra"

El videoarte también, debe ser considerado como resultado de un proceso creativo tangible, como un *producto cultural*. Citando el enfoque de Cossio desarrollado en su libro "*La teoría ecológica del derecho*", define los objetos culturales en términos de *soporte y sentido*. El concepto del autor ha sido recogido en la *Convención de Berna sobre las leyes de protección internacional de la propiedad intelectual* de la siguiente manera

*"Los objetos culturales tienen la característica de estar contenidos en un soporte y de permitir que sean percibidos por el hombre. A partir de esa percepción, el ser humano puede conocer, comprender y valorar el objeto cultural – es decir, la obra en sí."* (Cossio en Del Tesso, P 2011 33)

---

<sup>17</sup>Op cit p 47

El método nos permite observar en dos sentidos *Dentro de nosotros y alrededor de nosotros*, es decir, tenemos que contemplar como tejemos nuestras relaciones con el lugar que nos circunscribe, para volver a veros en él y suscitar una reflexión asertiva de la realidad que nos circunscribe

A continuación, vamos a desarrollar la descripción fenomenológica de los *signos en el paisaje*, cifrado como campo de fuerzas



*“El mundo es grande, pero en nosotros es profundo como el mar”*  
R.M.Rilke



*Fig. 21 (SN). Fotografía nocturna de Ciudad de Panamá.  
Ricardo Rodríguez. 2013*

Esta fotografía muestra el relámpago instantáneo que ilumina la nube que recorta el perfil de los edificios, identificamos algunos de los elementos característicos del paisaje citadino, destacado por sus luces nocturnas. Vemos aquí un ejemplo de los fenómenos asociados al paisaje como lugar.

## CAPÍTULO II

### Elementos para una poética del *paisaje*

#### 2.1. El *paisaje* y sus fenómenos

Tenemos una premisa *el contemplador está inmerso en el territorio que siente*. Estamos inmersos en el lugar y del lugar nos hacemos una imagen, es decir, estamos inmersos también en la imagen que nos hacemos del lugar, vamos entonces a describir las características del fenómeno y hacer visibles sus distintos elementos.

Con el uso de las imágenes damos forma a una idea que llamamos *mundo*<sup>18</sup>, desde un marco socio-histórico-cultural de aspectos particulares y comunes al contexto local que, en esta indagación, situaremos en Panamá para organizar el conjunto de las impresiones del lugar como *caosmos*<sup>19</sup> de fenómenos.

Tomando en cuenta las particularidades del contexto, en este caso, las particularidades de Panamá como referencia local para el artista que va a cifrar un acto ensoñador, hemos documentado y reconocido sus peculiaridades a través de los registros producidos.

---

<sup>18</sup>JUNG, Op cit 10 p 12

<sup>19</sup> El concepto de *Caosmos* fue tratado por primera vez por James Joyce y retomado posteriormente por Deleuze en el artículo *Del caos al cerebro*, es explicado como *complejidad y caos* en la expresión *Caósmosis*, queriendo decir que existe una relación osmótica, de inmanencia entre sus elementos, es decir, su finalidad es interna al conjunto de sus relaciones.

**CUADRO N° 2**  
**Productos del concepto operativo**

Este cuadro muestra cómo están organizadas  
las funciones semióticas y el fenómeno



El propósito de esta descripción es encontrar los elementos que constituyen el *paisaje como caosmos de signos-lugar* y que operan dentro de una *visión de mundo híbrida*, producto de quien ensueña abiertamente con sus elementos y mezcla libremente imágenes entre sí. La fenomenología en este contexto es un recurso para la apropiación descriptiva de los elementos del paisaje, y encontrar sus correlaciones como aparato semiótico (Cuadro 2)

Para la descripción fenomenológica, es fundamental tener en cuenta las características subjetivas del contemplador, en tanto, se suman y forman parte del objeto de estudio. Maurice Merleau-Ponty, filósofo francés, nos brinda un campo de reflexiones que atienden a la necesidad de esta relación, y de cómo el fenómeno tiene lugar porque existe una *conciencia presente en el cuerpo*

Comprendemos y construimos un mundo *en y desde* nuestras subjetividades, estamos situados en el espacio-tiempo inscritos en la naturaleza del propio cuerpo. *El cuerpo, la obra de arte y el lenguaje son, pues, en esencia modulaciones de la existencia, revelaciones del ser en el mundo* (Merleau Ponty en Nebreda, 1981: 51)

Ponty nos explica desde la fenomenología, cómo el acto de “ver” significa *entrar en un universo de seres que se muestran. mirar un objeto es habitarlo* (1981), así revelamos la esencia del fenómeno atendiendo a la postura afectiva de quién lo observa, el objeto es contemplado con esmero y respondemos animicamente a su presencia como *ser de sensación*, es decir, como *visión artística*

El ojo en el *paisaje* cumple la función de abarcar el entorno para percibir lo circundante, se puede ver lejos o cerca, en las inmediaciones del cuerpo o en la

lejanía, podemos sentirnos inmensos o minúsculos frente a lo que se observa, pero lo que nunca cambia es la percepción del **entorno como unidad que engloba al sujeto**, desde su postura afectiva en la contemplación intuitiva, es decir, en la contemplación *sinestésica*

Retomaremos nuestro punto de partida en el *paisaje* y sus fenómenos. Tradicionalmente se ha concebido como un tema que posee atributos naturales y culturales, que pone en evidencia los rasgos y modos estéticos de un colectivo social en sus distintos estilos de vida. En el *paisaje* encontramos cifrados los comportamientos e invenciones asociados a la presencia del hombre en la tierra, desde los contrastes que nos ofrece el espacio citadino con sus luces nocturnas y su ritmo vertiginoso, en contraposición, a la visión rural, detenida y sosegada de una tarde primaveral en el bosque, en las afueras del entorno urbano.

Concebimos cualquier idea de **espacio extenso** como *paisaje*. Bien puede estar conformado por montañas, mar, cielo, carreteras, edificios, bosques, galerías y grandes recintos, todo lo que le ofrece al hombre el estímulo sinestésico de *amplitud*, sin diferenciar si estos espacios están intervenidos o no por el ser humano.

Panamá es recreada en el videoarte como un pequeño-gran *caosmos* de particularidades, tales como, el significado de la palabra <<panamá>> entendida como *abundancia de peces y manposas*, los símbolos patrios, la bandera y sus colores, el mar y las compuertas del Canal (fig 23) como enclaves icónicos del



*Fig. 22 "Huella". Pieza de la Autora. Molde de mano en yeso y semillas varias. 2010.*

Esta imagen aparece en el videoarte "Paisaje en Obra" en una secuencia donde aparecen las semillas una a una. Las semillas tienen distintas procedencias, algunas son locales, otras foráneas.

lugar y de la historia socio-política del territorio; igualmente los "Diablos Rojos" forman parte del *paisaje panameño*, aquellos viejos buses públicos que formaron parte del mobiliario urbano y que expresan aspectos de la cultura popular

caribeña en una estética *kitsch*<sup>20</sup> y del reciclaje, los buses provienen de las escuelas norteamericanas y son reciclados para convertirlos en buses de uso común. Estas son algunas particularidades halladas en el análisis del contexto.

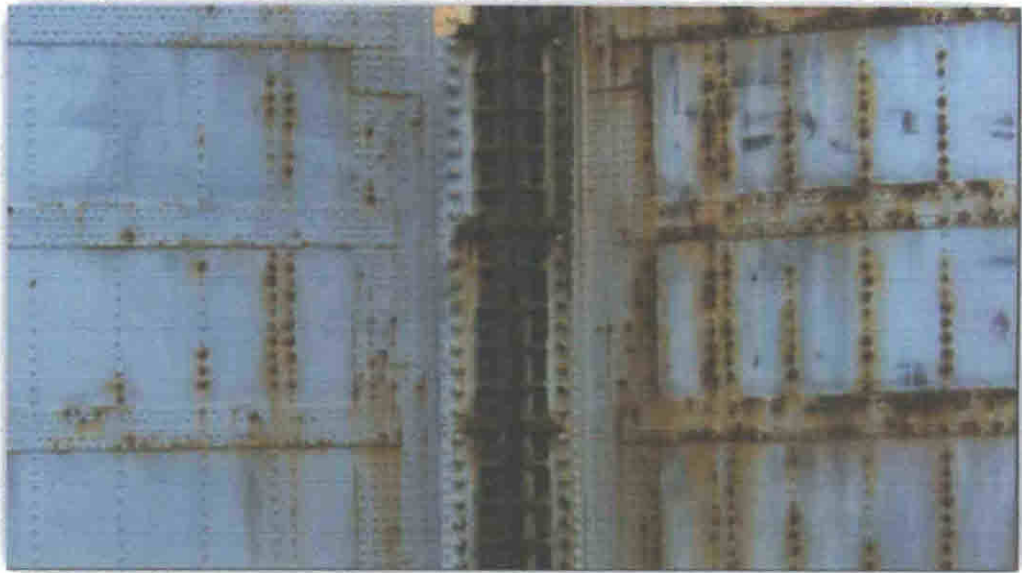
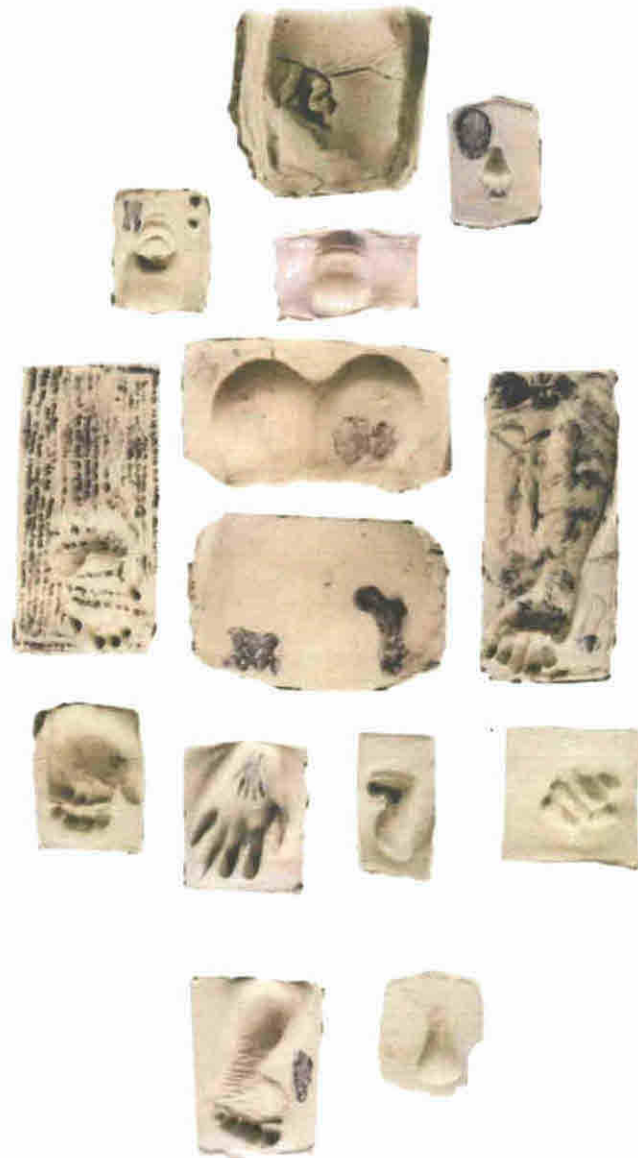


Fig. 23 “Compuertas del Canal de Panamá”. Fotografía de la autora. 2010.

Las compuertas del Canal de Panamá son un elemento referencial del contexto histórico y cultural del territorio contemplado. Es un ejemplo icónico/referencial de Panamá y su paisaje.

Los elementos encontrados podemos integrarlos nuevamente haciendo uso de ciertas imágenes que vamos a llamar **arquetipos fundantes**<sup>21</sup>, éstas son a saber: **territorio, horizonte, atmósfera y ventana.**

<sup>20</sup> El término *Kitsch* refiere al arte que es una copia inferior de otro estilo artístico, es decir, es un objeto que copia cualidades estéticas de otros objetos, pero, que en general se aprecia como algo concebido con *mal gusto*.



*Fig. 24 "Anatomía de la visión". Pieza de la autora.  
Composición. 14 moldes de yeso con huellas del cuerpo y  
grabados. 200 cm x 130 cm. 1997.*

Esta pieza concibe la forma del cuerpo humano como ejemplo de un *territorio*, que hacemos evidente con el registro de su huella en los moldes de yeso, creando un conjunto a partir de fragmentos. Es una apropiación de la huella del cuerpo humano concebido desde uno de los arquetipos del *paisaje*.

<sup>21</sup> Op. cit.12, p.12

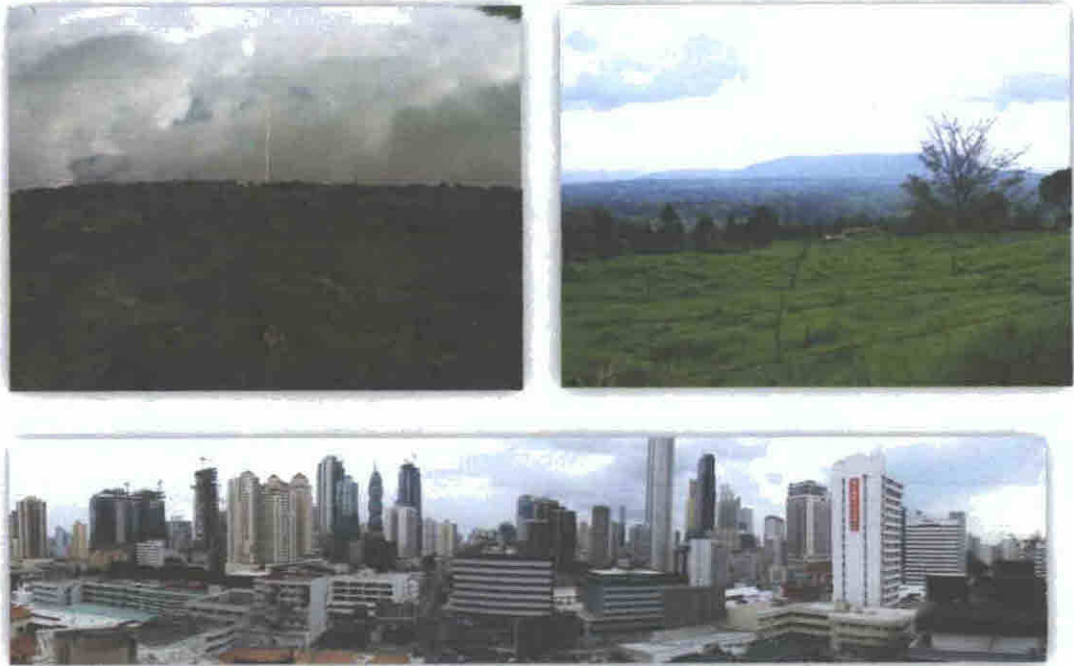


A continuación, vamos a explicar sus características específicas. Comenzaremos entonces con el **territorio**, (fig 28) el cual reúne todas las condiciones geográficas según los elementos y las fuerzas que inciden en su superficie, de hecho, esencialmente conforma la geografía terrestre.

En él encontramos las peculiaridades del suelo como soporte y de los efectos de la gravedad en el cuerpo, las representaciones terrestres presentan los accidentes y las delimitaciones físicas que posee cada lugar, los mapas son las imágenes convencionales que representan sus cualidades objetivas. Nuestros pies son el punto de articulación territorial al ser considerado como un elemento *topológico*.

Correlativo a la idea sobre el *territorio* como extensión superficial y soporte, esta extensión va más allá de nuestras pisadas y se encuentra virtualmente con el cielo, en la lejanía del **horizonte**, (fig 29) el segundo elemento arquetípico.

Los cuerpos están situados por el efecto de la gravedad en esa superficie extensa del mundo llamada *territorio*, el cielo y la tierra demarcan el **horizonte** en su encuentro virtual en la lejanía, el aparente encuentro del cielo y de la tierra está circunscrita por la perspectiva desde la cual se contempla, pero bien sabemos que no tiene existencia tangible, en tanto, es una abstracción de nuestra percepción, al observar la profundidad del campo visible.



*Fig. 25, 26 y 27 (de arriba hacia abajo, izq. der) registros fotográficos: territorio, horizonte, atmósfera y ventana. 2013.*

Estas tres fotografías ilustran los fenómenos que podemos identificar en cualquiera de los cuatro arquetipos fundantes del *paisaje*.



*Fig. 28 (SN) registro fotográfico de textura en pared y mancha de óxido por exposición al ambiente. 2013.*

Ejemplo del arquetipo *Territorio*



Fig. 29 (SN) registro fotográfico en el Canal de Panamá visto desde la calzada de Causeway. Ciudad de Panamá. 2013  
Ejemplo del arquetipo *Horizonte*

Su dinámica está delimitada por la profundidad del campo de observación y la extensión del entorno, nos rodea 360° en campo abierto, aparece gracias al contorno del *territorio* que capta nuestro punto de vista. No es posible concebir el *horizonte* sin este límite territorial pues le es constituyente, pero no debe confundirse con el *territorio* como *superficie*, en tanto, el *horizonte* esencialmente es una virtualidad de la lejanía.

Más allá del *territorio* y del *horizonte* como marcos estructurales que se compenetrán en esta matriz, encontramos un tercer elemento como campo intangible que permea todo alrededor, y se siente como amplitud espacial; allí circunscribimos los sonidos y las fuerzas geofísicas que se manifiestan en la *atmósfera*, he aquí el tercer arquetipo (fig. 30), como campo de fuerzas relativas

al clima, el ambiente y otros factores más intangibles, pero determinantes en el *paisaje*



Fig 30 (SN) registro fotográfico del cielo nocturno y nubes Ciudad de Panamá 2013  
Ejemplo del arquetipo *Atmósfera*

Como ultimo elemento arquetípico encontramos la *ventana*, (fig 31) que hace posible la mirada interior hacia el exterior y *vice-versa*, es la sección que *virtualiza el ojo*<sup>22</sup>, podemos concebirla como el símbolo del espacio vital del cuerpo auto-consciente, es el unico elemento producto de la invención humana por su denotación arquitectónica

---

<sup>22</sup> Es importante hacer mención aquí sobre el origen de la pintura de caballete a principios del siglo XV Gracias al descubrimiento de la perspectiva y otros aspectos visuales para lograr una imitación más próxima a la realidad de los fenómenos naturales, la pintura surge, en palabras de Leon Battista Alberti (1404-1472) como *una ventana abierta a través de la que se ve el objeto pintado* , ideas recogidas en su *Tratado de la Pintura* (1435)

La **ventana** es un marco físico que delimita la parte externa e interna de un recinto, lo que segmenta nuestro campo de observación eligiendo un punto de vista. La *ventana* como fenómeno existe virtualmente, ella misma no existe *en sí*, es un hueco en una superficie que delimita una panorámica, recompone circunstancialmente los elementos que se perciben en el exterior privilegiando un punto de vista.

Surge como elemento topográfico arraigado al *territorio* y al lugar de resguardo humano. Las *ventanas* existen en las casas, como una frontera entre lo íntimo y lo público.



*Fig. 31 (SN) registro fotográfico, reflejos en las ventanas. Ciudad de Panamá. 2013*  
Ejemplo del arquetipo *Ventana*

Como elemento constructivo y funcional es una apertura para *ver*, no posee en sí misma una existencia como tal, pero existe en los espacios habitados para la modulación de la luz.

No existe naturalmente a diferencia de los últimos tres arquetipos, porque es parte del cuerpo arquitectónico, parece ser el *signo que mira y contempla a los demás elementos*: territorio, horizonte y atmósfera; se puede decir metafóricamente que es el *ojo-cuerpo-casa*.



Fig. 32 "Casa-Cuerpo". Pieza de la autora.  
Composición Digital. 2010.

Las **composiciones digitales** son exploraciones formales que permiten la asociación libre de imágenes en un solo estrato.

El ambiente nos envuelve en una dinámica de *contenedor-auto-contenido*, es exterior al cuerpo y vinculante con él en nuestras necesidades primarias como seres vivos, en tanto, los cuerpos orgánicos están abiertos a las influencias del lugar que habitan

Por lo que, consideramos pertinente, abordar las relaciones que se crean articulando los arquetipos descritos para discernir la interrelación de sus partes y su influencia en las transformaciones del mundo, en relación a la transformación del ser que lo habita en su contemplación

Es importante identificar las relaciones del *paisaje* con el conjunto de las mentalidades de sus habitantes, considerando también la relación con los demás seres vivos con los cuales compartimos el mismo territorio, buscando una expresión que manifieste la diversidad de sus elementos

En el contexto de esta investigación que recoge la información del lugar inmediatamente habitado, es importante considerar los aspectos variables y mudables en la imagen poética dinámica, práctica fundamental para darle visibilidad a las distintas dimensiones de la imagen como lo son las interpretaciones sociales, culturales, políticas y ecológicas

Encontraremos en cada territorio diferentes maneras de habitarlo, que subyacen a través de los signos asociados al lugar, a sus habitantes y a su manera de organizar su visión de mundo en cambio permanente. En todo acto de contemplación del *signo-paisaje*, la imagen comunica lo aprehendido en el ejercicio de su recuerdo y su transformación, a través de lo vivido

Por lo tanto, para poder enriquecer la interpretación del fenómeno y hacer uso asertivo de estos marcos estructurales dentro del proceso, requeriremos de una *fenomenología de la imaginación* tal como la propone Bachelard (1998), como *el estudio del fenómeno de la imagen poética cuando la imagen surge de la conciencia como producto directo del corazón, de la esencia del ser humano*, para tal expresión no hay proyecto, no hay método predeterminado, para fraseando el pensamiento del filósofo, *“Para la imagen poética no hace falta más que un movimiento del alma”*<sup>23</sup>

En la fenomenología de la imaginación encontramos el recurso para captar el sentido del mundo en un estado naciente, en el sentido fundamental del signo como aspecto dinámico del momento presente que lo circunscribe, con esta apertura, podremos reconocer las operaciones imaginarias entre los arquetipos revelados anteriormente, descifradas desde tres ejes distintos para el contemplador, estos son *el paisaje registrado, el paisaje sinestésico y el paisaje ensoñado*

## 2.2. El contemplador de *paisajes* imaginarios

Al abordar el *paisaje* y sus fenómenos, vamos a referirnos al contemplador como sujeto que siente, re-crea y expresa las imágenes que constituyen el sentido de su contemplación, en tanto, interpreta subjetivamente los elementos

---

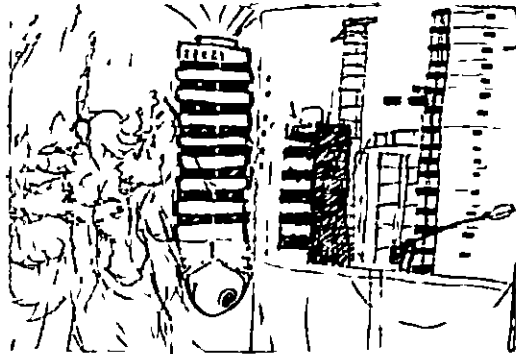
<sup>23</sup>BACHELARD, Op cit p 11 La fenomenología de la imaginación se desarrolla en dos textos *La poética del espacio* y *La poética de la ensoñación*.



hallados en el *paisaje*, e intuye sus posibles conexiones y correlaciones con otras imágenes, sean del contexto, de su memoria, o de su propia invención

*Fig 33 (SN) Esbozo con pez  
Rotuladores y papel Sketchbook  
2013*

Contemplamos la figura híbrida de un edificio que a su vez, es parte del cuerpo de un pez y el oleaje del mar



El observador puede encontrarse receptivo o no ante el fenómeno. Cuando el observador se encuentra en estado receptivo, en actitud abierta frente al fenómeno que contempla, el sentido que concibe puede darse intuitivamente gracias a esta disposición anímica.

Cuando practicamos la contemplación poética del *paisaje* desde nuestra intuición e instantaneidad, como característica *sinestésica*, otorgamos un orden especial a los fenómenos que hemos registrado para reconstruir tanto el objeto-paisaje que se contempla, como el estado anímico del sujeto-contemplador.

Vamos a referirnos a Deleuze y Guattari nuevamente, y a los dos componentes que definen la fabulación: *“La fabulación creadora nada tiene que ver con un recuerdo, incluso amplificado, ni con una obsesión. De hecho, el artista, el novelista incluido, desborda los estados perceptivos y las fases afectivas de la vivencia. Es un vidente, alguien que deviene”* (2009: 172)

Desde esta perspectiva, y correlacionando la fabulación con las potencias de la imaginación para la invención de imágenes, nos hacemos *videntes* en mayor o menor grado, devenimos en el tiempo re-creando una serie de imágenes en nuestro pensamiento que se mezclan en su evocación, surgen como dato instantáneo de la contemplación, que a su vez, es también parte del transcurso ininterrumpido del tiempo percibido desde la propia conciencia

En este estado de *videncia íntima* encontramos un universo de referencias asociadas a la vivencia del entorno. Gracias al pensamiento, contemplamos más allá de la inmediatez perceptiva, el *vidente* como contemplador de instantes *deviene* en sus emociones, es decir, su visión es una suma de sus imágenes que suscitan todas juntas una evocación *sinestésica*, nos transporta a otro lugar y tiempo

Al contemplar interiormente estas *visiones*, hacemos inteligible la imagen de mundo que está circunscrita como un *caosmos de signos*<sup>24</sup>, concebidos gracias al individuo inserto en una *subjetividad colectiva*, es decir, se encuentra inmerso en la suma de las tendencias y expresiones subjetivas de un grupo de personas incluyendo la subjetividad propia. “¿Contemplar soñando es conocer? ¿Es comprender? sin duda no es percibir. El ojo que sueña no ve, o al menos ve en otra visión.” (Bachelard, 1986 262)

Para esclarecer la importancia de esta colectividad de imágenes, para el que contempla y para su propia subjetividad, nos referiremos a las ideas del pensador francés Régis Debray, quien abre una perspectiva socio-crítica donde

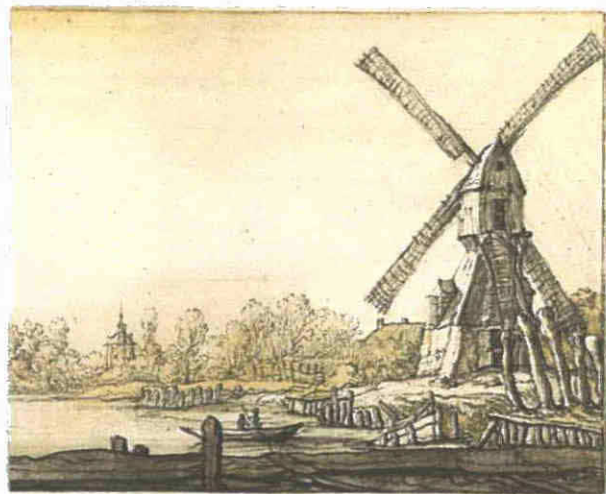
---

trata el conocimiento del *paisaje* y los medios de comunicación, en un apartado titulado: “*La geografía del arte: el paisaje en el arte, la profanación del mundo y el pospaisaje*” (1994:161).

Se refiere aquí a la escasés de referencias lingüísticas sobre el origen de la palabra << paisaje >>. Una de sus posibles alusiones es la palabra << país >>, Debray define el concepto como un *artificio de la interpretación*, quiere decir que el *paisaje* como concepto no se refiere al orden natural, es mas bien una invención humana que *crea un orden en el mundo natural*; el concepto *paisaje* opera como artificio humano para aprehender una idea que tenemos de la vida, en aras de darle orden a un mundo, conforme a una serie de características y convenciones que otorgan identidad a un territorio, una de estas convenciones son los límites políticos.

*Fig. 34 “Paisaje con molino”.  
Albert Cuyp. Holanda. Siglo XVIII*

El paisaje holandés refleja diferentes aspectos de la sociedad burguesa y luterana de la época, destacamos en este dibujo el molino, como símbolo de la practicidad y laboriosidad en la cultura de los Países Bajos, también puede referirnos a la actividad agrícola de la época.



Debré también afirma cómo la mirada sobre la naturaleza es un *hecho cultural*, cada lenguaje define su propia noción de naturaleza para otorgarle un sentido conforme a su *visión de mundo*, por lo tanto, son los valores simbólicos los que otorgan sentido a nuestra realidad y a los aspectos que definen nuestra existencia

El sentido del *paisaje* es cifrado simbólicamente en un **micro-cosmos** y **macro-cosmos** de fenómenos tales como cosas, seres y fuerzas climáticas, son producto de una evocación humana que produce un efecto de *estetización del entorno*

Para terminar esta breve alusión a los comentarios sobre Debray (1994 161) y la *geografía del arte*, afirma que “*cada cultura al elegir su verdad elige su realidad*” lo que quiere decir es que cada cultura decide qué tener por visible y digno de representación, reproduciendo esos patrones y modelos que surgen y se concretan en el imaginario local

Por ejemplo, en las imágenes asociadas al *paisaje* se destaca *la educación moral del ojo*, como sucedió con el paisaje holandés del siglo XVIII (fig 34) como respuesta al mercantilismo burgués en medio de un ambiente moral protestante y que desarrolló el género del *paisajismo* como producto del pensamiento humanista de la época, en los países bajos “*Si la naturaleza esta en todas partes, el paisaje sólo puede nacer en el ojo del habitante de la ciudad que lo mira de lejos*” (Debray, 1994 164)



Fig. 35 *“Compuertas Canal de Panamá”*. Pieza de la autora. Composición digital incorporada en el videoarte *“Paisaje en Obra”*. 2012.

Consideramos entonces que, para el contemplador de paisajes sucede lo mismo: según su educación y expectativas, el contemplador designa los aspectos que tendrán sentido y valor en su realidad inmediata. Durante el proceso creador se han identificado algunos aspectos del imaginario colectivo para mezclarlos entre sí en el ejercicio ensoñador; por ejemplo, tenemos las alusiones al Canal de Panamá y sus compuertas que se abren y se cierran, que muestran distintas escenas naturales y urbanas imbricadas (fig. 35).

Para explicar la manera en que la intuición influye en la actitud del contemplador y que pueda lograr un estado receptivo frente al fenómeno; vamos a referirnos a tres características comunes a la conciencia inventora de imágenes.

Según Bachelard, el ensoñador *goza de sí mismo*, es decir, retro- alimenta el dato perceptivo con los contenidos de su propia memoria; prepara para otras

almas *goces poéticos*, quiere decir que el contemplador tiene la intención de expresar su vínculo afectivo a través de las imágenes que evoca, y por último el alma en este estado de placer creador *vela sin tensión*, es decir, no se puede condicionar ni forzar el proceso inventivo del contemplador, este debe surgir de su propia motivación

El acto de ensueño no debe ser interpretado como un acto de distracción o evasión de la realidad. La actitud distraída o ausente en el mirar absorto, divaga y pierde el instante sin haber atendido a ninguna impresión particular que se haya convertido en un potencial evocador

Para contemplar activamente, se requiere de *concentración e intuición*, los cambios se manifiestan sutiles e inmediatos en el instante, es decir, con la contemplación estamos abiertos al devenir de los acontecimientos en el momento presente, por esta razón, el audiovisual como producto de este acto ensoñador procura formularse desde una *poética del instante*, enriqueciendo los marcos interpretativos locales que ponen en evidencia la subjetividad del ensoñador

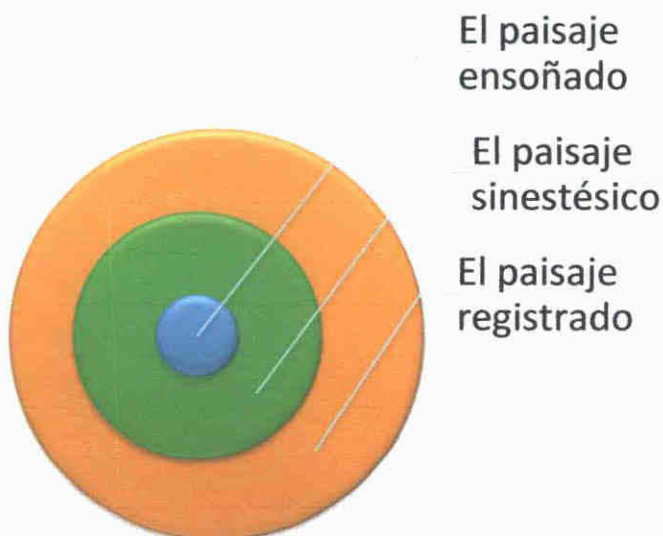
Para poder vincular un afecto en la contemplación activa del *símbolo-paisaje*, se necesita un movimiento interno y anímico que conmueva el espíritu de quien contempla, ésta es la *imaginación* que actúa como *síntesis de las imágenes*, para constituir las como *fragmentos-signos de una pre-visión*.

Con la expresión subjetiva gozamos de la contemplación de la imagen, la imaginación se vuelve dinámica y transformadora de todas las imágenes gestantes, es osada ante los estímulos provenientes del ambiente.

### CUADRO N° 3

#### **El paisaje según la postura afectiva del contemplador**

Vemos la composición céntrica del acto contemplador y su relación con el lugar habitado, mostrando las distintas operaciones con relación al lugar, siendo la *percepción* la dimensión más amplia que captamos, y el *ensueño* como dimensión interior, característica de la intimidad imaginadora.



La interpretación del *símbolo-paisaje* no puede circunscribirse únicamente a sus condiciones naturales, es importante entender cómo el contemplador se apropia afectivamente de la imagen que encuentra, y ésta es recreada en su intimidad.

En esta dinámica mutua entre el paisaje y el contemplador, identificamos tres operaciones el ***paisaje registrado*** como resultado de la observación inmediata del lugar, aquel que se delimita como dato sensible e instantáneo, es extrínseco, percibe el fenómeno tal cual aparece y es espacial, ***el paisaje sinestésico*** es aquel que tenemos en segunda instancia gracias a la observación receptiva, es la suma de sensaciones, nos produce evocaciones en la mezcla de la información obtenida en el registro con aspectos de nuestros recuerdos, es intrínseco, transitorio y holístico, por último ***el paisaje ensoñado*** donde se da una intensificación anímica en las imágenes transfiguradas por la imaginación, mezclando los datos objetivos y subjetivos para convertirlos en algo más (Cuadro 3)

Nos hemos situado en una zona donde es difícil discernir las diferencias entre lo subjetivo y lo objetivo, indiscernible en el ensueño contemplado, todos los ejes mencionados son constituyentes al acto de contemplación en el ser humano gracias a su conciencia

Para asimilar el ***paisaje registrado*** es necesario hacer uso de distintos medios expresivos, tales como el dibujo, el *collage* o la fotografía, que permiten re-conocer distintos aspectos y cualidades del fenómeno en su contemplación inmediata

Cada uno de estos medios proporcionan diferentes tipos de signos según su registro técnico, en el caso de la fotografía la imagen es un *indicio* del fenómeno que ocurre, en tanto, es producida en la captura del momento suscitativo,



podríamos decir que la fotografía es una *huella del* acontecimiento, sea este un rayo, una nube o un pájaro al vuelo.

En el caso del dibujo el signo es *iconográfico*, sus características se inclinan por captar unos rasgos distintivos de sus formas. Por una relación de aproximación y semejanza, los dibujos ayudan a identificar las figuras del *paisaje*.

Por último, el *collage* es un modo indirecto para referirnos al entorno habitado teniendo en cuenta los productos culturales, entendidos también como *indicios-fragmentos*; son usados como signos referenciales al contexto, como tópicos de la cultura del lugar, como lo son los sellos, los timbres, los objetos que refieren al lugar registrado.



Fig. 36 "Timbre Nacional"

Vemos un timbre emitido por el Estado Panameño con los símbolos nacionales, representados en su escudo. Este elemento es un índice cultural del contexto donde se ha producido.

El ***paisaje sinestésico*** aparece latente en la lectura de estos registros que inscriben los transcurso de la contemplación. Hay continuidades ramificadas, puntos de irrupción en nuestra existencia individual, el acto evocador es suscitado como un viaje de inmersión por el horizonte de la memoria que es flexible y permeable, que se mezcla con la experiencia propia en el tiempo presente, se vuelve evidente cuando son reconocidos los lugares recorridos imaginariamente.

La memoria como fenómeno, posee atributos plásticos porque puede ser manipulada y alterada con el paso del tiempo, transformada por el pensamiento en la evocación de cada reminiscencia, en su elasticidad, llega a ser tanto un registro de lo vivido como una re-creación de un acontecimiento virtual del mundo concebido, memoria e imaginación conforman un nudo de imágenes entrelazadas y rizomáticas.

El ***paisaje ensoñado*** finalmente, es aquel producto suscitado en la invención de una nueva imagen, pero sólo podemos imaginar con los contenidos creados por la percepción y en la propia vivencia, las dimensiones temporales se entrecruzan con los contextos de procedencia en la composición digital en este caso, para darle forma a una *intuición poética*.

En ese flujo entrelazados de recuerdos, visiones interiores y exteriores, encontramos un cuerpo plural en el *símbolo-paisaje*, que es constituido aquí como audiovisual, donde son intervenidos y editados los registros, es decir, devienen *fragmentos del fragmento*, es el juego del reflejo de la parte del fractal.

(fig 6 p 28) hacia la totalidad para poder extraer esas unidades básicas constitutivas en los arquetipos previamente identificados

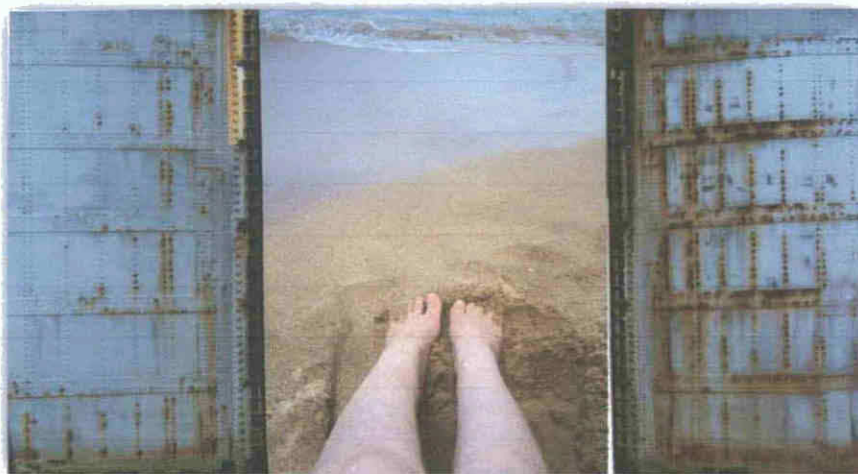
Su unidad fragmentada es recompuesta intencionalmente en una mezcla ecléctica de partes, cuya manifestación espacio-temporal en el audiovisual usa las figuras alusivas al territorio. La imaginación es el catalizador que integra los *arquetipos con las imágenes de los registros*, identificando los elementos indispensables de todo *paisaje*, que son *aire, agua, fuego y tierra*, figurados en sus variaciones morfológicas y en las combinaciones aleatorias en el proceso de edición digital

Cada ser humano puede llegar a sentir el *paisaje como experiencia visionaria*, es decir, vemos el exterior transformado por la ensoñación, y recomponemos el lugar en la fragmentariedad de sus distintos elementos. El ser humano, a donde quiera que vaya, proyecta en su conciencia su propia visión virtual del *paisaje* como vivencia espiritual

Esta pieza artística como fenómeno audiovisual está definida como una *virtualidad transcurativa* gracias a la naturaleza intangible del audiovisual como medio expresivo, donde confluyen los signos animados que brindan la sensación de espacialidad y cambio, pero éste proceso de recomposición requiere también de cierta dosis de indeterminación en su proceso, para que la conjugación de los fragmentos sea orgánica, como potencial evocador de un *caosmos de paisajes*

### 2.3. Dimensión y transcurso en la ensoñación del *paisaje*.

El tiempo se aprecia a través de su efecto en las cosas, a través del maravilloso despliegue de la planta en sus ciclos de crecimiento, respiración y maduración; es posible evocar nuevamente dicha transformación al registrar su duración, la vida deviene dentro de una semilla que encontrará acogida en un ambiente propicio para su propagación, y le permita medrar en sus condiciones vitales para dar lugar a su transformación, siempre gracias al tiempo.



*Fig. 37 "Subjetiva del contemplador". Pieza de la autora. Fotograma del videoarte "Paisaje en Obra".*

Vemos una fotografía tomada desde la perspectiva del contemplador, incrustada entre las compuertas del Canal de Panamá.

Esta condición de tránsito y cambio permanente es común en todos los seres vivientes. Habitamos en las imágenes temporalmente como reflejo de nuestro

pensamiento, vivimos transitoriamente en el mundo como cuerpos mortales, en un espíritu que se reconoce en los fragmentos, hemos de imaginar el *paisaje* en el cual vivimos, para concebir un mundo como un solo *cuerpo vital e inmanente a muchas existencias*, como un solo flujo ininterrumpido de seres unidos entre sí

Esta herramienta conceptual llamada *paisaje* ha nacido de la recomposición de muchas *subjetividades* involucradas en el proceso, es decir, esta imagen no es producto de una única subjetividad proporcionada por el artista, la imagen trae a nuestra memoria una afección ensoñadora del lugar común a muchas otras individualidades vinculadas con el contemplador del ensueño

Gracias a las potencias de la imaginación, es posible atraer puntos de vistas divergentes y convergentes para reinventar la imagen del *paisaje como un conjunto variado de sensaciones*

Teniendo en cuenta las exigencias del medio audiovisual, hemos creado un transcurso temporal para *hacer sentir el paso del tiempo como pieza artística, re-creada en su dinámica de transformación* El cuerpo y su presencia se nos muestra indirectamente y fragmentado a lo largo del recorrido en el videoarte, cuando nos contemplamos inmersos en la imagen (fig 37)

En este caso, el *paisaje* no está delimitado por la escala humana como punto de referencia, al contrario, el videoarte proporciona distintas dimensiones desde las cuales contemplamos *el paisaje*, los medios digitales permitirán intervenir libremente sus características variables y transitorias

Las dimensiones virtuales del lugar creado en la imagen responden a su propia plasticidad metafórica, dejando al contemplador discurrir libremente entre sus alusiones locales, correlacionando los fragmentos entre sí. El *paisaje* puede ser concebido, ya sea ***infinitamente grande*** como ***infinitamente pequeño***, todo depende de la perspectiva elegida por su ensoñador.



*Fig. 38 "Las ventanas son los ojos de las casas". Tablero de madera con marco y alféizar para ser intervenido con dibujos. 88 cm x 80 cm  
Happening "Paisaje en vivo". 2012.*

Para representar el paisaje simbólicamente, es posible hacer uso de los arquetipos que le componen, en este caso, observamos un objeto con la forma de una ventana que nos invita a su apropiación a través del registro en su superficie dibujando la propia casa habitada.

Sin embargo, si limitamos nuestra contemplación a la percepción natural, no pudiéramos viajar nunca en aquellas imágenes que refieren a mundos vastos como lo son las estrellas, las nebulosas, los cúmulos galácticos que sobrepasan la condición existencial del cuerpo físico; ni tampoco a esas dimensiones microscópicas que son invisibles a los ojos humanos como lo son el reino

unicelular y otras realidades minúsculas, que escapan a las condiciones de la percepción, pero no escapan a una posible exploración

Toda figura del *paisaje* es interpretada desde un punto imaginario. Se crea una imagen del mundo distinguiendo distintos planos de interpretación, sin cambiar en absoluto la propia dimensión corporal. Gracias a la imaginación, es posible crear mecanismos como las imágenes poéticas para acceder a *nuevas realidades*, que están más allá de nuestra realidad.

Así, una hoja representa el árbol, o el ojo representa la luna. Por esta razón, cuando hablamos de *transcursos* estamos refinándonos al cruce de los sentidos que operan abiertamente en esta matriz de signos recompuestos, que se movilizan gracias al proceso creativo abierto (fig 39)

El proceso acontece en un momento específico donde el *concepto-paisaje*, al ser usado como herramienta decodificadora, permite referirnos a un universo de fragmentos recompuestos a través de los arquetipos básicos como lo son *el terruño, el horizonte, la atmósfera y la ventana* (cap 2 1), sea en lo micro o en lo macro.

Es nuestra manera de reorganizar el *caosmos* inicial de las sensaciones y las percepciones registradas, sea la contemplación de una montaña en su alusión pétreo, o contemplar en una piedra su condición de montaña son elementos de una nueva imagen del *paisaje* como reflejo espiritual, como metáfora de un *caosmos universal y particular*, simultáneamente.



El encuentro de estas imágenes fragmentarias en la recomposición audiovisual, puede considerarse como un producto acabado en un *transcurso dialogal*<sup>25</sup>, este nuevo concepto proviene del ámbito de las ciencias humanas y concierne a la capacidad de nombrar los discursos como *trayectos del pensamiento*, que bien pueden provenir del contemplador o de otros interlocutores que participen del fenómeno.



Fig. 39 “Ciudad de Panamá”. (arriba) Pieza de la autora. (medio y abajo) intervención del público en el happening Paisaje en Vivo. Trazado digital intervenido con medios secos. 2013. Es posible apreciar la transformación que sufre el horizonte de la ciudad a partir de las distintas alusiones subjetivas combinadas, hechas por dos grupos diferentes de personas que intervienen libremente en su formas, un ejemplo que coloca en evidencia diferentes transcurso subjetivos.

<sup>25</sup>El *transcurso dialogal* según el filósofo Garavito es *el recorrido pulsional* que al atravesar el grado máximo de intimidad psicológica de un yo identificado y el grado máximo de anterioridad lógica de un discurso organizado, produce una multiplicidad de voces, *simulacros* o *formaciones de identidad* que *conversan entre sí, estableciendo un espacio común de agenciamiento* (Garavito, 1997:83).



La propuesta artística entonces, se cifra como una invitación para re-pensar el *simbolo-paisaje* en su devenir constante, los fenómenos más comunes asociados al *paisaje* son re-creados en el videoarte, teniendo en cuenta el valor documental de las evocaciones y la transitoriedad de sus fenómenos, para así transmitir la sensación de *instantaneidad* como valor indescribible en la pieza artística

El videoarte es el producto de la movilidad ensoñadora, en sus registros, encontramos alusiones a distintas visiones de Panamá en el cruce de los signos recreados por el contemplador que los identifica, pero ninguna de estas visiones recompone por sí sola la idea del *paisaje* como una totalidad homogénea

La *trans-dimensionalidad* de las formas del *paisaje* se expresan, entonces, en el potencial textual de lectura y en la edición ilimitada de los registros, en este caso, el registro debe ser recompuesto como elemento singular en medio de una evocación afectiva

Es la mixtura lograda en la recombinación de las imágenes como breves *simulacros*, fugas del ser de su primera identidad o formas de ser hacia las regiones *indeterminadas* (Garavito 1997), tal como lo aborda el filósofo colombiano heredero de la filosofía de *lo inmanente* desarrollada por Deleuze, y que cifra al observador desde la multiplicidad en sus muchas voces culturales, sociales e históricas, superando las particularidades de una identidad sujeta a un solo cuerpo y a una sola conciencia individual

*“El transcurso se presenta, en este primer acercamiento, como fenómeno ligado a un movimiento, así este movimiento sea sólo ‘interior’, es decir a nivel de simulacros y no exija por lo tanto el desplazamiento real de un cuerpo o una persona en el espacio tridimensional.” (Garavito, 1997 91)*

El *transcurso* se muestra como un recorrido espacial que dura en el tiempo, como un proceso que deambula y marca una trayectoria, encontrando en el *Motion Design*<sup>26</sup> un recurso que privilegia la recomposición para lograr una representación imaginaria del ***clima espiritual del mundo***, animado por la virtud de su evocación en la transitoriedad de sus fenómenos

El *Motion Design* es una técnica de animación gráfica, no se confunda con el *dibujo animado* que es dibujo en movimiento, esta técnica puede integrar imágenes provenientes de diferentes medios, no importa si las imágenes son originalmente estáticas como las imágenes fotográficas, cada imagen puede simular diversidad de efectos de movimiento entre otros posibles, pero vamos a explicar brevemente la naturaleza del audiovisual que acoge dicha técnica

La palabra << Video >>, *yo veo*, proviene de la primera persona del presente del verbo latino *Video*, que significa <<Ver>>, nos indica la experiencia singular de quien observa y registra, para nosotros, de quien manipula determinadas tecnologías de captura de imágenes

El plano audiovisual coloca en relación distintos medios de producción de imágenes, es un medio múltiple que integra la fotografía, la animación, el cine y el diseño digital, y su virtud principal es la capacidad de capturar la movilidad de las imágenes como fenómeno transitorio

---

La operación técnica recompone el ensueño como las capas sucesivas de los fragmentos en su propio devenir: el día y la noche, los fenómenos climáticos, los ruidos ciudadanos, los rumores del agua. Estas imágenes que son esencialmente movimientos, nos devuelven una nueva evocación cuando se mezclan unas con otras, dinamizando el transcurso de un cuerpo que percibe, intuye y ensueña.

Los *transcursos* se ofrecen como oportunidades de transformación de la imagen en el medio audiovisual, que integra un contexto plural de referencias. *¿Cómo nos define y delimita el contexto?, ¿Cuál es nuestra correlación con el símbolo creado y su naturaleza?*



*Fig. 40 'Mapa soñado'. Pieza de la Autora. Ensamblaje de papel y estructura de hierro. Happening "Paisaje en vivo" 2012.*

Este mapa recoge el territorio significativo a la experiencia del contemplador, es el cruce entre el mapa de Panamá y un fragmento del mapa de Colombia recompuestos como un reflejo, queriendo significar la duplicidad del mundo, entre lo íntimo y lo común, lo interno y lo externo, lo consciente y lo inconsciente.

El sentido que le damos al *signo* es donde ciframos *el clima espiritual del ensueño*, es el encuentro imaginario con una memoria ancestral, con la existencia de otras voces co-extensivas en el *símbolo-paisaje*

*El espíritu del paisaje* al igual que *el paisaje del espíritu*, son maneras de referirnos al proceso creador, sus figuras son *trans-dimensionales* por el cruce de los medios frente al problema de *la imagen de mundo en el ser humano*, es decir, trascienden la dimensión que ocupan y juegan con la polisemia de su propio devenir temporal

El *paisaje* en su estructura es una imagen múltiple donde todos los signos convergen, desde las referencias locales de las compuertas del Canal de Panamá, hasta el perfil arquitectónico de la ciudad que emerge en el proceso de construcción. En síntesis, las ideas asociadas al fenómeno, hacen del *símbolo-paisaje* un transcurso infinitamente variable

Todos los elementos que le conforman son alterados metafóricamente, en el caso de los medios digitales y audiovisuales estas *metáforas visuales* son las imágenes que han sido concebidas como instrumentos semióticos, que recomponen un nuevo *paisaje*

Encontramos así muros que se abren y se cierran, horizontes ciudadanos que se desplazan, ventanas voladoras, aviones que vuelan a través de las casas, y evocan las conexiones irreales pero posibles, entre las nubes del cielo y los líquenes que crecen en las superficies de las rocas

## 2.4. El clima espiritual en el ensoñador

La afección evocadora crea valor en el tiempo, le otorga sentido a los momentos gracias al estado anímico que, en la suma de muchos más, define *el clima espiritual de un lugar*, entendido como el producto de las intenciones creadas de un conjunto de personas

Una posible representación del *clima espiritual* lo encontramos en las figuraciones del territorio, como las aglomeraciones de casas y construcciones que representan metafóricamente la piel sobre la cual vivimos. El ser humano como reflejo, se convierte en *representamen* de los elementos que constituyen su entorno, he aquí el paisaje del "Carepiedra" (fig 41) como expresión de esta relación en el hombre que vive en las aglomeraciones urbanas

Las casas, las familias y las personas en general, poseen también su *clima espiritual*; pueden ser cálidos si las relaciones son cercanas y abiertas, o distantes si los vínculos no se cultivan, el clima cambia a frío cuando dicha relación produce, por así decirlo, el *enfriamiento de los afectos* como producto de la distancia

Esta representación de los afectos y su incidencia en la imagen del mundo puede ser apropiada como una herramienta al crear una *metáfora epistemológica* (Eco 1999) como fenómeno audiovisual, para abordar las peculiaridades del *paisaje* que ofrece tanto el imaginario local en su mezcla con el imaginario particular de la subjetividad de quién actúa como *contemplador*, e intentar representar el clima espiritual percibido. Las relaciones estéticas definen

la realidad circunscrita, habitamos el lugar con *signos*, en un amplio espectro de relaciones afectivas en cada lugar habitado.

Por tal razón, hemos considerado que el valor del *instante* está ligado al significado otorgado al mundo como origen del diario vivir: traerlo al presente es una novedad, como si apareciera a nuestra mirada por primera vez, de la misma manera como lo llega a experimentar un niño, al contemplar la inmensidad del mar por primera vez.

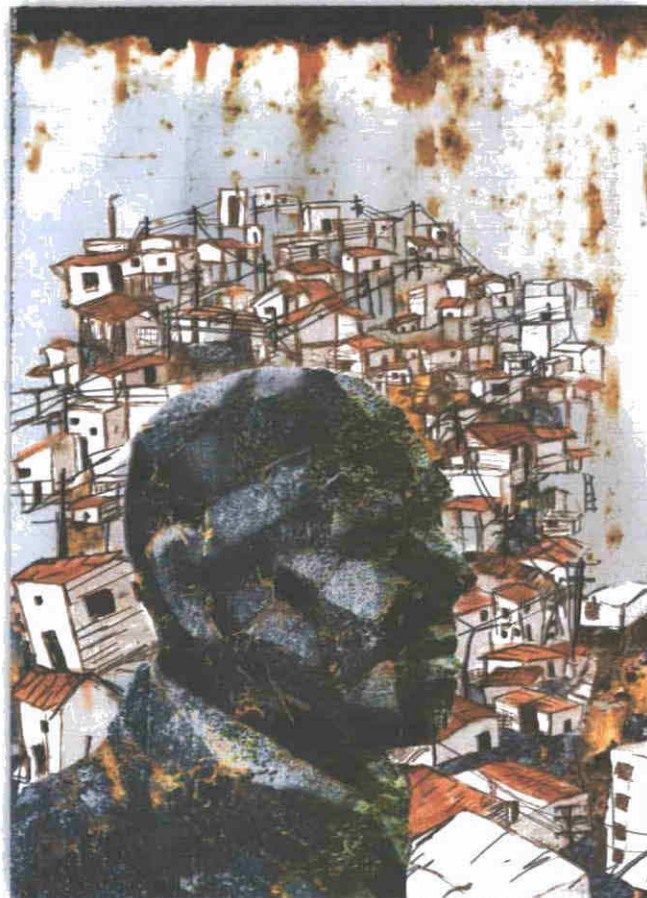


Fig. 41 "Paisaje de carepiedra". Pieza de la autora. Composición Digital 2013  
Combinación híbrida del territorio y las edificaciones

Como seres animicos, manifestamos las emociones a través del temperamento, como condición humana del carácter y la manera de comportarnos segun nuestras propias inclinaciones de humor. En general, somos volubles y variables como conjunto, poseemos distintas sensibilidades afectivas, las personas no somos iguales como individuos, pero pertenecemos a la misma cimiento como especie humana. Estas diferencias las aporta la personalidad singular desde la cual, los fenómenos son interpretados en relación al ánimo que tenga el contemplador de su instante presente y el valor que construye de su imagen de mundo.

Los objetos artísticos como productos culturales reflejan las concepciones del mundo en sus muy variadas formas, en el caso particular de los objetos que conforman el videoarte *Paisaje en Obra*, su sistematización ha sido compleja y variada, como un reflejo de la propia condición humana, así como ha sido el proceso en general.

Su organización interna es ***rizomática y ramificada***. Esta particularidad permitirá dar forma a los rasgos estructurales de los arquetipos previamente delimitados, integrando distintos elementos eclécticos para dar lugar a una composición universal y variada del *paisaje* desde la propia subjetividad que otorga valor al instante.

Es un método de trabajo llevado al micro-análisis del fragmento, como una mirada que se posa en el más allá desde lo más próximo, cuando queremos

contemplar de un vistazo el *caosmos en una mancha de la pared* como posible unidad fragmentaria para la ensoñación del mundo donde estamos insertos

Por principio, la fenomenología liquida un pasado y se enfrenta con la novedad, (Deleuze y Guattari, 2009 18) lo que quiere decir que al abordar la creación artística como fenómeno de estudio se quiere reconocer en ella *un ser nuevo*, una nueva evidencia de la existencia de una imagen para el pensamiento como fuerza latente de cambio

La narrativa audiovisual está cruzada por los transcurso visionarios, situa un posible origen poético del *paisaje* como *caosmos extenso* que refleja una imagen mixta que se combinan como producto de una estética

El audiovisual recrea un *transcurso de imágenes tópicas e icónicas*, las imágenes mutan entre sí y evocan fragmentariamente el *simbolo-paisaje* como reflejo de un territorio de evocaciones, suscitadas por la *caósmica* visión del lugar habitado y las interpretaciones referidas a sus signos

El *clima espiritual de un lugar* depende de los *valores que hemos asociados a la realidad*, que se nos presenta virtualmente en el videoarte como *caosmos de la vivencia anímica* Encuentra su expresión gracias a la cultura de una comunidad y/o civilización, y se expresan en las alusiones simbólicas a su identidad, es una forma de referirse al conjunto de sentimientos y expresiones de la propia manera de vivir, y que permean toda relación posible

En este caso, el videoarte cifra los elementos que conforman un transcurso poético del *clima espiritual*, recompuesto desde una perspectiva inter-subjetiva



con apoyo en datos extra-subjetivos, y que bien pueden ser *iconos*, bien pueden ser *tópicos*

*El poeta en la novedad de sus imágenes es siempre origen del lenguaje*

**Gastón Bachelard**  
La Poética del Espacio

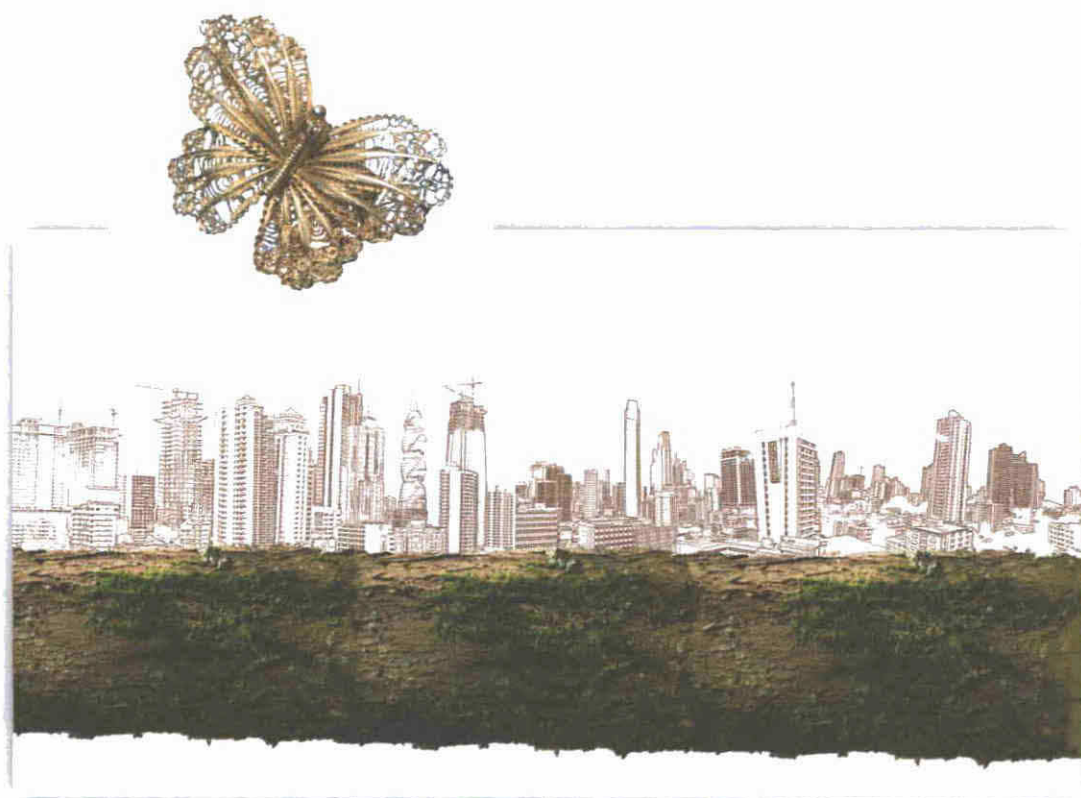


Fig. 42 "Horizonte citadino y natural". Pieza de la autora. Composición digital incorporada en el videoarte "Paisaje en obra". 2013.

## CAPÍTULO III

### SEMIÓISIS DEL PROCESO

#### 3 1. El germen que produce el *movimiento de las imágenes*

*Germen* es una expresión propia de la biología y de las ciencias naturales que denota la imagen capsular de la *semilla*, la cual posee un poder de evocación poética asociada a la idea de *origen o comienzo*. Dentro de las definiciones que nos ofrece el *Diccionario de la Lengua Española* citaremos textualmente la primera, para iniciar una reflexión sobre la experimentación artística entendida como acto vital, la definición es la siguiente “*Esbozo que da principio al desarrollo de un ser vivo*”<sup>27</sup>

Es una definición que alude a una expresión metafórica, donde unos breves trazos iniciales son interpretados como causa de un *Ser* con vida propia, señala también, como cada esbozo es un principio, es posible afirmar entonces que, encontramos en *el esbozo* el gesto germinal del no-ser hacia el *Ser*, como movimiento esencial

Sin embargo este *Ser* surge sin diseño previo como ya lo hemos mencionado anteriormente, como una concepción no desplegada que viene envuelta en

---

<sup>27</sup>*Diccionario de la lengua española* – Vigésima segunda edición [http //www rae es/drae/](http://www.rae.es/drae/)

forma *capsular*, se encuentra en un estado latente, es decir, no podemos percibir lo que trae en su interior, pero podemos intuir sus aspectos esenciales gracias al ensueño como producto de la imaginación

Por esta razón, el *Ser* de la pieza artística se elabora, se crea como la voluntad de una visión otorgándole una personalidad al signo, es decir, es importante encontrar una correlación vital entre los fragmentos de *un sistema abierto* de relaciones internas y externas (*cap 14*), para que emerjan a la conciencia las características esenciales del fenómeno contemplado, que se ha desenvuelto desde su estado germinal en la pre-visión

El *ensueño* es una ***expresión poética de las necesidades vitales***, y el *símbolo-paisaje* surge de esta necesidad intrínseca y extrínseca, de enriquecer la interpretación de sus fenómenos para poblar la *visión de mundo* con proyecciones afectivas

Es en este sentido que hemos usado la metáfora *germinal*, para explicar cómo se origina la intención creadora en *el esbozo*, pero bien pueden asimilarse de igual manera en las demás expresiones técnicas usadas que entre cruzan sus diferencias, y son reunidas en un solo soporte como *audio visual* creando un cuerpo mixto como *sistema*

*“De igual manera que la semilla espera ansiosamente, al acecho de su flor y de su fruto, y su alma anhela mirar hacia los claros espacios para ver si los vientos ávidos han salido con su ímpetu invisible, de esa misma manera, mira el hombre hacia el árbol, la hierba, el pez, el ave, y la fiera, reuniendo los fragmentos de su propio cuerpo inmortal, y fundiéndolos con las formas elementales de todo cuanto crece ”* (Yeats, 1962 1176-1177)

En el análisis preliminar, hemos identificado los marcos arquetípicos del *simbolo-paisaje* sin haber profundizado aun en las correlaciones semióticas de los datos entre si. Trataremos a continuación los **efectos del ensueño en el contemplador** y el **clima espiritual como expresión de su afección**

El *esbozo* es valorado en su instantaneidad e inmediatez, se concibe como un apunte rápido para inscribir una idea en sus trazos principales, con los dispositivos tecnológicos dispuestos para tal fin, estos recursos aportan los datos sensibles utilizados, posteriormente, para transcribir una intuición o una idea como imagen *psicomática* de lo percibido y lo inventado

Hablamos de la clave que va a cifrar el *simbolo-paisaje* a partir de los datos fenomenológicos, proporcionados por las técnicas y las prácticas artísticas como llaves decodificadoras de la imagen del mundo, parafraseando a Bachelard, *las imágenes son de seguro unidades de ensueño* (1986 264), por lo que, profundizaremos en esta relación para desglosar los niveles de interpretación semiótica

La pieza artística como **proceso vital** nace, se desarrolla, llega a su clímax y luego permuta hacia otro proceso, que nuevamente dará lugar a otra nueva *visión*. Aunque el medio expresivo es susceptible de repetirse técnicamente, los resultados de la creación artística que surgen de una vitalidad inherente pueden ser disímiles entre si, la técnica por si sola nunca podrá determinar la identidad de la pieza artística como *signo*, aunque sus elementos son determinantes en su constitución

Para producir metafóricamente *las semillas* que darán origen al cuerpo simbólico del *paisaje ensoñado*, se tendrán en cuenta las exploraciones experimentales en la mezcla de los medios plásticos, gráficos y audiovisuales, para conformar un lenguaje ecléctico, integrando en forma fragmentada los registros producidos

Para consolidar el proceso de investigación-creación en la recreación del *símbolo-paisaje*, vamos a identificar en el germen de las ideas expuestas las funciones semióticas que operan entre los registros



*Fig 43 'Diablo Rojo' Trazado digital Pieza de la Autora  
Una de las características más icónicas del paisaje urbano panameño  
son estos buses reciclados aunque en la imagen está ausente el dato del  
color intenso propio de su estética 2009*

El pensamiento simbólico es esencialmente pre-figurador, es la propia conciencia representativa (Cassirer, 2003 228) y como tal, posee la capacidad

de evocar las cosas sin necesidad de su presencia física, en tanto, ésta es recobrada por la *evocación*, recuperando gracias al recuerdo sus cualidades esenciales, tal es su operación como *signo* (fig 43)

Encontramos aquí la *Semiosis*,<sup>28</sup> gracias a su operación surge el sentido que alberga el símbolo en su unidad. Nos codificamos en un conjunto de imágenes relativas a la experiencia del mundo.

Necesitamos una herramienta semiótica para articular este flujo de datos sensibles en un conjunto delimitado por los arquetipos, para convertirlos en un ***cuerpo audiovisual como ser de sensación del lugar***, que asimile el potencial expresivo de las imágenes gestantes producidas por el espíritu que habita su propia imagen de mundo, por tal motivo, sea cual fuere el caso de las imágenes referidas, ellas devienen como conjunto de fragmentos-signos.

El fragmento cifra la contemplación de mundo como unidad mínima de ensueño, dado que *"de una imagen aislada puede nacer un universo"* (Bachelard, 1986: 263)

En la forma original del *germen* como dato, se encuentra la estrategia productiva en la recomposición, es decir, los elementos de una misma imagen necesitan ser desenvueltos para recomponer otra nueva, cuya organización es diferente a la original que a su vez, es susceptible de repetirse en el proceso.

---

<sup>28</sup>Umberto Eco en su *Tratado de Semiótica General* nos cita a Ch S Peirce, que nos dice al respecto por *semiosis* entiendo una acción, una influencia que sea cooperación de 3 sujetos como entidades semióticas abstractas (signo – objeto referente – interpretante)

Es así, como re-codificamos en el fragmento en su multiplicidad universal. El *fragmento* es el *germen* que nos ayuda a recomponer una imagen integral de este campo de presencias y de fuerzas. Es posible llegar a concebir el *paisaje ensoñado* a partir de *fragmentos-signos*, develando sus posibles correlaciones imaginarias.

Usamos los ámbitos de interpretación que propone el sistema Peirceano, y que son ampliamente desarrolladas por Umberto Eco en su *“Tratado de Semiótica General”*,<sup>29</sup> con el propósito de profundizar, en los aspectos creativos del proceso en el *plano sintáctico*, se cifran los elementos del código que constituye la matriz arquetípica, en el *plano semántico*, referiremos el problema del ensoñador en un *caosmos imaginario* de referencias locales, y en el *plano pragmático*, haremos una reflexión cronológica de la praxis artística para hacer evidente el uso extendido del concepto.

La imagen de la naturaleza es una totalidad que no logra hacer síntesis. Ella misma es la suma de lo heterogéneo, de lo diverso, su unidad no posee una imagen *total* que de cuenta de todo lo que ella representa, como consecuencia de este fenómeno, la *visión de mundo* es fragmentada en nuestra conciencia histórica, cultural y socialmente, realmente no nos es posible llegar a contemplar plenamente todo el *paisaje* sin atender a sus pequeñas manifestaciones diarias, y la relación de ellas y entre ellas con el ensoñador que las interpreta.

---

<sup>29</sup>Umberto Eco ha desarrollado un extenso estudio sobre la naturaleza del signo, respaldando sus ideas en la estructura propuesta por Charles Sanders Peirce. Los tres niveles que hemos referido, corresponden a la estructura triádica propuesta por Peirce para estudiar las funciones que encontramos en todo símbolo.



Las imágenes fragmentadas son las *unidades poéticas del instante*. Sobre la noción del instante podemos decir que inferimos su existencia en tanto, nunca puede aprehenderse para siempre el mismo momento (fig. 44).



Fig. 44 (SN) *Pieza de la Autora*. Esbozo. Sketchbook. 2013  
El dibujo recompone libremente una perspectiva de la ciudad donde sus elementos aparecen sueltos, sin contornos, evolucionando en fragmentos abstractos que tienen lugar gracias a la instantaneidad del trazo, como si estuvieran en un campo de tensiones.

Captamos el paso del tiempo en la vida, en lo orgánico y lo inorgánico, en el planeta como cuerpo amplificado, como *un cuerpo de cuerpos*; sabemos que estamos insertos en él, pero aún no poseemos la vista privilegiada de la inmensidad espacial dónde se encuentra inmerso a su vez.

Hay ciertas dificultades que entraña este estudio, en tanto, captar la totalidad de los rasgos de una sola figura simbólica requiere de un análisis demasiado extenso en tanto que, como *signo*, no posee una periferia claramente delimitada

Para superar estos escollos, sin renunciar al propósito de potenciar la interpretación abierta, vamos a enunciar solamente aquellos rasgos que sean intrínsecos a la imaginación como potencial pre-figurador, de esta manera, abstraemos las formas arquetípicas previamente enunciadas (ver Cap 21), transformando la relación en la persona que contempla específicamente, que se convierte en el *vidente del mundo*

Damos forma a una sintaxis abierta de las imágenes, donde cada una puede mezclarse con cualquier otra imagen, que correlacione los *fragmentos-datos* con la matriz arquetípica, (*Termino-Horizonte-Atmósfera-Ventana*), describiendo la función sintáctica entre los medios gráficos, visuales y audio visuales que constituyen los medios expresivos, para desarrollar lo que ha sido denominado como *movimiento de mundo*

La semántica de la imagen-ensueño como tal, es un *sueño implícito o implicado*, no se remite únicamente a la subjetividad del ensoñador en cuanto es un movimiento de despersonalización, (Deleuze y Guattari, 2009 85) y es, en este sentido, un *movimiento de mundo* en donde los personajes y las figuras se ven arrastrados por las fuerzas dinámicas de su contexto

Primero trataremos el **plano sintáctico**, refiriéndonos a los medios expresivos en primer lugar, al dibujo como huella del gesto (mano), e

instantaneidad de la percepción (ojo), a través del trazo y la contemplación como gestos *sinestésicos*

De esta manera, la visión que concebimos del mundo surge de nuestra cotidianidad, integra los rasgos más significativos a la realidad concebida por el habitante regular. Para el propósito de este estudio, *dibujar* es situarse en el espacio de contemplación íntima, es transcribirse en el mundo en su propio devenir, en cuanto requiere hacer una inscripción en la superficie, para hacer la imagen tangible en su emergencia momentánea

El *dibujo* como fenómeno del ensoñador se convierte en el medio expresivo que revela su momento espiritual, en cuanto traduce un *movimiento del alma* en la *huella del trazo* como relieve del temperamento de quién lo produce, en su *temperamento* encontramos la suma del carácter individual y las circunstancias locales del sujeto contemplador. La imagen lograda es el reflejo de una intensidad anímica que evoca lo percibido transformado por la *trans-subjetividad* del ensoñador, es decir, el propio artista sobrepasa las condiciones de su subjetividad al canalizar las influencias de otros interpretantes posibles

El trazo de las figuras responde a una pre-figuración de los afectos, para así, lograr una experiencia con-sentida, es decir, se acoge el sentir en su

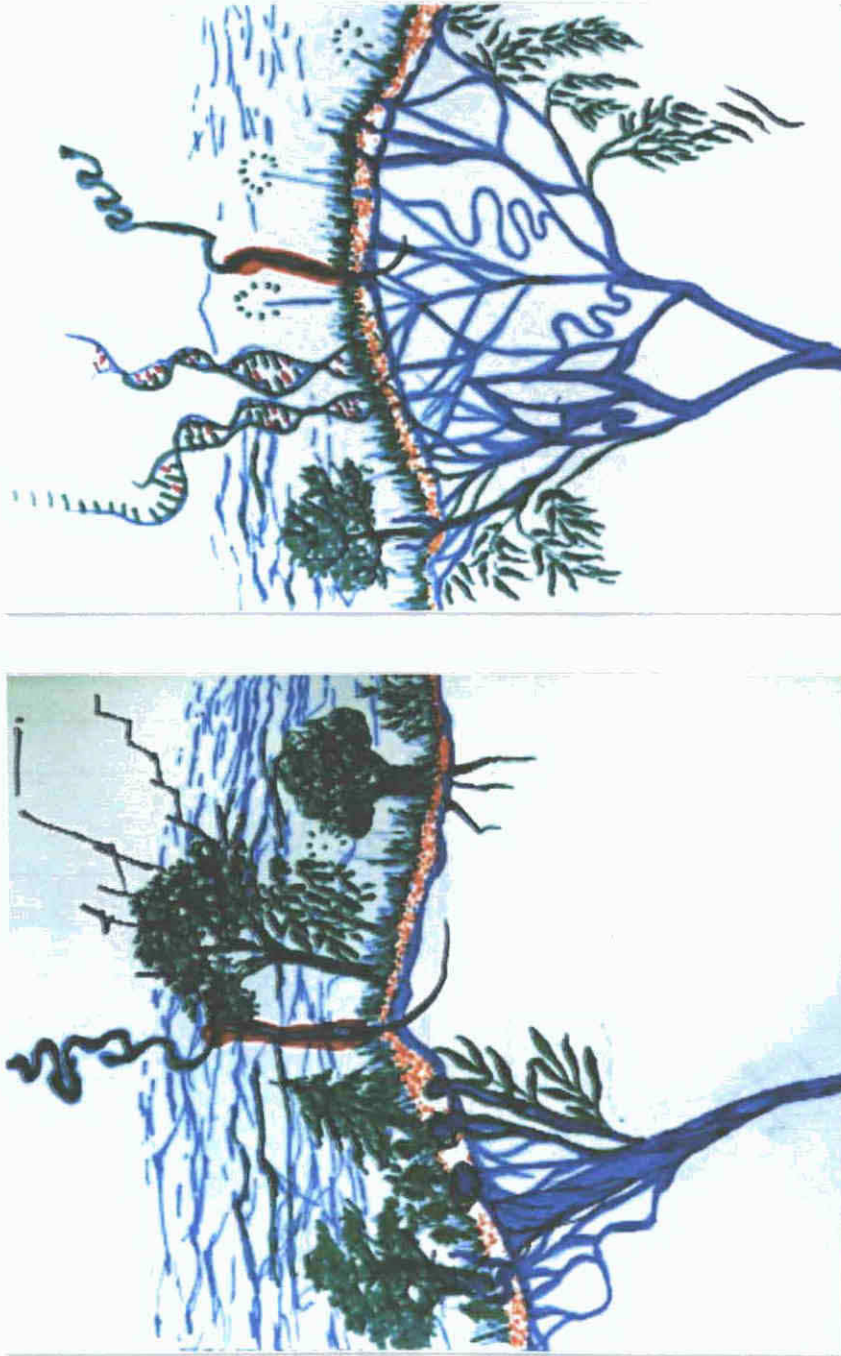


Fig 45 y 46 "Esbozo de un horizonte orgánico". Pieza de la autora. Sketchbook. 2012

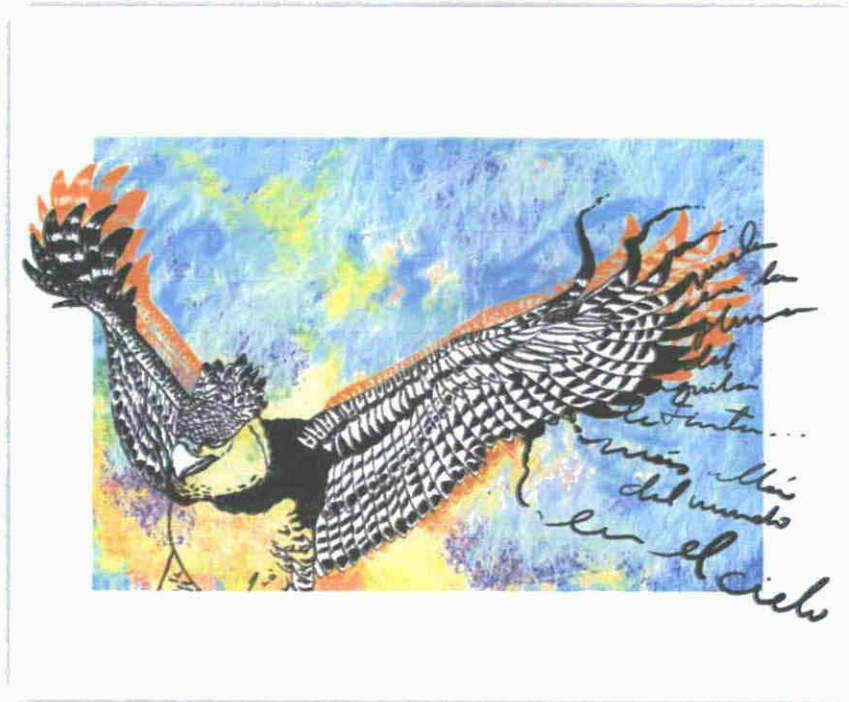


Fig. 47 "El sueño del ave". Plumilla manual sobre coloreado digital  
Pieza de la Autora. 2007.

manifestación plena como estado metamórfico al ser producto de la afección sinestésica.

Las ideas figuradas en este ejercicio del ojo y del trazo no pretenden representar la realidad objetiva; son en cambio, anotaciones sueltas e instantáneas, *íconos de un paisaje emocional* (fig. 45 y 46) con propiedades dinámicas que transfiguran los elementos contemplados, todos recompuestos como un *micro-macro* universo, correlacionando transversalmente sus elementos.

En el caso de los medios fotográficos y audio visuales, ellos proporcionan un documento que inscribe el registro sensorial de lo contemplado, brindan

información documental producida en la localidad, es decir, cada plano que capturamos en la grabación o en la fotografía es un acto voluntario del contemplador que segmenta en el espacio-tiempo, y abstrae en su elección una sensación re-organizada

Estos *índices* producidos por la fotografía y los medios audiovisuales, ponen en evidencia el cambio y la transitoriedad de los elementos, se destacan especialmente los fenómenos atmosféricos y sus transiciones cuya impermanencia se manifiesta en el paso del tiempo y su permanencia en la repetición cíclica de la sucesión, al aparecer y desaparecer como el día y la noche. Son susceptibles de ser re-producidos, en cuanto requerimos aun del registro para darle forma a la simulación de sus efectos

Los elementos del contexto nos revelan sus aspectos estéticos en sus propios signos y códigos, encontramos así, en *la práctica del collage y el objeto encontrado*<sup>30</sup>, algunos recursos para mostrar sus referencias, estos pueden ser *íconos o índices*, (fig 48) que muestren los productos socio-culturales y nos proyecten hacia una lectura simbólica del lugar

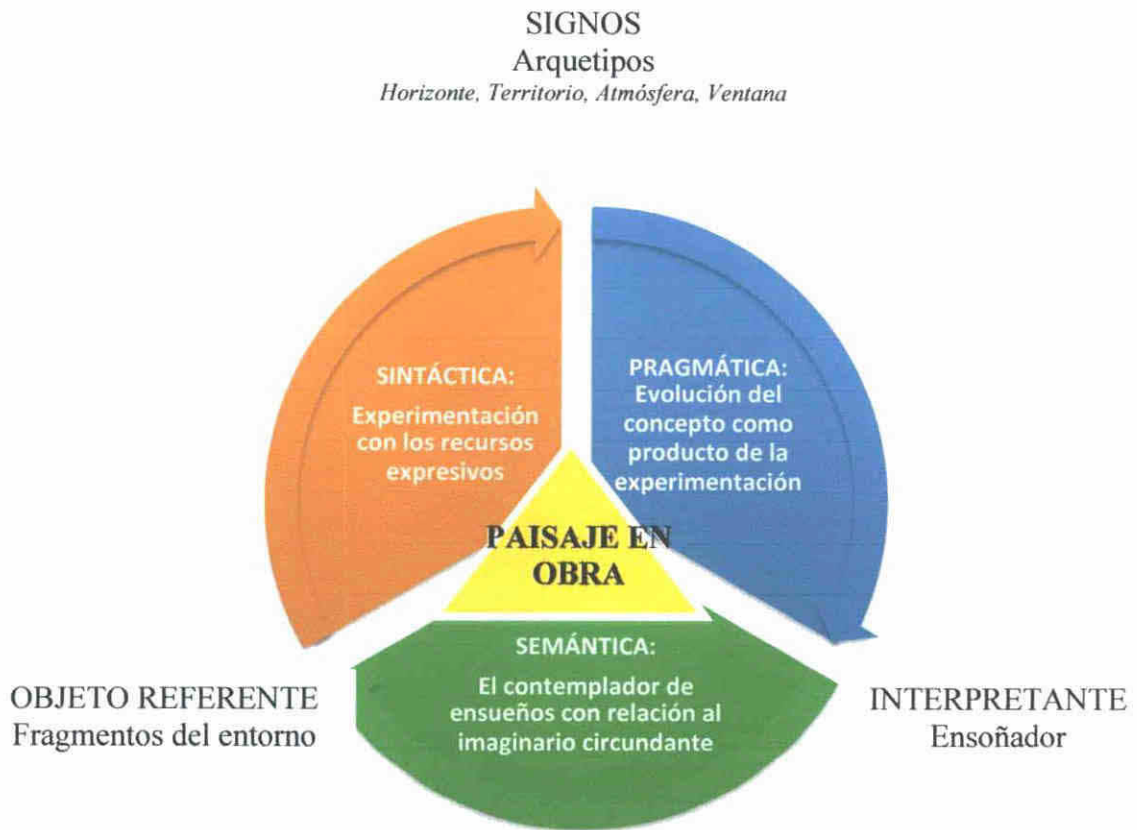
La interpretación *sintáctica* a partir del dibujo, los medios gráficos, la fotografía y los medios audiovisuales, el collage y el ensamblaje, ofrecen una amalgama como *híbrido-signo*, donde los registros se editan para producir un fenómeno fluctuante en el videoarte "Paisaje en Obra"

---

<sup>30</sup> *Objet trouvé* es la denominación de una práctica Dadá donde son recuperados objetos de fabricación humana, y son convertidos en arte, por la descontextualización de sus funciones, como "el Urinal" de Marcel Duchamp de 1919



**CUADRO 4**  
**Planos de interpretación del *símbolo-paisaje***



Los registros son articulados unos con otros buscando y potenciando intuitivamente sus co-relaciones semánticas, que se hacen inteligibles gracias al imaginario local.

Cuando se hace referencia al **cuerpo de la imagen** no refiere únicamente a las condiciones materiales de los soportes, es decir, los medios audiovisuales como proyección son **inmateriales** porque están cifrados dentro de un soporte que necesita ser reproducido, sus características como registro se hacen tangibles únicamente bajo un mecanismo de re/producción, que re-crea la virtualidad del videoarte como fenómeno espacio-temporal.



*Fig. 48 (sn). – Ensamblaje de objetos encontrados- índice del paisaje. 2012*

La pieza artística surge como producto de un conjunto de registros en un soporte para su reproducción, se hace necesario decodificarlos para que la obra



surja como virtualidad espacio-temporal que logra manifestar su presencia incorpórea a los contempladores del *ensueño*

Estos registros *rizomáticos* componen la experimentación simbólica de un universo local que se refiere a Panamá y los símbolos de su territorio. A continuación, se explicarán los aspectos involucrados en la interpretación semántica, en la operación que realiza el ensoñador ante el *paisaje* y sus evocaciones significativas

### **3.2 Un Imaginario de paisajes híbridos.**

Luego de haber revelado el plano sintáctico, profundizaremos en la dimensión semántica del acto contemplador, es decir, en los contenidos creados por la interpretación del observador y su capacidad de visión

La primera inquietud que subyace es *¿Qué es lo que motiva la fusión de estos elementos entre sí, en la conciencia ensoñadora para re-crear un mundo con rasgos tanto locales como universales?* Se desarrollarán algunas pautas para explicar cómo la imaginación es la responsable de los contenidos referidos a un *imaginario*, delimitando el campo de referencias semánticas

*Concebir* es un verbo que quiere significar el acto de *procrear*. La concepción es un atributo femenino al vincular la experiencia de la maternidad como alusión metafórica. La *concepción de imágenes* es también, otorgar identidad a una imagen gestante en la conciencia del ensoñador, para co-relacionarla con otros signos, adquiriendo así un contenido

**Concebir un mundo en movimiento** es identificar el campo de relaciones que hace polivalente una misma figura, los signos del *paisaje* son transitorios en su conjunto; es en el campo semántico en donde se concibe una nueva idea de *paisaje*. Por consiguiente, *concebir una imagen de mundo*, es estar *preñado metafóricamente* de la imagen de un hombre en relación a su mundo, como un **cuerpo habitante y habitado**.

Fig. 49. – “Madre tierra y nubes”.  
Detalle del video arte “Paisaje en  
Obra” 2013.

En este fotograma del video podemos percibir la sobreposición del elemento atmosférico, las montañas con sus árboles contenidas dentro del seno como expresión femenina, imágenes que coexisten una dentro de la otra.



Aunque hemos presentado previamente una definición de la *imaginación*, que nos proporcionó Gadamer (p. 35), vamos a retomar el mismo concepto pero desde otra perspectiva, en este caso, ha sido tomada de Bachelard quien define la imaginación del siguiente modo: “Queremos siempre que la imaginación sea la facultad de formar imágenes. Y es más bien la facultad de deformar las imágenes suministradas por la percepción y, sobre todo, la facultad de librarnos de las imágenes primeras, de cambiar las imágenes” (1996b:9)

Considerando esta afirmación de Bachelard, la imaginación nos brinda la posibilidad para deformar la imagen como dato de la percepción, cambiándola a través de un acto *voluntario*, es decir, con intencionalidad, por tal razón, en el imaginario encontramos el *carácter estético* de estas imágenes como expresiones humanas de la cultura y de la sociedad, nos brindan un dato afectivo del lugar y de las tendencias individuales

El imaginario se manifiesta cuando deliberadamente damos cuerpo a la expresión de las visiones individuales y colectivas, por lo tanto, las condiciones del contexto están presentes fragmentariamente. La imagen, el lugar y el cuerpo, son los elementos del sistema en donde ciframos las conexiones, tanto internas como externas, de la vivencia espiritual que se manifiesta simbólicamente (fig 49)

Hay que aclarar que la condición de la imagen como *dato perceptivo* es diferente de la imagen como resultado de la actividad creadora extra-perceptiva (Dorfles, 2004 20). La siguiente reflexión de Bachelard permitirá esclarecer mejor la relación entre la imaginación y el imaginario: *“El vocablo fundamental que corresponde a la imaginación no es imagen, es imaginario. El valor de una imagen se mide por la extensión de su aureola imaginaria. Gracias a lo imaginario, la imaginación es esencialmente abierta, evasiva.”* (1996b 9)

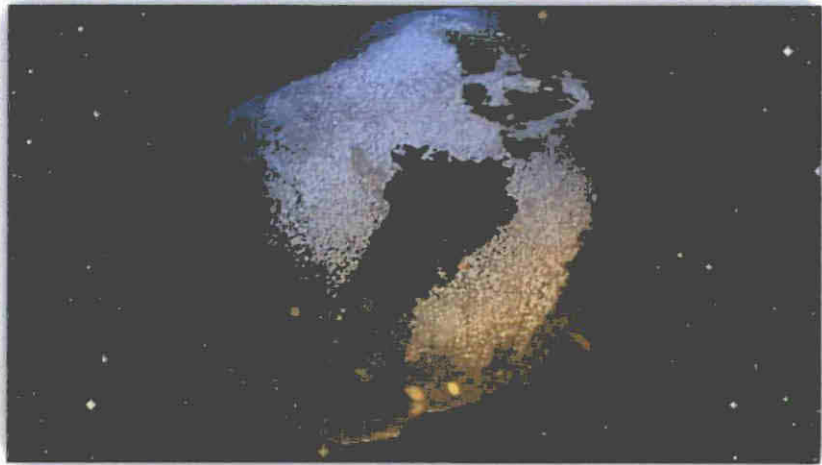


Fig. 50 y 51. Secuencias del videoarte "Paisaje en Obra". 2014.

La necesidad de hacer ver la imagen interior del *paisaje*, es suscitada a su vez por el exterior como realidad circundante, es un ***querer crear una imagen a través de un querer darle visibilidad al pensamiento.***



Fig. 52 "Pie caminante". Detalle del videoarte "Paisaje en Obra". 2014.

Por lo cual, el acto creador es una *intensidad expresiva* en la dinámica de las imágenes revelando su potencial como campo, la mutabilidad del elemento simbólico nos proporciona goce y deseo de búsqueda, emoción esencial a la *visión de mundo*.

Según las ideas de Dorfles, al percibir el exterior creamos significados en los distintos niveles con los cuales interactuamos como seres vivos, nuestra experiencia se desenvuelve temporalmente en lugares y en circunstancias singulares, estos aspectos son registrados para recuperarlos virtualmente en el ejercicio de la evocación.

Por otra parte, la contemplación ensoñadora surge como una disposición a la libertad interpretativa, al deseo de profundizar en las impresiones del lugar, es una *psico-mecánica* entendida como el reconocimiento atento, el encuentro de

asociaciones nuevas entre las figuras que trasciende su identificación descriptiva, por lo cual, la evocación surge ya sea de *la imagen sueño, o de la imagen recuerdo* (Deleuze G 2009 362)

Hacemos uso de los recursos digitales y audiovisuales para fusionar en un solo medio todos los registros heterogéneos, re-creados en una sola pieza, los dibujos, fotografías, videos en *stop-motion* y *collages* digitales Una ventana es el ojo, un soñador el contorno de la montaña, un muro es una puerta, el rostro es un sol, el caminante hace el territorio (fig 52)

Consideramos que, el ser humano aprende a pensarse así mismo en esos contornos simbólicos difusos, e inscribe intensidades afectivas como rastros de sus procesos de vida sea en lo individual inter-subjetivo o en lo colectivo extra-subjetivo

También, encontraremos alusiones a los sistemas simbólicos provenientes del contexto local, como lo son las compuertas del Canal de Panamá, el diablo rojo, la pollera, la bandera nacional, el timbre, la invasión, el tren, la ciudad, el águila harpía como ave nacional, los peces y las mariposas que refieren al significado de la palabra <<Panamá>>, la Isla de los Pájaros, la Bahía de Panamá, las migraciones estacionarias de las aves y los bonos franceses del Canal

Es en este devenir cuando las imágenes permutan entre sí, creando una nueva matriz de relaciones, extrayendo su carácter salvaje del frenesí ciudadano, o captando la serena sencillez y la tranquilidad de los entornos naturales Los

datos se interrelacionan, en un entramado de dimensiones interiores y exteriores, donde está circunscrito el cuerpo inmenso del *paisaje* y por tal razón le hemos denominado, ***“Ensoñación de los paisajes híbridos”***.

El ensoñador produce su visión como una trama de acontecimientos, el reflejo de sí mismo es una duplicidad de la conciencia contempladora del amanecer, el atardecer, la ciudad y la montaña. Todo produce una emoción. Las figuras en las nubes, las olas del mar, la brisa en los árboles, las horas del día. El acto de contemplación conmueve afectivamente, se suma a nuestra identidad con aquello que observa.

Las pre-figuraciones son los ensueños que se suscitan en nuestro interior. Bachelard habló de la ensoñación inmediata, la cual consiste en encontrar figuras en las nubes, ese es el juego del ensoñador en pleno día, hace mención como uno de los actos más primitivos en el niño que imagina, un acto que suspende la cotidianeidad y detiene el tiempo en su juego del lenguaje.

*El aspecto inmediato de la ensoñación es el Ser*, decía Bachelard, la ensoñación gobierna el fenómeno de las imágenes exteriores e interiores, se reconoce el mundo en la transitoriedad, condición que nos permite prefigurar las secuencias del video arte, asociadas entre sí como un juego instantáneo de la memoria (fig 53). El mundo del ensoñador expande su cuerpo en la contemplación, pero la forma particular de habitar en él son sus propias imágenes.



*Fig. 53 – Fotogramas video “Paisaje en Obra”. 2014*

Son las primeras secuencias animadas del comienzo del video. Aquí podemos apreciar su aparente falta de continuidad de una imagen a otra, pero que es recompuesta arbitrariamente en el transcurso del tiempo, cada una de las imágenes evoca un aspecto del paisaje que, en su conjunto, produce un ensueño híbrido por su propia mezcla y por su capacidad de evocación.





*Fig. 54 y 55 – Detalles del videoarte: invasión de Panamá, tren y horizonte “Paisaje en Obra”. 2014.*

El ser humano vive en un nicho como ser biológico, social y cultural, nuestras casas y habitaciones se sitúan en el territorio, transformando las condiciones del paisaje natural, eso hemos hecho desde que habitamos la tierra, pero, cada territorio es transformado a su vez a lo largo del tiempo, estas transformaciones colectivas del territorio modulan el horizonte humano, cambiando conforme pasan las generaciones

La vida como fenómeno intrincado y cíclico es un flujo ininterrumpido de intercambio simbólico entre los seres y su entorno, por lo mismo, como función semiótica, la vida es plural como conjunto abierto e infinito

El *ensueño* no es un estado exclusivo del artista, cada persona posee el potencial de ensoñar o no a su propia voluntad, aun en la movilidad o en la inmovilidad, es posible mantener activa esta virtud del espíritu durante la vida adulta en tanto, aquellos que gustan de los oficios creativos, necesitan un estado de ensoñación inmanente a la formalización de sus visiones imaginarias

Gillo Dorfles nos explicó cómo la creación artística, es "*la intensificación de nuevos niveles de percepción*" (2004 28), es decir, es la expresión emergente de un *Ser* esencialmente único, que es capaz de incrementar un afecto porque produce un aglomerado de nuevos símbolos, que expresan las cualidades estéticas de la realidad a la cual pertenecen. La percepción de la obra como producción artística apela a la sensibilidad del ensoñador en potencia, que habita en cada espectador



Fig. 56 – Casas aéreas. Fotodibujo digital. 2012.

### 3.3. La pragmática experimental del *signo-paisaje*

Un proceso es una serie de acciones que nos llevan al logro de un propósito, en este caso, gracias al proceso conceptual, la práctica deviene en un producto tangible como pieza artística. En el texto a continuación, ilustraremos el proceso artístico desde la modulación del concepto *paisaje*, en una actitud experimental con los medios y las ideas asociadas, directa o indirectamente; teniendo en cuenta la influencia del contexto en cada caso particular.

Vamos a enfocar los aspectos *pragmáticos* en la documentación de distintos aspectos sean técnicos, formales o conceptuales, que sean significativos al proceso de transformación, como una búsqueda de una esencia que permea

todo lo visible y lo invisible de las relaciones del *paisaje* con su interlocutor, el artista como productor de imágenes

Hemos hablado constantemente del acto del *devenir*. Es una idea que está asociada al *paso del tiempo*, vamos a ofrecer una definición precisa del concepto para el contexto de nuestro trabajo, citaremos lo que nos dice el sociólogo Gillo Dorfles a continuación: *“El devenir es el proceso continuo de metamorfosis, la rapidez con la que se consumen nuestros gustos y nuestras preferencias”* (2004: 13)

Como nuestros gustos, el estado de ensueño en la imagen es mudable, flexible y oscilante, así podemos reconocer en el *devenir* una potencia expresiva del tiempo que se manifiesta en la evolución de cada una de las piezas artísticas. Para efectos en el estudio pragmático de las piezas artísticas en el tiempo, atenderemos a los acontecimientos más relevantes de su aparición, y las distintas experiencias contingentes asociadas a su sentido.

Cada proceso artístico como experiencia de exploración atraviesa tres momentos: tiene un origen como pulsión, como necesidad expresiva, y se desarrolla gracias a la exploración abierta, la idea al ser explorada se desenvuelve en *sí misma*, mostrándose como una intensidad perceptiva y afectiva, hasta lograr su plenitud como manifestación sensible, luego, se transforma nuevamente en otro proceso hacia una nueva pulsión, pero, bajo condiciones formales e interpretativas muy diferentes.

La visión ha sido desdoblada como un *instante en el paisaje*, como *fragmento del fragmento*, revelándose en la repetición de sus gestos en distintas combinaciones, a lo largo del transcurso como proceso creativo

El concepto encuentra su movilidad, inicia en un ejercicio oscilante entre lo gráfico-gestual, y lo pictórico- expresivo, entre el ojo del artista y la imagen preconcebida, hemos encontrado una especie de *complicidad* Esta relación surge de la idea de que la imagen y el artista comparten algo incógnito, visto por primera vez, es aquella causa que los relaciona y los aproxima en la complicidad de su existencia.

Los primeros *paisajes* de esta búsqueda nacieron en 1999, surgen contingentes al acontecimiento de un terremoto que ocurrió en Colombia en el eje cafetero, en la ciudad de Armenia, Quindío El terremoto devastó la ciudad Un mes después de la tragedia, hicimos un viaje al lugar para hacer un registro gráfico y fotográfico de sus secuelas, mi familia materna es oriunda de esta región y el primer afecto que vino a la memoria de mi madre fue la sensación de pérdida de su memoria

El *paisaje de Armenia 1999* al que nos referimos aquí, (fig 57) pertenece a una serie de 200 dibujos y fotografías elaborados en un recorrido por la ciudad devastada, la imagen corresponde a una de las muchas fotografías tomadas La estructura de la imagen fue repetida sistemáticamente en una sola bitácora, que expresa interés por la estética gráfica buscando un efecto espontáneo, instantáneo y expresivo



*Fig. 57 "Armenia 1999". Pieza de la autora. Esbozo en tinta china en papel de algodón. 35 cm x 50 cm. 1999.*

La expresión gestual del dibujo, pretende representar la fuerza tectónica del terremoto que causó la destrucción de la ciudad de Armenia; ésta misma composición, fue reproducida intencionalmente en otros 100 dibujos en la bitácora de campo que recoge la documentación del trabajo de campo del viaje al lugar de la tragedia. Aunque todos los dibujos parten de la misma composición, la energía del gesto en la mancha, hace que cada imagen posea particularidades específicas únicas e irrepetibles.

La repetición del motivo tiene un objetivo, al contemplar la serie de los dibujos que representan el mismo patrón, se destacan con mayor fuerza las pequeñas diferencias entre ellos, pero destacando la permanencia de una misma composición.



*Fig 58 Ciudad de sombras pieza de la autora Yeso alquitran, esmalte blanco cenizas y cemento 2000*

La propuesta pictórica en esta serie nace de una imagen ausente, que es tangible como presencia fantasmal, es una presencia ausente, paradójicamente

Los dibujos de esta serie están hechos en tinta china sobre papel, con un gesto expresivo y fuerte, la mancha es suelta e irruptiva, casi arbitraria, pero sus contornos delimitan bruscamente formas huecas contra un papel blanco como trazos. Emergen en estos paisajes estas estructuras desnudas, retorcidas y frágiles, casi moribundas en un panorama desolador, el contraste entre los blancos puros y los negros articulados y fluidos como espectros dieron lugar, a una primera exploración pictórica, cuyo énfasis fue el gesto matérico en

detrimento de la figura, inspirados en la pintura informalista del artista español Antoni Tàpies en la década de los años cincuenta <sup>31</sup>

Las superficies poseen un blanco calcáreo, entre zonas intervenidas con yeso y alquitrán, (fig 58) las estructuras emergen fantasmales, en esa masa pétreo de yeso y pintura, apenas visibles como trazos y garabatos, la superficie registra una fuerza violenta como una sacudida a gran escala, las construcciones se presentan espectrales y desnudas

En ese proceso de sumar capa sobre capa y luego raspar, de disponer unos trazos y toques de pigmento, la imagen va adquiriendo una textura y una densidad, una translucidez, se consolida en su superficie una suma de operaciones accidentadas

Las figuras devienen en formas sutiles y drásticas, evanescentes, primitivas, reflejos fantasmales de un horizonte que está agitado por fuerzas violentas y transgresoras, que originan estructuras decadentes e inconsistentes que amenazan con desaparecer, como metáforas de una memoria de la ruina y el escombros

La superficie y el gesto se convierten entonces en un recurso muy estimado para tratar el tema de la memoria y sus marcas en el territorio, los trazos y motivos refieren a las propias condiciones fenomenológicas del muro y su superficie, son las huellas del entorno, del clima y sus indicios

---



Las ideas repercuten en los objetos, la imagen fue adquiriendo ciertas características estéticas que atañen a las fuerzas físicas del tiempo evidentes en el desgaste de los materiales, la manera como éste incide y altera la composición de las cosas. Este aspecto temporal en los seres es común, el tiempo en general, es un aspecto común a todo lo existente, tangible en sus transformaciones acumulativas por el tiempo.

El muro es el signo que denota la separación entre las dimensiones de lo público y lo privado, lo abierto y lo cerrado. El muro registra en sustratos las marcas del tiempo y del ambiente, suma las capas de alquitrán, moho, pintura, cemento y polvo, como componentes que forman parte de la geografía de una superficie matérica.

Este acto constructivo con el *paisaje* adquiere un grado de levedad y precariedad que revela tácitamente el asunto de la soledad humana. El panorama en esta serie revela una agitación interna que sume todo a su alrededor en una bruma de huellas, manchas y accidentes, nos muestra el problema de la memoria sin contenido, del sustrato sin mensaje, de como una vieja ciudad carcomida por las fuerzas tectónicas se desploma, evidenciando las estructuras dispersas de un horizonte inexistente.

Las estructuras como figuras aparecen en esta nueva intervención conocida como "Parásitos y talingos" (fig. 59 y 60) surgen posteriormente en el año 2006, en sociedad con el artista Frank Ferrer. Son estructuras altas como torres, hechas de harapos, cables y barras de acero soldadas que oxidan la tela, el

fuego, el agua, el viento, el metal y el humo dejan su huella, inciden en sus características generales determinando su estética del despojo.

El horizonte del paisaje muestra una obra arquitectónica en proceso de construcción, las piezas se elevan para darle un mayor protagonismo a las estructuras humanoides, vestidas con harapos, erguidas como torres, y articuladas como muñecos de hierro y óxido sin cuerpo, pero inquietantes y animadas por la fuerza de los elementos atmosféricos.

El proyecto surge como producto de una asociación creativa, la fotografía en gran formato del artista panameño Frank Ferrer, acentúa los perfiles de una obra en construcción como telón de fondo. La ciudad es el escenario, y entonces aparecen en primer y único plano estas grandes torres humanas, vestidas de óxido y tiempo, deambulando como figuras fantasmagóricas producto del crecimiento de la urbe.

El perfil de la ciudad es contundente, delimitado por la suma constructiva de conglomerados habitacionales, de estructuras que se levantan hacia el cielo inconmensurable, cubriendo la superficie terrestre con carreteras, obras públicas cimientos, acueductos, edificios; transformando los seres que habitan en este lugar iguales que a sus altos edificios, vacíos y emparapetados en su propia geografía, deviniendo quizás, como presencias fantasmales de un mundo cuyo reflejo es el ímpetu ciego del progreso que desconoce el valor de lo intangible.

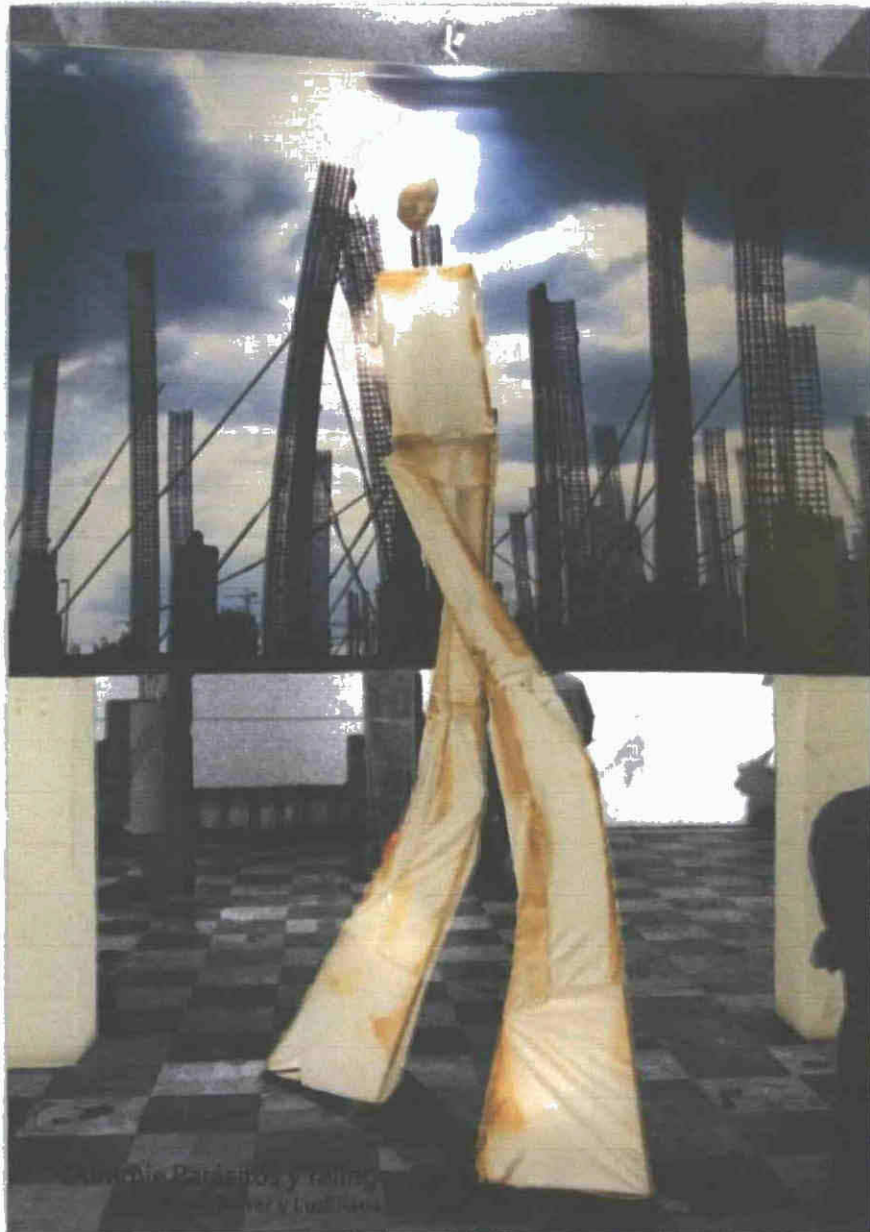
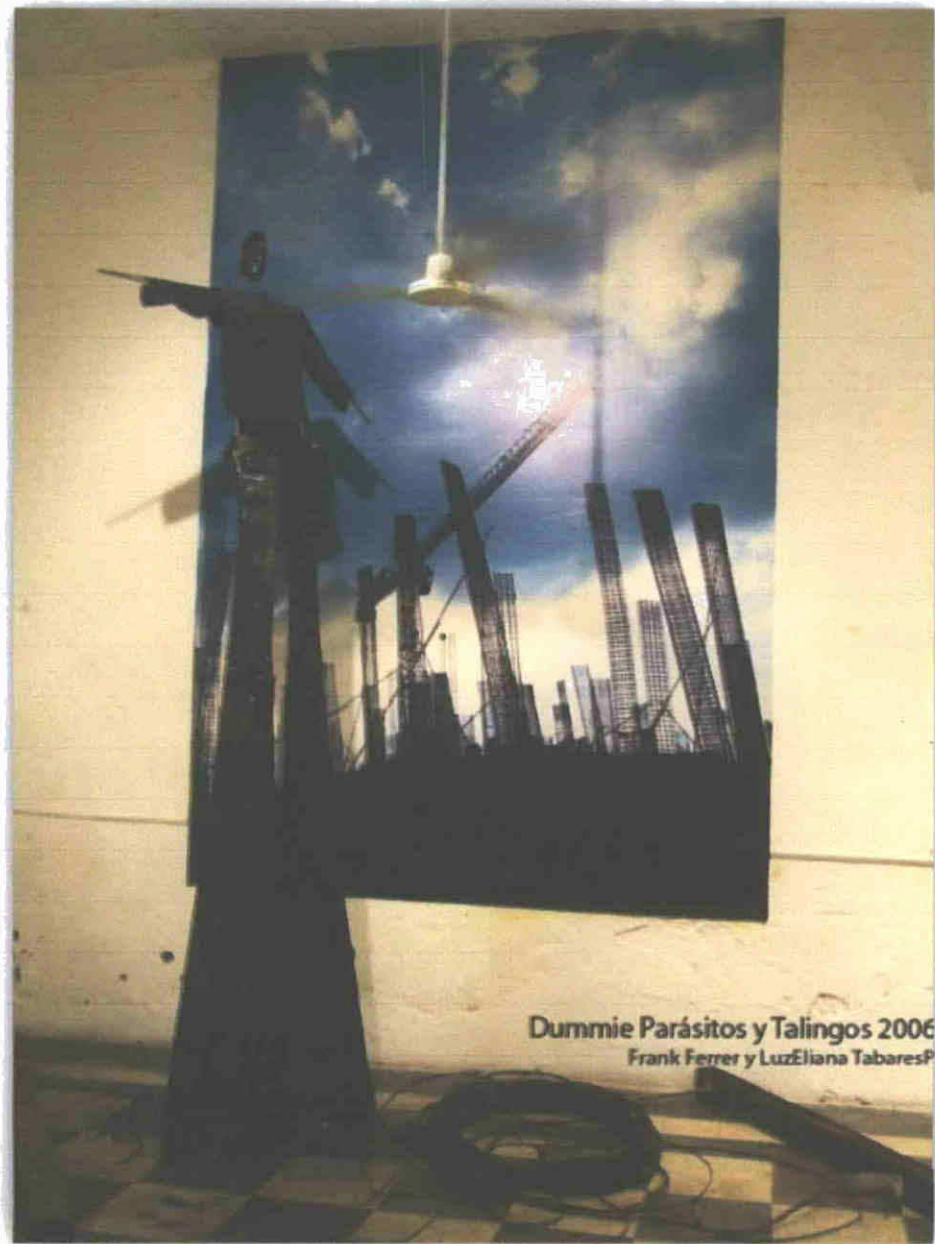


Fig. 59 "Parásitos y talingos". pieza de la autora en colaboración con el artista Frank Ferrer. Instalación. (Estructura metálica, tela y óxido, rostro de yeso, iluminación e impresión fotográfica en banner). Dimensiones variables. 2006.



*Fig. 60 "Parásitos y talingos". Pieza de la autora en colaboración con el artista Frank Ferrer. Instalación. (Estructura metálica, tela y alquitrán, rostro de yeso, cables, iluminación e impresión fotográfica en banner). Dimensiones variables. 2006.*



*Fig. 61 "El crecimiento de los árboles cuadrados".  
Pieza de la autora. Mixta sobre tela (Frotage, collage,  
acrílico, arena, pluma y grafito). 100 cm x 50 cm 2005.*

Una de las primeras impresiones fantásticas del paisaje en Panamá, fue producto de la expresión popular de la existencia de los *árboles cuadrados* del Valle de Antón, lugar ubicado en el interior del país. Se denomina así, a ciertos árboles que parecieran tener esquinas en el fuste de su tronco; la pieza referida aquí, es también, un autorretrato.





*Fig. 62 "Guayacán día y noche". Pieza de la autora.  
Oleo sobre lienzo (Díptico) 100 cm x 50 cm. 2008.*

Los Guayacanes son árboles que nos deleitan anualmente con su esplendoroso florecimiento. La representación del entorno citadino, ha sido confeccionada directamente sobre el lienzo, perforando su superficie, para simular la profundidad espacial gracias a las ventanas.

Las estructuras verticales refieren a una relación metafórica ascendente, como la presencia de las escaleras y las construcciones arquitectónicas. Emerge con fuerza la imagen del árbol, especialmente las cualidades del tronco y un renovado interés por su estructura y significado.

Entonces cobra fuerza un elemento hasta el momento ausente y circunstancial: el color como intensidad afectiva simbólica. El color amarillo del Guayacán en este caso (fig. 62) se convierte en el eje evocador de memorias, en los encuentros taciturnos con su presencia en los parques, las avenidas, las largas caminatas por la ciudad, resplandeciendo como oro contra el cielo, enraizado en el agua que es su elemento original.

En los procesos anteriores, encontramos la ramificación y fragmentación como estrategia productiva desarrollada durante los años 2000 y 2002, explorando la relación entre la imagen y el sonido, buscando una articulación orgánica entre ambos aspectos. Se presentó el proyecto de intervención espacial *"Concierto Animal – Aire para un órgano"*, (fig. 63 y 64) pieza que consiste en la interpretación poética de la respiración, en una instalación eléctrico-acústica que refleja diferentes componentes alusivos al acto de respirar como gesto común y vital al ser humano en comunidad.

El proyecto fue formalizado como una instalación electro-mecánico-acústica que se presentó públicamente como un performance cuya duración fue de 15 minutos, el mecanismo de la respiración queda a disposición del público para su exploración libre, para la interacción del público con los sensores del aparato,

conectados a la luz y los sonidos, durante el performance (*Ver lista de videos de registro en la bibliografía*)

Aunque esta pieza no está referida al *paisaje* como tema, nos brinda una perspectiva que evidencia la presencia de la misma macro-estructura compuesta de *unidades - fragmentos*, pero en este caso particular, inspirada en la dualidad orgánico-mecánica de la vida, en el papel como símbolo de esta relación dual, y en la respiración como gesto expresivo para crear una metáfora musical-atmosférica titulada "*Concierto animal – aire para un órgano*", realizada en el año 2002

Es importante la participación del público dentro de esta propuesta, permitiéndoles interactuar con la obra, gracias, a su propia naturaleza abierta como dispositivo tecnológico interactivo

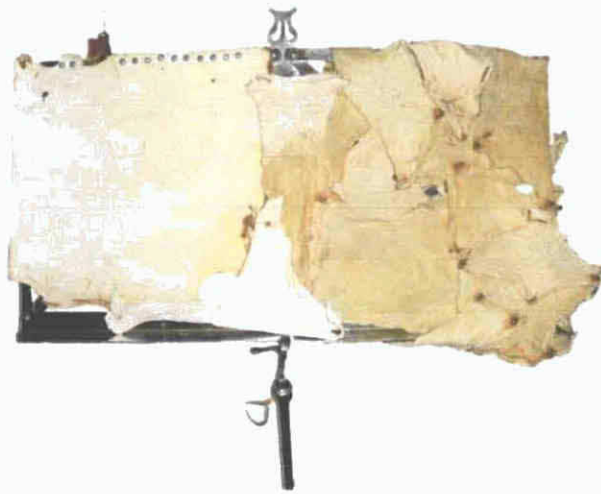
Encontramos en el espacio intervenido una serie de piezas blancas, geométricas y rústicas hechas de piel de conejo, son pergaminos de piel que crean una composición aleatoria e irregular, y que forman parte de una estructura lumínica sostenida por cables de cobre sin recubrimiento protector

Toda la estructura eléctrica que sostiene la pieza está abierta al ambiente, su capacidad electrificante se sugiere, el conjunto de estas luces sostenidas por las 40 pantallas de pergaminos de conejo poseen una propiedad particular son controladas por un circuito que traduce el ritmo y la intensidad de la respiración en intensidad lumínica, como si fuera un *dimmer* de inspiraciones-expiraciones,



para hacer más explícita la descripción del funcionamiento del sistema, también abierto.

La red eléctrica se une a un sensor que capta la respiración de la persona que interactúa con él, el conjunto de las luces responden a este estímulo como una membrana de luz, responden modulando su brillo según las particularidades de la forma de respirar de cada persona.



*Fig. 63 "Atril". Proyecto "Aire para un órgano – concierto animal". Pieza de la autora. Ensamble con pergaminos y alambre de cobre. Dimensiones variables. 2002.*



*Fig. 64 Proyecto "Aire para un órgano – Concierto animal". Detalles de la instalación. Área de intervención 10 mts. X 10 mts. 2002.*

La pieza se transforma en un objeto lúdico para el espectador, como una metáfora de un gran sistema respiratorio, el símbolo expresivo es el papel como soporte universal para el artista, algunos de origen industrial, otros hechos de manera artesanal como los pergaminos,

Este aparato pone en evidencia la dicotomía entre mano y máquina en la pieza artística, que es recompuesta aquí nuevamente en la metáfora del órgano que produce, y en la expresión de una función orgánica que es la respiración

Las estructuras arborescentes y ramificadas que se extienden hacia la periferia y recrean la unidad a partir del fragmento, aparece posteriormente en el año 2008, pero con otras características temáticas y estéticas muy distintas

Surge la imagen de la hoja y sus nervaduras, el énfasis en la ramificación y la multiplicación de una totalidad referida a sus *partes*, y el reflejo de estas partes entre sí como fractales, piezas que integradas unas con otras recomponen nuevamente una unidad general, cada pequeño fragmento refleja un aspecto de la totalidad

Este proyecto titulado "40 paisajes transparentes", (fig 65), profundiza en los aspectos dimensionales del fragmento, íntimamente entrelazados con la percepción de la totalidad que lo contiene en la hoja como signo, a través de las correlaciones poéticas de sus distintas evocaciones en el juego de los tamaños y las similitudes

La totalidad se sostiene gracias a una estructura ramificada que le brinda cohesión a toda la composición hecha de 40 lienzos, cada lienzo mide 40 cm x

60 c m y todos juntos dan forma a una gran hoja como macro-estructura, el conjunto de las piezas es heterogéneo y discontinuo, cada pieza representa un aspecto del *paisaje*, asociado a la hoja

Los fragmentos del *paisaje* recompuestos poéticamente en la hoja, sugieren las múltiples dimensiones que pueden ser percibidas por remembranza o correlación con el contexto de dónde proviene como elemento del *paisaje*, encontramos el atardecer, los ríos, la luna y muchos otros elementos en la visión de una hoja, las nervaduras dan cohesión a la imagen *macro* que revela en cada pieza sus aspectos *micro*, la variedad de las estructuras en las figuras de las casas y de las ventanas, especialmente las aglomeraciones de las residencias unas sobre otras, remontando los aires para ganar visibilidad mas allá en el horizonte, para alejarse cada vez más de los sustratos que se hallan en el territorio

Algunas piezas son creadas gracias a la combinación de distintos procedimientos gráficos. El grabado como medio posee cualidades metamórficas que atribuyen a las imágenes distintas cualidades sensibles, como las huellas y marcas que las constituyen y se sienten con el tacto sobre la superficie impresa

Sus características son variadas entre sus procedimientos, posibilita la creación de diferentes planos de registro en una misma imagen, a medida que van surgiendo nuevos elementos en su auto-producción, como en este ejemplo, donde se han combinado la técnica de la punta seca que deja un relieve por la incidencia de la matriz sobre el papel, y la transferencia foto/química por



Fig. 65 "40 paisajes transparentes" políptico –mixta sobre lienzo  
pieza de la autora, 320 cm. x 250 cm. 2008

contacto con la superficie; creando una imagen dual y con características disímiles, que hace énfasis entre lo ascendente y lo descendente (fig. 66).



Fig. 66. Serie "*El sueño del pájaro*" grabado mixto. Pieza de la autora. Puntaseca y transferencia foto-química sobre madera con cubierta de cera y aplicaciones de hojas secas.  
40 cm x 25 cm. 2006.





Fig.67 . "Guayacan y ciudad". Pieza de la autora. Técnica mixta, 2008

Surge entonces el elemento arquitectónico, pero esta vez en un ejercicio de expresión pictórica. Las casas se aglomeran en el horizonte transformando el elemento natural, el árbol aquí es el potencial del cielo que se manifiesta en la planta, la arquitectura conecta el estrato del suelo con la atmósfera, la figura de la arborización es la imagen primigenia que podemos usar para representar las raíces comunes entre todo lo existente, la ramificación arborícola es una imagen que Bachelard recuperó como arquetipo de la historia del hombre (fig 67)

Durante esos años fueron recurrentes las piezas pictóricas, los dibujos, los experimentos con las técnicas del grabado que exploraron las estructuras arquetípicas de algunos elementos característicos del *paisaje* como la hoja y el cielo, y en especial, la tendencia a ramificar e imitar la manera como el árbol como ser vivo duplica su estructura, rama por rama. Así se han identificado en el árbol el signo del cuerpo colectivo de la humanidad, una presencia que representa la gran familia humana de nuestras relaciones ancestrales.

Durante el proceso creativo se han consolidado algunas visiones a través de los procedimientos del taller, sin embargo, en los últimos años de producción creativa, el medio digital comienza a tener un papel preponderante en la unificación de las imágenes logradas y da origen a una nueva línea de trabajo con las características del medio digital.

El medio digital tiende a integrar y a unificar imágenes de procedencias y apariencias muy dispares, la imagen digital absorbe todo tipo de imágenes unificando su aspecto (Munárriz, 2006). La síntesis logra suavizar las diferencias

del soporte, la textura y el material, las características de la superficie se pueden imitar pero nunca tendrán la cualidad táctil en la reproducción digital

Es característica del medio el almacenamiento de la información como código que no es alterado por el soporte físico de la imagen, mientras que los soportes tradicionales almacenan y modulan la información a partir de sus cualidades físicas, formales, de color y textura material que le conforman

Las imágenes digitales se recrean y reflejan así mismas todas las veces que sean intervenidas, sin que su soporte se vea afectado por las condiciones del ambiente y de su naturaleza material

La imagen digital no conoce el tiempo aunque sí conoce su desaparición, es atemporal, más frágil en su consistencia, puede desaparecer con mucha facilidad si no es materializada en un soporte, se suma y se yuxtapone en capas superpuestas permitiéndonos *estratificar la memoria* como si conformáramos un terreno visto en sus capas <sup>32</sup>

La máquina produce la pieza pero, por intermediación de la voluntad artística que usa este recurso, para hacer consistente su visión de mundo que valora la multiplicación del fragmento para recomponer una nueva imagen. La máquina no crea, no produce, en tanto, la producción de esa imagen está mediada por el uso de los recursos, procesos y experimentos, que el artista vivencia en el entorno

---

<sup>32</sup>Las *iteraciones* son pequeños cambios que se registran en el diseño de las herramientas y técnicas, sirven al paleontólogo para datar las tecnologías en los artefactos que producen las culturas, el arte siempre se ha servido de las técnicas y él mismo fue considerado *TECHNÉ* por los griegos antes de haber sido llamado *ARS* por los latinos en la época antigua, los artistas también son hacedores de técnicas y de procesos cuyo propósito es vinculante entre el artista y su obra



digital La máquina es una continuidad de su expresión como otro elemento gestual de su producción

Existen diferencias técnicas entre una pintura, un dibujo, una instalación, una escultura, un grabado, que requieren de una materialización en unos soportes y medios, amalgamados, son más físicos porque se dan operaciones con el color, operaciones físicas de trazado y observación como el dibujo, y las operaciones de huella y registro como el grabado y la fotografía

El dibujo digital en cambio, surge en un mundo abstracto de codificación (Munárriz, 2006 14), quién nos plantea la pérdida que sufre el entorno digital por los accidentes que ocurren en un trabajo plástico tradicional, como el emborronamiento del papel, la marca de los trazados en los soportes, las manchas, gotas y raspones

En el entorno digital, la imagen está latente en el código que le ha otorgado la máquina para su comprensión Cuando se trabaja con un archivo digital, realmente se está transformando un código que es traducido visualmente como imagen, la computadora trabaja a partir de un sistema binario de 0 y 1, que es descryptado por el procesador para generar la imagen

La capacidad de conversión que opera el ordenador de la información visual al código propio, es muy amplio como para albergar cualquier tipo de imagen, por eso, las distintas procedencias de las imágenes allí cifradas, enriquecen la visión sin deteriorar su soporte como superficie, en tanto ésta no existe por la virtualidad de los medios digitales

Son las razones por las cuales, el medio digital es idóneo para integrar imágenes de distintas procedencias que son fusionadas como un nuevo soporte virtual, sin embargo, luego de ser producida esta imagen con los procedimientos de impresión existentes, ella puede ser retomada nuevamente por el artista para incidir en su nueva superficie

El concepto *collage digital* define las imágenes creadas a partir de la suma de otras tantas, en diferentes capas y estratos, de diferentes procedencias pero fusionadas en una nueva composición

La composición visual del entorno se superpone sin bordes de los elementos, características propias del *collage*, los tipos de las imágenes digitales se pueden diferenciar así la imagen dibujada a mano, la imagen fotográfica, la imagen en 3D y las imágenes algorítmicas que, en esencia, son gráficas, cada una con sus propias características y procesos

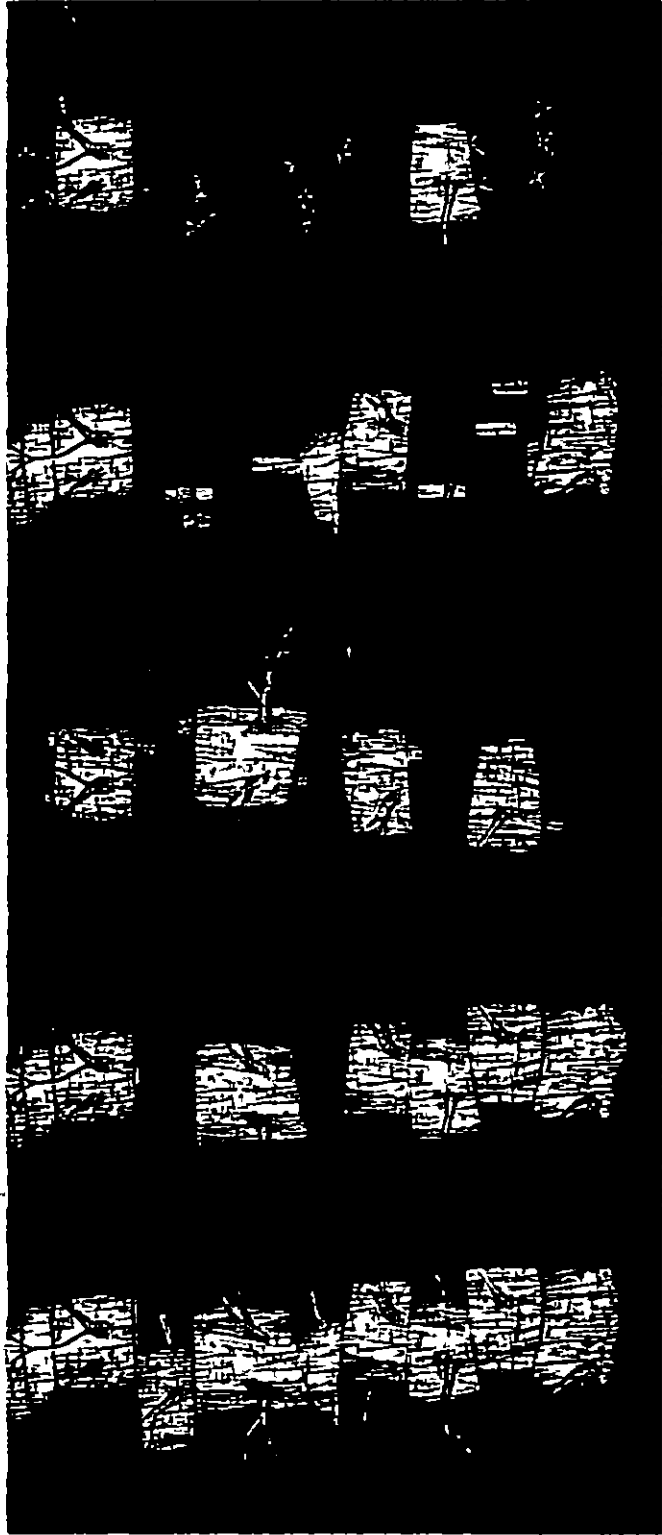
La imagen digital puede permutar en alusiones, contenidos, multiplicarse o subdividirse infinitamente según la intención poética, esta imagen es recompuesta en distintos registros con ordenamientos y alteraciones

Las tecnologías diferencian la producción Esta estrategia multiplicadora-rizomática es evidente en los *collages digitales* producidos para la edición del audiovisual, el espectador se enfrenta a una obra compuesta por fragmentos caleidoscópicos, reproducciones únicas, multiplicación de rasgos y elementos comunes, a todo lo que interpretamos como cuerpo del *paisaje* “*La ventaja del*

*sistema de codificación digital es que podemos utilizar la propia información de una misma imagen para general productos distintos” (Munárriz, 2006:25)*



Fig. 68. (SN). Pieza de la autora. Dibujo vectorial. 2010



*Fig 69 'Equilibrio' pieza de la autora Composición digital 2010*



*Fig 70 Tronco/pieza Pieza de la autora. Plumilla sobre cartulina, 27 cm x 15 cm 2007*

La máquina interpretante trabaja de acuerdo a las instrucciones del contemplador, el artefacto es un componente del agregado sensible que opera como una presencia vital, como una intensidad afectiva

Los procesos digitales facilitan el registro de las permutaciones en la imagen, porque puede generarse un récord de esta evolución interna en sus etapas, capturando un registro tan pormenorizado como se pueda de sus iteraciones, haciendo de cada repetición un germen en potencia de otra imagen nueva, pero los procesos creativos necesitan ser estratégicos y el buen conocimiento de la herramienta y sus posibilidades enriquecen la lectura estética

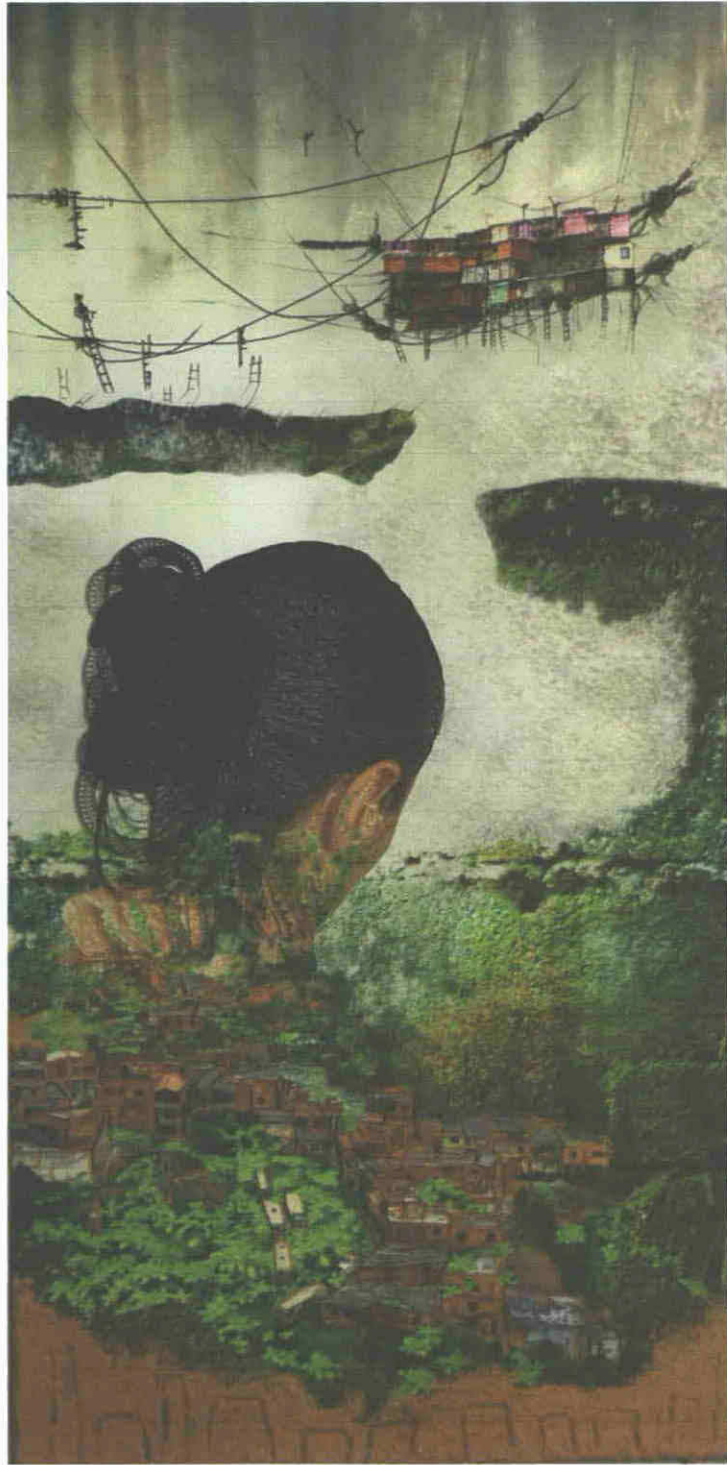
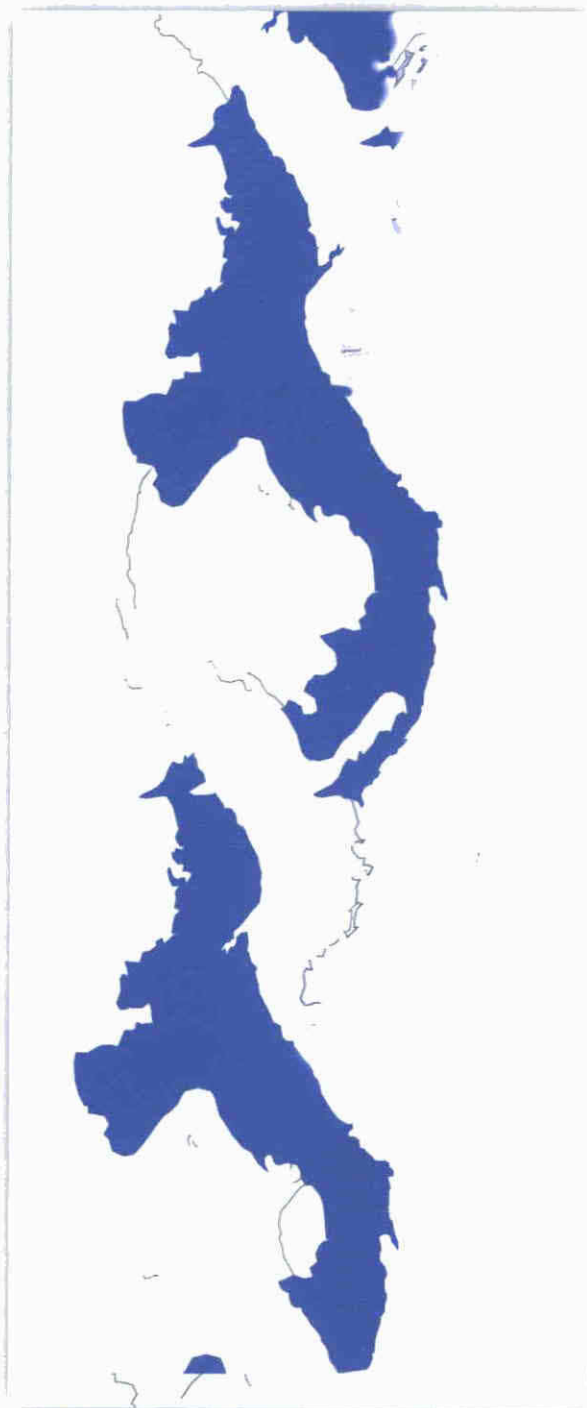


Fig. 71. "Te voy a hacer una casa en el aire" Mixta digital.  
Pieza de la autora. 2012



*Fig. 72. "ADN" Pieza de la autora. Trazado digital 2011*

Afirmaremos entonces que el proceso digital es tan auténtico y significativo como el gesto directo del artista sobre el soporte, los medios canalizan el gesto y, al igual que la pieza artística en su conclusión, se toma la decisión de no intervenir más en su presencia, el creador sella su impronta en la ensoñación

Uno de los trabajos digitales cuyo proceso combina la intervención directa como la intermediación de la máquina, ha sido generado gracias a la digitalización de un dibujo en plumilla, que representa un tronco segmentado y recompuesto en forma discontinua (fig 69 y 70), éste dibujo representa un tronco de un árbol fragmentado en varias piezas, pero los mismos cortes están tan drásticamente delimitados, que el tronco en sí, pareciera que intenta recomponerse sin éxito como un rompecabezas, las piezas se dislocan y sugieren un precario juego de equilibrio, la idea del tronco desaparece y da lugar a una imagen que se desdobra en un estado de tensión estática y errática, pues se encuentra en un equilibrio ficticio

Ésta imagen es multiplicada y recompuesta como una nueva pieza cuando es llevada al contexto digital, respetando las particularidades al digitalizar imágenes gestuales, propias de la mano y el temperamento, la nueva imagen permuta en un formato más largo y con el fondo negro, las líneas del bosque al fondo en negativo experimentan una metamorfosis espacial en su multiplicación, reflejo de sí mismas sobre el plano de composición, pero, en cada imagen duplicada, parecieran desaparecer poco a poco, las piezas que lo componen



La metáfora del rompe cabezas es clara, esas piezas faltantes están presentes fantasmalmente como parte del dibujo en negativo que domina el fondo de la composición, dominan los valores altos entre blancos y negros absolutos para acentuar el efecto drástico de contraste, realzando los valores de la superficie por el tratamiento gráfico de la superficie del tronco

Encontramos en el medio digital las condiciones propicias para lograr los *paisajes híbridos* como resultado creativo del proceso, surgen gracias a la combinación de varias piezas en distintas capas que se integran gracias al medio digital, modulan algunos elementos, combinan medios en un solo estrato, y nos presentan imágenes compuestas como *híbridos*, denotando sus *mezclas*

Como el caso del mapa de Panamá en el ADN, (fig 72) personajes sobre los cuales crecen bosques, la presencia de las casas aéreas, (fig 71) cuyas figuras desafían la lógica acostumbrada de las casas enclavadas sobre un territorio

### 3 4 El videoarte “Paisaje en Obra” y su poética visionaria

*y no se puede obtener por la fuerza lo que el amor y el espíritu dan*  
F Hölderling - Hyperion

Hemos encontrado un ámbito para el desarrollo de la investigación que trata el problema de la imaginación creadora que se sensibiliza gracias al entorno que la circunscribe, a través de las imágenes dinámicas y elementales que ofrece la naturaleza, se ha encontrado un plano común para abordar el doble problema de la *contemplación del mundo* y la *conciencia contempladora*



Fig. 73. "Cerro Campana" (Primera versión) Pieza de la autora. Mixta digital 2011.

Ambas imágenes son sistemas de un solo fenómeno dinámico, producen imágenes sin reducirlas unas a otras, en tanto que *contemplador* y *paisaje* son parte del mismo fenómeno. Vamos a mostrar cómo la relación con el lugar habitado se asocia a una vida anímica que necesita de imaginación, como motor para el *movimiento del mundo entre imágenes interiores y exteriores, en una memoria con cualidades plásticas*.

Percibimos en el espacio-tiempo el propio cuerpo, insertos en la realidad y el mundo, simultáneamente, sentimos el cuerpo como espacio habitado por la conciencia dentro de un clima espiritual personal; son dos aspectos que co-habitan uno en el otro, en una imagen *reversible*.

La clave del símbolo abierto es esta *reversibilidad*, en la amalgama de dos elementos que se complementan y necesitan mutuamente, sea entendida esta

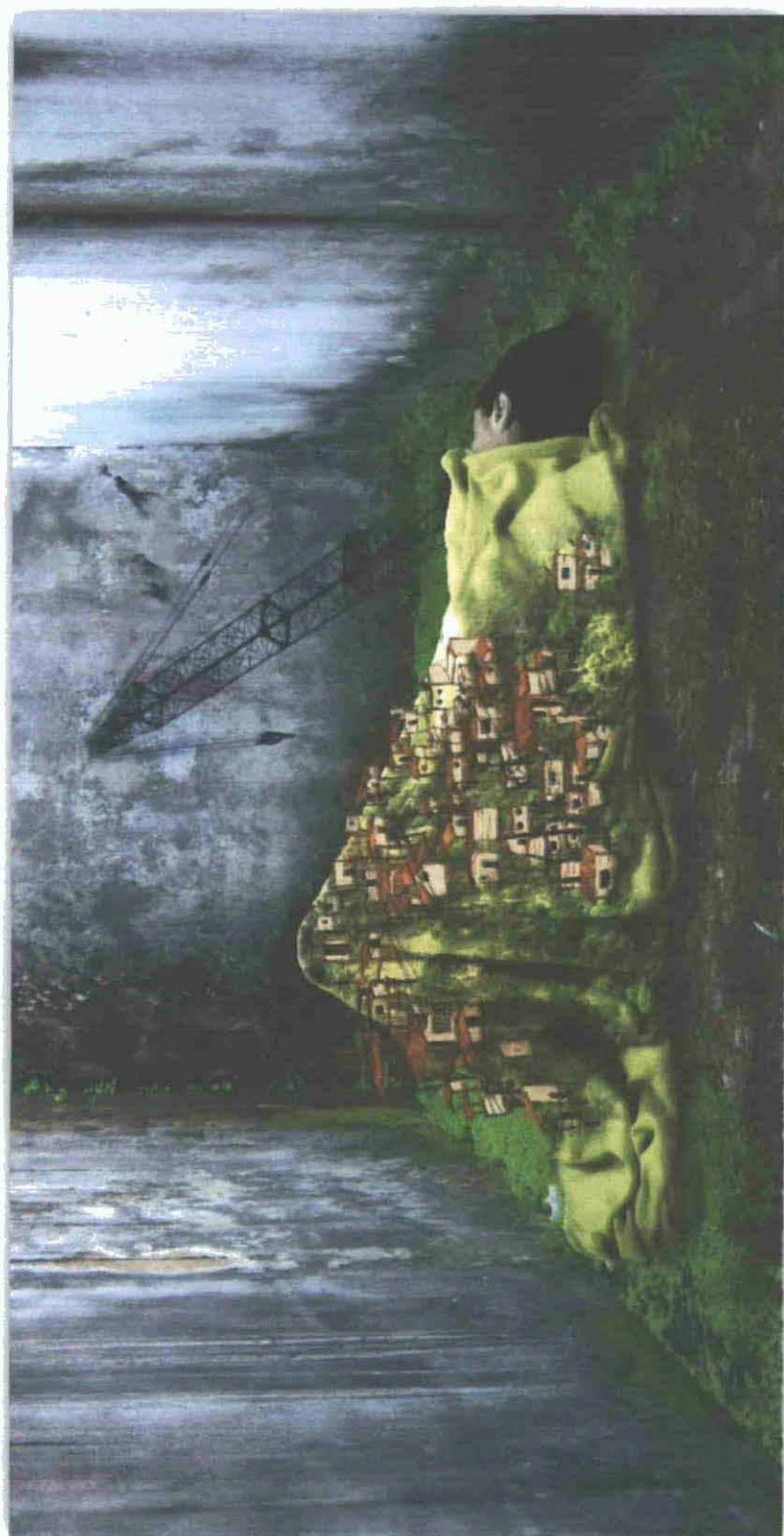


Fig. 74. "Cerro Campana" (Segunda versión) Pieza de la autora. Mixta digital 2011

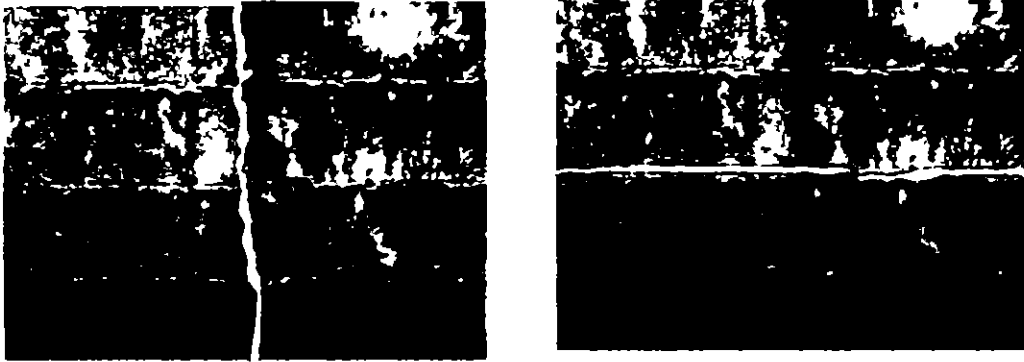


Fig 75 y 76 *Muro abriéndose* – Detalle del video arte *Paisaje en Obra* 2014

relación en un nivel individual o social. Dondequiera que existan contempladores, encontraremos distintas concepciones del *paisaje*. El mundo y sus dimensiones se definen en el *paisaje* como matriz de signos, nos auto-contemplamos insertos en la imagen del mundo que hemos creado dentro de esta matriz, somos conscientes de nuestro tránsito por la vida por las marcas que dejamos en el camino, como expresión de nuestra presencia en él.

El videoarte se titula “Paisaje en Obra”, ya que hemos hecho del *paisaje* una herramienta conceptual para construir una visión poética, usando distintas alusiones a sus elementos constituyentes, creando relaciones nuevas entre sus elementos.

Se usaron los arquetipos identificados previamente en el Capítulo 2, para organizar el conjunto fragmentario de estímulos que identificamos en las peculiaridades del fenómeno. Explicaremos la construcción audiovisual y la

función del movimiento en sus transiciones, para dar lugar a un ensueño como signo de una realidad que, en este caso esta referida a Panamá como contexto

Las técnicas de edición digital son las responsables de sintetizar los registros en un medio que los cohesiona y le permite manifestarse como un suceso, por su capacidad de expresarse en el tiempo a través del cambio

Es preciso subrayar, que el videoarte como medio expresivo, presenta una proyección virtual tangible como presencia lumínica y revela su capacidad de simular universos, en sus posibilidades inventivas, gracias a su capacidad de penetración en la conciencia que contempla

El videoarte existe como documento, es información susceptible de ser reproducida tantas veces como se desea o requiera. El audiovisual como fenómeno es el registro de un instante, un acontecimiento que tuvo emergencia en el espacio-tiempo bajo condiciones singulares y específicas. Presenta el detalle y el conjunto que captura el plano, ofrece los elementos animados por un movimiento imaginario, esta información es consignada en un registro magnético como dato. Capturar el *paisaje* que se ensueña requiere de un proceso de virtualización del instante como imagen emotiva que ha sido puesta en movimiento

El videoarte como medio expresivo posibilita la conjugación de imágenes tanto técnicamente como conceptualmente, destacando la importancia de su evolución durante el proceso para la formación de un transcurso temporal. Es un soporte receptivo al registro, facilitando la integración de medios gráficos,

químicos, pictóricos, magnéticos o digitales entrelazados gracias al tiempo y su facultad de cambio

Por lo que consideramos, que no se deben confundir sus características animadas con los atributos técnicos del *dibujo animado* o la *animación digital*, ya que éstos hacen parte de la tradición tecnológica del cine

“El *motion graphics*” es usado en este proceso para propiciar el libre uso de las imágenes y otorgarles un comportamiento específico, sin importar su mezcla ecléctica como campo de experimentación, permitiendo así la introducción de un movimiento extrínseco a la propia imagen

Deleuze decía que el dibujo animado, pertenece mayormente al cine porque

*“el dibujo ya no constituye una pose o una figura acabada, sino la descripción de una figura que siempre está haciéndose o desaciéndose, por un movimiento de líneas y puntos tomados en instantes cualesquiera de su trayectoria( ) no nos presenta una figura descrita en un momento único, sino la continuidad del movimiento que la figura describe “ (2009 18)*

En este sentido, el *Motion Graphics Design* o *Motion Desing* paradójicamente, pertenece a una operación técnica pre-cinematográfica, pues expresa el movimiento no desde su continuidad, Deleuze nos aclaró lo siguiente

*“( ) en este sentido es que el cine constituye el sistema que reproduce el movimiento en función del momento cualquiera, es decir, en función de instantes equidistantes elegidos de tal manera que den impresión de continuidad. Cualquier otro sistema que reprodujera el movimiento por un orden de poses proyectadas en forma que pasen unas a otras o que se “transformen” es ajeno al cine ” (2009 18)*

En conclusión, la producción audiovisual aquí cifrada no debe ser confundida con la animación o la producción cinematográfica, en cuanto el sistema logró poner en movimiento gráficos, mostrando las posibles “poses” o capacidades evocadoras halladas desde las cualidades intrínsecas a cada imagen

El *Motion Graphics* usa el medio audiovisual como un soporte gráfico que recoge las experiencias primitivas en el desarrollo técnico del montaje, y sus efectos especiales de los albores del cine, por esa razón esta propuesta artística dista mucho de ser cinematográfica en un sentido pleno

La diversidad de los recursos y temas no recomponen nada por sí mismos, sólo son un conjunto de fragmentos como datos de distintos fenómenos, para dar lugar a un cosmos de particularidades recompuestas entre sí

La composición del *audiovisual* se consigue gracias a la suma de recorridos entre transiciones aleatorias, esta característica crea un ritmo interno a la sucesión de imágenes y se manifiesta como eje del videoarte a través de los arquetipos como estructura que da coherencia al conjunto

El *paisaje* es evocado poéticamente como la reconstrucción de la naturaleza comprendida desde la óptica humana, en cierta manera, el *paisaje es el rostro humano de la naturaleza* porque aprendemos a ver en ella nuestras marcas humanas. En el videoarte, encontramos una recomposición virtual de cierta naturalidad del *paisaje* como símbolo poético de la inmersión en el mundo concebido

Trabajar con el contexto espacio-temporal del *paisaje*, cualifica la experiencia imaginaria del lugar, todo acto creador requiere de un ambiente, de unas condiciones físicas, psíquicas y espirituales, que convergen en la voluntad en un momento

La práctica artística deviene entonces como un acontecimiento efímero, cuya presencia es intangible por las condiciones fenomenológicas asociadas su contemplación, pero, en cuyo material, hayamos los elementos tangibles que nos permiten recrear el imaginario del contexto que referimos con anterioridad, se mueven por un ***paisaje en transición continua***; los arquetipos dinamizan el ensueño especialmente en el estado de vuelo

El audiovisual está organizado en transiciones conformadas por los signos del *paisaje* unos con otros, introduciendonos de esta manera, en una visión multidimensional a través de un *paisaje* permanentemente reconstruido, en la suma de sus elementos

El ***cuerpo multiplicado*** se contruye como lenguaje simbólico, éste es el ***caosmos del paisaje*** como expresión del espíritu que le produce, en el reflejo que encuentra de sus propias proyecciones de mundo al aprehender la vida propia en la creación de una virtualidad afectiva

Recordemos aquí, que las estructuras básicas identificadas para la reconstrucción simbólica están codificadas en el *horizonte*, el *terrtorio*, la *atmósfera* y la *ventana* Estos arquetipos son los que dan movilidad al cruce simbólico y conforman la unidad estructural de la propuesta audiovisual "Paisaje en Obra", como detonantes del devenir, entre las distintas evocaciones

Todas las composiciones juntas crean un transcurso, conforman el ***cuerpo rizomático*** del *paisaje* ensoñado, como una ***unidad orgánica fundamental***, para ello, se ha delimitado narrativamente tres etapas, a saber



- a) Las compuertas de la percepción
- b) La ventana del soñador
- c) El vuelo interior

Estas etapas del videoarte son propuestas como estrategias para la articulación sintáctica del transcurso, enriqueciendo sus posibilidades de lectura semántica a medida que las imágenes hibridan y que constituyen, el código del *cuerpo-paisaje* como juego simbólico propuesto al espectador

La sinopsis del video arte se fundamenta en la idea de un *paisaje* cambiante, que se abre y se cierra, que posee segmentos que se detienen o que se desplaza, que aparecen y desaparecen, evocando transitoriamente las fuentes originales del registro en la contemplación

Comienza con un juego de entradas y salidas, marcando transiciones entre pequeños eventos climáticos y sus fenómenos cambiantes, sean estos exteriores a los sentidos como registro de un fenómeno natural, o sea una manifestación interior de los ensueños inter-subjetivos del recuerdo o la imaginación



Fig. 77. (SN). *Composición videoarte Paisaje en Obra. 2014*

Cada composición moviliza alguno de los muchos fenómenos asociados al *paisaje* tales como: la lluvia, el viento, el rayo, la luz diurna, la noche, la luna, los edificios, el tráfico, el territorio, el viaje, el vuelo, las ventanas, las casas, la nube y el cielo.

El videoarte no posee una estructura narrativa a la manera de un cortometraje o un largometraje, es carente de toda narración literaria pues no es nuestra intención contar una historia como tal. Como mencionamos antes, el videoarte "Paisaje en Obra" puede explicarse como una consecuencia del ejercicio permanente de auto-observación en el entorno, recompuesto imaginariamente.

Sugerimos imaginariamente la profundidad evocando el vuelo y el vacío, los elementos verticales, las proyecciones ascendentes y las nubes en movimiento para recrear la sensación de continuidad espacial y tránsito, es decir, buscamos un plano de *inmanencia* para recrear un devenir del *paisaje*, porque se transforma así mismo en las acciones de los elementos que simulan un ambiente, re-creando la sensación de espacialidad en la imagen

Esta re-composición se manifiesta como una idea inter-subjetiva en sus comienzos, que logra revelar el imaginario local en sus propios ejercicios de registro, y puede llegar a revelar, en las evocaciones poéticas visuales, las estructuras arquetípicas del *paisaje* como cuerpo extenso de la colectividad y sus vivencias comunes

Cada *paisaje* es una totalidad en sí, sea este vasto o limitado, así mismo, cada pieza artística es una totalidad entendida como un universo dinámico de fuerzas hechas expresión humana, cada acto de creación está íntimamente vinculado con nosotros como seres espirituales que transformamos un territorio, reflejo de la suma de las variadas visiones de los mundos interiores que hemos cruzado

**¿Cómo integrar la presencia del hombre al paisaje, en un contexto simbólico?**, hemos explicado cómo la concepción sobre el *paisaje* está íntimamente ligada a nuestros ensueños, pero, nuestro cuerpo está ausente de la imagen percibida como *paisaje*, pues le contemplamos imbuidos en él como conciencia, sea en El cuerpo individual, el cuerpo social, o en el cuerpo cultural

El propósito final ha sido revelar la perspectiva múltiple de un espíritu que deviene en un universo variado. Esta pieza artística revela el potencial de una *Obra Abierta* (Eco 1998) en su polisemia y singularidad, es un producto audiovisual que ha sintetizado un conjunto de imágenes provenientes de un registro polivalente, para recrear una línea de tiempo gracias al movimiento anímico y fluctuante.

La *metáfora epistemológica* sugenda por Eco es un recurso metodológico que ha permitido desglosar las cualidades del acto creador revisado en sus pormenores esenciales y sus propios paradigmas, posibilitando comprender su manifestación fundamental como acto que instaura un nuevo sentido, germina desde una *visión interior* con la cual una comunidad puede identificar los rasgos de su propia realidad.

Esta pieza artística rebasa la dialéctica del afuera y del adentro, en esta exploración de la actividad ensoñadora, el tejido simbólico es el propio audiovisual cifrado en el imaginario local panameño, conforme a las circunstancias vigentes en el tiempo presente para el contemplador, cuyos códigos culturales, sociales, históricos entre otros posibles, se insinúan directa e indirectamente a lo largo de su manifestación.

El videoarte "Paisaje en Obra" es concebido entonces, como una reconstrucción metafórica de la vida que se manifiesta en cada pequeño fragmento, entretejido en una red *caótica* de ciudades y montañas, alusivos a la madre-tierra, al sentido común de estar integrados como seres vivos en un

solo cuerpo, como si el propio planeta habitado fuera parte de nuestro cuerpo individual

El videoarte entonces es un viaje en la ensoñación de un *paisaje* ilimitado en sus dimensiones, es la idea sugestiva del vuelo inmóvil, introyectando visiones, lugares inventados, viajando en sus micro-macro estructuras, asistiendo a su propia impermanencia, como el tránsito de la vida y de la muerte

Las conexiones intrínsecas y extrínsecas son variadas, muchas de las imágenes provienen de la calle, de escenas vívidas, de paredes oxidadas, musgo, piedras cubiertas con líquenes, arena, mar, cielo, aves, peces, pequeñas flores, y eventos climáticos

Todas estas imágenes se conectan en el interior de un flujo, en un devenir contemplador, al abrirse y cerrarse las compuertas se presiente la aparición de un acontecimiento, es Panamá codificada en aquellos rasgos que la distinguen, pero desde su universalidad y transitoriedad como identidad simbólica

Una poética del instante a través del audiovisual, requiere un hilo de imágenes relacionadas espacio-temporal, nunca se podrá reproducir con exactitud el fenómeno sinestésico, tan sólo se lo puede evocar

Es capturar la danza efímera de las hojas al viento que nos llevan lejos en nuestra memoria ancestral, íntimamente vinculados con el cuerpo extenso del tiempo humano, gracias a la visión que nos devuelve el propio espíritu *¿Qué puede haber más imprevisible y transitorio que nuestros propios pensamientos y emociones?*

Es el único momento en el que nos correlacionamos con el **cuerpo del mundo**, la proyección virtual es el *ahora* como manifestación de la conciencia única al instante.



Fig. 78 “Ensonador en la ventana” Composición digital – fotograma video  
*Paisaje en Obra, 2013.*

#### IV. CONCLUSIONES Y COMENTARIOS FINALES

##### La ensoñación del cuerpo en el *paisaje*

*En último término, el objeto y el sujeto son lo mismo  
Sólo podemos entender la esencia del mundo si podemos entender,  
en toda su ironía, la verdad de esta equivalencia radical.  
Jean Baudrillard  
El Crimen Perfecto*

¿Qué es el paisaje para el contemplador que ensueña con sus signos? Es la pregunta que ha dado lugar al ejercicio poético aquí logrado, en sus distintas experiencias y procesos

Hemos ampliado su delimitación usual, y consideramos como *cuerpo del paisaje* el conjunto de especies vivientes y los elementos que conforman todo lugar posible, como si fuera un único cuerpo integrado por lugares, seres y cosas, cada uno con su cuerpo particular

Somos los que habitamos el mundo porque lo sentimos como propio, percibimos nuestro entorno inmediato gracias al ojo, y calificamos afectivamente las imágenes concebidas con nuestra imaginación, al designarles valor como símbolos

El cuerpo como fenómeno es una esencia, es el vehículo del *ser* y de su multiplicidad, porque su naturaleza única es compuesta y variable, en tanto en él, se conjugan todas las circunstancias del vivir. Su realidad es multiforme.

La fisiología explica y da cuenta de sus procesos orgánicos, gracias al conocimiento de la naturaleza del cuerpo, podemos ampliar sus planos de interpretación del *paisaje como cuerpo*, dado que, al igual que un cuerpo físico, cada elemento está interconectado con otros elementos en su heterogeneidad, todos organizados en escenarios virtuales.

El cuerpo físico contiene células desde una perspectiva microscópica, pero también, puede ser visto como un elemento auto-contenido del ser extenso en el *paisaje*, en la común unión con el ensoñador que puede llegar a pre-figurarlo poéticamente ilimitadamente.

El cuerpo como multiplicidad se constituye como sistema en la suma de sus características esenciales como fenómeno. Si cambiáramos exponencialmente en un instante la escala de nuestros cuerpos, cambiaría drásticamente la *geografía simbólica* al contemplar nuestro ambiente, todo adquiriría inmediatamente un nuevo sentido de lugar.

Si bien es una circunstancia hipotética, poseemos la capacidad de transportarnos imaginariamente a otras dimensiones si no estuviéramos condicionados por la vida en el cuerpo, la capacidad se manifiesta ilimitadamente gracias a la propia voluntad de exploración de nuestro espíritu.



*“Tomaremos este teorema poético de un maestro en ensonaciones poéticas todo el ser del mundo si sueña, sueña que habla (Henri Bosco La antiquaire, pag 121) Pero el ser del mundo sueña ( ) Si, antes de la cultura, el mundo soñó mucho Los mitos surgían de la tierra, abriéndola para que con el ojo de sus lagos mirara el cielo Un destino de altura ascendía desde los abismos Los mitos encontraban así de inmediato las voces de los hombres, la voz del hombre que sueña con el mundo de sus sueños El hombre expresaba la tierra, el cielo, las aguas El hombre era la palabra de ese macroantropos que es el cuerpo monstruoso de la tierra. En los sueños cósmicos primitivos, el mundo es cuerpo humano, mirada humana, voz humana.” (Bachelard, 1986 281 / 282)*

Poseemos el poder de evocar universos imaginarios a través de la ensoñación de la propia vida como proyección de nuestros afectos, contemplar el *paisaje* como símbolo implica una entrega total al acto contemplador para imaginar *el mundo en nosotros*, es decir ese mundo pleno de sentido al espíritu, donde se suma el propio cuerpo al cuerpo de la tierra, para así recomponer nuevamente una imagen *cosmogónica*<sup>33</sup> en un breve transcurso imaginario

Para esta poética, el planeta en el cual vivimos es considerado una extensión del cuerpo habitado por las imágenes del ensueño Somos extensión del *paisaje como cuerpo* en tanto, nuestro cuerpo está circunscrito en el planeta, pero el planeta a su vez está inserto en un sistema solar, éste en una galaxia y la galaxia en un universo

Por las propias condiciones espacio-temporales asociadas a este cuerpo no nos es posible conocer esta macro-estructura en donde está inserto el planeta como cuerpo cósmico, pero es posible pre-figurarlo intuitivamente, en la evocación subjetiva de su imagen inmanente

---

<sup>33</sup> **Cosmogónico** imagen de origen cósmico, que proviene de la fuente, es origen y causa

La figura de nuestro rostro y la de nuestro cuerpo son los signos de nuestra semblanza, en el mundo interior ligamos a las imágenes del *paisaje* a una interpretación afectiva como manifestación de los lazos que construimos con él,

En el transcurso como seres múltiples, expresamos ese sentir común sobre el territorio habitado, porque antropológicamente en el territorio hemos cifrado la semblanza humana como colectivo y hemos demarcado nuestra presencia con el arte

Al entrar en el *paisaje* como espacialidad del cuerpo propio, contamos con los mismos atributos como seres humanos, contamos con las potencias físicas relacionadas con la fisiología, con las potencias intelectuales relacionadas con la conciencia y el pensamiento, y con las potencias espirituales vinculadas al ánimo y disposición de carácter

La energía propia del *ser* emana desde lo más intrínseco al misterio de la vida y sus condiciones, esta energía se proyecta en nuestro ánimo, es el deseo, la voluntad y la capacidad de recrear con los fragmentos del mundo un acento afectivo, como respuesta a una situación vivida

Podemos afirmar entonces, que la *expresión* como fenómeno es el lazo que extendemos al mundo para relacionarnos con él, las condiciones externas nunca deberían ser tomadas como fenómenos externos al *Ser*, como si pudiéramos sustraer del *paisaje* nuestra impronta, necesariamente inscribimos en él los fenómenos subjetivos, somos emanación de un mismo cuerpo

Pensar la pieza artística como cuerpo simbólico es integrarla sintácticamente, haciendo uso de la polivalencia de sus registros, es pensarla dinámicamente como un cuerpo sistémico de relaciones, permeable a los cambios imprevisibles

La pieza audiovisual surge como un ***cuerpo sensible***, dinámico en el tiempo, es producto del devenir-creador, las imágenes del *paisaje* surgen infundadas de energía animica, pues la obra como gesto debe ser espontánea para que sea auténtica, allí reposa su valor intangible Pero también, el acto visionario debe convertirse en un gesto persistente, para recuperar la mirada detenida y mítica sobre el mundo, desde una perspectiva antropológica del hombre contemporáneo como posible panorama de estudios a futuro

También encontramos la oportunidad de lograr un estudio más extensivo al identificar las categorías de símbolos producidas en este ejercicio abierto de correlaciones Hasta el momento, este estudio se ha circunscrito en una estructura que permite identificar las relaciones semióticas entre sus elementos y los planos de interpretación, para comprender sus relaciones más contingentes al fenómeno ensoñador

Por otra parte, estas estructuras semióticas pueden ser útiles para nuevas experiencias creativas que exploren las correlaciones entre los habitantes de un territorio sus imágenes recurrentes y la construcción de sus signos, inclusive, puede ser una herramienta de utilidad para los estudios e investigaciones en Ciencias Sociales que aborden las circunstancias del ser humano en su entorno

El *paisaje* como concepto operativo re-creado, integra las condiciones geográficas, biológicas, sociales y culturales del imaginario habitado, en el *paisaje* contemplamos los acentos de nuestra expresión humana, hallamos *lo universal* desde *lo local*, donde hemos ciframos el habitar y el convivir, entrelazados con otras vidas y seres, con los cuales compartimos el planeta que habitamos

Si tan sólo pudiéramos comprender, que el cuerpo no termina en la piel, así como el espíritu no es un concepto exclusivo para el ser humano ¿*Dónde se demarca la línea entre el adentro y el afuera?* ¿*No somos acaso micro-cosmos porque somos sistemas abiertos, tal como el macro-cosmos?*

Hablar del espíritu es hablar de la emanación de la energía vital en todo lo existente, es el pulso que conecta las expresiones de vida entre sí, como un solo pulso, como un *cuerpo viviente*, así como la sociedad humana es un colectivo considerado como cuerpo social

Hay un tema que subyace continuamente en la superficie, en la multiplicidad de las formas, figuras y medios aquí expuestos, es una sola idea expresada, en distintos enfoques, tratados cada uno en circunstancias específicas, es justamente la relación del hombre con la tierra como extensión de su *ser-cuerpo*

Vivir en el mundo es vivir consigo mismo y con otros, es la expresión de una ética, el *paisaje* es nuestro marco de relaciones y según cómo entendamos los fenómenos del mundo, así mismo, esta comprensión se refleja en nuestro acontecer cotidiano

El *paisaje se hace*, los paisajes no aparecen ante la mirada desprovistos de significados, si bien el *paisaje* existe gracias a los fenómenos geográficos y climáticos y demás, un *paisaje es realizado* porque lo hemos soñado intensamente con anterioridad, dando lugar a la representación de un territorio pleno de evocaciones vividas

El producto de la actividad artística es mucho más que una colección de objetos con cualidades estéticas cuya única función es otorgar deleite a los sentidos. El arte bien sabemos, puede producir todo tipo de emociones precisamente por eso, porque *el arte se hace con los sentidos, conjugados en el pensamiento*

El *paisaje* no es un objeto pasivo que conforma la manera en que contemplamos un espacio, un lugar, que espera inmutable a ser contemplado indefinidamente, el *paisaje* no se define en los materiales que usa el artista para estudiarlo, el *paisaje* es una vivencia dinámica y cambiante, que nos devuelve al mundo concebido en nuestras visiones

La capacidad de hacer *ver el paisaje de nuestros afectos y perceptos*, es inherente a las piezas artísticas aquí presentadas como imágenes, precisamente porque intensifican una cualidad o una visión en particular

Todas las imágenes son signos: la casa, el árbol, el muro, el cuerpo, el rostro, la piel, la madera, el pájaro, lo aéreo, el horizonte, el avión, la ventana, la planta, la escalera, la piedra, la hoja y el musgo, son los signos imaginantes primordiales que nos llevan de la tierra al cielo y vice-versa, es un cuerpo en el

micro-cosmos de un paisaje macro-cósmico, ensoñado a través de las cosas más modestas.



Fig. 79 "Zonificación 4" – Lámina de metal esmaltada con gráfico hecho de vinil adhesivo. 2010

Buscamos la vida secreta en cada ser, con miras a lograr una imagen *caósmica* del ser humano, capa por capa, en cada *cáscara de nuez*<sup>34</sup>, es intentar entrar en las cosas y verlas desde adentro, apelando a la propia sensibilidad espiritual, y allí seguramente, encontraremos nuevamente otro *universo auto-contenido*, nuestro cuerpo es un elemento expresivo de esa pluralidad de

<sup>34</sup> Steven Hawking en su libro *La historia del Tiempo* nos brinda una visión nueva del Universo, la estructura simbólica del contenedor auto/contenido en una macro-estructura cósmica, designa simbólicamente varios *Universos* contenidos uno dentro de otro como en una cáscara de nuez, afirma que nuestro universo puede estar contenido como se contiene la semilla en su contenedor, son varias capas una dentro de otra que engloban un solo cuerpo.

universos que encontramos potencialmente en cada elemento del *paisaje*,  
porque cada *ser* es expresión de una *inmensidad*

*“Así un mismo objeto del mundo puede dar “el espectro completo” de las imaginaciones materiales. Los sueños más diversos vienen a reunirse en una misma imagen material.”*<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>BACHELARD,G *El aire y los sueños* Pág 254

## V. BIBLIOGRAFÍA

- ACKERMAN, D 1992 *Una Historia Natural de los Sentidos*, Editorial Anagrama, S A, Barcelona, 1992, 362 pág
- ANDREWS, M 1999 *Landscape and Western Art* Oxford University Press, New York, 248 pág
- BACHELARD, G 1986 *La Poética de la Ensoñación* Brevianos Fondo de Cultura Económica, México, 321 pág
- BACHELARD, G 1994a *El derecho de Soñar* Brevianos Fondo de Cultura Económica, Colombia, 250 pág
- BACHELARD, G 1994b *El Aire y los Sueños* Brevianos Fondo de Cultura Económica, Colombia, 327pág
- BACHELARD, G 2012 *La Poética del Espacio* Brevianos Fondo de Cultura Económica, Colombia, 281 pág
- BARRIGA, M (comp ) 2010 *Investigación, Interdisciplinanedad y Educación Artística* Ediciones Universidad Distrital, Colombia, 171 págs
- BAUDRILLARD, J 2000 *El cnmen perfecto* Editorial Anagrama, España, 81 pág
- BAYER, R 1993 *Historia de la Estética* Fondo de Cultura Económica, México, 476 pág
- BEAULIEU, A 2007 *Gilles Deleuze y su Herencia Filosófica* Campo de Ideas, Madrid, 158pág
- BERNAL, C 2010 *Metodología de la Investigación* Pearson Educación de Colombia Ltda, Colombia, 304 pág
- BRERETON, R 2009 *Sketchbooks The Hidden art of Designers, illustrators & creative* London, 240pág
- BÉHAR, H Y CARASSOU, M 1996 *Dadá Historia de una Subversión* Edicions 62 sa, España, 253 pág
- CASSIRER, E 1994 *Antropología Filosófica* Fondo de Cultura Económica, México, 335 pág
- CASSIRER, E 2003 *Filosofía de las Formas Simbólicas* Fondo de Cultura Económica, México, 558 pág
- DAGOGNET, F 1997 *Detritus, Desechos, Lo Abjecto – Una Filosofía Ecológica* Le plessis – Robinson *Institut Synthélabo pour le Progress de la connaissance*, Traducción por Luis Alfonso Palaú C Para el seminario “Hylética, materiólogos y Objetología/abjectología Medellín, 2000



- DAVIS, A G 1975 (comp ) *Estrategias para la creatividad* Centro Regional de Ayuda Técnica Agencia para el Desarrollo Internacional (A I D ) Editorial Paidós, México/Buenos Aires, 354 pág
- DEBRAY, R 1994 *Vida y Muerte de la Imagen* Paidós / Comunicación 58, Ediciones Gallimard, España, 317 pág
- DEL TESO, P 2011 *Desarrollo de Proyectos Audiovisuales* Editoral Nobuko, Argentina, 400 pág
- DELEUZE, G 2008 *La Imagen-Movimiento* Estudios sobre Cine 1 Editorial Paidós S A , Argentina, 305 pág
- DELEUZE, G 2009 *La Imagen – Tiempo* Estudios sobre Cine 2, Editorial Paidós S A , Argentina, 377 pág
- DELEUZE, G y GUATTARI, F 2009 *¿Qué es la filosofía?* Editoral Anagrama, España, 220 pág
- DELEUZE, G y GUATTARI, F 2010 *Rizoma* Introducción Pre-textos, España, 57 pág
- DORFLES, G 1989 *Elogio de la inarmonía* Editoral Lumen, España, 179 pág
- DORFLES, G 2004 *El Devenir del Arte* Fondo de Cultura Económica, México, 318 pág
- ECO, U 1992 *Obra Abierta* Editoral Ariel S A, Buenos Aires, 351 pág
- ECO, U 2000 *Tratado de semiótica general* Editoral Lumen, Madrid, 461 pág
- ECO, U *Cómo Se Hace una Tesis* Editoral Gedisa, S A , España, 233 pág
- FERNANDEZ, J 1986 *Teoría y Metodología de la Historia del Arte* Editoral Anthropos Promat, S Coop Ltda, España, 183 pág
- FERRATER, J 1964 *Diccionario de Filosofía* Editoral Sudamericana, Argentina,
- FOUCAULT, M 1968 *Las Palabras y las Cosas* Siglo XXI Editores S A de C V, Argentina, 375 pág
- FUENMAYOR, E 2001 *Ratón, Ratón* Introducción al Diseño Gráfico asistido por ordenador 2da ed Editoral Gustavo Gili, S A de C V , México, 155 pág
- GADAMER, H G 1991 *La Actualidad de lo Bello* Editoral Paidós, España, 58 pág
- GARAVITO, E 1997 *La Transcursividad – Crítica a la Identidad psicológica* Imprenta Universidad Nacional de Colombia, Colombia, 211 pág
- GIL, F 1982 *Últimas Horas del Arte* Carlos Valencia Editores, Bogotá, 180 pág
- GOMBRICH, E H 2012 *La Historia del Arte* Phaidón, Press Inc Limited, China, 688 pág
-

- GONZÁLEZ, M A 2000 *Ver, juzgar, estimar* Colección Autores Antioqueños, Vol No 128 Medellín, 230 pág
- GUASH, A M 2009 *El Arte Ultimo del Siglo XX* Alianza Forma, Madrid, 598 pág
- JUNG, C G (1972) *Lo inconsciente en la vida psíquica normal y patológica* Editorial Losada, S A , Buenos Aires, 96 pág
- KANDINSKY, V 1989 *De lo Espiritual en el Arte* Premio editora de libros S A, México, 116 pág
- MARTY, G 1999 *Psicología del Arte* Ediciones Pirámide, S A , España, 267 pág
- MAYORAL, J A (comp ) 2005 *Estética de la Recepción*, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 130 pág
- MERLEAU-PONTY, M 1986 *El Ojo y el Espíntu* Editoral Paidós, España ,72 pág
- MUNARRIZ, J 2006 *Imagen Digital* Ediciones Tursen S A / H Blume, España, 223 pág
- MUSEO NACIONAL REINA SOFIA 1992 *Arte Pop* Edición Electa, Espana, 346 pág
- NEBREDA, J 1981 *La Fenomenología del Lenguaje de Maunce Merleau Ponty* Publicaciones de la Universidad Pontficia Comillas, España, 253 pág
- RILKE, R M 1994 *Cartas a un Joven Poeta* Alianza Editorial, España, 99 pág
- ROSSI, M J 2007 *El Cine como Texto Hacia una Hermenéutica de la Imagen – movimiento* Colección Fichas para el Siglo XXI, Topía Editorial, Argentina, 88 pág
- SASZBÓN, José (comp ) 1971 *Estructuralismo y Estética* Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 189 pág
- TRIONE, A 1989 *Ensoñacion e imaginario* Editoral Technos, Madrid
- VASILACHIS DE GIALDINO, I 2011 (coord) *Estrategias de Investigación Cualitativa* Editoral Gedisa, S A , España, 277 pág
- YEATS, W B (1962) *Obras Escogidas* Editorial Aguilar Ediciones, Espana 1464 pág

### **Artículos**

- “Arquitectura y vida El arte en mutación” Excmo Sr D Luis Fernandez-Galiano, Ruiz Discurso 22 de enero de 2012 Real Academia de Bellas Artes de San Fernando

- *“Elogio del objeto, por una filosofía de la mercancía”* Ponencia por Françoise Dagognet, Paris Verano de 1989 Traducción por Luis Alfonso Palau C para el Seminario “Materiales, materiólogos, objetología, abyectología” en la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín, Facultad de Ciencias Humanas Especialización en Estética, octubre del 2000
- *“Enseñanza y aprendizaje en Bellas Artes una revisión de los cuatro modelos históricos desde una perspectiva contemporánea”* – Ricardo Marín Viadel
- *“Ideas Generales sobre Sistemas”* Carlos Alberto Ossa, Rector de la Universidad Tecnológica de Pereira, Revista Ciencia Et Technica N°10, julio de 1999 Pág 104
- *“La investigación basada en las artes Propuestas para repensar la investigación en educación”* – Fernando Hernández Hernández
- *“La Investigación en Arte”* – Amparo Rocha Alonso
- *“¿Qué es la investigación en arte hoy?”* – Fausto Gómez Tuena
- *“Investigar, crear, experimentar el mundo – reflexiones sobre la investigación en las Artes Plásticas”* – Orlando Martínez Vesga
- *“La investigación en el campo de las Artes Visuales y el ámbito académico universitario”* – Roberto Fajardo González Profesor Universidad de Panamá
- *“El proceso artístico introducción a una articulación entre teoría y práctica”* – Josiane Borneó Curso Investigación Arte Profesora Universidad de Panamá
- *“Arte y Decolonialidad”* Revista CALLE 14 – Revista de Investigación en el campo del arte Vol 4, Número 5 / Julio – Diciembre 2010
- *“Las Pedagogías del Conocimiento”* Louis Not F C E México, 1983,
- *“De los medios a las mediaciones”* NestorGarcíaCanclini Gustavo Gili, Barcelona
- *“Por el Arte de Hoy – Del objeto de arte al arte del objeto”* Françoise Dagognet, Curso de contexto “Hiletica, materiólogos y objetología/abyectología” de Luis Alfonso Paláu Universidad Nacional de Colombia Medellín, octubre de 2002

***Lista de vínculos de la web y referencias audiovisuales***

- **Documental *El Mundo Interior - Carl Gustav Jung***  
[www.youtube.com/watch?v=-qxz1YfJOgQ](http://www.youtube.com/watch?v=-qxz1YfJOgQ)

- Documental: A Feature Documentary About Crop Circles  
[www.youtube.com/watch?v=uHK-eKrdtKw](http://www.youtube.com/watch?v=uHK-eKrdtKw)
- Página web:Archivos de Melié  
[www.archive.org/details/The\\_Impossible\\_Voyage](http://www.archive.org/details/The_Impossible_Voyage)
- Página web de Bill Viola *The Crossing\_water\_fire*  
[www.billviola.com/](http://www.billviola.com/)
- Película: *La invención de Hugo Cabret*. Director: Martin Scorsese. 2011
- Video: *A Slice of Mandelbrot*  
[www.youtube.com/watch?v=lWXG2r0m9pQ](http://www.youtube.com/watch?v=lWXG2r0m9pQ)
- Diccionario: Real academia de la lengua española  
[www.rae.es](http://www.rae.es)

### ***Videografía de proyectos personales***

- Proyecto: “Aire para un órgano – Concierto Animal” . Instalación Eléctrico-mecánica – Performance LETP 2002  
  
<https://www.youtube.com/watch?v=cRwc9XCtsvU>  
[https://www.youtube.com/watch?v=Ty9bl\\_U1wys](https://www.youtube.com/watch?v=Ty9bl_U1wys)  
<https://www.youtube.com/watch?v=sIZhNJg42a8>  
<https://www.youtube.com/watch?v=sIZhNJg42a8>  
<https://www.youtube.com/watch?v=mIRYWIVUA5w>

## **VI ANEXOS**

- 1 DVD "*Paisaje en Obra*" Videoarte, 21 minutos – Mpeg4 2014