

LA OBRA DEL TIEMPO

Sasha G. Herrera Ayala

Estudiante de Artes Plásticas

Bellas Artes

Institución Universitaria del Valle

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Santiago de Cali, 2020



LA OBRA DEL TIEMPO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de

Maestra en Artes Plásticas

Por:

Sasha G. Herrera Ayala

Asesor:

Jorge Andrés Espinoza Cáceres

Bellas Artes

Institución Universitaria del Valle

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Santiago de Cali, 2020





Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Tema	8
3. Pregunta problema	8
4. Objetivo General y objetivos específicos	8
5. Justificación	9
6. Estado del arte	10
6.1 Secretos Delicados – Karen Lamassonne (1982).....	10
6.2 The Offret– Andrei Tarkovski 1985).....	13
6.3 Étant Donnés – Marcel Duchamp (1946-1966).....	15
6.4 Recámaras – Angélica Teuta (2007).....	17
7. Marco conceptual.....	19
7.1 La memoria, la historia y el olvido – Paul Ricoeur (2000).....	19
7.2 Esculpir el tiempo – Andrei Tarkovski (1986).....	21
8. Metodología y propuesta de montaje.....	23
8.1. Exploración plástica sobre la fragilidad de la memoria.....	23
8.1-1 Satori.....	23
8.1-2 Ficciones.....	28
8.1-3 Peephole.....	34
8.2 Plan de montaje.....	36.
9. Introducción a La obra del tiempo.....	37
9.1 La fragilidad de la memoria.....	41
9.2 Lo íntimo y lo Voyeur.....	45

9.3 La Nostalgia y el juego.....	52
9.4 El tiempo sellado.....	58
10. Consideraciones finales.....	66
11. Bibliografía.....	67
12. Índice de imágenes.....	68

1. Introducción

“¿A dónde me dirijo? la verdad es que no me interesa saberlo.
Pero me gustaría, algún día, borrarle de la memoria de todos.
Hay veces en las que tengo ganas de volver la vista hacia atrás, a los meses que pasé
contigo o a mi infancia.
...Pero cuando tengo que expresar en palabras mis sentimientos de aquella época, sólo le
atino a balbucear ideas inconexas.
Esa vía láctea que vimos de niños... ¿de verdad la vimos?
Tal vez se tratara de un simple recuerdo embellecido, algo de lo que nos convencimos...o
esa es la sensación que tengo.”
(Oyasumi Punpun¹, Inio Asano, pp. 210)

Con el paso del tiempo la memoria tiende a diluirse y se muestra frágil ante un presente que almacena nueva información constantemente. Por ello, resulta común que muchas personas se encuentren en la necesidad de buscar medios o formas de fijar sus memorias, de asociarlas a cosas o espacios, para no olvidar. En el arte, como en otras disciplinas los cuestionamientos sobre la memoria, resultan ser un tema que no se agota, pues hacen parte de nuestra condición como humanos, ya que está ligado a la temporalidad y a nuestra relación con el entorno. De acuerdo a esto, es natural que demos con muchas formas de tratar y desarrollar perspectivas que indaguen o que den cuenta de la experiencia de otro en referencia a su memoria o a sus recuerdos.

En el marco de esta investigación-creación se busca generar una aproximación a la sensación de nostalgia como una forma de resistencia al olvido, dada por la conciencia de la fragilidad de la memoria. En este sentido, el presente proyecto busca plantear otra perspectiva para apreciar este fenómeno que se da con el paso del tiempo, y para explorarlo desde diferentes recursos plásticos como son el diorama, el video y la instalación, en la

¹ *Oyasumi Punpun (Buenas noches Punpun)*, Es un manga escrito y dibujado por Inio Asano, publicado entre el año 2007 hasta el 2013 y ahora contenido en una versión de 13 tomos en la editorial norma. Esta historia es de tipo intimista, se podría clasificar como un *Slice of life* con algunos toques fantásticos que se le agregan a la trama para dar mayor presión emocional, siendo a la vez una historia de tipo realista sobre la experiencia que nos hace acompañar al personaje de su paso de la infancia a la adultez en un entorno crudamente desestructurado.

medida en la que pretende explorar desde estos medios, la forma de abordar algo tan íntimo como lo son nuestros recuerdos. Para ello, ahondaremos en una búsqueda conceptual y plástica a partir del ejercicio de recrear espacios que parten de mi intimidad y susciten la evocación. Por lo tanto, revisaremos algunas producciones de diferentes artistas, en donde por medio de la instalación, del cine, del video o la pintura, tendremos un acercamiento a sus propias experiencias y perspectivas sobre la memoria. De igual forma, vamos a revisar diferentes autores que tratan el tema de memoria y fragilidad, explorando a nivel psicológico y filosófico la forma en que se presenta esto en nuestras vidas. A continuación haré una breve descripción de las tres piezas que componen este proceso de investigación-creación:

Satori: Está conformada por tres baúles de madera, donde cada uno contiene un diorama que recrea espacios de mi hogar (habitación, estudio y patio de plantas) además de elementos audiovisuales. Satori es una obra que busca crear una sensación de nostalgia y de reminiscencia desde el presente, pues desde allí es donde se construye la memoria. Las dimensiones de los baúles son de 50x51x49cm el baúl #1, 35x48x35cm el baúl #2 y 30x45x49cm el baúl #3.

Ficciones: Consiste en una casa de muñecas que fue restaurada y posteriormente intervenida, tomando sus espacios para adaptar episodios de mi memoria a través de la ficción, por medio de dioramas y videos. El desarrollo de esta obra parte del impacto que este objeto tuvo en mí, despertando una sensación de deseo y de nostalgia que me remitió a la niñez y al juego. Las dimensiones de esta casa de muñecas son de 86x45x88cm cuando se encuentra cerrada, y abierta sus dimensiones son 125x45x88cm.

Peephole: Esta pieza es una instalación ubicada en la bodega de la sala de exposiciones, y es también una extensión e hibridación de las obras Satori y Ficciones, retomando elementos formales de ellas como el diorama y el video para su construcción, Peephole se materializa en una puerta que nos da acceso a su interior por medio de tres mirillas, transformándose casi en uno de los baúles que encontramos en Satori, pero aquí el diorama se da por el efecto que producen los objetos al ser visto por las mirillas desde la posición del voyeur. También está presente la relación que hay con la obra Ficciones, pues la puerta que nos da acceso a esta obra se encuentra instalada en la casa de muñecas, mostrándonos otra dimensión de su ubicación. Las dimensiones de la puerta son de 2mx88cm.

2. Tema

El tiempo y la fragilidad de la memoria en las experiencias íntimas desde la nostalgia por medio de la creación de dioramas, videos e instalación.

3. Pregunta Problema

¿Cómo recrear la sensación de nostalgia como resistencia ante la fragilidad de la memoria mediante ejercicios plásticos?

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Recrear la sensación de nostalgia como resistencia ante la fragilidad de la memoria mediante ejercicios plásticos por medio del diorama, video e instalación.

4.2. Objetivos Específicos

- Abstracter de mi entorno más íntimo, imágenes y objetos que, desde la perspectiva del Satori, sostengan una relación con mi memoria teniendo como punto de partida mi actual hogar.
- Identificar elementos visuales y simbólicos que remitan a la sensación del paso del tiempo.
- Recrear espacios a partir de dioramas, instalación y video, en donde se experimente la sensación de nostalgia a partir de fragmentos de mi memoria.

5. Justificación

La obra del tiempo es un proyecto que surge del ejercicio de recrear memorias y experiencias íntimas, partiendo del concepto de sellar (fijar) el tiempo, que no es otra cosa que recrear episodios o fragmentos de intimidad por medio de una exploración plástica que va desde la instalación, los dioramas y el video. Todo esto nace de la motivación personal por explorar y construir imágenes cargadas con una pulsión nostálgica que remontan a la sensación del paso del tiempo.

Este proyecto trata sobre la búsqueda por sintetizar en un tema, muchas de las pulsiones que me interesan en mis procesos de creación plástica. La idea de reflexionar acerca de la memoria y su fragilidad, surge de la conexión emocional que buscaba expresar cuando un recuerdo llegaba a mí por medio de la evocación. Por un lado, me era necesario entender la forma en la que venía configurando mi trabajo en video e instalación, y cómo me apropiaba de las nociones formales y conceptuales que extraía del cine y la pintura. Por otro lado, la forma en la que exploraba mi entorno buscando esos puntos de fractura que me permitían encontrar una conexión con mi memoria emocional. El uso recurrente de herramientas que crean una tensión entre realidad y ficción, se da por la forma en la que venía trabajando la pintura, en donde el lenguaje onírico se presentaba como el terreno ideal para dejar correr la evocación emocional, ya que abre un abanico de herramientas estéticas respecto al uso de la imagen en medio del ejercicio de representación. De aquí surgió la serie de videos que llamé "Paisajes Emocionales", y de ellos, el uso constante del fragmento de tiempo sellado (fijado) como herramienta plástica para materializar la idea de fragmentar una memoria por medio de un gesto que propiciara una evocación.

Por medio de mi relación con el cine, tanto como espectadora, como alguien que toma de él herramientas extraídas de su lenguaje, encontré una resonancia empática con la forma en la que una imagen del mundo transmite una conexión con el otro y conmigo. El lenguaje audiovisual da la sensación de estar viendo a través de los ojos del otro. Se puede pensar la cámara como un ojo que traduce una visión particular de las cosas. Desde entonces, mi investigación-creación empezó a perfilarse hacia la materialización plástica de esas percepciones del mundo, relatos de recuerdos, de esos sueños que son recuerdos, de esas evocaciones; para así, comprender que recordar no solo era un acto de reconstruir, sino de sintetizar emociones y experiencias a través de ficciones. De esta manera se puede uno acercar a esas sensaciones que ya no poseen cuerpo, que se nos presentan sin una forma definida, pues van cambiando de acuerdo a lo que somos hoy día, y que a veces, se encuentran en consonancia con el otro.

6. Estado del arte

6.1. Secretos Delicados – Karen Lamasonne (1982)



Fig 6.1.1 Fragmento de la pieza Secretos delicados, (minuto 2:20)

En su pieza de video llamada *Secretos Delicados* (1982), la artista recoge fragmentos de sucesos triviales de su cotidianidad, relaciones que se tornan simbólicas y señalan una intención de expresarse desde el lenguaje onírico y transforma su experiencia en pequeños paisajes con una atmósfera emocional, y por supuesto, muy íntima.

En esta pieza de video de veintitrés minutos de duración, la artista nos invita a recorrer por espacios íntimos de su cotidianidad, usando medios y formas que señalan “el adentro” a donde ella nos dirige. El tiempo que ella decide darle a cada episodio que vamos viendo, varía de acuerdo a la acción que se lleve allí y la atmosfera que desee crear. La imagen de la Figura 6.1.1 corresponde a uno de los fragmentos de esta pieza, aquí vemos el uso de la cámara-ojo que hurga, que contempla, mientras sigue el recorrido del padre con la hija por las jaulas de las aves. Ella lo sigue desde el otro lado de las jaulas con un movimiento en traveling² hacia la izquierda, mientras marca un ritmo pausado y contemplativo. Es interesante resaltar que la imagen junto al sonido transforman esta experiencia en algo cercano al sueño, ya que a través de elementos como la manipulación del sonido ambiente y el aspecto distorsionado que captaron los dispositivos de video de ese momento, se crea la sensación de estar en otra época, de pasado, de algo que pudo ser un sueño. La suma de estos elementos junto a la idea del fragmento de tiempo, es lo que nos genera la sensación de evocación, tomando del lenguaje onírico elementos simbólicos para la composición de ese episodio, y en donde algo como el sonido se sale de las condiciones reales, se ensordece, se superpone, pero la imagen siempre nos va a mantener distantes, una imagen que nos acerca sin acercarnos del todo incitando una sensación de voyerismo. Ella nos pone

² el travelling es el desplazamiento de la cámara horizontal o verticalmente respecto al eje.

en posición de espectadores ante un gesto que busca sellar un fragmento de tiempo en una cinta de video, así como fijamos recuerdos en la memoria.



Fig. 6.1.2 Secretos delicados
(Fragmento) minuto 18 en donde
vemos el cambio de cámara a 3^a
persona y ella apareciendo en la acción.

Esta obra es pertinente para esta investigación, ya que gracias a ella pude explorar diferentes formas plásticas de materializar la sensación de la nostalgia en una imagen. Al mirar los espacios que esta obra recorre, los momentos y atmósferas que Karen Lamassone elige para crear estos fragmentos, me hace pensar mi propio espacio e intimidad desde la perspectiva del ojo voyerista que hurga y deja un registro. También me interesa el uso del fragmento, pequeños relatos que se mueven en el terreno de lo trivial y el gesto sutil, aspectos que considero como puntos importantes a la hora de revisar el tratamiento y contenido de mis imágenes en video, pues mientras presentan situaciones que pareciera que no hablan de nada, terminan por tornarse en experiencias más emocionales y como vemos en estos fragmentos, no se intenta seguir una línea temporal, sólo fragmentos de memorias sellados en forma de pequeños secretos delicados, como si fueran pequeños sueños del pasado que expresan el deseo de ser observados por el otro.

6.2 El Sacrificio (1986) - Andrei Tarkovsky



Fig. 6.2-1 The Offret (El Sacrificio) 1986. Secuencia del sueño de Alexander en el minuto 46

Para empezar voy a hablar de un fragmento perteneciente a “The Ofrett (El Sacrificio)” (1986) figura 6.2-1, acerca de lo que acontece en el minuto 46 del film. En el momento en el que se nos induce a esta secuencia del sueño del protagonista, la paleta de color en la fotografía cambia abruptamente, se torna grisáceo el espacio, frío, casi sin color. Cuando vemos aparecer a Alexander³, notamos un gesto en donde él pasa de mirar su casa directamente (la cual es un elemento que desde el inicio del film tiene un peso simbólico importante en la vida de este hombre), a mirar hacia abajo y encontrarse con una reproducción de ella a menor escala, generando en el espectador un paneo de la realidad a la ficción desde el juego con la mímesis.

La tensión da en este fragmento por medio del juego de ficción y realidad, se crea a partir de un cambio de planos, pasamos de un primer plano en donde vemos el diorama de la casa (no sabemos que es un diorama) a un plano general en donde el foco cambia y vemos la casa real, se nos muestran los dos objetos en relación de tamaño y entendemos que habíamos estado viendo un reproducción. Así mismo, esta sensación junto a la manipulación del tiempo (ralentización) refuerza la atmósfera onírica en la que nos

³ Protagonista de “Ofrett (El sacrificio)”, en esa secuencia que parte del minuto 46:12 es dentro del sueño de Alexander.

sumerge el director por medio de este fragmento que corresponde al sueño Alexander, el protagonista. Teniendo en cuenta lo que implica simbólicamente la casa en la totalidad del film, la tensión aumenta pues este objeto es el sacrificio ofrecido en el momento en el protagonista hace arder la casa. Esta obra fue puntal para hablar del desarrollo metodológico de mi proceso creativo ya que esta maqueta fue un punto de partida para la creación de los dioramas de la pieza que lleva por nombre Satori, como objeto que reconstruye algo que hemos habitado; reproducir algo a menor escala nos obliga a verlo de una manera diferente y al ser enfrentado al objeto madre, se genera una reflexión sobre la tensión existente entre la realidad y la ficción.

Algo interesante a resaltar es la forma en la que opera con el tiempo el tiempo en sus planos y secuencias, junto a un juego simbólico que nos sumerge en estas atmósferas oníricas, como una forma de usar al sueño como vínculo entre el presente y el pasado, o el presente y el futuro. El sueño aquí es una herramienta que nos habla de la realidad desde la ficción.

6.3 Étant Donnés – Marcel Duchamp (1946-1966)

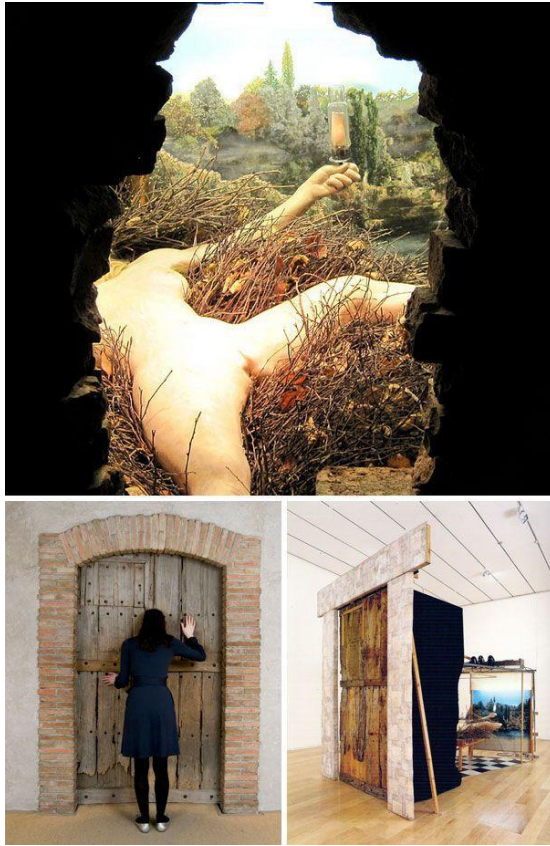


Fig. 6.3-1 Vista de étant Donnés, instalación escultórica realizada por Marcel Duchamp entre 1946 y 1966 pero que fue mostrado al público en 1969 un año después de su muerte.

Esta obra de instalación que lleva por nombre Étant Donnés: 1. La chute d'eau/ 2. Le gaz d'éclairage (La Cascada: 1.La puerta /La lámpara de gas) resulta ser la última producción que Duchamp deja como legado, siendo una obra en la que la escultura, la pintura y el ready made hacen una comunión con un fin común, creando una instalación escultórica que nos invita a escudriñarla por dos mirillas ubicadas en la puerta. Esta obra de instalación se nos presenta como una gran puerta antigua en donde vemos dos mirillas, tras ellas hay un muro de ladrillos con un orificio que delimita una imagen e invita al espectador a ubicarse como un espía, un voyeur de un cuerpo desnudo tendido sobre las ramas (Figura. 6.3-1), una imagen dotada de belleza y misterio, algo muy propio de las composiciones surrealistas, generando gracias a su iluminación y disposición de formas en el espacio, la

sensación de estar viendo una pintura que rompe sus límites y se expande, dando paso a la sensación real la profundidad y de relación con el espectador, quien siempre se ve en el juego del autor que limita la forma en la que se escudriña aquella imagen. Para tener una idea más clara de esta pieza ver en la figura 6.3-2 un dibujo que muestra la forma en la que se compone esta instalación.

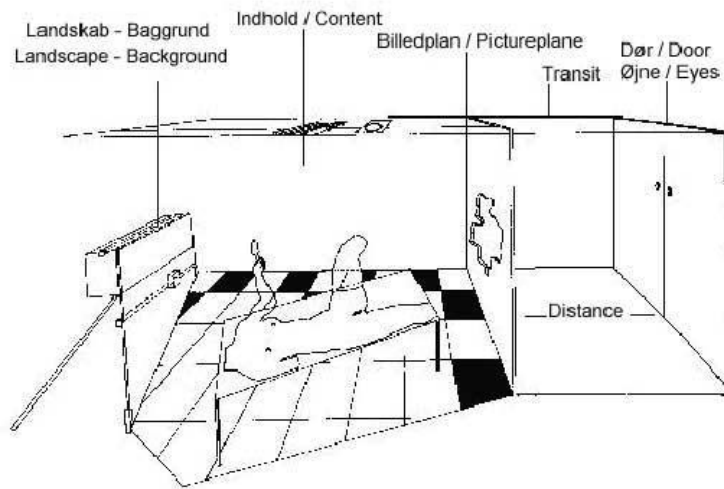


Fig. 6.3-2 Dibujo desglose de la instalación escultórica *Étant Donnés*, vista de costado.

Esta pieza resulta relevante en mi investigación tanto en el desarrollo formal de las piezas, como en su conceptualización. En primer lugar, busco reproducir la experiencia voyerista que incita esta obra desde el dispositivo que limita la visión, así mismo, la forma en la que el artista utiliza el encuentro de varios medios para crear esta instalación que atraviesa la pintura y la escultura, recreando así, una atmósfera que altera la realidad y entra en el terreno de lo onírico. Estos han sido referentes importantes en el desarrollo de cada una de las tres obras, pues ellas construyen también desde una perspectiva pictórica, escultórica y de instalación como en el caso de las imágenes y espacios creados en los dioramas de la obra *Ficciones*, o el juego que impone unos puntos de observación como se percibe en

Satori, y siendo Peebhole la obra que genera una cita más directa a Étienne Donnés, siendo también una instalación que nos invita a escudriñarla a través de una puerta, pero esta vez utilizando varios elementos que distorsionan, limitan e imponen esa forma de acercarnos a lo que hay detrás del agujero.

6.4 Recámaras – Angélica Teuta (2007)



Fig. 6.4-1 A la izquierda la proyección del interior, a la derecha el diorama correspondiente a una de las cajas que conforman la obra de Angélica Teuta.

Esta obra que lleva por nombre Recámaras fue realizada en el año 2007 por la artista como finalización de su proceso de pregrado en la universidad Nacional de Colombia. Esta obra es una instalación que consta de una serie de cajas hechas a manera de linterna mágica, en donde en su interior se recrean dioramas de espacios derruidos por el tiempo, lugares sin nombre, interiores de casas abandonadas específicamente, de donde la artista toma de los escombros de estas casas, el material para construir estos dioramas que luego se proyectaran en un cuarto oscuro. Todo esto da paso a una atmósfera que nos deja sentir un paso del tiempo, no un tiempo personal, pero sí un tiempo arquitectónico que construye

una imagen de todos y de nadie, pero que nos deja una sensación de vivir el pasado desde el presente, usando la proyección como una forma de hacer más vívida esta imagen espectral, acaso por la forma que da la proyección por lupa de la linterna mágica a la imagen, casi como si de una película se tratara. Esta obra a su vez es vista por la artista como una exploración expansión de la escultura y la fotografía.



Fig. 6.4-2. Otra de las cajas- linternas mágicas que hacen parte de la instalación Recámaras.

El interés que esta pieza suscita en mí, se da por la intención de crear en mis piezas una atmósfera espectral que remonte al pasado, por medio del uso del diorama como medio que busca la mimesis y está en relación con un espacio específico. En mi caso estos dioramas recrean episodios de mis recuerdos, mi intimidad, en el caso de Teuta, sus recuerdos o memoria personal no son el problema sino la memoria que habita en ese espacio, una imagen que explora la sensación del tiempo que pasa en un lugar, hay allí un tiempo sellado. Los dioramas de Angélica recrean casas que van a desaparecer, dejando un instante de ellas sellado por esa imagen casi fotográfica que vemos proyectada, (la escalera, la ventana, la puerta al fondo) y digo casi porque el objeto se nos muestra, la escultura contenida en esa caja es un cuerpo que acompaña y proyecta este espectro, un juego de exponer el interior al exterior, de mostrar una memoria arquitectónica, un paso del tiempo impersonal.

Para mi esta obra es importante porque conceptualmente resulta ser una antítesis lo algunos elementos fundamentales que me llevaron a crear estos objetos, pues yo parto de mi memoria, utilizo el diorama y busco proyectar el interior desde otros medios, sin sacarlo completamente al exterior, pero dejando al espectador en posición de voyeur ante las imágenes que creo a partir de espacios personales, en donde más allá de ver un paso del tiempo marcado desde la arquitectura, se genera una experiencia que enfrenta la sensación que producen los recuerdos en el presente, la nostalgia que nace en mi entorno próximo, íntimo. En mi pieza llamada Satori, busco hacer de los baúles que contienen los dioramas un objeto que por su belleza remonte a un objeto que contiene algo preciado, una mezcla entre baúl del tesoro y cofre. Aunque considero que conceptualmente diferimos, me interesa que en su forma las obras encuentran puntos de conexión, así como en su intención de generar una atmósfera que enfrente pasado y presente. Mientras Angelica Teuta utiliza los materiales de ese lugar para recrear sus dioramas y sus cajas que funcionan como linternas mágicas, mis dioramas nacen de la idea de conservar en estos baúles, sensaciones fijadas en mi memoria, un tiempo sellado que atesoro y deseo conservar a partir de esta experiencia plástica y que invita a ser observado, escudriñado desde su tridimensionalidad y su relación con diferentes elementos audiovisuales

7. Marco Conceptual

7.1. La Memoria, la historia y el Olvido- Paul Ricoeur (2000)

Al hablar de nuestros recuerdos manifestamos una ausencia. Es una sensación que reacciona a diferentes estímulos, mediados a veces por la intensidad concreta de evocar y a veces por la casualidad. Por medio de ellos traemos una y otra vez vivencias pasadas al

presente, pues cada ausencia está marcada por un relato del pasado, un tiempo que ya no existe, algo irrecuperable. Podríamos decir que sólo accedemos a unas cuantas impresiones de ese recuerdo, pero siempre desde el presente reinventándolo.

Para Paul Ricoeur, en el capítulo *De la memoria y la reminiscencia* de su libro *La memoria, la historia y el olvido* (2000 pp. 17-81), hablar de la memoria obliga a plantear los siguientes enigmas como punto de partida: ¿de qué hay recuerdo? Y ¿de quién es la memoria? En donde el “¿quién?” resulta ser un saber de tipo egológico, lo que hace que resulte más atractivo para el autor preguntarse por el “qué” primero, y así adentrarse en la temática que le interesa. Por ello, vemos que en su texto él busca desde el inicio mostrarnos este carácter frágil de la memoria. Cuando nos expone el capítulo de “Memoria e imaginación” y señala la diferencia entre un recuerdo dirigido por la evocación y otro que llega de soslayo, y se plantea que la evocación, al contar con la intención de recordar, se inclina más a adjudicarle a ese recuerdo, detalles dotados por la propia imaginación. Aquí encuentro pertinente traer la cita que trae Ricoeur sobre la *Ética de Spinoza*, para así hablar sobre la presencia de la imaginación a la hora de recordar: “*La memoria reducida a la rememoración, opera siguiendo las huellas de la imaginación*”. Ya que para Ricoeur al igual que a Spinoza, la capacidad evocativa que tenemos, va de la mano de las múltiples formas que hay de contarlo, de traerlo a nosotros cada vez. La imaginación posee cualidades que muchas veces la relegan sólo ámbito de la ficción, pero cuando va acompañada de un relato que hemos vivido, algo perteneciente a nuestro pasado, aquí la imaginación se pone a servicio de nuestro estado anímico, de la cantidad de detalles que creemos recordar y la forma de disponerlos desde un presente lleno de nuevas circunstancias.

El autor nos expone que la memoria posee un rasgo particular, algo irreductible, y es esa capacidad que tiene un recuerdo tomar la forma de imagen-memoria en nosotros, y retornar como devenir-imagen, en donde se configura el recuerdo en imagen y esta a su vez actúa como un Eikon⁴.

Ahora bien, encuentro relevante traer este texto como apoyo a las nociones que deseo explorar en mis piezas plásticas, puesto que los conceptos de memoria e imaginación que toca el autor, manifiestan las problemáticas que resultan ser la columna vertebral de mi ejercicio plástico. De aquí busco generar una reflexión apoyada en la idea de la imagen que retorna a nosotros y se sitúa para dar vida a una memoria, sin perder su veracidad y a la vez sin dejar de ser una representación, por lo tanto, una ficción. Teniendo en cuenta que siempre habrá esa tensión en medio de cómo viene un recuerdo (pasado) a nosotros cada vez desde el presente, busco desde la reflexión conceptual de Ricoeur comprender la relación sobre la reconstrucción de la memoria con la idea de ficción desde la imaginación. Porque al recrear memorias hacemos un fuerte hincapié en un tiempo pasado, en algo que ha quedado fijado en un tiempo sellado

7.2 Esculpir el tiempo- Andrei Tarkovski, (1986)

En este texto, el autor nos plantea sus experiencias y reflexiones como director/autor de cine, sus consideraciones estéticas y la forma en que su quehacer le hizo comprender la importancia que tiene este medio como nueva forma de arte surgida por una necesidad tecnológica de la época. En este sentido el autor nos expone un estado de admiración por un

⁴ Representación de una cosa ausente

lenguaje al cual ha dedicado su vida y su obra. A partir de esto, busco extraer unas reflexiones que han sido pertinentes en la forma que tengo de concebir la imagen audiovisual en la búsqueda de recrear la memoria a partir de la representación de una sensación, un recuerdo.

El capítulo que lleva por nombre *Tiempo Sellado* (pp 75-102) habla sobre cómo se materializa este concepto en su obra y cómo el cine es un medio que proporciona operar con el tiempo en sí mismo, desde sus aspectos metodológicos así como sus intenciones y planteamientos conceptuales. El cine en este sentido, se parece a la poesía por encontrar esa riqueza e inmediatez a la hora de expresar una sensación, aquí el autor hace referencia a la relación que él encuentra entre el cine y el Haiku⁵, porque para Tarkovski su cine propone reconstruir las impresiones recogidas en nuestra vida desde lo elemental, la experiencia del tiempo a través de códigos o signos personales que rompan con las emociones estereotipadas (las cuales abundan mucho en cualquier medio, dado que las formas de representar estados en una persona tienden a estandarizarse) y busquen acercarse a la verdadera sensación que ese recuerdo nos evoca. En medio de la búsqueda podríamos decir que el tiempo sellado es la forma en la que el autor caracteriza sus búsquedas poéticas con la imagen audiovisual, la imagen cinematográfica.

Considero pertinente este texto en mi investigación, dado que las aproximaciones plásticas que he buscado con mi trabajo audiovisual, tratan de comprender esa naturaleza del tiempo, tomando esta idea como punto de partida, como una forma de transformar y usar lo que me interesa para lograr transmitir esa sensación, que a su vez se presenta como una antítesis,

⁵ El Haiku es una forma tradicional de poesía japonesa que se caracteriza por la observación pura, sutil y compleja de la vida

puesto que la idea de sellar el tiempo termina siendo un ejercicio plástico de resistencia ante la fragilidad de la memoria dada por el paso del tiempo. En los videos que hacen parte de mis piezas, es importante comprender que estas imágenes están supeditadas a ideas y sensaciones que tomo de mi relación con mi entorno próximo y mis experiencias en él. Una construcción de sensaciones que colindan con lo onírico y lo real del cotidiano, mi entorno más íntimo como fuente catalizadora de mis memorias.

8. Metodología y propuesta de montaje

8.1 Exploración plástica sobre la fragilidad de la memoria

8.1-1 Satori

Satori es una obra que consta de tres piezas, tres baúles que contienen dioramas que hacen mimesis de espacios de mi hogar (habitación, estudio y el patio de plantas al que da la ventana del estudio), lugares donde se plantea un diálogo con mi intimidad desde el espacio en donde habito en relación con la experiencia de evocar memorias. El motivo de dar el nombre de Satori a estas piezas se da por la apropiación del significado que tiene este concepto en la doctrina budista, pues el Satori es el momento de claridad donde comprendemos que sólo existe el presente, pues allí nace el pasado y el futuro. De esta forma cada diorama contiene un video o un audio que pretende crear una atmósfera junto al espacio que lo contiene, algo así como la búsqueda de la reminiscencia desde el presente, aquí como dije anteriormente, se construye una sensación que remonta al pasado desde un lugar que se habita en el presente. Todo esto debido a que esta casa al igual que muchas son lugares de paso para mí y este lugar ha sido mi hogar los últimos 6 años. Esta exploración

surgió en dos momentos claves en el proceso de creación: el primero fue pensar cómo podía seguir explorando en el video la relación que tengo con mi memoria a partir de la evocación, experiencia que ya anteriormente había tratado en el proyecto de los paisajes emocionales, pero que ahora junto a la idea del tiempo sellado busco materializar en instantes que pueden ser eternos por medio de la creación en el arte, y esto claramente, en relación al diorama que lo contiene. En segundo lugar, fue trasladar mis intereses y referencias en relación al cine, el uso de la escenografía como un factor determinante a la hora de recrear una experiencia en cada espacio, así fue como cada diorama se fue dando y fue tomando lugar en estos baúles que invitan al espectador a escudriñar.

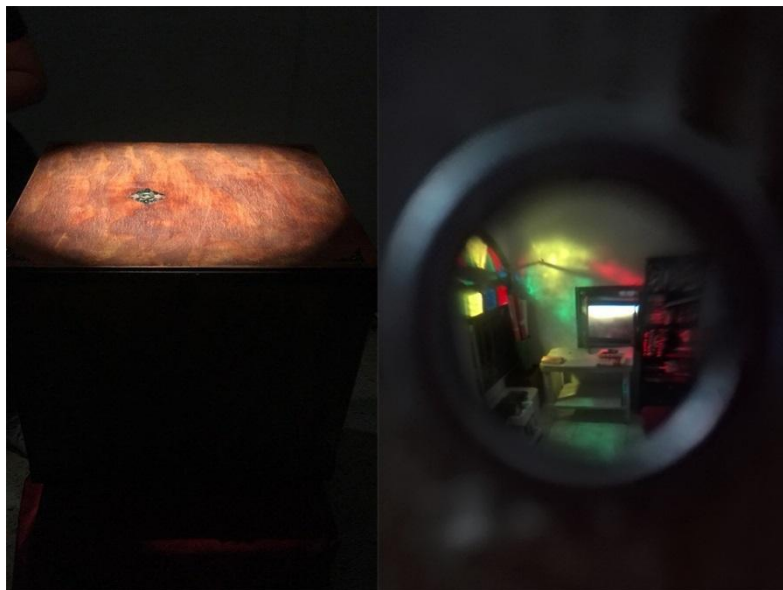


Fig 8.1.1-1Baúl contenedor del diorama de mi estudio, vista exterior a la izquierda, acceso visual por mirilla a la derecha.

Cada uno de los baúles invita al espectador a observar de forma de diferente, como un juego mediado por dispositivos que modifican el acercamiento a la obra, invitando al público a ser un voyeur de mi intimidad como se observa en la figura 8.1.1-1. Un baúl en donde el único acceso al interior está dado por dos mirillas, una que nos deja ver el video al

fondo en la ventana y otra desde la parte superior, dando una sensación de una mirada que encierra todo, la mirada de Dios. Así mismo vemos como los dos otros baúles, que aunque se encuentran abiertos nos sugieren una forma específica de abordar el interior de estos dioramas. En la figura 8.1.1-2 vemos el contenido que tiene el baúl correspondiente a mi habitación, en donde el piso se transforma en imagen en movimiento, una experiencia audiovisual que junto al diorama busca generar una atmósfera onírica, siempre observando desde una vista cenital, volviendo una vez más a la idea de la mirada de Dios, que abarca el espacio y lo observa y lo escudriña a totalidad, transformando al espectador, una vez más en Voyeur de mi intimidad. Al crear estos dioramas, estoy materializando el gesto de nostalgia que se presenta como una forma de resistencia al olvido y a la fragilidad de la memoria en el tiempo, ya que representan un lugar valioso que dejará de existir en algún momento, que está en constante cambio, y al materializarlo, estoy sellando una memoria, y desde la perspectiva del satori, se comprende que el pasado y futuro sólo existen y se construyen en el ahora.



Fig. 8.1.1-2 Baúl #2 Diorama de mi habitación, el video se ve al fondo en el piso, y tiene una duración de 2 minutos. En este baúl el audio sobrepasa los límites y los sonidos invitan a acercarse, así como la luz espectral que proviene de la atmosfera creada.



Fig. 8.1.1-3 Baúl # 3 Diorama del patio de mi casa al cual tengo acceso constante por la ventada del estudio, la misma que en el Diorama #1 nos muestra la imagen en movimiento.

Cada uno de los baúles coquetea con mi intimidad partiendo de la mimesis de elementos de cada lugar, el juego de encapsular memorias y ponerlas en consonancia con la forma que tengo de ver y el deseo de ser observada. En la figura 8.1.1-3 vemos el tercer diorama que corresponde al patio que da la ventana de mi estudio, hago hincapié en la importancia de dar dos puntos de vista, uno es la mirada cenital que abarca todo y está presente en los tres baúles, y el otro es la mirada que tengo yo desde mi ventada cada día.

Pero esta vez dando paso a que el espectador se ponga en mi misma situación, bajo la misma perspectiva. Este diorama viene acompañado de un audio que busca de nuevo romper la línea entre realidad y sueño, un juego de ficciones que llaman a la evocación.

Satori entonces, se compone de tres baúles en madera en donde observaremos que cada uno contiene un diorama que en consonancia al sonido y video, crean una atmósfera que evoca memorias, como una forma de retener sensaciones que se diluyen en el tiempo, aquí cada uno de los videos fue realizado bajo la premisa del Tiempo sellado, como una forma de sellar, conservar y materializar dichas sensaciones que hacen parte mi memoria.



Fig. 8.1.1-4 Fotogramas correspondientes a los videos que hacen parte del Diorama 1 a la izquierda y el diorama 2 a la derecha.

En el proceso de crear las imágenes en video, encontré la forma de dar la textura y color que deseaba a la imagen desde la cámara, algo que rompiera con la forma natural de ver las cosas. Se trataba de crear una ficción en el espacio conocido, otorgarle la sensación de ser una imagen de otra época (Figura 8.1.1-4). El tiempo que la imagen de vídeo proyecta parece ir mucho más lento, aunque realmente no ha sido modificada, sólo es pensarse la contemplación desde la forma en la que se configura la toma, que en esta ocasión corresponde a un plano secuencia, de allí se determina cómo se “sella la imagen” en ese fragmento preciso de tiempo. Anteriormente mencioné que me era importante analizar por medio del video, la idea de la contemplación, de revisar el tiempo que necesitara una situación, sin apresurarlo, buscando ser fiel a la pulsión de lo que quiera transmitir. En este particular caso, se trataba de una mirada profunda y contemplativa a un suceso que me evocaba épocas de mi niñez, pero viéndolo ahora representado en otro cuerpo, otra época,

como si se tratara de un sueño y acentuando la sensación de nostalgia con una pieza editada (algo ralentizada) de la Gymnopedie⁶ # 1 de Erik Satie⁷.

En el proceso de elaboración de estos dioramas fueron necesarios una gran cantidad de materiales, para así poder crear la ficción del espacio y acercar al otro a una idea de mimesis desde lo arquitectónico. Materiales que no mencionaré debido a que todos están supeditados a la idea de crear ese paralelo del espacio, de hacerlo lo más parecido posible. Al mirar con detenimiento los dioramas, veremos que en dos de ellos se hace referencia a la casa de muñecas de la segunda obra, esto como una forma de ir acercando al espectador a la ficción, al relato dentro del relato.

8.1-2 Ficciones

El desarrollo de esta pieza se vio marcado por mi encuentro con un objeto, una casa de muñecas fue construida hace veintitrés años por el padre de una amiga muy cercana. Naturalmente, al encontrarme con un objeto que ha perdurado en el tiempo y que posee un gran valor emocional en la memoria de esa chica, surge por mí el interés por la anécdota, por el valor emocional que contiene, lo que hace que la casa se transforme a mi ojos en un objeto que lleva auestas una memoria pesada, no sólo por su estado ajado, por el maltrato de los años, como se ve en la figura 8.1.2-2 pero sí por el peso y valor que se ha incrementado en ella debido a la ausencia de las manos que lo crearon. Este es un objeto creado para el juego y que con el tiempo pasó a ser como un mueble más de la casa. Llevar

⁶ Son tres obras para piano compuestas en 1888 por el músico Erik Satie.

⁷ Alfred Eric Leslie Satie (1866- 1925) Compositor minimalista francés, precursor del minimalismo e impresionismo en la música. Ha sido considerado un personaje influyente en la historia de la música. De él nace el concepto de Música de mobiliario (en francés *musique d'ameublement*) que hace referencia a una música que va al fondo, que acompaña un espacio o a una imagen.

este objeto a mí casa para restaurarlo, fue el punto de partida para elaborar esta pieza llamada Ficciones y retomar ese juego, que visto desde el presente me produce una sensación de nostalgia con mi niñez.



Fig 8.1.2-1Casa de muñecas en el estado que se encontraba al momento de empezar a trabajar en ella. Construida hace 23 años por un padre de familia.

Esta casa de muñecas está hecha en madera, y posee alrededor de nueve habitaciones divididas en tres pisos en el ala interior de este objeto. Ha sido importante en el proceso conservar elementos de la memoria misma del objeto, como respetar su color o forma, para así luego intervenir cada espacio con escenas que hacen parte de mis memorias, pulsiones y deseos. Pero esto que llamo mi memoria, es también lo que deseo poner en contacto con el otro, pues las ficciones nacen de elementos que sacamos de la realidad, dotándolos de nuevos significados a partir de su relación con otros.



Fig. 8.1.2-3 vista general y detalle de la intervención hecha en la casa de muñecas que tiene por nombre Ficciones.

Me propongo a describir la forma en la que realicé la intervención de cada piso, desde lo formal como lo conceptual. Para empezar describiré algunos detalles puntuales del primer piso, en donde tomé la decisión de realizar el patrón de cerámica del piso y la mecedora como elementos que remontan a mi niñez y a la casa de mi abuela, pues el vacío que sentí al momento de su muerte, dejaba en mi una imagen de esos lugares en donde se marcaba la sensación de ausencia. Anteriormente hablé sobre la idea de crear atmósferas que coquetearan con lo onírico, y de esa forma surgió la idea de que las paredes de ese piso, se transformaran en tumbas, en un cementerio que fuera a su vez un recordatorio de los lugares en donde reposan los restos de los que ya no están, como se aprecia en la figura 8.1.2-3 en donde se aprecia un plano general de cada intervención.

El segundo piso es un limbo, quizá el limbo de la vida, en donde las memorias perduran y el recordar hace parte de hacer resistencia a la muerte de los instantes, aquí cree un espacio en donde decidí que el cuerpo aparecería por medio de la huella y por medio del video, un cuerpo fundido en un espacio de ensueño, un papel tapiz y un piso de madera creados como si de una pintura se tratara, en donde los patrones que hay en el papel tapiz recurren a flores que hablan del olvido de la consciencia, del olvido de sí mismo o que popularmente se han nombrado en referencia a la memoria, estas son : amapola, la flor del borrachero y la famosa “no me olvides”. Un detalle sutil, pero que da cuenta de que en ellos se encuentra el sentido y peso de las memorias, de los deseos. En este piso se marca mucho más la idea de nostalgia de la niñez, del juego, de aquellas cosas a las que siempre queremos volver. En este piso se encuentran tres videos, cada uno en un ala de la casa y otro en la parte central. Al igual que los videos que realicé para mi primera pieza Satori, aquí cada uno corresponde a fragmentos de tiempo sellado en mi intimidad, a momentos que quiero conservar y ahora toman vida en un espacio que por su forma, despierta en mí el recuerdo del deseo, del juego, de la nostalgia de una edad a la que no volverás, o de las memorias que van quedando atrás, pero traemos cada vez que deseemos al presente.



Fig. 8.1.2-4 fragmentos de diferentes vistas de la pieza Ficciones.

El tercer piso corresponde al renacer, al ciclo de la vida que no para, que continúa pese a todo, en donde los cuerpos se funden con la naturaleza, y la vida retorna como en un sueño, un empezar, es el nacimiento que unido a la muerte completa este espiral. Este piso tiene para mí unos tintes oníricos más fuertes, pues la forma de intervenirlo surgió de una necesidad pictórica de componer en el espacio, se podría decir que cada piso encarna esta búsqueda pero, en el 3ro busco hacerlo más evidente, por eso en medio de un gran cielo, la naturaleza renace, la tierra y el cielo se funden en uno solo.

8.1-3. Peephole



8.1.3-1 A la izquierda, boceto de puerta a empotrar en la bodega para dar acceso a la obra. A la derecha está el registro de cómo se ve la pieza desde la mirilla (peephole)

Esta pieza surgió a partir de un ejercicio de intervención en el espacio expositivo en la primera muestra que tuvo este proceso de investigación, ubicándose al lado de pieza que lleva por nombre Ficciones (la casa de muñecas). Esta obra es una instalación dentro de la bodega de la sala de exhibiciones, a la cual sólo podemos acceder (a su interior) por medio de unas mirillas (Peephole).



Fig. 8.1.3-2 Fragmentos de piezas de video en donde llevo a cabo el ejercicio de fijar el tiempo.

En aquella habitación se encuentran videos (como se aprecia en la Figura 8.1.3-2) que he realizado a partir de la idea de fijar experiencias (tiempo sellado) por medio de fragmentos audiovisuales, memorias sueltas que he ido recolectando junto a prendas y objetos de mi hogar que aparecen sutilmente en los dioramas de la obra Satori y Ficciones. Buscando materializar este ejercicio plástico, surgen características que deseo resaltar. Lo primero es la forma en la que esta pieza es una expansión de las dos primeras, siendo una extensión de la obra Satori, pues contiene videos de mi actual hogar en donde se fijan experiencias y atmósferas que remontan a lo íntimo, junto a objetos que hacen parte de mi hogar y aparecen también en los dioramas, objetos que buscan potenciar el gesto de nostalgia de las imágenes que se observan a través de las mirillas ubicadas en la puerta que encierra la bodega como si fuera otro baúl más, convirtiendo objetos a escala real en una imagen como la que se aprecia en los dioramas. Lo segundo es que este nuevo espacio es también otra habitación del segundo piso de la casa de muñecas (Ficciones), y se dispone a enfrentar al espectador con episodios de mi intimidad y mis recuerdos desde la ficción, pues juega con el cambio de dimensiones, con la percepción de la realidad por medio de un dispositivo que limita y a la vez invita al espectador. Esta intervención se lleva a cabo en la sala de

exposiciones en los días del montaje, tomando objetos de mi hogar tras una puerta que se instala reemplazando la puerta original de la bodega, pues esta contiene los Peephole (mirillas) y de cierta forma direcciona al espectador a unos puntos de observación específicos, permitiendo mirar lo que acontece allí, un encuentro de tiempos, el adentro que conserva instantes, desde el afuera que en constante cambio está fisgoneando un recuerdo.

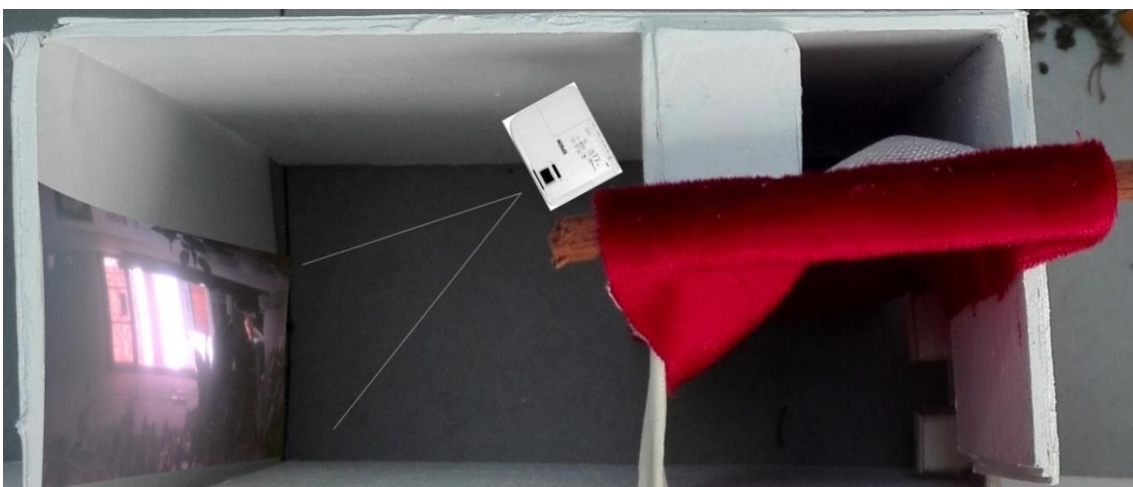


Fig. 8.1.3-3 Maqueta-boceto de la intervención a realizar en la bodega de la sala de exhibiciones en los días de montaje de la exposición.

8.2 Propuesta de montaje

El montaje de estas piezas ha sido pensado para la galería del Instituto Departamental de Bellas Artes, en donde se plantea como primer momento de montaje, la sala desde la penumbra, para ello utilizaré unas cortinas que ayudan a no dejar filtrar la luz por la puerta de ingreso, todo esto con el fin de aprovechar el recorrido en medio de los fragmentos de oscuridad haciendo esto una experiencia más íntima. Las piezas destacan por medio de focos controlados con luz cenital en algunas piezas, y en otros la luz que la misma obra

proyecta. A continuación mostraré el plano de montaje realizado en un diorama a escala de la sala, como una aproximación a la distribución de las piezas en el espacio de exhibición.

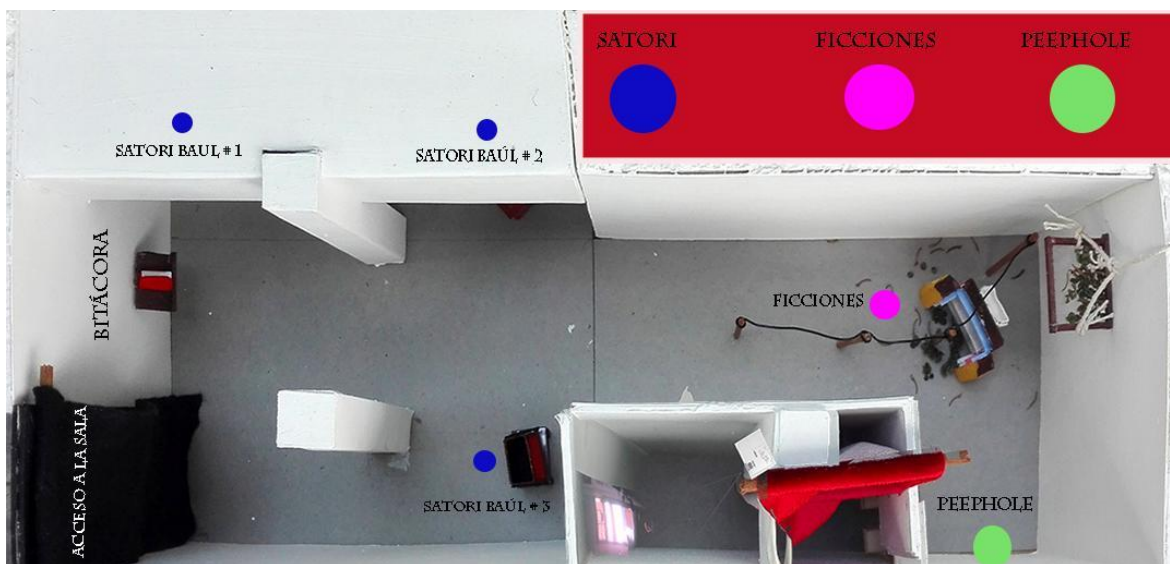


Fig. 8.2-1 Maqueta-boceto con la distribución de las piezas en el espacio.

Teniendo en cuenta la importancia del proceso, la bitácora estará abierta al público como se aprecia en la figura 8.2-1 como forma de acceder abiertamente a los ejercicios plásticos y conceptuales que dieron origen a las piezas, así como a bocetos, escritos o pensamientos íntimos que hacen parte de este proceso.

9 Introducción a La obra del tiempo

Me esfuerzo en vano mirándome en un espejo,
Contándome mi propia historia,
No me capto jamás como un objeto pleno,
Experimento en mí ese vacío que soy yo mismo, siento que no soy
(Pyrrhus et Cinéas), Simone de Beauvoir, 1944. Pag.68)

El paso del tiempo y esa capacidad de almacenamiento que poseemos, hace que aunque estemos a diario enfrentándonos a una cantidad enorme de experiencias, podamos fijar en

nuestra memoria de una manera especial aquellas que han causado un mayor impacto emocional en nosotros. De allí el que atesoremos nuestros recuerdos y busquemos formas para traerlos cada vez a nuestro presente. Es la eterna guerra que tenemos entre la memoria y el olvido. Nuestra cualidad mortal nos pone en situación de considerar seriamente el paso del tiempo, y aunque nos movamos en un eterno presente, la idea del pasado (lo vivido) y el futuro (el devenir) se nos antoja como una sola senda.

Memoria y olvido como dos caras de una sola moneda, dos conceptos en relación intrínseca con nuestra naturaleza humana, pues a menudo nos encontramos en la necesidad de mirar atrás y volver a nuestros recuerdos. Todos los días estamos recordando y administrando nueva información y el olvido siempre está presente, detalles he incluso personas, se quedan en el olvido pues la memoria se torna frágil ante el paso del tiempo. En ocasiones ocurre que con algún estímulo recordarnos, o a veces nos enfrentamos al sentimiento de evocar sin una idea totalmente clara de qué recordamos, pero sí la sensación de que eso lo hemos vivido o nos remonta a otra época.

Es natural que busquemos acercarnos a esa sensación que quedó fijada en nuestra memoria pues contamos con una gran cantidad de detalles que hacen vívida esa experiencia, y cuando por azar viene ese recuerdo del fondo de nuestra memoria, provoca que cuestionemos y reflexionemos sobre nosotros, y busquemos entender la procedencia de nuestro camino, la forma en la que hemos decidido actuar, entender por qué seleccionamos y atesoramos recuerdos, de dónde viene cada cosa que se ha vuelto importante o relevante con el paso del tiempo, porque recordar necesariamente confronta el pasado con el presente. De acuerdo a esto, sucede que continuamente revisemos nuestras experiencias

pasadas como una forma de reafirmar nuestra existencia en el presente. Andrei Tarkovski nos dice en su texto:

“El tiempo y el recuerdo están abiertos el uno para el otro, son como dos caras de una sola moneda. Es absolutamente claro que fuera del tiempo tampoco puede haber recuerdo. Y el recuerdo, a su vez, es un concepto terriblemente complejo. Aunque se pudieran nombrar todos sus elementos, con ellos no se podría recoger la suma de todas las impresiones con las que coincide en nosotros. El recuerdo es un concepto interior. Cuando por ejemplo, alguien le cuenta a uno recuerdos de su niñez, es indudable que dispone de suficiente material como para hacerse una idea exhaustiva de esa persona. Un hombre que ha perdido sus recuerdos, ha perdido la memoria, está preso de una existencia ilusoria.” (Esculpir el tiempo, 1986, p.78).

De acuerdo a la anterior cita, es importante señalar que el acto de recordar no solo es una cuestión de temporalidad, pues la forma en la que transmitimos nuestras memorias está supeditada a lo subjetivo, a cómo soy y cómo pienso, a las ideas que tengo sobre el mundo, sobre lo que veo, leo, interpreto, etc. Son un sinnúmero de características las que hacen que el acto de recordar sea una cuestión ligada a la intimidad, pues al entender el recuerdo como un concepto íntimo, nos hacemos dueños de la forma en la que lo traemos a nosotros, siendo así quienes les damos existencia en el presente, quienes podemos recrearlo en el ahora, desde las impresiones que han quedado fijadas en nuestra memoria.

Un recuerdo puede ser un relato vasto en detalles y sensaciones, o una simple evocación en donde muchos detalles se diluyen pero aun así, podemos asumir aquello como algo real,

como algo vívido y de la experiencia acumulada. Pero más interesante aún, es esa sensación de fragilidad que el mismo recuerdo nos deja ver con el paso del tiempo, pues la pérdida de detalles pasados y la suma de los presentes, hace que cada recuerdo venga a nosotros de una manera distinta cada vez, aunque la búsqueda tienda al paralelo más preciso, siempre habrá una sensación de vacío ante el no poder recolectar tantas impresiones fijadas en la memoria, debido a que ahora mismo somos otra persona, tenemos otros proyectos y nuestra visión del mundo ha ido cambiando con el pasar de los años.



Fig 9-1 Casa de muñecas elaborada por un padre a su hija, hace 23 años- Objeto encontrado-punto de partida y contenedor de la obra llamada Ficciones.

Destaca en nosotros esa capacidad de evocar, estamos constantemente ligados a diferentes estímulos que nos acercan a esas experiencias. Algunos objetos funcionan como contenedores de memorias, y esto depende de la relación física y emocional que entablemos con ellos. Si miramos en la imagen de la figura 9-1 que muestra una casa de muñecas en la condición en la que se encontraba al momento de dar con ella y se puede ver en su desgaste la marca del paso del tiempo. Para mí el encuentro con este objeto fue el punto de partida

para la construcción de los dioramas y videos de la obra Ficciones, que tienen como intención generar una atmósfera que suscite la nostalgia y la evocación, partiendo del juego de la recreación fragmentos de mis propios recuerdos. Cuando planteo una relación con la casa de muñecas, con su historia y el vínculo emocional que tiene con los que la rodean, pasa de ser sólo un encuentro casual a ser un objeto contenedor, ya sea de las anécdotas que trae consigo, como de las memorias que evoca en mí a su encuentro.

9.1 Fragilidad de la memoria.

Le gustaba la fragilidad de esos momentos suspendidos,
Esos recuerdos que sólo sirvieron para dejar nada más que recuerdos.
(Chris Marker, Sans Soleil, 1982)

La nostalgia dada por la conciencia del paso del tiempo termina por ser una forma de hacer resistencia al olvido y a esa fragilidad a la que está sometida la memoria; aun cuando no contamos con tantos objetos como memorias tenemos, los recuerdos se soportan en relatos o impresiones que nos contamos o que otros nos cuentan. A partir de esto, sabemos que algunos objetos son tan sólo uno de los tantos mecanismos que suscitan en nosotros evocaciones y recuerdos. Aquí hay varios factores importantes que provocan una continua sensación de vértigo ante la memoria. Un factor sería cómo un relato que pretende dar cuenta de una experiencia está siempre en continua transformación, pues cada recuerdo que traemos al presente está permeado por nuevas impresiones, dejando de lado otras. Otro, es que no podríamos realmente dar cuenta de todo lo que recordamos, sería una tarea agobiante y extensa, como se presenta en el personaje de Irineo Funes⁹ que por recordar

⁹ Personaje principal del relato llamado *Funes el Memorioso* de Jorge Luis Borges.

todo, debía descartar el espacio de pensar en las experiencias, de pensar en sí, por perderse en los detalles, incluso el recordar un día, tomaba un día entero. Recordar exige que sinteticemos los detalles y abstraigamos nuestro pensamiento, porque son muchas sensaciones e impresiones actuando que se nos escapan. Pero olvidar resulta ser un factor importante para poder recordar, ya que nos encontramos inmersos en un sinfín de impresiones que se desarrollan al mismo tiempo, y sólo a partir de despreciar algunas y conservar otras, es que logramos dar un carácter particular a nuestros recuerdos. Nietzsche reflexiona acerca de la capacidad activa de olvido que existe en nosotros y nos dice:

“Cerrar de vez en cuando las puertas y ventanas de la conciencia; no ser molestados por el ruido y la lucha con que nuestro mundo subterráneo de órganos serviciales desarrolla su colaboración y oposición; un poco de silencio, un poco de *tabula rasa* (tabla rasa) de la conciencia, a fin de que de nuevo haya sitio para lo nuevo, y sobre todo para las funciones y funcionarios más nobles, para el gobernar, el prever, el predeterminar (pues nuestro organismo está estructurado de manera oligárquica) – éste es el beneficio de la activa, como hemos dicho, capacidad de olvido, una guardiana de la puerta, por así decirlo, una mantenedora del orden anímico, de la tranquilidad, de la etiqueta: con lo cual resulta visible enseguida que sin la capacidad de olvido no puede haber ninguna felicidad, ninguna jovialidad, ninguna esperanza, ningún orgullo, *ningún presente*.” (La Genealogía de la moral, Pag.84)

Es interesante resaltar que Nietzsche nos presenta aquí el olvido como una fuerza vital y positiva, puesto que al ser conscientes de esa fuerza, empezamos a gobernar sobre nosotros mismos y a vivir en el presente. También nos muestra que “no olvidar” es también un acto de voluntad, ya que no se trata siempre de “no poder olvidar algo” sino de posición activa

frente al olvido, el no querer olvidar, lo que él llama “La memoria de la voluntad”¹⁰. Hablar del paso del tiempo y su afección a la memoria tornándola frágil, también está mediado por esta capacidad voluntaria que tiene el ser humano de recordar o de olvidar. Si pudiéramos recordar cada cosa que vivimos con cada minúsculo detalle, nos perderíamos en una infinidad de especificidades que al final carecerían del contenido emocional que hace que los recuerdos y evocaciones tengan tanta relevancia en el presente, de la misma forma nuestros ojos siempre mira fijándose en un punto mientras que lo otro se desenfoca, así nosotros de forma voluntaria vamos despreciando aquello que no nos sirve en un acto de supervivencia.

El paso del tiempo es un factor importante cuando se habla de la fragilidad de la memoria, porque es la fluidez del tiempo la que provoca que se modifiquen o transformen las cosas. Cuando la vida se colma en su acontecer de nuevas experiencias, el pasado empieza a diluirse desde las sensaciones que el presente nos trae, pero sin terminar de diluirse por completo, nos va dejando marcas que logran generar en nosotros la sensación de seguridad ante ese relato que se nos cuenta desde nuevas perspectivas. En pocas palabras reconstruimos nuestra memoria cada vez desde nuestro presente por medio de fragmentos que nos son dados por la casualidad o que hemos ido recolectando.

La memoria es frágil, se nos muestra así en el transcurso de la existencia, pero esta fragilidad no debe ser vista como una debilidad sino como una condición natural, como anteriormente mencioné, el olvido hace parte de la memoria, ¿acaso en medio de esa dicotomía no comprenderemos mejor acerca de nuestro carácter y de la relevancia que tiene

¹⁰ Este concepto lo propone Nietzsche en la Genealogía de la Moral, tratado segundo, primer apartado. Pág. 88

la memoria para darle sentido a nuestra vida? Porque si algo creemos cierto, es que nuestros recuerdos son vistos como tesoros ocultos, formas de conocimiento que nos permiten analizar un actuar desde otra temporalidad, cuando predominaban otras ideas, para así modelar posibles situaciones en el futuro.

De acuerdo a esto me he dispuesto a explorar la idea de fragilidad de la memoria desde la materialización de estas reflexiones en las diferentes piezas plásticas que he desarrollado, por medio de suscitar una sensación de evocación en el espectador a partir de piezas que parten de la recreación de mis recuerdos y a la vez se presenten como forma de resistencia al olvido, como un acto voluntario de recordar. En la búsqueda de fijar sensaciones y suscitar evocaciones surgieron los dioramas como una forma de extender mis pinturas a piezas escultóricas, así mismo, impresiones de los espacios que como en el caso de los dioramas de la obra Satori, responden a un proceso de mimesis de un lugar íntimo, recreado con base al ejercicio de observación de los detalles que me fueran más pertinentes.



Fig. 9.1-1 Proceso de uno de los dioramas de la obra Satori.

Satori surge entonces como un ejercicio de resistencia ante el olvido, ante la fragilidad de la memoria, una imagen de un lugar en el que se ha habitado y se fija en la reproducción de esos objetos, y a su vez juega a ser una pequeña escena encapsulada en un baúl. La figura 9.1-1 muestra uno de los dioramas cuando estaba en proceso en comparación con espacio al que se hace la mimesis. De esta forma las piezas fueron encontrando su forma particular de evocar memorias y de sellar espacios y sensaciones en fragmentos de tiempo, unos desde la mimesis, otros quizás desde la ensoñación.

Ficciones que es mi segunda pieza y surge del encuentro y la relación de las memorias que carga un objeto con las mías y que posteriormente llegan a intervenirlo. Pero aquí se coquetea más con el terreno de lo simbólico. Si es cierto que las tres piezas Satori, Ficciones y Peephole, cargan con un halo fuerte de nostalgia, todas ellas buscan recrear sensaciones de mi memoria íntima de forma diferente. Los dioramas de Satori, inician desde la reproducción casi fotográfica del espacio que habito en relación a unos videos que he llamado sueños y hacen parte de cada uno de estos espacios encapsulados en baúles. Por otro lado, mi obra Ficciones toma la relación memoria-imaginación planteada por Ricoeur, para desarrollar plásticamente estos dioramas que corresponden a una adaptación de mis recuerdos, al juego de la realidad vista a través de la ficción. Y por último, en mi obra Peephole se reúnen características de las dos obras anteriores para su intervención en el

espacio, siendo también una adaptación de mis memorias, en donde la puerta es también, una extensión de las habitaciones de la casa de muñecas y uno de los baúles que encapsulan fragmentos de tiempo como en la obra Satori, ya que el acceso está limitado por las mirillas ubicada en esta puerta que transforma e interviene el espacio expositivo convirtiéndolo en otro baúl, y cambiando a su vez el sentido de la mirilla que es ver de adentro hacia afuera, aquí estamos afuera espiando el interior. De esta forma, busco con cada pieza abrir una invitación a ser vista desde sus particularidades, desde un tono que invita más al voyerismo en algunos casos y en otros invita a la contemplación, pero siempre buscando relacionarse con el espectador desde elementos que lo lleven a la sensación de evocación y reminiscencia.

9.2 Lo íntimo y lo voyeur

En medio del quehacer plástico, es frecuente encontrarnos con el concepto de intimidad, pues el trabajo de un artista tiende a la búsqueda de reconocer los medios que considere adecuados para poder expresar desde su visión particular, la idea que se ha creado del mundo. Por ello, al hablar de memoria, traigo de nuevo a colación los cuestionamientos que propone Paul Ricoeur “¿De qué hay memoria? Y ¿De quién es la memoria?” (2000, pag.17) ya que si anteriormente hablamos sobre que los recuerdos son un concepto íntimo y que nosotros somos quienes los reconstruimos desde el presente, resulta interesante pensar en que el primer cuestionamiento, el que se preocupa por el “¿Qué?” es la reproducción del recuerdo en sí, es el fragmento, la forma en la que se busca materializar esa sensación. Un ejemplo sería la experiencia transmitida por K. Lamassone en los diferentes fragmentos de su pieza Secretos Delicados, como se aprecia en la Figura 8.2-1 en donde vemos un instante sellado, un gesto que denota intimidad y nos pone en situación de voyeristas, pues ella nos

ubica como espectadores marcando una distancia desde la forma vemos esta imagen desde un solo plano, sin poder acercarnos más allá de lo que ella nos permite.



Fig. 9.2-1 fotogramas de un fragmento perteneciente a “Secretos Delicados” (min 14:16)

Ahora, si nos detenemos a pensar en el segundo cuestionamiento que se refiere al “¿Quién?” entraríamos en el terreno del autor, de su subjetividad e intimidad, pues toma de sí mismo y su experiencia la forma adecuada para transmitir sus impresiones a los otros, como en el caso de Karen Lamassonne, quien juega a ponernos de Voyeristas de su intimidad en los fragmentos de su obra de video que llevan por nombre *Secretos Delicados*, creando desde sus anécdotas personales, la relación con el otro y con su propia imagen, siendo unas veces espía de los demás y otras veces espiándose a sí misma, pero siempre abriendo la invitación por medio de la imagen de video, a ser observada desde esos fragmentos o “secretos” que van apareciendo a partir de ir configurando unos símbolos y unas escenas que transmiten aquello que ella desea, aquello que refleja sus frustraciones, sus miedos, y recrea sensaciones que al fragmentarlas y despojarlas de una línea temporal clara, terminan acercándose al lenguaje onírico, a eso que nos remonta a los sueños. Aquí vemos cómo se acentúa esta sensación de intimidad, de voyerismo, como invitación a acercarse, pues ella nos plantea la exploración de ese ojo espía que la une a ella con el espectador. Esta sensación fue algo que quise transmitir por medio de mis obras, como en

el caso del diorama que aparece en la figura 9.2-2 y que hace parte de mi obra Ficciones, en el cual hay video en donde tomando un baño en casa de mi madre, y lo ubico como un fragmento más en la casa de muñecas, como otra de las ficciones que nacen a partir recrear un recuerdo. Es interesante también como la sensación de intimidad y voyerismo toma mayor fuerza por medio del uso de diferentes dispositivos, en este caso, poner el video detrás de un vidrio que distorsiona la imagen como los que hay en las duchas, pues evoca la sensación de ver a través de algo sin ver claramente y acentúa la posición del espectador como alguien voyerista, alguien que espía este fragmento de intimidad.



Fig. 9.2-2 A la izquierda la pieza Ficciones, en donde se señala la ubicación del video del cual vemos los fotogramas a la derecha.

Al hablar de recuerdos íntimos como una experiencia que se puede transmitir, es importante señalar que cuando buscamos materializar la propia experiencia, también nos estamos autorretratando, y estamos recreando nuestra propia imagen desde varios ideales suscitados

por el deseo, la frustración, la imaginación, el recuerdo y el olvido. Para poder acercarnos a las impresiones que deseamos transmitir para materializarlas por medio de una obra, contamos con muchas herramientas de carácter formal y conceptual. En el caso de los dioramas y videos de mis piezas Satori, Ficciones y Peebhole, cuento con el registro de mi casa desde un ojo que espía su entorno y se espía a sí mismo, una mirada hacia mi intimidad marcada desde el espacio y objetos que me rodean, esto se aprecia particularmente en mis obras Satori y Peebhole; y en ocasiones recreando los que alguna vez habité o tuve, como el caso de mi obra Ficciones, que parte de recrear desde la anécdota y la evocación.

De acuerdo a esto, cuando trabajamos desde elementos que remonten a nuestra vida íntima, trabajamos de nuestra subjetividad y tenemos la libertad de jugar con los símbolos presentes en la composición, buscando transmitir aquello que deseamos; así la intimidad es también la forma en la que me exploro, en la que busco códigos para abrir esta experiencia al otro. La relación que hay entre el espacio que habita un cuerpo y la sensación del paso del tiempo (esto muy propio de los dioramas que cuentan con apoyo audiovisual, pues el video opera directamente estando sujeto al tiempo). Por ello es tan importante el ejercicio de autorretratarse para un artista, es algo que va más allá de la devoción por su imagen, acercándose más a una continua curiosidad por sí mismo que busca abrir paso al autoconocimiento a través de un ejercicio de memoria, de voluntad, de recordar. Y teniendo en cuenta que la memoria es frágil, es también una forma de materializar experiencias en objetos, en piezas plásticas que permiten llevar estas impresiones y experiencias a otros.

Uno de los cuestionamientos que han rodeado este proceso creativo, es cómo puedo traducir esta sensación de intimidad desde la mirada del otro. Pues una cosa es recrear

escenarios que representen un recuerdo, otra es cómo los demás pueden relacionarse con esos espacios. Para esto, he pensado en diferentes dispositivos que acrecentaran la tensión en cuanto a la forma de ver cada pieza, elementos que dotan de realismo y misticismo a la vez. Por ello di con el peephole (mirilla)¹¹, como un medio idóneo de acercar al espectador a la experiencia del voyerismo y convertirlo en alguien que espía mis memorias y mi intimidad, planteando así un juego entre espectador y obra, creando una relación de realidad con la imagen a través de un dispositivo que nos separa y limita la forma de visión. Cuando nos referimos a nuestra intimidad hacemos referencia a un “adentro” a aquello que me reservo, a mi privacidad. Si recreo fragmentos de mi memoria, estoy recreando a la vez instantes de intimidad, por ello los vemos encapsulados en baúles, una casa de muñecas y detrás de una puerta. Esa invitación que dirijo el espectador por medio de algunos dispositivos visuales como lo es el uso de la mirilla y el ojo de pez, busca generar la sensación de observar a distancia, de mirar hacia el interior, una mezcla entre una intimidad que se encapsula en estos dioramas, videos e instalación, poniendo al espectador en posición de voyeur, llevándolo a un adentro.

¹¹ Abertura hecha en una puerta o pared que da a un espacio contiguo y permite ver lo que hay del otro lado.



Fig. 9.2-3 En la parte superior izquierda se aprecia la vista interior de la pieza llamada Peephole y la forma de acceder a ella tras la puerta a la derecha. En la parte inferior se ve observa el interior de un baúl uno de los dioramas de Satori (izq.) y la forma en la que se accede a él se observa en la parte derecha.

La exploración plástica de conceptos como intimidad y voyerismo surge como necesidad tras las diferentes formas de abordar la memoria, y se presentan en este proceso de investigación-creación. Partiendo de la idea de que los recuerdos pueden tener aspectos que se comparten, planteo la posibilidad de transmitir al otro una experiencia íntima a través de impresiones de imágenes, sonidos, texturas, olores, etc. En el caso particular de esta investigación, se parte desde la idea de recrear lugares en los cuales se concibe un presente y así abrir una remembranza al pasado, recrear mis memorias y buscar influenciar al espectador en la forma de acercarse a estos fragmentos de mi intimidad, por ello consideré que mantener la sala de exhibición bajo una penumbra era relevante en el recorrido, pues daba ese misticismo y acrecentaba la sensación de intimidad que deseo se experimente en el espacio, a veces dejando más libertad al espectador en su forma de abordar la pieza, como a veces limitando sus opciones, como en el caso de la Figura 9.2-3 en donde se aprecian dos momentos de las piezas Peephole (en la parte superior) y Satori (en la parte inferior), las cuales poseen ese carácter que incita al espectador al voyerismo, pues para poder ver por

esos pequeños orificios, es necesario ese acercamiento a la pieza que también posee un carácter íntimo.

De esta forma, en el proceso de materialización de cada obra, se explora la idea de recrear fragmentos de experiencias íntimas bajo la idea del tiempo sellado, de invitar al espectador a acercarse y escudriñar con la curiosidad de un niño y caer en una pequeña trampa de la nostalgia al enfrentarse a estos objetos pequeños, que si bien no generan una conexión emocional con alguna memoria específica, podrían llevarlo a evocar recuerdos de manera (in)consciente, por la asociación de experiencias y a que despiertan una curiosidad, casi infantil debido su pequeña escala cercana a la de los juguetes, objetos con los que nos relacionamos en la infancia. Las limitaciones y el acceso visual que propone cada una de las tres obras, han sido pensadas para que el espectador las aborde en posición de espía, de voyerista o de niño curioso. De esta forma revisar la memoria termina siendo un ejercicio íntimo, una forma en la que se atesora, se materializa y se busca sellar un instante que es frágil al paso del tiempo, de nuevo la memoria de la voluntad que desea recordar y se opone al olvido, aunque para el espectador sólo sea una atmosfera que lo lleva a una sensación abstracta que rememora el gesto de la nostalgia.

9.3 La nostalgia y el juego

La madurez del hombre es haberse encontrado, de grande,
con la seriedad que de niño tenía al jugar.
(Más allá del bien y del mal, Friedrich Nietzsche, 1886 pp.55)

Algunas experiencias que vivimos en el presente tienen un sabor particular, y algunas dejan huellas en nuestra memoria, estas se adhieren tanto a nosotros que producen heridas y

emociones, que al ser evocadas, provocan el deseo de reproducir esa sensación (en algunos casos claramente), esto es la nostalgia.

Resulta casi imposible adentrarnos en nuestra memoria sin sentir nostalgia, pues este sentimiento representa en sí el deseo de querer volver y que naturalmente evoca un tiempo pasado. En su película *Sans Soleil* (Sin sol)¹², Chris Marker nos adentra en una íntima reflexión sobre la memoria y el paso del tiempo, nos dice:” ¿Quién ha dicho que el tiempo vence a todas las heridas? Mejor sería decir que el tiempo vence a todas las cosas, excepto a las heridas. Con el tiempo, la herida de la separación pierde sus contornos reales. Con el tiempo, el cuerpo deseado ya no lo será más, y si el cuerpo deseado ha dejado de ser para el otro, lo que queda es una herida sin cuerpo”.¹³ Aquí Marker nos hace vívida esa sensación de la fragilidad de la memoria ante el tiempo, pues nos habla de la transformación de los recuerdos y por supuesto de la nostalgia que acompaña esta reminiscencia. Nuestra memoria está cargada de heridas que llamamos ausencias, cuando recordamos o evocamos, asociamos las experiencias a cosas, buscando llenar esas ausencias producidas por la dicotomía temporal pasado-presente. La herida de la que habla Marker, esa herida que perdura, es un vínculo que hay entre mi experiencia y el mundo, una resonancia empática, algo que nos conecta a los otros y a las cosas, desde esas huellas que dejan en nuestra memoria, impresiones que nos ayudan a traer esas vivencias al presente. Por ello la nostalgia es un concepto y síntoma que atraviesa esta investigación y el desarrollo plástico de las tres obras, pues se pregunta por la necesidad de traer esos recuerdos al presente desde la sensación de ausencia marcada por la herida del paso del tiempo. Por ello recrearlos o adaptarlos en dioramas y videos, es una forma de encapsular esa memoria, como una forma

¹² *Sans Soleil* (Sin Sol) Documental ensayo realizado por Chris Marker en el año de 1982.

¹³ Fragmento de Samuri koicho que la voz en off en *Sans Soleil* cita, en el minute 29:26

de resistirse al olvido que trae consigo el paso del tiempo, un olvido involuntario. En la casa de muñecas, vemos un objeto que se convierte en un vehículo para hablar de la evocación por la asociación de experiencias, y termina por convertirse en mi obra Ficciones, que busca explorar la sensación de ausencia que se intenta sanar por medio de materializar adaptaciones de mis recuerdos, o de encontrar paralelos en lo que me rodea.

Anteriormente hablé sobre aquellos espacios y objetos cargados de memoria, pues ellos funcionan como catalizadores de esas evocaciones, volviéndose un medio en donde se propagan y toman vida los recuerdos. La obra que tiene por nombre Recámaras¹⁴ de la serie nos muestra como una herida sin cuerpo, la ausencia que hace que el cuerpo pierda el contorno con el tiempo, pues ella a partir de sus dioramas nos recrea unas imágenes cargadas de nostalgia y que remontan al pasado, pero creando un abismo de separación entre ese espacio que podría ser cualquiera, en relación al carácter personal que pudiese tomar éste junto a los elementos que en él habiten. En el análisis de su obra (presente en el estado del arte) vimos una forma en la que la artista asume el paso del tiempo desde lo arquitectónico, algo impersonal. Al contrario, para el desarrollo de estas piezas yo parto de mi propia memoria, de objetos y lugares que siento que me pertenezcan en cuanto a la relación emocional que tengo con ellos, para de esta forma producir a partir de mis dioramas y videos la sensación de nostalgia y ausencia, del vacío de algo que estuvo y ahora no está. Es reflexionar acerca de que cuando hablamos de memoria, de recuerdos o pasado, hablamos de un tiempo muerto y su representación en el presente termina siendo un Eidolon¹⁵, el espectro de un ayer, algo que al separarse y fragmentarse termina siendo una imagen frágil y desencarnada de nuestros recuerdos.

¹⁴ Obra analizada en el apartado que lleva por nombre Estado del Arte.

¹⁵ Para los antiguos griegos es una presencia, una copia astral del ser, su espectro.



Fig. 9.3-1 Tríptico de izquierda a derecha: Silla mecedora vacía, mi abuela sentada en la mecedora, reproducción de este objeto en miniatura.

Solemos entablar con los objetos una relación emocional dirigida por nuestra memoria, creamos lazos, que como dije anteriormente, funcionan como catalizadores provocando evocaciones, reminiscencias y sensaciones. Los objetos no pertenecen a nadie a menos que se cree un vínculo emocional u anecdótico con ellos, porque pueden ser usados como medios para suscitar una evocación, como en el caso de la silla mecedora que destaca en la figura 9.2-1, la cual se transforma en un objeto con un peso más grande en mi memoria al momento en el que mi abuela muere, pues al volver a su casa fue aquella silla la que despertó en mí la sensación de nostalgia, de vacío y ausencia, un objeto inanimado que al ser desprendido de un ser al que solía relacionarse se convierte en un espectro de ese ser, el ser amado. Me recuerda esto lo que expresaba Roland Barthes cuando hablaba de su fijación con la fotografía que encontró de su madre cuando era una niña de 5 años¹⁶, esto

¹⁶ Reflexión que hace Roland Barthes sobre la fotografía, el amor y la muerte entre los capítulos 28 al 32 de su libro llamado *La cámara Lúcida* 1980

poco después de su muerte. Él nos habla de una imagen que no pertenecía a su tiempo, de una imagen de un pasado en donde él no existía pero que lo acercaba más a la esencia de su madre, sentía un vínculo con ella, nos dice:

“Convencido no obstante de que esta fotografía reunía todos los predicados posibles que constituían la esencia de mi madre, y cuya supresión o alteración parcial, inversamente, me había redimido a las fotos que de ella me habían dejado insatisfecho. Aquellas fotos que la fenomenología llamaría objetos cualesquiera, no era más que analógicas, suscitando tan solo su identidad, no su verdad; pero la fotografía del invernadero, en cambio, era perfectamente esencial. Certificaba para mí, utópicamente, *la ciencia imposible del ser único.*” (pag. 113 La cámara lúcida)

Traigo esta cita a colación debido a que si para Barthes la fotografía suscitaba en él aquella herida que él denomina “Punctum¹⁷”, se debía a la relación creada entre él y ese objeto desde la perspectiva que en él evocaba lo esencial y que transformaba dicho objeto por medio de la utopía y la ficción en un catalizador de recuerdos ligados a nuestra intimidad. Un ejemplo de esto, en mi trabajo, es el caso de la reproducción de la mecedora ubicada en el primer piso de la casa de muñecas en la obra Ficciones; o la reminiscencia al juego y a la niñez que hay en los videos que aparecen en el ala izquierda de la casa de muñecas en el segundo piso, que toman como punto de partida la curiosidad por reproducir una sensación ya vivida, y que a partir de un juego de mimesis con una niña de 6 años, que al verla, me recordaba a mí misma a su edad, hay algo en su esencia y hasta en ciertos rasgos físicos que remontan con nostalgia a mi infancia. Por ello cuando hablo de la fragilidad de la memoria

¹⁷ Para Roland Barthes el efecto que producía una imagen en nosotros, ese detalle que nos atrae lo denominó: El Punctum y lo definía como algo que “es también pinchazo, agujerito, pequeña mancha, pequeño corte, y también casualidad. Un punctum de una foto es ese azar que en ella me despunta (pero que también me lastima, me punza)”(1980, pag. 65)

y de la forma en la que busco representar mis recuerdos por medio de imágenes que susciten evocaciones, éstas deben ser imágenes que parte de mi propia nostalgia con algunos episodios o fragmentos de vida, pues de este rasgo íntimo es de donde los objetos, personajes, colores o composiciones toman su Eidos¹⁸ en el presente y se transforman en un espectro del pasado.



Fig.9.3-2 dos fotogramas de uno de los videos de la pieza llamada Ficciones.

Cuando por medio del ejercicio plástico se busca reproducir una sensación del pasado, se parte de un deseo al que le damos una forma, perseguimos una imagen como un intento de llenar un vacío, algo que debe ser satisfecho. En medio de este ejercicio, el juego termina siendo un método, en donde el rigor de tomarse en serio la imaginación junto a la memoria, crea símbolos que recrean imágenes del pasado a través de gestos. En la figura 9.3-2 aparecen dos fotogramas de un video ubicado en una habitación del segundo piso de la casa de muñecas, en un pequeño tocador.

Por medio de entablar juegos con una pequeña amiga/vecina de seis años, experimenté la forma en la que uno se reconoce en pequeños gestos, momentos cargados de nostalgia que evocan mi niñez y dan forma a fragmentos de recuerdos que significan mucho para mí y en donde hayo un “punctum”, algo que me hiere, un lazo con mi memoria. La acción se divide en dos momentos: en el primero (en la parte superior) aparece la niña imitando la forma en la que yo pinto mis labios de rojo(al igual como recuerdo hacerlo cuando era niña y me

¹⁸ Forma, aspecto exterior.

gustaba ver por el espejo del tocador como mi madre se maquillaba e imitarla cuando ella me dejaba) mientras estamos frente al espectador como estando frente al espejo. La segunda acción (en la imagen inferior) remonta a juego que hacía con mis padres para bailar con ellos cuando era muy pequeña, subiendo mis pies sobre los de ellos mientras ellos se movían llevándome. Tanto la primera como la segunda acción muestran juegos que la niña y yo realizamos como amigas, y mientras para ella es un simple juego más como muchos otros desde que nos conocimos, para mí es una forma de encontrar y recrear, por medio de ese juego, la nostalgia ligada a los fragmentos de recuerdos que ella suscita en mí cuando tenía su edad. La imagen de esta niña termina convirtiéndose en un ser en donde proyecto los recuerdos de mi infancia a través del juego.

Pero cuando expreso aquella necesidad de recrear por medio de mi quehacer plástico aquellas impresiones sobre la fragilidad de la memoria, encuentro que las piezas remontan indudablemente a una nostalgia con la niñez y con el juego, pues las dimensiones de los objetos reproducidos por los dioramas son como de casa de muñecas, sin contar con que una de las tres piezas lo es en sí (Ficciones). En medio de la creación de cada diorama, video o sonido que hay en las piezas, he sentido que el juego se presenta no desde el divertimento dinámico con los objetos, sino desde su elaboración y la sensación de nostalgia por la minucia al reproducirlos desde mi memoria, usando la imaginación para traer por medio de la ficción esa atmósfera onírica que rodea las piezas, pues a partir de la unión de estos elementos se busca recrear la sensación de estar frente a fragmentos de momentos importantes, con los cuales quizá el espectador pueda vincularse desde su propia experiencia.

De esta forma, las imágenes y objetos pertenecientes a nuestra memoria, los cuales buscamos recrear por medio de la nostalgia y el juego, terminan siendo un espectro del pasado pero visto desde el presente. La definición de Satori es en sí comprensión, aquí el tiempo es una idea y el pasado y el futuro se crean en el presente, esto despertó en mí el interés por este concepto que pertenece a la doctrina del Budismo Zen, pero que para mí, el interés se apoyaba en la forma en la que esa comprensión (El Satori) exponía esa cualidad de fragilidad que tiene la memoria ante él tiempo. Debido a esto, los baúles de la obra que lleva por nombre Satori, parten de esa relación de nostalgia que hay entre el pasado visto desde el presente, en donde el pasado está sugerido por episodios oníricos de video contenidos en dioramas que recrean espacios de mi presente, de mi hogar.

9.4 El Tiempo Sellado

Mi mente evoca
Multitud de recuerdos
¡Estos cerezos!
(Haiku de las cuatro estaciones, Matsuo Bashō (1683))

Lentos días pasando, acumulándose,
¡Que lejos están,
las cosas del pasado!
(Primavera, Yosa Buson (1740))

Este capítulo lleva por nombre “El tiempo sellado”, como una forma de apropiarme y referenciar directamente al capítulo que lleva el mismo nombre en el libro *Esculpir el tiempo* de Andrei Tarkovski, quien reflexiona (en todo un capítulo) sobre esta idea. El cineasta habla a partir de su experiencia sobre las formas de utilizar el tiempo en su obra, haciendo un manifiesto personal sobre la forma de fijar el tiempo en un plano cinematográfico. Anteriormente se ha mostrado la pertinencia y referencia de este texto en la presente investigación, pues ha mediado tanto conceptual como metodológicamente la

forma en la que estas piezas plásticas se han desarrollado, pues como he venido expresando, la memoria es frágil y por ello nos valemos de la representación de nuestros recuerdos en el presente (una vez más retornamos al concepto de Satori), pues comprendemos que la creación de estos instantes que evocan el pasado, se convierten en fragmentos de tiempo que se sella en el ahora. Tarkovsky nos dice:

“Pero, ¿qué significa «pasado», cuando para toda persona lo pasado encierra realidad imperecedera de lo presente, de todo momento que pasa? En cierto sentido, lo pasado es mucho más real, o por lo menos, más estable y duradero que lo presente. Lo presente se nos escapa y desaparece, como el agua entre las manos, su peso material no lo adquiere sino en el recuerdo.” (Esculpir el tiempo, pag.77)

El autor señala nuestra relación con el tiempo y la veracidad de nuestros recuerdos, que no son otra cosa que una constancia de nuestras experiencias forjadas en otro momento. Por ello, pensar en fijar el tiempo, en sellarlo en un fragmento, es una idea que corresponde a cada uno, pues al entender nuestros recuerdos como algo íntimo, dejamos claro que la forma en la que percibimos su tiempo es también subjetiva. Para Tarkovski el cine debe reconstruir la vida desde lo elemental, mostrarnos la experiencia del tiempo a través de un hecho. De acuerdo a esto, resulta interesante traer a colación la comparación que el cineasta hace del cine con una forma tradicional de la poesía japonesa llamada “Haiku”, pues ella expresa goza de la cualidad de expresar la observación pura, sutil y compleja de la vida.

Los cuestionamientos sobre el tiempo y nuestra existencia, han perdurado desde siempre en la mente de la humanidad, siendo común ver diferentes acercamientos a estos por medio de diferentes disciplinas. El arte logra penetrar en la profundidad de estos cuestionamientos

para crear. El cine y el video, logran apropiarse del tiempo de una forma especial, pues estos medios operan directamente con él a su antojo a través del montaje o la edición, las posibilidades que hay de manejar el tiempo de la imagen como tal, respecto a nuestra percepción de ella, se da por ejemplo en el uso de la ralentización o la aceleración de las acciones registradas por la cámara y que hacen que ese efecto de continuidad, o realidad que da el cine y el video, se distorsione, y que esa manipulación del tiempo se convierta en un recurso más del lenguaje.

A partir de pensarme esta idea de sellar el tiempo que autor sugiere en su obra, emprendo el ejercicio de entender mi entorno desde la revisión sutil y tranquila por medio de la pintura, la fotografía y el video, quería entender ese estado de contemplación y nostalgia que en mí comprendía el registrar detalles sutiles de mi hogar: los cambios de luz, el sonido de hacen los colibríes en la tarde, los gatos y los perros, el televisor del vecino, la forma en las que las plantas cambian, el momento en el que florecen, etc. detalles en los que se representa el paso del tiempo de una forma sutil, pues al sellarlos en el presente, los transformamos en fragmentos de un mosaico de tiempo que corresponde a la contemplación del transcurrir del tiempo desde elementos o sujetos que componen la mirada que se tiene sobre la vida íntima.



Fig 9.4-1 MoonCat (Fotograma del min 0:56)) (De la serie de los paisajes emocionales) Piezas de video desarrollada en la clase de proyecto de investigación plástica II.

A partir de mi exploración con el video, la idea de sellar experiencias en pequeños fragmentos de tiempo se ha vuelto más constante ya que el video hace más íntima y enigmática la experiencia de lo que vemos. En la figura 9.4-1 un fotograma correspondiente a una exploración plástica que surgió en un primer momento tras conocer el texto de Tarkovsky; una pulsión sobre cómo entender emocionalmente mi entorno, desde las cosas más próximas y simples. Se trataba de observación en un primer momento, buscaba configurar una imagen que llamara al espectador a contemplarla. En esta pieza parto de elementos de mi propia intimidad, mi casa, mi mascota, la luna que había ese día, etc. Todo esto, sujeto a la idea de perseguir una imagen que se acercara a la experiencia que se tiene al leer un Haiku. A estos videos los llamé “Paisajes emocionales”¹⁹, y me sirvieron para reflexionar sobre mi relación con el ambiente que me rodea, mis intereses y pasiones,

¹⁹ Paisajes emocionales es el nombre de una serie de tres videos llamados Aurora (6:03 min), Mooncat (1:46 min) y Window (2:07 min) que realicé en el año 2015 en la clase de proyecto de investigación plástica II, bajo la idea de crear por medio del lenguaje audiovisual y la manipulación del tiempo, episodios cargados de una pulsión emocional marcada por el ritmo y el tiempo en la imagen.

sobretudo, para emprender la tarea de revisar mi memoria y mis recuerdos, como una forma de conocerme.

Ahora es importante evidenciar cómo este ejercicio plástico tiene relevancia en el desarrollo de las piezas de esta investigación-creación, puesto que los paisajes emocionales fueron la forma en la que comprendí una forma conceptual y metodológica de percibir la idea del “tiempo sellado”. La imagen correspondiente a la figura 8.4-2 muestra dos fotogramas de videos que hacen parte de la pieza Peephole, a la izquierda vemos una imagen que corresponde a un corredor de mi casa, en donde estoy yo sentada con mi vecina/amiga de seis años y con mis mascotas, allí mirando la calle. Mientras atrás se aprecian las plantas de mi hogar en primer plano haciendo un bello marco hacia el corredor, nosotros estamos en un plano secundario, en el fondo del pasillo casi diluidos por la luz, una imagen que busca sellar esos momentos sutiles y delicados del día a día, una forma de romantizar el presente que va a ser pasado; mientras tanto la imagen de la izquierda corresponde a un registro hecho desde el patio de mi casa hacia la luna que salía antes de que anocheciera por completo, enmarcada con el tronco de la felicidad que está sembrado en mi patio y he visto crecer hasta alcanzar esa altura (la misma de la luna diría un niño) y la silueta de la parte trasera de la casa de algún vecino. Imágenes que he perseguido y que están cargadas de nostalgia y melancolía, quizá porque invitan a ser contempladas, a tomar un respiro, detenerse y mirar.



Fig. 9.4-2 fotogramas de videos que hacen parte de la pieza llamada Peephole.

De acuerdo a estas impresiones que fui tomando de mi entorno y registrando, sobretodo en video, nacieron partes esenciales de las piezas creadas en esta investigación, ya que remiten a la contemplación dada al estudiar mi entorno, y al querer registrar estos instantes, decidí recrear elementos, objetos y lugares que hacen parte de mi vida íntima, como si fueran pinturas o fotografías expandidas, terminaron creando la base de los dioramas que componen en gran porcentaje mi obra.

Por eso las piezas de video que se han desarrollado y conforman juntos a otros elementos las obras llamadas Satori, Ficciones y Peephole, tienen su origen en los paisajes emocionales que ya antaño perseguían la idea de sellar fragmentos de tiempo correspondientes a mi intimidad y percepción del mundo como se aprecia en la imagen de la figura 9.4-2, en donde se puede apreciar la intención de remontar a lo melancólico desde el tratamiento formal, tomando una paleta de color en tonos azules y violetas, que psicológicamente expresan la sensación de distancia, de nostalgia. Algo que considero importante resaltar es que algunos elementos, lugares u objetos que considero parte de mi entorno íntimo, pueden estar conectados a los otros individuos debidos a relaciones de época, o cuestiones socioculturales que implican en nosotros relaciones con elementos del entorno. Uno de los fines de este trabajo es lograr suscitar una experiencia en el espectador

que procure en él una evocación de su propio pasado, como una forma de resistencia al olvido.

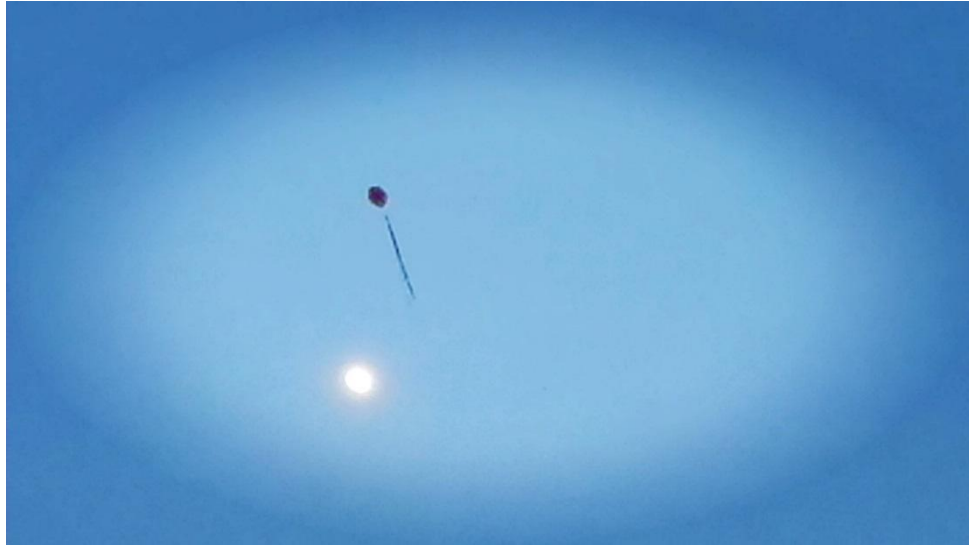


Fig. 9.4-3 Fotograma del video correspondiente al diorama # 2 de la pieza Satori.

Es común encontrar puntos en donde uno reconoce sus recuerdos en los otros, de ahí que nos sintamos en ocasiones vinculados a la forma en la que otros nos transmiten sus experiencias. En medio del proceso de sellar fragmentos de tiempo en video, di con imágenes que sentía mías, en las cuales encontraba algo parecido a la sensación que nos transmite Barthes con su concepto de punctum: “Algo que reconozco, algo que le añado a la foto pero que sin embargo está en ella” (1980, pp.94), imágenes que hacen parte del mundo pero que ahora tomo como mías, como la que se observa en la figura 8.4-3 en donde me sentí atraída por la danza que marcaba el vuelo de una cometa sobre la luna saliente al caer la tarde, porque perteneciendo a este entorno sociocultural, es común encontrarnos con la imagen de la cometa surcando el cielo bajo la fuerza de los vientos del mes de agosto, y quizá yo tuve la suerte de verla bailar al lado de la luna, como si fuera un espermatozoide buscando entrar gloriosamente a un óvulo. Esta comparación es quizá dirigida por la

imaginación, pero creada por imágenes que suscitan emociones y evocaciones, que surgen de mi vida íntima y de la contemplación de mi entorno, y que pueden llegar a conectarse de distinta forma con los otros.

Entender la fragilidad de los momentos que se precipitan en el tiempo, determinó mi forma de operar con la imagen en movimiento (video) y la relación que hay con los objetos (dioramas y mobiliario) entre sus detalles. La forma de percibir el tiempo en un video nos acerca a diferentes experiencias con la realidad, el poder operar y manejar la temporalidad a nuestro antojo, abre un abanico de posibilidades sobre cómo poder crear sensaciones a través de la imagen y el sonido. De acuerdo a esto, de mi realidad tomo elementos, así como también de la ficción, pues la forma en la que recreo estas experiencias nace de la idea de moverme entre el peso del objeto que se representa y me abre el terreno de lo real, junto a una imagen que se escapa por completo de que la abordemos a cabalidad, elementos ficcionales con los que me permito explorar, ya que al hablar de sellar el tiempo sabemos que tratamos con fragmentos que no poseemos del todo, que reconstruimos en el día a día, de sensaciones sueltas que buscan un rumbo hacia lograr evocarnos una sensación. Un fragmento de recuerdo como una herida en la memoria.

10 Consideraciones finales

En un primer momento, la búsqueda por representar la fragilidad de la memoria surgió como una forma de extender y profundizar mis cuestionamientos plásticos sobre cómo llegar a configurar imágenes cargadas de un fuerte halo emocional, que suscitara nostalgia desde elementos que remontaran aspectos de mi intimidad. En este proceso se fueron modificando algunas nociones que tenía sobre la memoria, y sobre cómo abordar desde varias herramientas plásticas (los dioramas, el video y la instalación), herramientas que propician una atmósfera que suscita la evocación.

Por otro lado, la exploración plástica me llevó a ser bastante recursiva con el uso de materiales que me permitieran llegar al efecto deseado con cada uno de los elementos de los dioramas. La experiencia de tratar, explorar y aprender a utilizar el sonido ambiente, ayudó a que las piezas alcanzaran una mayor fuerza evocativa, y al mismo tiempo, aprendí a falsear algunos sonidos para imitar los que provienen de la naturaleza, del entorno. De igual manera, la exploración teórica me llevó a conocer otros autores que profundizan y teorizan sobre el tema, ampliando así el espectro sobre lo que puedo pensar de la memoria, su fragilidad y el paso del tiempo.

Este proyecto da paso a nuevas formas de trabajo y me abre nuevos interrogantes en el ámbito de la investigación y creación, pues me vi en la obligación de reinventar mi forma de trabajar en video, aquí el espacio ya pasa a ser el protagonista, y el cuerpo, que antaño robaba siempre toda mi atención, entra a potenciar la experiencia atmosférica que un lugar ofrece. Podría decir que de esta investigación se ha despojado del peso del cuerpo como foco de atención, para fijarse en su huella, en lo que va dejando detrás.

11 Bibliografía

Anna-Lena Wibom (Productor) Tarkovski, Andrei (1986) *Offret* (cinta cinematográfica) Suecia: Argos / Svenska Filminstitutet

Anatole Dauman (productor) Marker Chris (1983) Sans *Soleil* (Documental ensayo) Francia: Argos Films

Asano, Inio (2007-2013). *Oyasumi Punpun*. Madrid: Editorial Norma.

Barthes, Roland (1989). *La cámara lúcida*. Barcelona: Editorial PAIDÓS. (Orig. 1980)

Beauvoir, Simone (1972). *Pyrrus et Cinéas*. Paris: Editorial Gallimard
(¿qué de la acción?, Buenos Aires: Editorial La Pléyade, 1972)

Borges, Jorge Luis (1944). “Funes el memorioso”. *Ficciones y Artificios*. Editorial Debolsillo

Erik Satie (1986) *Gymnopedie n°1*. *Gymnopédies, Gnossiennes, Nocturnes, La Belle excentrique*, Aldo Ciccolini/Gabriel Tacchino, EMI (Orig. 1888)

Erik Waisberg (Productor) Tarkovski, Andrei (1975) *Zerkalo* (Cinta cinematográfica) Rusia: Mosfilm

Nietzsche, Friedrich (2011) *La Genealogía de la moral*. Madrid: Alianza Editorial, S.A. (Orig.1887)

Ricoeur, Paul (2004). *La memoria, La historia y El olvido*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. (Orig.2000)

Lamassonne, K [Karen Lamassone]. (1982). *Secretos Delicados*. Recuperado de <https://vimeo.com/160558646>

Tarkovski, Andrei (1986). *Esculpir el tiempo*. Madrid: Editorial RIAL

12 Índice de imágenes

Figura 6.1-1 *Lamassonne, K. Secretos delicados* (minuto 2:20). Recuperado de: <https://player.vimeo.com/video/160558646>

Figura 6.1-2 *Lamassone, K. Secretos delicados* (minuto 18). Recuperado de: <https://player.vimeo.com/video/160558646>

Figura. 6.2-1 *Tarkovsky, A. The Offret (El Sacrificio)* 1986. (minuto 46)

Figura 6.3-1 Duchamp, M. *Étand Donnes*(1968) . Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/etand-donnes-de-duchamp>

Figura 6.3-2 Duchamp, M. *Étand Donnés*. Boceto de montaje

Figura 6.4-1. Teuta, A. *Recámaras* 2007. Recuperado de: <https://ateuta.wordpress.com/artworkstrabajos/recamaras/>

Figura 6.4-2. Teuta, A. *Recámaras* 2007. Recuperado de: <https://ateuta.wordpress.com/artworkstrabajos/recamaras/>

Figura 8.1.1-1 Fotografía del baúl #1 obra Satori. Archivo personal.

Figura 8.1.1-2 Fotografía del baúl #2 obra Satori. Archivo personal.

Figura 8.1.1-3 Fotografía del baúl #3 obra Satoria. Archivo personal.

Figura 8.1.1-4 Fotogramas de los videos que hacen de los dioramas del baúl #1 y #2.

Figura 8.1.2-1 Fotografía Casa de muñecas.

Figura 8.1.2-2 Fotografía de boceto extraído de la bitácora personal. Archivo personal.

Figura 8.1.2-3 Fotografía de la vista general y detalle de la intervención (ficciones) Archivo personal

Figura 8.1.2-4 Fotografía de diferentes vistas de la obra Ficciones. Archivo personal

Figura 8.1.3-1 Fotografía del boceto de la obra Peephole. Archivo personal.

Figura 8.1.3-2 Fotogramas de los videos de la obra Peephole.

Figura 8.1.3-3 Fotografía de la Maqueta-boceto para Peephole. Archivo personal.

Figura 8.2-1 Fotografía de la Maqueta-boceto del montaje. Archivo personal.

Figura 9.1 Fotografía de Casa de muñecas. Archivo personal

Figura 9.1-1 Fotografía registro proceso de la obra Satori. Archivo personal

Figura 9.2-1 Fotograma de Lamassonne, K. *Secretos delicados* (1982). Recuperado de: <https://player.vimeo.com/video/160558646>

Figura 9.2-2 Fotografía registro proceso de la obra Ficciones. Archivo personal.

Figura 9.2-3 Fotografía registro de las obras Peephole y Satori. Archivo personal.

Figura 9.3-1 Fotografía del archivo familiar y el proceso de la obra Ficciones. Archivo personal.

Figura 9.3-2 Fotogramas de dos videos de la obra Ficciones. Registro proceso

Figura 9.4-1 Fotograma de la obra MoonCat de la serie de los Paisajes emocionales. Archivo Personal.

Figura 9.4-2 fotogramas de videos de la obra Peephole.

Figura 9.4-3 Fotograma del video del diorama del baúl #2 de la pieza Satori.