

PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

En Laberintos

Juan Pablo Adames Vargas

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Departamento de Artes Plásticas

Santiago de Cali 2020

TRABAJO DE GRADO

En Laberintos

Juan Pablo Adames Vargas

Asesor:

Carlos Santa García

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Departamento de Artes Plásticas

Santiago de Cali 2020



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

TABLA DE CONTENIDO

En Laberintos	1
Contexto temático-causal.....	3
Situación/problema.....	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Justificación	4
1. Caigo en cuenta:	4
2. En el cotidiano:.....	5
Estado del arte	5
Antecedentes de la investigación creación en artes plásticas.....	5
Tango, Zbigniew Rybczyński, 1981	5
Sisisisisisisisisisisi, Juan Camilo González, 2011.	8
Date Paintings, On Kawara, 1966-2014.....	10
Diary, Vuk Jevremovic, 2000.....	11
The Fleeting, Eric Patrick, 2001	13
Relatos de reconciliación, Carlos Santa García y Rubén Monroy López, 2018.	15
Alter Bahnhof Video Walk, Janet Cardiff and George Bures Miller, 2012.....	18
Principales tesis sobre la situación/problema.....	19
Diseño metodológico	30

Primarias:	32
Secundarias:.....	32
1. Pregunta Problema:.....	32
2. Animación:	32
3. Creación sonora:	32
4. Socialización:	33
Tabla 1. Cronograma de actividades	34
Tabla 2. Presupuesto.....	35
Conclusiones	35
Referencias Bibliográficas.....	40
Webgrafia.....	41

Índice de Imágenes:

Imagen 1. Tango, Zbigniew Rybczyński, 1981, Min 0:38, rescatado de https://www.youtube.com/watch?v=lo8O8IYDzIU en el 2020.....	6
Imagen 2. Tango, Zbigniew Rybczyński, 1981, Min 6:21, rescatado de https://www.youtube.com/watch?v=lo8O8IYDzIU en el 2020.....	7
Imagen 3. Sisisisisisisisisisi, Juan Camilo Gonzáles, 2011, Min 4:44, rescatado de https://www.youtube.com/watch?v=KGh8O92vsQk en 2020.	8
Imagen 4. Sisisisisisisisisisi, Juan Camilo Gonzáles, 2011, Min 2:21, rescatado de https://www.youtube.com/watch?v=KGh8O92vsQk en 2020	9
Imagen 5. On Kawara, acrílico sobre lienzo, de Today Series (1966 - 2014), rescatado de https://es.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/july/14/on-kawaras-date-paintings-explained/ el día 19 de octubre del 2019	10
Imagen 6 Diary, Vuk Jevremovic, 2000, min 7:06, escena del metro, recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=8p011l2Dp6k&feature=youtu.be en 2020	11
Imagen 7 Diary, Vuk Jevremovic, 2000, Min 1:20, recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=8p011l2Dp6k&feature=youtu.be en 2020	12
Imagen 8 Diary, Vuk Jevremovic, 2000, Min 5:03, regaño del jefe, recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=8p011l2Dp6k&feature=youtu.be en 2020.....	12
Imagen 9 The Fleeting, Eric Patrick, 2001, min 3:47, personaje mirando en la ventana, recuperado de dvd en 2020.....	15
Imagen 10 Relatos de Reconciliación, Carlos Santa y Rubén Monroy, 2018, Estreno con música en vivo, foto tomada por Mauricio Díaz el 9 de mayo 2018, rescatado de https://www.ucaldas.edu.co/portal/tag/relatos-de-reconciliacion/ en 2020.	16

Imagen 11 Alter Bahnhof Video Walk, Janet Cardiff and George Bures Miller, 2012, Min 0:52, se muestra el gesto de encuadrar el video del celular respecto a lo que ocurre por fuera, genera una extrañeza en ambas realidades, recuperado de https://vimeo.com/73251458 en 2020.	18
Imagen 12. Vista general de las dos vitrinas, entrada Sala Bethoween, Cali, 2021. Foto tomada por Marco Polo Valencia.	36
Imagen 13. Acercamiento a varios de los dibujos. Sala Bethoween, Cali, 2021. Foto tomada por Marco Polo Valencia.	36
Imagen 14. Acercamiento músicos al lado izquierdo del escenario. Sala Bethoween, Cali, 2021, foto tomada por Marco Polo Valencia.	37
Imagen 15. Vista general de los músicos en relación a la pantalla proyectada. Sala Bethoween, Cali, 2021. Foto tomada por Angie Montenegro.	38

Lista de tablas

Tabla 1. Cronograma de actividades	34
Tabla 2. Presupuesto	35

En Laberintos

Los recorridos rutinarios son momentos cotidianos donde el absurdo emerge como una experiencia poética; en la ciudad de Cali la mayoría de sus habitantes recorre diariamente sus calles y lugares, por lo general para realizar actividades útiles del mundo cotidiano, en una repetición monótona que no trasciende lo inmediato. En este contexto la creación artística permite resignificar la monotonía rutinaria por medio de la mirada poética de las cosas triviales.

Con base en lo anterior se origina el proyecto En Laberintos, con el cual se busca representar la poética del absurdo presente en los recorridos rutinarios del autor, en lugares cotidianos como la calle, el sistema de transporte público y el lugar de residencia, por medio de un cortometraje animado, permitiendo plantear otro punto de vista del recorrido rutinario y así responder a la búsqueda de trascender la monotonía de la rutina mediante el acto creativo.

Metódicamente el sonido en este proyecto permite la creación colectiva con la voz, instrumentos musicales y cotidiáfonos, por su parte la animación experimental permite explorar plásticamente una gama amplia de técnicas como el dibujo, la pintura, la fotografía, entre otras. De igual forma, esta cuenta con una variedad de estructuras narrativas cíclicas, que en la representación de los recorridos rutinarios transforman a la película en un sinfín (1), lo que reafirma la lectura de la cotidianidad convirtiéndola en una experiencia poética.

En este sentido el presente documento es el producto escrito del proyecto, el cual se encuentra dividido en tres partes que abordan en primera instancia *la justificación* como experiencias y reflexiones personales respecto al absurdo dentro de los recorridos rutinarios, *el estado del arte* donde se referencian artistas y autores que sustentan el trabajo desde ramas del

conocimiento como el arte y la filosofía, y finalmente el *diseño metodológico* que da cuenta sobre el procedimiento realizado para la elaboración del proyecto.

Palabras clave: *Rutina, cotidiano, recorrido, absurdo, animación experimental.*

1. Tango de Zbigniew Rybczyński, 1981.

Contexto temático-causal

Lo cotidiano es un contexto moldeado por la idea de utilidad tal y como la concibe el capitalismo, donde la rutina es un ordenamiento de las acciones diarias, los recorridos rutinarios son momentos donde emerge el absurdo producto de la repetición monótona de los mismos lugares. Esta concepción del absurdo, tiene una carga poética que resignifica la obsesión utilitaria del cotidiano y plantea los momentos del recorrido rutinario, como una narrativa que trasciende lo inmediato.

Situación/problema

Actualmente la ciudad de Cali es un lugar que la mayoría de sus habitantes recorre diariamente, usualmente del trabajo a la casa, los recorridos rutinarios se relacionan con una forma de habitar la ciudad en el contexto de lo cotidiano y se caracterizan por la repetición diaria de un mismo camino, en una forma de vida reducida por la rutina que estanca al sujeto en una sucesión de ciclos monótonos sin sentido.

Objetivo general

Representar la poética del absurdo presente en mis recorridos rutinarios, en un cortometraje de animación experimental.

Objetivos específicos

- Identificar el absurdo en la rutina a partir de mis recorridos cotidianos.
- Investigar las estructuras narrativas de la animación

- Investigar y desarrollar las estructuras cíclicas en la película animada “En Laberintos”.
- Investigar y desarrollar la relación del sonido creado a partir la animación.
- Componer la animación y el sonido en un orden que permita jugar con la narrativa cíclica.
- Evidenciar la doble temporalidad de la imagen en cine – tiempo real, en la exhibición del trabajo.

Justificación

Dentro de las motivaciones que justifican esta búsqueda logro identificar dos momentos:

1. Caigo en cuenta: A partir de una experiencia alucinógena con el Yajé en el 2017, llegué a sentir la angustia existencial de alguien perdido que se adentraba en un eterno y profundo laberinto; las personas que me rodeaban estaban ensimismadas, pero a la vez me sonreían cuando las miraba; eran como otros caminos iguales de hondos que me enfrentaban a la inmensidad, pero no fue hasta ver dentro de mí, el lugar que me enfrentó al desabrimiento de un sin sentido puro. Comprendía crudamente que todo lo que había emprendido hasta ese entonces en mi vida, no había tenido un valor, tenía ideas implantadas por otros pensamientos y sueños ajenos. Escudriñando en las razones más profundas que me hacen creer quien soy, encontraba la nada, es como si en esencia yo no fuera alguien o algo, sino más bien un ser construido a pedazos de muchos otros seres, y en definitiva el sentimiento era el de la pérdida de mi mismo.

Dicha visión no es algo original, pero es intenso sentir la nada en carne propia y de la ambigüedad que se puede interpretar de esta experiencia, mientras observo la gente caminar por

la calle o amontonadas en los buses en el recorrer cotidiano, veo en cada persona esa nada que me abofeteaba anteriormente. Veo que cada uno es nadie en la medida que no hay singularidad, es decir en lo masivo ya no hay un uno sino muchos, una masa de cuerpos que se repiten a sí mismos diariamente, en donde me veo a mi mismo como un sujeto estancado en el recorrer del día a día.

2. En el cotidiano: En un segundo momento, la contradicción surge cuando hago conciencia de la vida como oportunidad de vivir y experimentar diversidad de sensaciones y vivencias, incluso en una situación trivial, esto se ve opacado y reducido por la monotonía del día a día, a una sucesión de ciclos que en sí mismos no llevan a algo más allá que responder a un actividad útil.

Dentro de los múltiples aspectos que se pueden observar de lo cotidiano, el recorrido rutinario es una forma de movimiento que permite narrar cíclicamente, en una narrativa poética, que abre la posibilidad de reinterpretar el recorrido rutinario, al plantear otro punto de vista de una situación cotidiana.

Estado del arte

Antecedentes de la investigación creación en artes plásticas

Tango, Zbigniew Rybczyński, 1981.

Cortometraje animado, Polonia.



Imagen 1. Tango, Zbigniew Rybczyński, 1981, Min 0:38, rescatado de <https://www.youtube.com/watch?v=lo8O8lYDzIU> en el 2020.

Tango es una animación digital de 8:00 minutos, que tiene como escenario una habitación azul (ver imagen 1), en la que gradualmente se juntan ciclos de personas en diversas situaciones cotidianas; uno a uno se van sumando hasta llegar a la saturación del escenario (ver imagen 2), planteando en conjunto un collage de momentos que ocurren en un mismo lugar.



Imagen 2. Tango, Zbigniew Rybczyński, 1981, Min 6:21, rescatado de <https://www.youtube.com/watch?v=lo8O8fYDzIU> en el 2020.

El sonido responde a la acción de cada personaje, acompañado empáticamente con la melodía y ritmo de un tango, generando armonía y estilo al conjunto de situaciones que se van presentando, siendo la música en esta obra la que da personalidad y ritmo al trabajo.

La saturación y lo cíclico resignifican lo cotidiano en un *absurdo* a punto de desbordarse, en este sentido es muy interesante como la multiplicación de actividades cotidianas de diferentes personajes, generan una tensión dada la acumulación de los mismos, y en este sentido es impresionante cómo ningún personaje se cruza entre sí, y sin embargo todos interactúan con el mismo escenario. Es contradictoria la desconexión entre los personajes que habitan un espacio compartido y la exagerada cantidad de los mismos, lo que genera en conjunto, un *absurdo* que parte del *cotidiano* de cada uno.

Tango funciona como una referencia en el proyecto en la forma de abordar el cotidiano y lo poético de su absurdo, en una narrativa cíclica audiovisual, donde el sonido enfatiza del crecimiento gradual a la saturación.

Sisisisisisisisisisi, Juan Camilo González, 2011.

Cortometraje animado, Colombia.

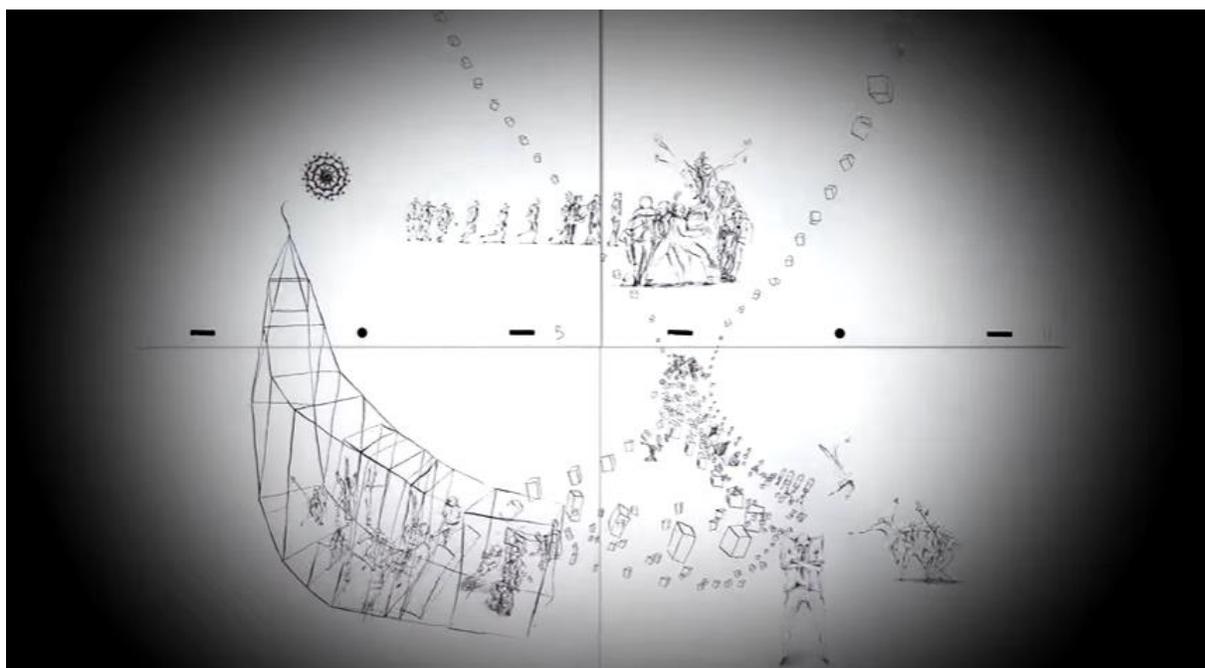


Imagen 3. Sisisisisisisisisisi, Juan Camilo González, 2011, Min 4:44, rescatado de <https://www.youtube.com/watch?v=KGh8O92vsQk> en 2020.

Es una animación en blanco y negro de dibujo cuadro a cuadro con una duración de 5:43 minutos, que en un estilo sobrio muestra la “incesante repetición de gestos amables. En un micro universo que se crea en 4 conjuntos de 11 piezas de papel con ciclos animados de dibujo a mano” (González, 2012) (ver imagen 3), donde el personaje es un oficinista con una exagerada gestualidad que connota un saludo ridículo (ver imagen 4). La historia muestra la coreografía de un personaje que se repite y encarna en su danza la vanidad de los gestos amables.



Imagen 4. Sisisisisisisisisi, Juan Camilo González, 2011, Min 2:21, rescatado de <https://www.youtube.com/watch?v=KGh8O92vsQk> en 2020

Es un corto caracterizado por la utilización de una técnica denominada *ciclos expandidos*, que consiste en la utilización limitada de un número de cuadros de animación, en este caso once (11) páginas donde se plantea el movimiento. En el momento en que se acaba el número de páginas, el movimiento retorna a la página inicial para continuar la secuencia, lo que conlleva a la saturación de ciclos en el papel, reflejando una espiral.

El sonido tiene la función de interpretar cada gesto del personaje como una textura, como ocurre con los pasos o el rechinar de unas bisagras cuando el personaje gira y pese a las pocas referencias de lugar, también hay una atmósfera sonora que habla de un espacio interno, aludiendo a la psicología del personaje en un ambiente denso.

Este corto es una referencia en el proyecto personal por la implementación técnica de los *ciclos expandidos* y cómo estos poetizan lo cíclico, reflejado en una narrativa cíclica la rutina de un personaje.

Date Paintings, On Kawara, 1966-2014.

Serie de pinturas, Japón.



Imagen 5. On Kawara, acrílico sobre lienzo, de Today Series (1966 - 2014), rescatado de <https://es.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/july/14/on-kawaras-date-paintings-explained/> el día 19 de octubre del 2019

Es la más famosa serie de *Today Serie* de On Kawara, que consiste en una organización serial de pinturas en acrílico sobre lienzo, en donde el artista escribe en horizontal, con colores planos, la fecha y en el idioma donde pintó cada cuadro. Las letras son blancas con fondo plano; las pinturas van desde el 4 de enero de 1966 hasta los últimos años de su vida en el año 2014 (On Kawara's date paintings explained, 2020) (ver imagen 5).

Cada pieza se acompaña de una caja que en su interior está cubierta por una página del periódico del día que la realizó, estando en más de cien países alrededor del mundo, On Kawara produjo alrededor de tres mil pinturas en toda su vida. (Myers, 2015)

A partir de las fechas en las que hizo cada uno de los cuadros, implementa metódicamente el concepto de rutina en el proceso de registrar el paso del tiempo, donde la simpleza de las fechas como un conjunto seriado de números y letras, esconden de trasfondo una obsesión por la muerte acercándose.

Respecto al proyecto esta obra se relaciona metódicamente, pues el artista plantea su obra sobre el proceso, en referencia a un trabajo constante que comprende el tiempo como pilar fundamental del mismo, es un camino en la vida que conlleva a la reflexión temática de cómo la existencia se pierde en la repetición de los días.

Diary, Vuk Jevremovic, 2000.

Cortometraje animado, Alemania.



Imagen 6 Diary, Vuk Jevremovic, 2000, min 7:06, escena del metro, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8p0l112Dp6k&feature=youtu.be> en 2020

El recorrer la vida bajo la mirada subjetiva, desde la animación, es la idea dibujada con trazos fuertes y expresivos en este cortometraje de 10:23 minutos, que retrata la mirada de un ciudadano en un día de su rutina.

Desde una narrativa lineal, el corto remite a lo ordinario de la rutina como una monotonía que contiene al ser humano. En un paisaje de grises, hay algunos colores que se relacionan con las emociones del personaje, tales como el azul del ave mascota que se libera al inicio del corto (ver imagen 7); o la rabia que por momentos se expresa en rojo; por ejemplo cuando su jefe en la oficina tacha sus dibujos con un lápiz rojo (ver imagen 8).



Imagen 7 Diary, Vuk Jevremovic, 2000, Min 1:20, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8p01112Dp6k&feature=youtu.be> en 2020



Imagen 8 Diary, Vuk Jevremovic, 2000, Min 5:03, regaño del jefe, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8p01112Dp6k&feature=youtu.be> en 2020

Sonoramente la animación es muy expresiva al igual que la imagen, implementa recursos como la música para construir el mundo emocional del personaje. Paralelamente hay sonidos que corresponden a la realidad como el sonido ambiente de la calle y las voces de la gente, entre otros, que en algunos momentos se convierten en recursos expresivos aludiendo a las emociones del protagonista, como ocurre con los sonidos fuertes de máquinas de escribir mientras el jefe lo regaña.

Respecto al proyecto personal *Diary* funciona como referencia temática y técnica, que en su expresividad narra desde de la subjetividad, la afectación emocional del protagonista con su rutina, en el recorrido del día a día.

The Fleeting, Eric Patrick, 2001.

Cortometraje animado, Estados Unidos.

El primero de tres (3) cortos que componen una serie de películas en blanco y negro denominada *Ablution* por medio de la técnica animada de la *pixilacion*. *The Fleeting* es un corto de 7:00 minutos que a través de la diferencia de velocidades, narra poéticamente la sensación de extrañeza que ocurre cuando en un día normal, el protagonista (interpretado por el mismo director), queda ralentizado del mundo y mientras el tiempo se le escapa, no le queda más que vivir su realidad, quedando prisionero en la versión efímera de su cotidianidad.

Como alude el título de la obra, la palabra *fleeting* que en español traduce *fugaz*, es un concepto importante para entender, esta particular sensación de extrañeza de lo cotidiano producida por una pequeña diferencia en la temporalidad; en este sentido la mayor parte del

tiempo el personaje se está asombrando de su cotidiano, que sin embargo, termina estancando al protagonista en un encierro, por ejemplo, cuando intenta pasar la calle y no logra conseguirlo porque los autos se lo impiden (ver imagen 9), o cuando se asoma a la ventana y con mirada perdida, cae en cuenta de la fugacidad del tiempo (ver imagen 10).



Imagen 9 *The Fleeting*, Eric Patrick, 2001, min 5:41, cuando el personaje intenta pasar la calle, Recuperado de dvd 2020.



Imagen 9 *The Fleeting*, Eric Patrick, 2001, min 3:47, personaje mirando en la ventana, recuperado de dvd en 2020

Sonoramente el corto alude a las sensaciones del personaje, enfatiza y construye su psicología en relación con el misterio de un mundo desconocido, que a través de sonidos irreales transmite suspenso; es un conjunto eficaz para generar contrastes en las tres (3) escenas de la historia, la fachada, el interior de su casa y la calle.

Respecto al proyecto este corto funciona como referencia temática y técnica, en la construcción de un micro universo, donde lo extraño del cotidiano se vuelve poético, valiéndose del sonido y la velocidad como insumos de exploración plástica, para establecer el conflicto en la relación entre un personaje y su mundo cotidiano.

***Relatos de reconciliación*, Carlos Santa García y Rubén Monroy López, 2018.**

Largometraje de animación, Colombia.



Imagen 10 Relatos de Reconciliación, Carlos Santa y Rubén Monroy, 2018, Estreno con música en vivo, foto tomada por Mauricio Díaz el 9 de mayo 2018, rescatado de <https://www.ucaldas.edu.co/portal/tag/relatos-de-reconciliacion/> en 2020.

Documental transmedia que a partir de varias técnicas de animación tradicional y digital, ilustra los relatos de víctimas y victimarios, sobre sus experiencias violentas vividas en el contexto del conflicto armado colombiano. La música épica, compuesta por Fabio Fuentes, juega un papel importante que al acompañarse de la animación y de las voces de sus protagonistas, profundizan las sensaciones allí narradas.

El estreno se exhibe como proyección única en el 17° Festival Internacional de la Imagen de la Universidad de Caldas en el 2018, con música en vivo, interpretada por la Orquesta Sinfónica de Caldas, dirigida por el maestro Leonardo Marulanda. (Díaz, 2018)

La película es un conjunto de testimonios que vivieron protagonistas del conflicto armado interno, creada en colectivo por artistas y estudiantes de diferentes instituciones, lo que otorga a

la obra una riqueza, en la medida en que recoge diversidad de estilos en la animación, como miradas hay del conflicto.

En relación con el proyecto personal, este trabajo se puede referenciar en dos sentidos: por un lado las múltiples miradas de una experiencia en común, que, en *Relatos de Reconciliación* ocurre con las técnicas mixtas, tradicionales y digitales de animación presentes en la parte visual. En un sentido metódico para el proyecto de grado, el sonido se enuncia como un lenguaje que permite la posibilidad de diferentes interpretaciones de una misma imagen, para generar diversas atmósferas.

Por otro lado *Relatos de Reconciliación* es una referencia desde la puesta en escena como una forma de comunicarse con el espectador; la posibilidad de que la obra sea mostrada en una sala de cine, permitiendo su proyección en la gran pantalla con una audiencia amplia, hace que esta referencia cobre importancia para este proyecto, dado que en consideración propia y sin dejar de lado que se habla de una obra de arte, se abre el trabajo artístico a una mayor cantidad de público, en comparación a la posibilidad que tendría de ser exhibida en la formalidad de una exposición artística, con un público menor.

En este sentido, la propuesta musical de la obra es un referente para el presente proyecto, dado que la música en vivo, ofrece un valor que enfatiza en la continuidad de desarrollo de la obra en tiempo real a partir de la interpretación musical; la improvisación colectiva de los intérpretes, le ofrece al espectador una experiencia única, donde la película que se ve en el estreno, no es la misma que se exhibe en otros medios.

Alter Bahnhof Video Walk, Janet Cardiff and George Bures Miller, 2012.

Video performance, Canadá

Video de 26:00 minutos creado por la pareja canadiense Janett Cardiff y George Bures para la 13° Documenta de Kassel.



Imagen 11 Alter Bahnhof Video Walk, Janet Cardiff and George Bures Miller, 2012, Min 0:52, se muestra el gesto de encuadrar el video del celular respecto a lo que ocurre por fuera, genera una extrañeza en ambas realidades, recuperado de <https://vimeo.com/73251458> en 2020.

En palabras de los artistas:

Los espectadores reciben un iPod y auriculares y se les pide que sigan el video pregrabado a través de la antigua estación de tren en Kassel. Las realidades superpuestas conducen a una extraña y perceptiva confusión en el cerebro de los espectadores... cuando hacemos la caminata, el sonido real se mezcla con el grabado, agregando otro nivel de confusión sobre lo que es real y lo que es ficción. (Cardiff & Bures, 2020).

Lo interesante de esta pieza como exponen sus creadores, es la imagen audiovisual de doble temporalidad que se genera; por un lado, visualmente muestra la necesidad por parte del cerebro de acomodar dos imágenes discordantes en encuadre, de dos realidades que pasan en simultáneo. Y por el otro, el sonido es mucho más flexible en esta superposición de realidades a diferencia de la imagen, puesto que es más armónico y fluido en su diálogo, empatiza y aliviana la inexactitud de la imagen.

Respecto al proyecto, este trabajo funciona como referencia en el montaje, por la relación de doble temporalidad que se genera entre el tiempo pregrabado y el tiempo real, lo cual permite a la obra desarrollarse en el momento de la presentación, además surge como una alternativa de presentación de la obra, al poderse observar desde un dispositivo *cotidiano* como el celular.

Principales tesis sobre la situación/problema

El presente trabajo se sustenta con ideas abordadas por diferentes autores, por lo cual la presente sesión se escribe a modo de ensayo, en el que dialogan las ideas propuestas por cada autor con las reflexiones personales. El texto inicia por la delimitación de lo *cotidiano* como un dispositivo de control que reprime al sujeto; seguidamente se aborda desde una perspectiva nihilista, la idea de *rutina* como forma de vida actual, en donde el sinsentido emerge como producto de una repetición monótona, como un *absurdo*. Esta concepción lleva al desarrollo de una visión estética frente a la monotonía de lo cotidiano, como una forma de trascender dicha monotonía, en la postura del artista durante los *recorridos rutinarios* como un *flaneur* que Baudelaire propone, postura que se complementa con las teorías de lo *apolíneo* y *dionisiaco* de Nietzsche, amalgamadas con las pulsiones del *eros* y *tantatos* de Freud, marco que se presenta para el análisis del cortometraje.

El *cotidiano* es una dimensión en la vida de los seres humanos que responde a una lógica utilitaria, moldeada por el capitalismo como modelo económico contemporáneo, donde las acciones se encaminan a la producción y el consumo. Es *el mundo del trabajo*, que en el ensayo *El ocio y la vida intelectual* (1948) Pieper define como:

el mundo del día de labor, el mundo de la utilización, del servicio a fines, del resultado o producto, del ejercicio de una función; es el mundo de las necesidades y del rendimiento, el mundo del hambre y de su satisfacción. (P.p 80-81).

En este apartado titulado *¿Qué significa filosofar?*, el autor analiza el *cotidiano* como un contexto donde la utilidad es el valor de importancia en las acciones y en este sentido, se establece una marcada diferencia entre las actividades humanas, donde la filosofía, el arte o la religión, son catalogados como inútiles pues no responden al desarrollo de una meta productiva, sino que en el fondo trascienden lo inmediato de la necesidad por medio de la creación.

En este orden de ideas, el contexto del *cotidiano* se torna impositivo a los sujetos hijos de una cultura productiva, y como producto de la cultura que al responder ante las lógicas productivas del sistema económico, es un sistema de control social que en su imposición reprime a los sujetos causándoles un malestar, a este respecto Freud en su ensayo *el Malestar en la Cultura* (1930) dice que la *cultura*:

impone tan pesados sacrificios, no sólo a la sexualidad, sino también a las tendencias agresivas, comprenderemos mejor por qué al hombre le resulta tan difícil alcanzar en ella su felicidad. En efecto, el hombre primitivo estaba menos agobiado en este sentido, pues no conocía restricción alguna de sus instintos. (p. 14).

En este ensayo el autor enuncia que en el fondo dicha represión trae consigo un desarrollo evolutivo de la especie humana sobre la naturaleza, dominio que es directamente proporcional al grado de infelicidad que la cultura le genera al ser humano, esto debido a que la cultura se vuelve un aspecto de evolución de la especie, donde las formas de relacionarse con los congéneres se complejizan en sistemas morales, y se alejan de las formas primitivas libres de dichos sistemas.

Conforme con lo anterior “la exigencia del mundo del trabajo se vuelve cada vez más totalitaria, se apodera cada vez más de la existencia humana en su totalidad.” (Pieper, 1948, p.81); volviendo lo *cotidiano* como un *dispositivo* que “produce subjetivaciones” (Agamben, 2011, p. 13), que moldea a los seres vivos y los transforma en sujetos; en este sentido el *cotidiano* como *dispositivo*, hace que un ser humano se convierta en trabajador, consumidor, estudiante, internauta, o cualquier otra ocupación útil del *mundo del trabajo*, los cuales se caracterizan por poseer su propia *rutina*.

En este sentido la *rutina* es un ordenamiento de las acciones y actividades diarias que se repiten en el *cotidiano*, este *orden* de ejecución responde económicamente al mejor aprovechamiento del tiempo como:

una especie de impulso de repetición que establece de una vez para todas cuándo, dónde y cómo debe efectuarse determinado acto, de modo que en toda situación correspondiente nos ahorraremos las dudas e indecisiones. El orden, cuyo beneficio es innegable, permite al hombre el máximo aprovechamiento de espacio y tiempo, economizando simultáneamente sus energías psíquicas. (Freud, 1930, p.17).

En este sentido la *rutina* es una forma de vida, caracterizada por ser el sistema ordenado de una secuencia ininterrumpida de acciones que se repiten diariamente, y que evade el

detenimiento y la pausa como la contemplación; en otras palabras levantarse, comer, bañarse, estudiar, trabajar y acostarse son acciones que conllevan a otras acciones, en un círculo que contiene al sujeto y no le posibilita ver más allá de la acción que le sigue.

Pero hay un momento de conciencia donde aquel que vive su *rutina* cae en cuenta del sin sentido que yace en el fondo; camuflado en el *recorrido* del mismo camino diario, llega un momento de detenimiento donde se contempla en el rostro de otros transeúntes perdidos en sus pensamientos, y emerge en un instante el *absurdo*. Es aquí donde Camus (1942) en su ensayo *El mito de Sísifo* en el apartado con el mismo nombre, establece a Sísifo como un héroe del *absurdo*, condenado a la repetición eterna de la subida de una gran roca por una montaña, que una vez en la cima, la roca cae para ser subida otra vez. Sísifo aparece como metáfora con la que Camus compara al trabajador de su época, “El obrero actual trabaja durante todos los días de su vida en las mismas tareas y ese destino no es menos absurdo. Pero no es trágico sino en los raros momentos en que se hace consciente.” (p. 75)

En este sentido y tal como lo expone Camus, el *absurdo* es un momento de conciencia, detenimiento y distancia de la labor cotidiana, es entonces un momento inútil, contrario a la obsesión utilitaria, Sísifo cae en cuenta de su absurdo cuando tiene que descender de la montaña para reemprender la subida de la piedra, gracias a la distancia de su piedra y él, este logra vislumbrar la nada en su porvenir como una verdad ineludible, la nada le espera siempre por el resto de su condena, y es en su conciencia donde la aceptación casi apasionada de su castigo, le hace más fuerte que su destino. (P.p 74-75).

Conforme al *absurdo*, en el *Eclesiastés*, en La Biblia, se plantea una visión nihilista de la sociedad donde “todo es vanidad” (Eclesiastés 1:2), toda meta e idea mundana es una situación

superficial, vacía y falta de sentido en sí misma, “¿Qué provecho tiene el hombre de todo su trabajo con que se afana debajo del sol?” (Eclesiastés 1:3), son este tipo de preguntas con las que el autor cuestiona al ser humano y paradójicamente lo retrata, en los ideales de utilidad como un sujeto inútil, se trata pues de la inutilidad del ser humano quien de por sí, no puede darle un sentido a su existencia.

El *absurdo* es un punto de fuga donde la continuidad rutinaria se detiene, y esa monotonía termina desbordándose en su propia paradoja, es el hecho de que la idea de utilidad en esta sociedad termina siendo un reflejo de su propia inutilidad; se trata de la vanidad que el ser humano se autoimpone y que lejos de hacerlo feliz, lo termina reprimiendo en un sinsentido.

Es entonces, la *rutina* como un aspecto del *cotidiano*, una cárcel que encierra al sujeto en un *absurdo* que no le lleva a algún lado, lo que continua este análisis a un punto en el que se construye una visión estética como salida del encierro, en una búsqueda de libertad que si bien no cambia el hecho de seguir viviendo la *rutina*, permite resignificarla por medio de otro punto de vista y así trascenderla, pues “en un sentido pleno sólo podrá mirar la realidad aquel para quien el mundo es creación” (Pieper, 1948, p. 49).

Por su parte, Sartre en su novela *La Nausea* (1938) escrita a modo de diario en la voz de Antoine Roquetin, enuncia el *cotidiano* como una superficie que en cualquier momento puede ser rota para desvelar la profundidad de las cosas en la existencia, y para el interés de este escrito las reflexiones que el autor expone, parten de una mirada poética de la rutina, es como “un acontecimiento que sale de lo ordinario sin ser forzosamente extraordinario. Se habla de la magia de las aventuras.” (p. 59)

En el apartado titulado *Sábado, Mediodía* el autor expone una reflexión que habla sobre las diferencias entre narrar la vida y vivirla, narrar la *rutina* hace que ésta sea interesante pese a que ella en sí misma no posea importancia, se trata entonces de:

que el suceso más trivial se convierta en aventura, es necesario y suficiente contarlo... cuando uno vive no sucede nada...los días se añaden sin ton ni son, en una suma interminable y monótona... Esto es vivir. Pero al contar la vida todo cambia; solo que es un cambio que nadie nota; la prueba es que se habla de historias verdaderas...los acontecimientos se producen en un sentido, y nosotros los contamos en sentido inverso. (P.p. 64 - 66)

Teniendo esto en cuenta se puede decir que es relevante narrar la *rutina* propia, y en esta iniciativa el arte y la mirada estética, cobran un factor importante en el ejercicio de poetizar la monotonía. Dentro de los diversos aspectos que están presentes en la propia *rutina*, el *recorrido* es un momento cotidiano interesante que muchos ciudadanos viven dentro de la ciudad, en una continuidad donde el entorno se transforma en un paisaje en movimiento, esta es pues la mirada poética sobre la cual se basa este trabajo plástico desde la *animación*.

El *recorrido rutinario* en este aspecto se puede entender como un concepto metódico que responde a la idea de un desplazamiento que se repite, y que en el proyecto es el movimiento que narra una historia *cotidiana*, que como comparativo, establece una relación a la postura del *flaneur* como un artista moderno que en sus recorridos sin rumbo, ve en la ciudad una fuente de inspiración poética importante. Para este análisis Baudelaire, en el apartado *III El artista, hombre de mundo, hombre de la multitud y niño* en el texto *El Pintor de la Vida Moderna* (1863), brinda

una descripción en la metodología que el *flaneur* utiliza para la creación artística desde sus recorridos, en este sentido el *flaneur* es un personaje que tiene:

la facultad de interesarse vivamente por las cosas, incluso las más triviales en apariencia... La multitud es su dominio, como el aire es el del pájaro, como el agua el del pez. Su pasión y su profesión es adherirse a la multitud. Para el perfecto paseante, para el observador apasionado, es un inmenso goce el elegir domicilio entre el número, en lo ondeante, en el movimiento, en lo fugitivo y lo infinito... También se le puede comparar, a él, a un espejo tan inmenso como la multitud; a un caleidoscopio dotado de consciencia, que, a cada uno de sus movimientos, representa la vida múltiple... Contempla los paisajes de la gran ciudad. Pero ha llegado la noche. Es la hora extraña y dudosa en que se cierran las cortinas del cielo, en que se alumbran las ciudades... Ahora, a la hora en que los otros duermen, éste está inclinado sobre su mesa, asestando sobre una hoja de papel la misma mirada que dedicaba anteriormente a las cosas... Todos los materiales de los que se ha atestado la memoria se clasifican, se alinean, se armonizan y experimentan esa idealización forzada que es el resultado de una percepción infantil, es decir de una percepción aguda, ¡mágica a fuerza de ingenuidad! (P.p 6-9)

Se trata de maravillarse por las cosas como forma de trascender su monotonía en la mirada estética de este artista moderno, que al igual que el niño en su ingenuidad, se interesa y maravilla por las cosas en el cotidiano, y en este sentido funciona para el presente trabajo como referencia en la que el recorrer la ciudad, se convierte en un método de creación artística, donde ésta y la diversidad de elementos que la componen tales como los carros, la gente, el reflejo en los buses, las luces, las calles, los caminos y demás elementos, se convierten en una metáfora

producto de la narración y el recorrido, donde lo cotidiano y lo poético cohabitan en la percepción.

En este sentido el *laberinto* como una metáfora del *recorrido rutinario* por la ciudad, significa una arquitectura compleja de una red intrincada de caminos diseñados para perder a quien los recorre, se trata de una metáfora repleta de bifurcaciones físicas, como la arquitectura urbana a través de los edificios, calles y puestos ambulantes, y que a través de la abstracción del sujeto se crean caminos no físicos, que pueden ser mentales a través del pensamiento y el recuerdo, o artificiales con dispositivos como el celular. En conjunto construyen un recorrido complejo de caminos diversos, donde constantemente, a partir del recorrido físico, se viaja a otros espacios.

Ocurre por ejemplo, que al salir de casa se camina a la estación del bus, y en ese transcurrir el sujeto puede ir pensando en lo que hará a lo largo del día, justo en este momento se traza un recorrido que se ramifica a partir del caminar, donde la mente ha llevado al caminante a un momento distinto al que está transcurriendo en su cuerpo. Respecto a la metáfora del *laberinto*, esos momentos que derivan del mismo recorrido, cumplen la función de otros caminos que van construyendo el *laberinto*, lo que necesariamente implica que el sujeto salga de la continua secuencia de acciones ordenadas de la *rutina*, y plantee a modo narrativo, puntos de fuga que se desprenden del camino cotidiano.

La construcción de la visión estética del proyecto se sustenta en la teoría de lo *apolíneo* y *dionisiaco* de Nietzsche, y la teoría de *eros* y *tanatos* de Freud.

En *El Nacimiento de la Tragedia* (1872), en el apartado *La Visión Dionisiaca del Mundo*, Nietzsche plantea una comparación y análisis de dos fuerzas que existen en la naturaleza y están en constante lucha, lo *apolíneo* por su lado como referencia al dios griego Apolo, dios del sol y del sosiego, su belleza ordenada le brinda al artista una visión del mundo onírico y de apariencia figurativa, como ocurre por ejemplo con la escultura, fuerza que simboliza el mundo griego. En un sentido contrario aparece lo *dionisiaco* que corresponde a Dionisio, dios del vino, la fiesta, el éxtasis y la danza, y responde a las artes como la música; esta fuerza simboliza el mundo asiático y reconcilia al artista con la naturaleza, el ser humano, animal reprimido por Apolo se entrega a la colectividad, con el resto de seres naturales. Lo dionisiaco es lo que encara al ser humano al absurdo de la existencia en la náusea y en este sentido está más cercano a la realidad.

En relación al proyecto de grado, esta dualidad estética funciona como un panorama donde se ordenan los cuatro conceptos principales: *animar*, *recorrido rutinario*, *laberinto* y *absurdo*. En primera instancia Apolo responde al acto de *animar*, en una secuencia de cuadros ordenados, con el sentido de crear la ilusión de movimiento, es en esta bella apariencia de movimiento en la que aparece Apolo, estructurando una narrativa con un sentido que permite el entendimiento de la historia por parte del espectador, como ocurre por ejemplo con los *ciclos expandidos* (ver Sisisisisisisisisisisi, Juan Camilo González) como técnica animada que ilustra una narración cíclica cerrada, bajo un ordenamiento apolíneo.

En este sentido, la monotonía en la repetición de los *recorridos rutinarios*, se puede entender como una apariencia apolínea de momentos ordenados del día a día, utilizados para realizar cualquier actividad útil, esto genera un sueño direccionado con la idea de productividad donde, Apolo resplandece con un sentido de correspondencia a una sociedad capitalista.

De manera contraria, el *laberinto* es una idea que responde a lo dionisiaco como una diversidad espontanea de puntos de fuga en el *recorrido rutinario*, el *laberinto* es una metáfora que desborda por su complejidad la repetición del camino, es la idea de perderse en el pensamiento y en el movimiento, en un desasosiego propio de la embriaguez.

En este proyecto, el perderse en el *laberinto* se asocia al sinsentido propio de la *rutina*, como un *absurdo*. El *absurdo* es otro concepto asociado al sentir dionisiaco, donde el ser humano encuentra la paradoja de ser consciente sobre la inutilidad de actividades útiles, el *absurdo* trasciende el peso de dichas actividades y libera al sujeto de la represión que estas le generan, deconstruyendo el afán productivo en un sentimiento liberador propio del éxtasis.

Por su parte, la tesis de Freud sobre las pulsiones de *eros* y *tanatos* se relaciona al sentido estético de lo *apolíneo* y lo *dionisiaco*, abordados en *El Malestar de la Cultura* (1930). El *Eros* es la pulsión del placer, es la raíz del accionar humano por ser un instinto que implica la felicidad como una meta de vida que cada persona emprende por diversos caminos, bien sea la religión, la ciencia, el arte o la intoxicación, el hecho es que los seres humanos:

aspiran a la felicidad, quieren llegar a ser felices, no quieren dejar de serlo. Esta aspiración tiene dos fases: un fin positivo y otro negativo; por un lado, evitar el dolor y el displacer; por el otro, experimentar intensas sensaciones placenteras (Freud, 1930, p. 8).

Detrás de la pulsión del Eros se encuentra su hermano antagónico Tanatos, que corresponde al instinto de muerte y lleva al ser humano a satisfacer un placer de agresión innato en el atropello por el otro, lo que explica varias injusticias presentes en la sociedad tales como masacres, guerras, esclavitud, etc. Para el ser humano:

el prójimo no le representa únicamente un posible colaborador y objeto sexual, sino también un motivo de tentación para satisfacer en él su agresividad, para explotar su capacidad de trabajo sin retribuirla, para aprovecharlo sexualmente sin su consentimiento, para apoderarse de sus bienes, para humillarlo, para ocasionarle sufrimientos, martirizarlo y matarlo. (Freud, 1930, p. 25).

Una vez expuestos a grandes rasgos los conceptos de las teorías de Nietzsche y Freud, se puede establecer una relación entre ambas teorías y así analizar la narración del cortometraje animado. Por un lado, lo *dionisiaco* se puede entender desde una perspectiva de lo esclarecedor, muy cercano a lo real, a lo verdadero, es casi como un puente que le permite al ser humano ver el mundo que trasciende la apariencia (coherente) apolínea; en este sentido la pulsión del eros lo complementa en su búsqueda de placer por la vida, por el hecho de encontrarle en el fondo un gusto, pese a lo *absurdo* de la *rutina*, es el hecho de maravillarse por la belleza de lo cotidiano, y en este sentido las cosas triviales de los *recorridos rutinarios* como las luces de carros, los reflejos en la ventana del bus, el perderse en el pensamiento mientras se camina, entre otros, se tornan en posibilidades poéticas de trascender la monotonía del *cotidiano*.

Contrariamente a esta idea, lo apolíneo de los *recorridos rutinarios* es una muerte simbólica que genera una ensoñación del sujeto, un sueño que se desconecta con el impulso de vida, es una muerte relacionada con un sentido obsesivo por lo utilitario, por la necesidad de que todo acto esté direccionado a la producción. En este sentido la obsesión productiva del sujeto, se complementa con el impulso Tanático en una autodestrucción, se trata de alienarse a sí mismo para adormecerse en la rutina, negando el impulso de vida propio de lo inútil, en el placer de sentirse útil en el *mundo del trabajo*.

Ahora bien, estas relaciones funcionan como un panorama clave en el análisis de la narrativa del cortometraje, que cuenta la historia de un personaje que tras ser consciente de sus recorridos rutinarios dentro de su casa, se adentra por medio del dibujo en un viaje introspectivo por la ciudad, donde narra a través de su mirada, la poética del absurdo en sus recorridos rutinarios en el espacio público.

Esta historia se divide en dos partes, la primera representa el momento de los recorridos rutinarios dentro de la casa, donde se refleja la idea de lo apolíneo como un estado de inconsciencia de los actos cotidianos, tales como levantarse, comer e ir al baño. El personaje está en una secuencia de acciones ordenadas cíclicamente, este momento se puede interpretar como el estado de muerte simbólica, causada por la monotonía de la *rutina*.

Por otro lado el momento del viaje introspectivo desde la subjetiva en la calle, se presenta como un punto de fuga de la rutina dentro de la casa, en el que el personaje cambia su percepción, enfatizando en su mundo interno por medio de sus pensamientos y la contemplación de la belleza, en el recorrido por la ciudad. En este sentido se hace presente la idea de lo *dionisiaco* y el impulso de vida como un gusto estético de la calle. A pesar de que este momento es una especie de viaje “fantasioso” y la experiencia de lo *dionisiaco* es cercano a la realidad en la nausea, paradójicamente es por medio de la fantasía por la cual este personaje logra acercarse más, a una verdad caracterizada por su multiplicidad y diversidad, en contraste con la ensoñación inconsciente del anterior momento, como realidad ilusoria, monótona y cíclica.

Diseño metodológico

El presente proyecto se aproxima a una investigación aplicada, donde el conocimiento se genera con base en el planteamiento práctico de la pregunta de investigación, y se consolida y

justifica por medio del documento escrito, abordando teorías y conceptos planteados en ramas del conocimiento tales como el arte y la filosofía. En este sentido se establece un enfoque cualitativo que busca indagar sobre una idea filosófica desde la perspectiva artística, es decir, el *absurdo* en los *recorridos rutinarios*, como una experiencia poética. El alcance por otro lado se enuncia a nivel exploratorio, donde el conocimiento que se genera en la aplicación técnica de la animación experimental, cobra el sentido de crear, generar narrativas y sensaciones audiovisuales alternas a lo hegemónico en la industria de la animación.

En otro sentido el universo que comprende este proyecto corresponde a los ciudadanos caleños en la actualidad en sus recorridos rutinarios, para lo cual se toma el recorrido rutinario del investigador como muestra de dicha población, con el sentido de delimitar y analizar el objeto de estudio.

A nivel técnico, se aplican formas de creación desde la animación cuadro a cuadro y el trabajo colaborativo con interpretes sonoros. Por un lado, en la animación se implementan técnicas utilizadas a propósito de un determinado momento de la historia, y así generar sensaciones y un sentido narrativo; entre las técnicas animadas se encuentran: los *ciclos expandidos* (ver Juan Camilo Gonzales) que transmiten una sensación rutinaria, la *pixiación* con obturación larga con el sentido de generar machas con el movimiento en imagen real, la *rotoscopia* como un puente entre la fotografía y el dibujo suelto, y el *dibujo a mano alzada* que transmite una sensación de libertad y juego con formas, ideal para momentos de imaginación.

De manera paralela se establece el trabajo colaborativo con interpretes sonoros, quienes a partir de las imágenes animadas, crean interpretaciones musicales para crear una gama amplia

de recursos sonoros y posteriormente armonizarlos con la animación en una línea de tiempo en edición.

Desde un aspecto teórico, las fuentes de información se ordenan en dos fases:

Primarias: El mito de Sísifo, Albert Camus, 1942; El nacimiento de la tragedia, Friedrich Nietzsche, 1872; El malestar de la cultura, Sigmund Freud, 1930; El ocio y la vida intelectual, Josef Pieper, 1948.

Secundarias: El pintor de la vida moderna, Charles Baudelaire, 1863; La nausea, Jean Paul Sartre, 1938; ¿Que es un dispositivo? Giorgio Agamben, 2011.

Finalmente el proceso de investigación - creación se lleva a cabo en cuatro fases:

1. **Pregunta Problema:** Primero se plantea la pregunta problema de ¿Cómo representar la poética del absurdo, en mis recorridos rutinarios dentro de la casa, el MIO y la calle?
2. **Animación:** Se explora desde varias técnicas cuadro a cuadro la idea del *recorrido rutinario*, sin necesidad de plantear un guión.
3. **Creación sonora:** Simultáneamente en colaboración con los instrumentistas y las cantantes, se propone que interpreten las secuencias de la animación a través de herramientas sonoras tales como la guitarra, el chelo, el clarinete, la armónica, la marimba, el tambor, el cununo y los cotidiáfonos como ollas, puertas y tubos PVC; acompañados de la voz humana en un sentido melódico y recitado. Para la parte recitada, se escribe en colectivo un poema, partiendo del sentimiento personal producto de la rutina.

4. ***Socialización:*** Partiendo del presupuesto de que el cine es un arte que toma de las demás artes, se monta todo el material (dibujos, sonidos, efectos especiales, texto y música) en un cortometraje animado, para finalmente generar dos versiones, una para proyección cinematográfica y la otra para proyección con la música en vivo.

Tabla 2. Presupuesto

	Recurso	Unidad (es)	Precio	Total
Materiales	Resma papel	2	14.000	28.000
	Pintura vinilo 1/16 galón	1	4.400	4.400
	Frasco de tinta	1	3.500	3.500
	pincel	1	2.000	2.000
	Lápiz	2	2.400	4.800
Equipos	Portátil Asus x441U	1	1.899.000	1.899.000
	Escáner Epson Stylus	1	200.000	200.000
	Cámara Cannon Rebel T6	1	3.099.000	3.099.000
	Trípode	1	480.000	480.000
Total				5.720.700

Conclusiones

Dado que en el montaje y el momento de la presentación aparecen descubrimientos importantes, se dedica este apartado para enunciar tales descubrimientos y así darle cierre al presente documento.

La obra se presenta el martes dieciséis de febrero del 2021 a las 4 pm en la sala Bethoween, y se establecen dos momentos en las que el espectador se acerca a la obra. Por un lado se disponen dos vitrinas a la entrada de la sala en donde se exhiben varios dibujos de la animación bajo una luz cálida en cenital, cada vitrina mide aproximadamente 80 cm de ancho por 1,87 mt de largo y 1,40 mt de alto (ver imagen 13 y 14). Este espacio funciona como una forma de presentarle al espectador el proceso de la animación en dibujo cuadro a cuadro.



Imagen 12. Vista general de las dos vitrinas, entrada Sala Bethoween, Cali, 2021. Foto tomada por Marco Polo Valencia.



Imagen 13. Acercamiento a varios de los dibujos. Sala Bethoween, Cali, 2021. Foto tomada por Marco Polo Valencia.

Como un segundo momento está la presentación en vivo en la Sala Bethoween que, pese a ser un espacio amplio, se permite el ingreso de cinco personas máximo dadas las condiciones sanitarias, la proyección única funciona como una forma con la que se busca acercar el espectador a la obra desde lo atmosférico y así potenciar las posibilidades de la animación a través de la gran pantalla en dialogo con la improvisación de los músicos, que a su vez se vuelven otros personajes cotidianos que existen fuera de la pantalla y terminan de amarrar en la presentación del trabajo de grado, lo cotidiano en la ciudad que se plantea en la imagen proyectada. Hay abundancia de oscuridad en la mayoría de la sala, teniendo como dos únicas fuentes de luz la pantalla de proyección y las partituras y textos de los músicos al lado izquierdo en el escenario (ver imágenes 15 y 16).



Imagen 14. Acercamiento músicos al lado izquierdo del escenario. Sala Bethoween, Cali, 2021, foto tomada por Marco Polo Valencia.

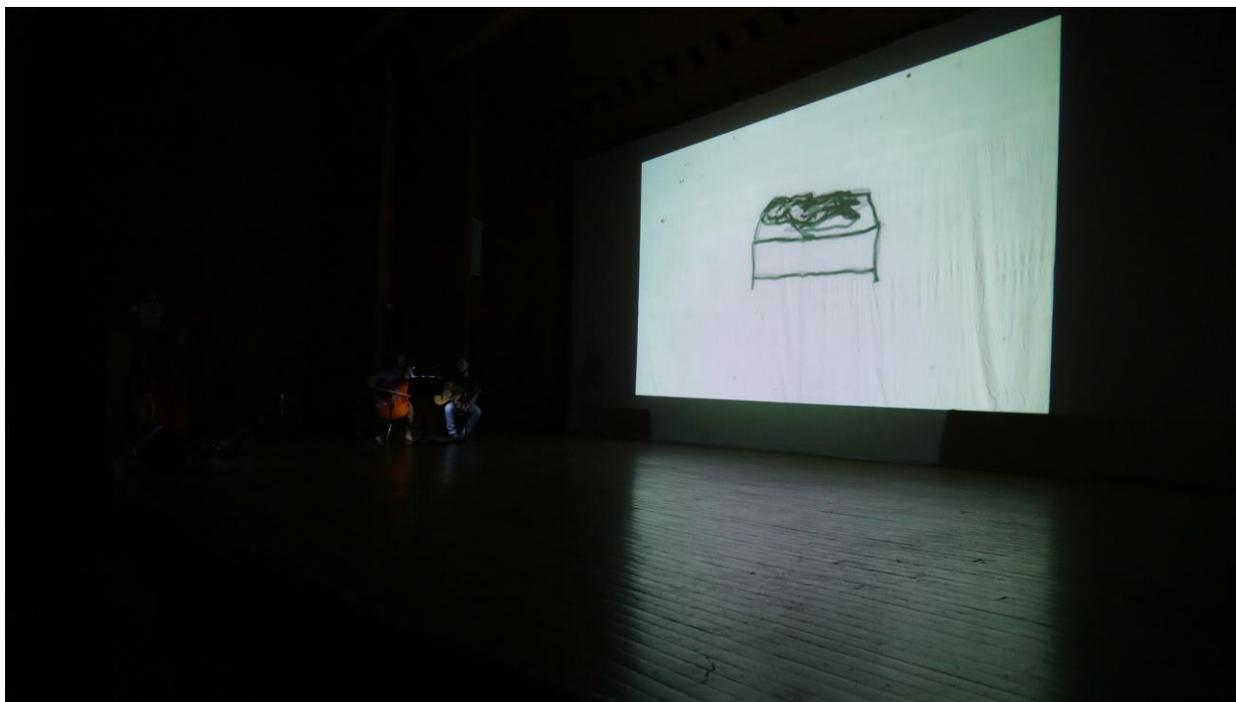


Imagen 15. Vista general de los músicos en relación a la pantalla proyectada. Sala Bethoween, Cali, 2021. Foto tomada por Angie Montenegro.

En la presentación los músicos se piensan en una vestimenta informal, con una coreografía en la que las dos cantantes entran y salen en diferentes momentos de la proyección buscando evocar el cotidiano de la calle como momentos esporádicos que pasan.

Se realizan en total cuatro presentaciones de siete minutos cada una con media hora de diferencia entre ellas. Pese a que se citan a los invitados en unos horarios por lo general estos llegan impuntuales, además de fallos en uno de los micrófonos, lo que produce en conjunto que las presentaciones que pensadas hasta las 6 pm se finalicen media hora después.

Finalmente a nivel general, se puede concluir de toda esta exploración plástica que si bien se enuncia una pregunta de investigación artística esta no se termina de cerrar, pues quedan abiertas otras formas de responder ante la poética del absurdo presente en los recorridos cotidianos, siendo lo que se desarrolla en este trabajo un camino que busca apoyarse de otras

artes y miradas, partiendo desde lo individual en el recorrido y una secuencia de dibujos y fotos, hasta las posibilidades que permite la creación en colectivo con la poesía y el sonido y como esto puede potenciarse con la puesta en escena y la coreografía en la presentación del trabajo.

En este sentido al recoger de aspectos de varias artes, este proyecto tiene la posibilidad de presentarse como un cortometraje animado, video instalaciones en la calle, galerías o ferias, con acciones performáticas como recitales y conciertos en donde se exhiba el texto y los dibujos. En otro sentido, al contar con los cuadros de las animaciones se pueden construir esculturas cinéticas interactivas en dialogo con los videos, planteando en conclusión que las posibilidades de exhibir esta obra son múltiples y mutables.

Referencias Bibliográficas

Agamben, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?* [E-book] (73 ed.). Sociológica. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v26n73/v26n73a10.pdf>. El día 2 de octubre del 2019.

Baudelaire, C., (1863). *El Pintor De La Vida Moderna*. [ebook] Titivillus. Disponible en: <https://lectulandia.me/book/el-pintor-de-la-vida-moderna> [recuperado el 24 de Noviembre del 2020].

Camus, A. (1942). *El mito de Sísifo* [E-book]. Madrid: Alianza Editorial. Rescatado de <https://lahistoriadeldiablo.wordpress.com/2015/11/01/albert-camus-el-mito-de-sisifo-descargar-libro/>. El día 2 octubre del 2019.

Freud, S., (1930). *El Malestar De La Cultura*. [ebook]. Disponible en <http://www.afoiceemartelo.com.br/posfsa/index.php?id=Autores&aut=Freud,%20Sigmund> [recuperado el 20 de Noviembre del 2020].

Nietzsche, F., (1873). *El Nacimiento De La Tragedia*. 1a ed. [ebook] Madrid: Alianza Editorial. Disponible en https://departamentoesteticas.com/SEM%20/PDF/nietzsche1_elnacimientootragedia.pdf [recuperado el 24 de Noviembre del 2020].

Pieper, J., (1948). *El Ocio y La Vida Intelectual*. 4ta ed. [ebook] Madrid: Rialp, S. A. Disponible en https://www.academia.edu/6445088/JOSEF_PIEPER_El_ocio_y_la_vida_intelectual [recuperado el 20 de Noviembre del 2020].

Reina, C. *Santa Biblia*. 3ra ed. Bogotá D. C. (1960) Cipriano de Valera.

Sartre, J., (1938). *La Nausea*. 9na ed. [ebook] Mexico D.F.: Editorial Epoca, S.A. Disponible en <<http://imago.yolasite.com/resources/Sartre,%20Jean%20Paul%20-%20La%20nausea.pdf>> [recuperado el 24 de Noviembre del 2020].

Webgrafía

Cardiff & Miller, J., (2020). *Alter Bahnhof Video Walk; 2012; Janet Cardiff And George Bures Miller*. [online] Vimeo. de: <<https://vimeo.com/73251458>> [recuperado el 20 de Noviembre del 2020].

Díaz, M., (2018). *Historias De Las Víctimas Del Conflicto Fueron Las Protagonistas Del Tercer Día Del 17º Festival Internacional De La Imagen*. [online] Ucaldas.edu.co. de: <<https://www.ucaldas.edu.co/portal/historias-de-las-victimas-del-conflicto-fueron-las-protagonistas-del-tercer-dia-del-17-festival-internacional-de-la-imagen/>> [recuperado el 20 de Noviembre 2020].

Gonzalez, J. (2011). SiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSi. [online] Recuperado el 18 de Noviembre 2020, de: <https://www.youtube.com/watch?v=KGh8O92vsQk>

Myers, M., (2020). *The Guggenheim Show 'Silence' Spans Kawara'S Career*. [online] WSJ. Disponible en: <<https://www.wsj.com/articles/the-guggenheim-show-silence-spans-on-kawaras-career-1422655735>> [recuperado el 24 de Noviembre del 2020].

On Kawara's date paintings explained. (2020). Recuperado el 18 de Noviembre 2020, de: <https://es.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/july/14/on-kawaras-date-paintings-explained/>