

LUX TENEBRIS

EL SUJETO Y EL TIEMPO EN BLANCO Y NEGRO



EDWIN ALIRIO PÉREZ BOHÓRQUEZ

LUX TENEBRIS

EL SUJETO Y EL TIEMPO EN BLANCO Y NEGRO

LUX TENEBRIS

EL SUJETO Y EL TIEMPO EN BLANCO Y NEGRO

Edwin Alirio Pérez Bohórquez

Código. 100911024360

Heiner Calero Cobo

Director



Universidad
del Cauca

Universidad del Cauca
Facultad de Artes
Departamento de Artes Plásticas
Popayán - Cauca
2020

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en
Cumplimiento de los requisitos exigidos por
la universidad del cauca para optar por el
título de maestro en artes plásticas.

Jurado

Jurado

Jurado

AGRADECIMIENTOS

Brindo mis agradecimientos a mi madre por la dedicación, el apoyo y la compañía durante mi proceso formativo. A mi padre, por el tiempo y compartir su sabio conocimiento en mi proceso como artista e hijo. A mi hermano, abuelas, por su fraternal apoyo y a mi abuelo, desde su plano espiritual. Mi gratitud a mi areja, mi complemento vital, por su sensibilidad y apoyo durante mi investigación y creación.

Agradezco a los docentes y funcionarios del programa de Artes Plásticas de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, quienes me acompañaron durante mi proceso académico y formativo como artista. Doy las gracias al profesor Ricardo por los apuntes en la construcción de mi obra que motivaron y enriquecieron este trabajo. A la socióloga y artista plástica, Sandra Patricia Navia Burbano y su agencia consultora en investigación en artes, *La Constructora*, por todas y cada una de sus excelentes asesorías. Por último, mi gratitud a mi director de tesis Heiner Calero, por su apoyo, dedicación y compañía en este proceso.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Capítulo I. La interactividad de la imagen en el arte	11
1.1 Antecedentes históricos de la imagen móvil	13
1.2. La pintura en el cine	17
1.3. La imagen Kinegram o Scanimation	21
1.4 El suceso en la obra de arte de Rudolf Arnheim	25
1.5 El ritmo, el tiempo y la duración de Andréi Tarkovski. Acciones interactivas del espectador.	27
Capítulo II. La vida como obra de arte	31
2.1 La infinita perfección del final	33
2.2 El tiempo como forma inmaterial de los cuerpos y de los seres.	40
2.3 Pensar en blanco y negro	45
Capítulo III. <i>Lux Tenebris</i>. Representaciones del Cuerpo y el Ser, en el Espacio-tiempo	53
3.1 Cuerpo, memoria y tiempo para reflexionar sobre el <i>ser</i>	35
3.2 Proyecto <i>Lux Tenebris</i> . El sujeto y el tiempo en blanco y negro	58
3.3 Obras de <i>Lux Tenebris</i> . El sujeto y el tiempo en blanco y negro	59
3.4 Mapa de montaje <i>Lux Tenebris</i> , el sujeto y el tiempo en blanco y negro	45
Terminología Utilizada En El Texto	49
Referentes Bibliográficos	51



¿Qué nos asusta tanto de la muerte? Lo que nos da miedo, lo que nos paraliza al enfrentarnos a ese momento, es la idea de que en ese instante desaparecerá todo aquello a lo que estamos tan apegados. Sobre todo, el cuerpo. El cuerpo lo hemos convertido en una obsesión. Piensas: he crecido con este cuerpo, me identifico con él.

Tiziano Terzani

INTRODUCCION

Lux Tenebris. El sujeto y el tiempo en blanco y negro, es un estudio sobre la imagen móvil y el cuerpo a través del *kinegram* o el *scanimation*. *Lux Tenebris* es una palabra en latín que significa Luz y Sombra. Esta propuesta de investigación – creación está compuesta por piezas que se presentan como imágenes ópticas para interactuar con el público. Desde los trabajos desarrollados en la academia, implementé la técnica del *kinegram* para visibilizar mi interés por la imagen cinética, digital y filmica en relación a la estética clásica de la pintura y su patrón poético y gestual. Por lo tanto, en mis primeros trabajos tenía el interés por conjugar el video, la fotografía y la pintura para crear un lenguaje más cercano al arte contemporáneo.

Desde temprana edad estuve influenciado por el arte ya que mi padre es artista plástico. Estos conocimientos tempranos sobre pintura y cine me llevaron a sensibilizarme con la imagen, el color y la forma. Más o menos desde mis 5 años mostré un gusto y facilidad técnica por el modelado en plastilina, por eso, mi padre me inició en el conocimiento de la escultura renacentista a través de la obra de Miguel Ángel Buonarroti. Miguel Ángel explora con gran detalle el cuerpo y el movimiento en sus esculturas y pinturas. Observar los estudios anatómicos aplicados en la obra Buonarroti, detonó en mí la curiosidad por el estudio corpóreo del ser humano, lo que me llevó a comprender mejor los rituales socio culturales de éste en su contexto. La relación sujeto y entorno también comprende patrones miméticos que algunas veces son hereditarios y otras funcionan como estrategias de adaptación de los individuos en la sociedad.

Durante mi proceso de formación como artista reflexione sobre aspectos religiosos, sociales, psicológicos y filosóficos en los que se desenvuelve el individuo en la sociedad para poder entender al cuerpo como un vehículo interactivo. Realicé preguntas encaminadas a encontrar una respuesta sobre la existencia del individuo en la tierra, dado por lo mundano o lo espiritual. Estas mismas preguntas se convirtieron en detonantes para hablar desde el contraste, blanco y negro, sobre un tiempo y un espacio habitado por el cuerpo y el *ser*; concepto tomado desde Heidegger. Las construcciones de los objetos en alto contraste me dieron algunas respuestas sobre la experiencia y las emociones que alberga el ciclo de vida del ser humano, nacer, crecer y morir.

El cuerpo como finitud ha sido uno de los propósitos de estudio a lo largo de mi vida. La inquietud por conocer el cuerpo como vehículo donde acontece nuestro *ser* inmaterial, que es arrojado al mundo en una vida impersonal, me llevo a pensar en un ser humano temporal que convive con una serie de emociones y situaciones a lo largo del tiempo de su vida, aferrado a lo *cósico*. Estas reflexiones por la vida impersonal del *ser*; se encaminaron en la búsqueda de una vida autentica y espiritual del mismo. Por lo tanto, mi obra *Lux Tenebris. El sujeto y el tiempo en blanco y negro* se apropia del blanco y negro en la imagen del juego óptico, para hablar del *ser*; del tiempo, del espacio y de la memoria. Estos conceptos del *ser* son materializados a través de mi relación conmigo mismo, con mi padre y con mi pareja. Es así, que *Lux Tenebris* determina nuevas formas plásticas de llegar al *ser* a partir de la observación de una serie de juegos ópticos que interactúan en coautoría con el espectador.



CAPITULO I

LA INTERACTIVIDAD DE LA IMAGEN EN EL ARTE

Este capítulo habla un poco de la historia del cine y del arte, para abordar, por un lado, el tema de la imagen móvil partiendo de las máquinas ópticas. Por otro, para indagar como el lenguaje pictórico influyó en el cine. Esta investigación resulta fundamental para comprender el desarrollo de los objetos tecnológicos y el nacimiento de su lenguaje interactivo con el público. Me enfoco en dos conceptos, el suceso desde la perspectiva de Rudolf Arnheim y el ritmo desde Andréi Tarkovski. Así, suceso y ritmo entretrejen conceptualmente mi propuesta.

La pintura es uno de los primeros acercamientos visuales que tiene la humanidad. A través del tiempo, la pintura adquirió la necesidad de narrar acontecimientos de la realidad mediante encuadres sucesivos o escenas. El cine retomó esa parte del lenguaje pictórico y lo dinamizó con movimiento análogo y técnico. Las imágenes cinematográficas utilizaron los estudios de profundidad, color, luz y sombra para matizar sus encuadres. Es decir, el cine utiliza el lenguaje pictórico para desarrollar sus productos, y más tarde el arte de 1970, retoma del lenguaje dinámico, colorido, interactivo del cine para crear el video arte. A inicios de los años noventa, se mira de nuevo a la pintura y a la gráfica para crear libros y juguetes mágicos llamados *Kinegram o Scanimation*.

1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA IMAGEN MÓVIL

Aproximadamente desde 1895, se presentaron una serie de inventos que revolucionaron la imagen pictórica y gráfica que databa sin cambios desde hace millones de años (Román, 2017, pág. 122). La fotografía era una imagen estática que evolucionó a un lenguaje nuevo para visualizar el movimiento y captar con mayor precisión la realidad. Desde el siglo XVII, las sombras chinescas, la linterna mágica, el *taumatropo*¹, entre otros, se convirtieron en medios de comunicación teatral para el entretenimiento de niños y adultos. (Figuras 1, 2 y 3). Estos juguetes mágicos crearon nuevos espacios de interacción entre el espectador y el narrador, en la teatralización de historias, cuentos y mitos. Los artefactos ópticos y teatrales dieron paso a nuevos investigadores que, mediante sus conocimientos en física, abrieron puertas hacia un horizonte tecnológico. (Sadoul, 1972, págs. 2-6). Como lo explica Sadoul, la óptica y los estudios retinianos dieron las pautas científicas para las investigaciones visuales en la pintura, la fotografía y el nacimiento del cine.

El cine, que hace desfilar ante nuestros ojos veinticuatro (y en otros tiempos, dieciséis) imágenes por segundo, puede darnos la ilusión de movimiento porque las imágenes que se proyectan en nuestra retina no se borran instantáneamente. Esta cualidad (o esta imperfección) de nuestro ojo, la persistencia retiniana, transforma un tizón que se agita en una línea de fuego. El fenómeno fue comprobado por los antiguos, y su estudio se esbozó en los siglos XVII y XVIII con Newton y el Caballero d'Arcy. (Sadoul, 1972, pág. 5)



Figura 1
Sombras chinecas
Dominique Séraphin
Fuente: Teatro Séraphin



Figura 2
La linterna mágica
Paul Sandby
1760
Fuente: Museo Británico

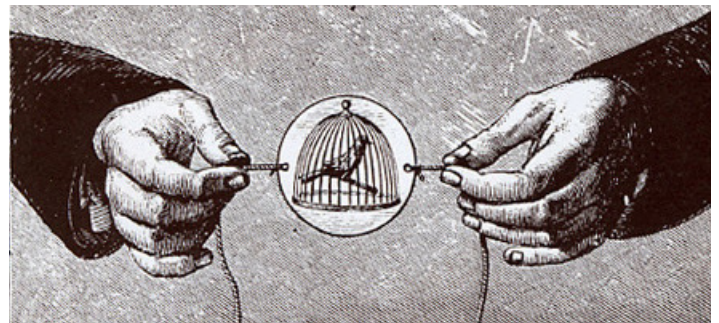


Figura 3
Tautatropo
Fuente: proyectosmoffuru.com

¹ Antes del cinematógrafo se crearon mecanismos para reproducir imágenes que simularan el movimiento de la realidad. Estos aparatos fueron: Fenakitoscopio, Estroboscopio, Taumatropo, Zoótopo, Praxinoscopio, Zoopraxiscopio, Mutoscopio y Teatro óptico.

Los estudios retinianos dieron paso a la invención de máquinas, que vienen desde el *phenakistoscopio* hasta el *praxinoscopio* las cuales tomaron un rumbo nuevo cuando salieron de sus laboratorios y se convirtieron en juguetes. La posterior fusión entre los aparatos ópticos, dieron como resultado máquinas de proyección de imágenes, precursoras de los dibujos animados. Es decir, los aparatos ópticos y sus investigaciones científicas desde el siglo XVIII abordaron la animación de gráficas desde juegos ópticos de luz y sombra, planteando la necesidad de nuevos lenguajes que captaran la realidad y el movimiento. Para este problema, la inquietud científica que desembocó en el cine, se enfocó en la imagen fotográfica.

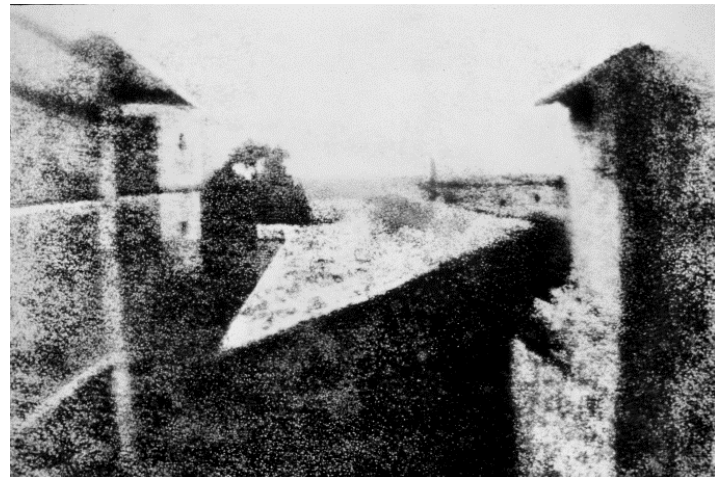


Figura 4
Joseph Nicéphore Niépce
Vista desde la ventana en Le Gras
1826

Fuente: Colección de la Universidad de Texas en Austin

La evolución de la fotografía, añadió a los problemas de luz y sombra, investigaciones sobre lo real, el movimiento y el desplazamiento de los cuerpos. La primera fotografía la realizó Joseph Nicéphore Niépce, hacia 1823. (Figura 4). Esta imagen inspiró a Eadweard Muybridge en la creación de nuevas imágenes que retrataron el desplazamiento de un cuerpo. Estas investigaciones fotográficas fueron patrocinadas por el multimillonario Leland Stanford, en octubre de 1888. (Figuras 5 y 6). Posteriormente, Étienne Jules Marey presentó a la Academia de Ciencias, imágenes de cuerpos en desplazamiento que denominó *cronofotografía*. (Sadoul, 1972, págs. 5-9) (Figura 7).

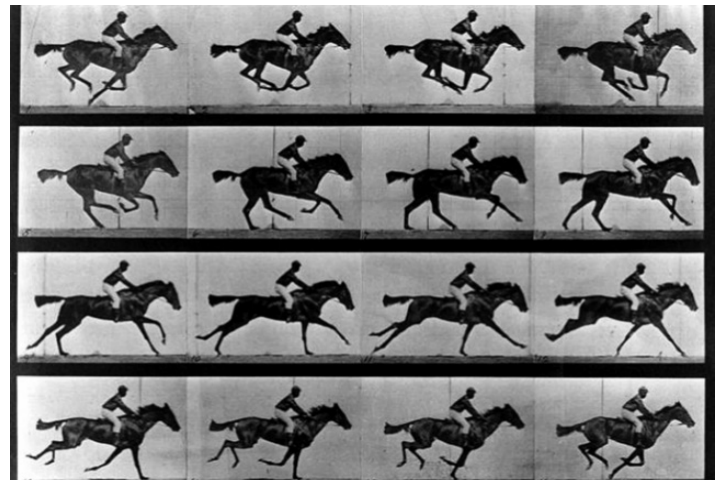


Figura 5
Eadweard Muybridge
El caballo en movimiento / 1878
Fuente: Colección del Musée d'Orsay

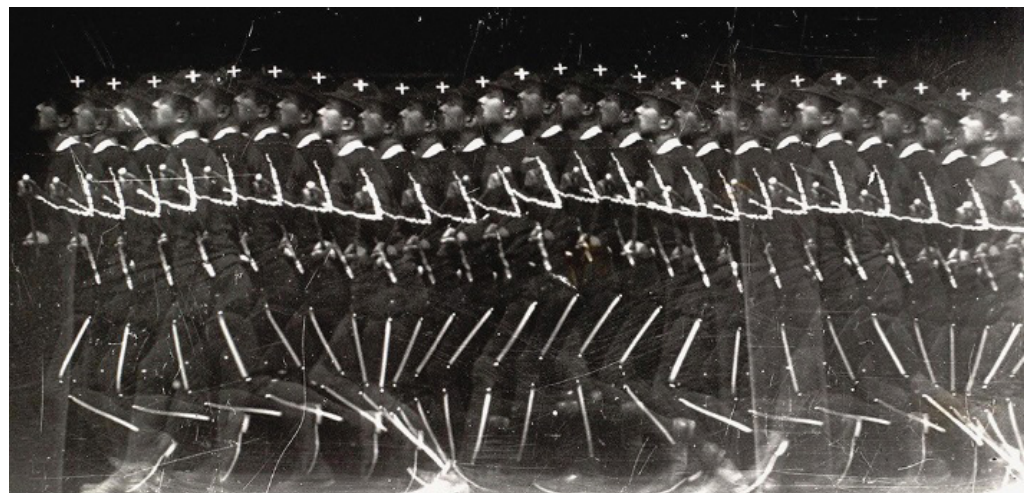


Figura 7
Étienne Jules Marey
El domador de leones que corre
Fuente: Colección del Musée d'Orsay

Figura 6 / Eadweard Muybridge / *Hombre subiendo las escaleras* / 1884 / Fuente: Colección del Musée d'Orsay

Poco después, los ingleses Louis Leprince y William Friese Greene crearon prototipos similares a la cámara estereoscópica, con las cuales lograron proyectar imágenes secuenciadas a una velocidad de hasta 20 imágenes por segundo, dando una sensación real de movimiento. En 1895, el francés Luis Lumiere, construyó el cinematógrafo. En ese año, el 28 de diciembre, junto a su hermano, proyectaron una película donde se veía la llegada de un tren. Se dice que esta película causó temor en las personas que la vieron, pues creían que el tren se saldría de la pantalla y los atropellaría. (Figura 8). Los hermanos Lumiere crearon más de 500 películas que mostraban la cotidianidad. (Sadoul, 1972, págs. 10-29).

A lo largo de la década de 1890, las tomas en movimiento realizadas al azar, propusieron un pensamiento dinámico que determinaría los lenguajes técnicos de la cinematografía. El uso de diferentes planos de cámara, la profundidad de campo o el travelling, entre otras, crearon cine de exquisitez unido a las puestas en escena. A partir de 1900 Marie Georges Jean Méliès se destacaría por adaptar varias obras de Julio Verne. Méliès pasó del documental de arte de los hermanos Lumier al cine de ficción, donde primo el discurso estético y teatral. (Figura 9).

Desde el siglo XIX y a lo largo de las vanguardias del siglo XX, el cine crece con un lenguaje propio, gracias a que grandes directores experimentan, amplían y descubren nuevas técnicas y lenguajes visuales. En 1927, gracias al sistema *vitaphone*, el cine encuentra el sonido. Para finales de la década de los años cuarenta, aparecieron las películas a color. En los años sesenta, la *estereoscopia* ya empezaba a dar sus primeros pasos. En los años setenta la implementación de nuevas tecnologías informáticas dio paso a la era digital en el cine.

Paralelo a estos avances cinematográficos, la tecnificación de la televisión y los experimentos visuales de varios artistas del naciente movimiento del video arte llevaron a una fusión entre técnica, tecnología, imagen, movimiento y estética. Desde 1960, los artistas agrupados alrededor de George Maciunas y del movimiento *Fluxus*, empezaron a crear juegos visuales, estéticos, políticos que tenían como objetivo reeducar a las masas

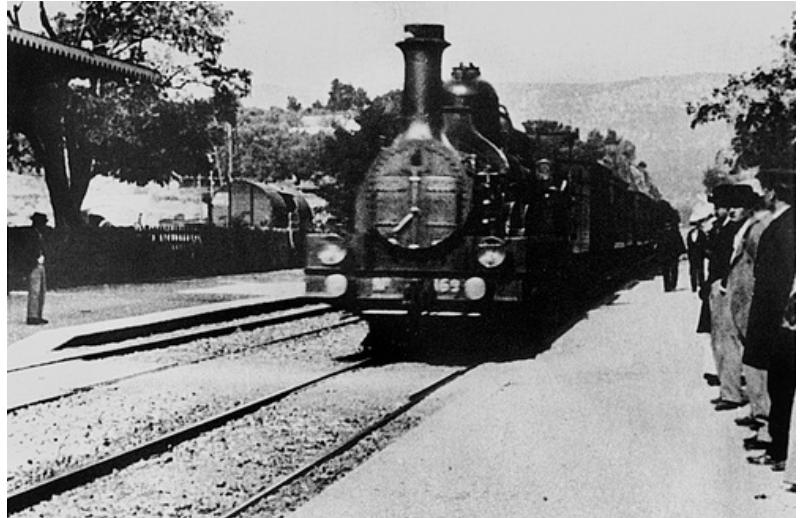


Figura 8
Hermanos Lumiere
La llegada de un tren a la estación de La Ciotat
1895
Fotograma de película
Fuente: Colección del Museo Lumiere



Figura 9.
Marie Georges Jean Méliès
Viaje a la luna
1902
Duración 1h.14min
Fotograma de la película
Fuente: Youtube

en un arte antiburgués. Los artistas Nam June Paik y Wolf Vostell, eran artistas *Fluxus* que se desligaron de este, para enfocar sus intereses en la apropiación de objetos y signos de la vida cotidiana. Las críticas de la relación del individuo con la sociedad de consumo empezaron a ser plasmadas a través de instalaciones con televisores, objetos y circuitos cerrados de proyección. (Figuras 10 y 11).



Figura 10
Nam June Paik
Tv Cello
1963

Fuente: Colección Art Gallery NSW

A partir de 1980, se introducen los efectos visuales digitales en el cine. Para finales del siglo XX e inicios del Siglo XXI, los diversos avances en la informática posibilitaron la implementación de elementos computarizados a la imagen cinematográfica. Pero, estos avances tecnológicos, también se permearon en la televisión y en el video arte. En el video arte, la llegada de la era digital permitió que el espectador interfiriera directamente con la obra, hasta convertirse de alguna manera en parte de ella. Para el año 2000, la tecnología *IMAX* abordó el sistema 3D (Penalva, 2009). A partir del 2010 comienza a dar sus pasos el cine 4D.

Todo este estudio sobre los aparatos o juguetes tecnológicos que evolucionaron a través de los tiempos, para construir imágenes en movimiento, son importantes para mi proyecto de investigación por que plantea las formas de interacción que tiene el espectador con las obras de arte. En mi caso, en *Lux Tenebris*, la interacción del espectador gracias al desplazamiento temporal alrededor del objeto le permite ver el movimiento y la transformación de la imagen construida.



Figura 11
Wolf Vostell.
Elektronischer dé-coll/age Happening Raum
1968

Fuente: Colección Museo Berlinische Galerie

1.2. LA PINTURA EN EL CINE

Yo nací en la década de los años noventa, época en la que desde niño me interesé por el cine, pasaba horas consumiendo films de todos los géneros y tuve la fortuna de deleitarme con el cine en blanco y negro o cine mudo, que repetidamente pasaban en Señal Colombia para brindar un homenaje a los grandes exponentes del cine vanguardista del siglo XX. Sentía fascinación por quedarme hasta media noche para escuchar la crítica del periodista y presentador de televisión colombiano, Bernardo Hoyos Pérez, en su emisión del programa *Cine Arte* en Caracol TV. Hoyos presentaba singulares películas, algunas tenían un contenido simbólico, otras una estética visual, otras eran de trama psicológica y en general todas abarcaban un gran conocimiento histórico y cultural. Me satisface pensar que nací en una época en la que aún el cine en blanco y negro, también conocido como cine de culto, era notorio y programado en la televisión.

El recorrido de mi niñez junto al cine y a la par de la experiencia de ver cómo mi padre manipulaba materiales plásticos, me llevó a construir diversos juguetes en papel, como televisores en cartón, *Taumatropos*, libros *Pop-Up*, animaciones en *stop-motion* y libretas *flipbook*. Estos juguetes que surgieron de la manualidad, despertaron mi curiosidad y me llevaron a pensar en el tránsito de la imagen estática a la imagen móvil. Las interrogantes sobre las formas de producción de la imagen móvil son quizás, las mismas interrogantes que podemos observar desde la manifestación artística más antigua, la pintura rupestre. A través del tiempo, la pintura adquirió la necesidad de narrar acontecimientos de la realidad mediante encuadres sucesivos o escenas. Como lo explica Román (2010, pág. 62) la pintura intentó desbloquear su estatismo con secuencias narrativas y el cine se interesó en las formas y el color de la pintura. En sus palabras:



Fotograma de video
Publicación: YouTube
Encuentros entre el cine y el arte. de Vugar Efendi
2016

El cine primitivo carecía de color y la pintura carecía de movimiento. La primera carencia se intentó paliar en ocasiones con el paciente coloreado manual de los fotogramas en talleres de posproducción. Y el estatismo de la pintura se intentó desbloquear con las secuencias narrativas, como la que Giotto emprendió en 1306, con treinta y nueve encuadres sucesivos, para representar la vida de Cristo en las paredes de la capilla de Scrovegni (Padua). Pero mucho más tarde Velázquez retrató la ilusión de movimiento con la borrosidad del giro de una rueda en *Las hilanderas* (1660), que se adelantó a la técnica impresionista, al *Desnudo bajando una escalera* (1912) de Duchamp y al «dinamismo futurista». Hay que añadir que el cine se interesó en varias ocasiones por la génesis de las formas de la pintura, y a este capítulo pertenecen dos obras maestras: *El misterio Picasso* (*Le mystère Picasso*, 1956), de H. G. Clouzot, y *El sol del membrillo* (1992), de Víctor Erice, sobre el proceso de creación plástica de Antonio López (Román, 2017, pág. 62).



Nos podemos dar cuenta que la imagen en movimiento ha sido un cuestionamiento que se plantea por individuos creativos desde hace mucho tiempo. Estas incógnitas deambularon en mi cabeza, germinando en mí, la necesidad de incursionar en el mundo del cine, el comic y la animación. La influencia de la pintura en mi padre, sus estudios de pintura y la gráfica que él coleccionaba fue lo que me llevó a experimentar con la imagen, los juguetes y el video. Las investigaciones históricas sobre el cine y la pintura realizadas para *Lux Tenebris. El sujeto y el tiempo en blanco y negro*, retoma algunas de las vanguardias artísticas del siglo XX como el expresionismo, el impresionismo, el surrealismo, el futurismo, el cubismo y otras vanguardias posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Estas vanguardias además de encontrarlas en el arte también se ven influenciadas de manera paralela en la literatura, la poesía, la música y el cine.

Después de la culminación de la Primera Guerra Mundial, el cine pasó de ser parte de un objeto artístico y rompió con la narrativa convencional de las imágenes. La producción cinematográfica hizo parte de movimientos de vanguardia que querían proponer un nuevo lenguaje dándole importancia a la influencia y sensaciones que les producía la pintura. Los “cineastas” guiándose más por la expresión artística, la abstracción, el ritmo del montaje y la música experimentaron con la imagen. Los movimientos vanguardistas como el cine expresionista alemán, el impresionista francés y el surrealista, entre muchos, debutaron con películas como *Nosferatu* (1922) de Friedrich Wilhelm Murnau; *El gabinete del doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene o *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang. Todas estas películas manejan en sus montajes un estilo visual oscuro y retorcido, de formas puntiagudas, líneas oblicuas y curvas. Estos *films* estaban bastante influenciados por la pintura. Por ejemplo, algunas críticas catalogan a *El gabinete del doctor Caligari* como una pintura en movimiento (Sangro Colón, 2015).

Un perro andaluz (1929) y *La edad de oro* (1930), son dirigidas por Luis Buñuel, en colaboración con el pintor surrealista catalán, Salvador Dalí. Buñuel se enfocó en el psicoanálisis y el inconsciente. Su interés filmico era identificar la estructura de la mente, a partir de los sueños. Estas películas despliegan una serie confusa de imágenes, con conexiones lógicas como las observadas en cualquier obra surrealista. La influencia de la pintura en el cine, también se puede remontar a la obra de Michelangelo Merisi da Caravaggio, quien inicia sus estudios pictóricos con la luz, logrando resaltar puntos visuales importantes. Las composiciones poéticas de luz y sombra de Caravaggio tomaron importancia en el cine, con películas de culto como el *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles o el suspenso de Alfred Joseph Hitchcock.

La influencia de la pintura en el cine, se marca desde los inicios de la producción filmica. Los ejemplos de grandes pinturas maestras que inspiraron secuencias cinematográficas están recopilados en *Vugar Efendi*, videos realizados para *Film Meets Art*, *Film Meets Art II* y *Film Meets Art III* (Vugar, *Film Meets Art*, 2016) (Vugar, *Film Meets Art II*, 2016) (Vugar, *Film Meets Art II*, 2017) En pinturas como *Birth of Venus* de Sandro Botticelli (1486) en el film *Adventures of Baron Munchausen* de Terry Guillian (1988), *Jutta* de Johan Kacere (1973) en el film *Lost In Translation* de Sofia Coppola (2003) y *La rendición de Breda* de Diego Velázquez (1634) en el film *Alatriste* de Agustín Díaz Yanes (2006).

Los avances tecnológicos permitieron el uso de dispositivos como televisores y cámaras portátiles de video y fotografía, así crearon nuevas formas de percepción de la realidad y del tiempo. El arte de la posguerra se inspiró en el cine para construir un nuevo lenguaje denominado videoarte. Las primeras producciones de videoarte describían sucesos cotidianos en tiempo real. Un ejemplo es Andy Warhol con *Sleeping Man* (1963), que, al contrario, se diferencia del cine que es proyectado en una



Figura 12
Valie Export
Frente a una familia
1971
Fotograma de video
Frente a una familia
Fuente: Web de la Artista Valie Export

gran pantalla que está de frente al espectador, puesto que, el videoarte toma muchas formas de presentación, como grabaciones que se emiten en galerías; instalaciones escultóricas y proyecciones en espacios abiertos y de exterior.

El montaje del videoarte exige el uso de uno o más aparatos de televisión o monitores de vídeo, logrando llegar a más espectadores. El uso de los medios masivos de comunicación o *massmedias* permitieron que los artistas exploraran aplicaciones artísticas en objetos electrónicos y análogos. Artistas como Nam June Paik, Vito Acconci, Martha Rosler, Bruce Nauman, Bill Viola, los dibujos animados de William Kentridge y otros, son ejemplos de uso de medios masivos y de videoarte.

El 2 de febrero de 1971, la artista Valie Export presentó su obra *Frente a una familia*. (Figura 12). Esta pieza, fue uno de los primeros casos de intervención de radiodifusión entre la televisión y el videoarte. El video, transmitido originalmente en el programa de televisión austríaca *Kontakte*, mostraba a una familia austriaca burguesa viendo la televisión mientras cenaban. El impacto visual de la obra se da cuando otras familias de clase

media vieron este programa en la TV, por lo tanto, la televisión se vuelve la celebración de un espejo frente a su experiencia y complica la relación entre sujeto, espectador, y televisión. Bill Viola¹, uno de los artistas más representativos del videoarte, maneja en sus obras una relación con el legado artístico de los antiguos maestros de la pintura renacentista usando el *slow motion* con el fin de aumentar el impacto visual o emocional. (Figura 13).

¹ Las obras del video artista Bill Viola, exploran la espiritualidad y la percepción en la experiencia humana, centrándose en temas universales, como el nacimiento, la muerte, el despertar de la conciencia. Las fuentes del artista norteamericano proceden del arte de Oriente y Occidente, de las tradiciones espirituales del budismo zen, el sufismo islámico y el misticismo cristiano. Viola determinó en la construcción de mi obra algunas preguntas existenciales, además, me ayudo a descubrir el uso del *Slow Motion*, con la finalidad de generar una imagen poética. El artista, hace un paralelo de la pintura y la imagen móvil en el video publicado por el Ministerio de Educación, cultura y deporte, titulado Bill Viola [en diálogo], en el cual se exponen Cuatro videoinstalaciones de Viola de gran poder evocador, se exponen acompañando a pinturas de José de Ribera, Alonso Caño, Zurbarán, El Greco, Goya, así como a la sugestiva Dolorosa de Pedro de Mena. Todas ellas constituyen el núcleo de las salas de mayor significado del Museo de la Real Academia de Bellas Artes de San fernando. (Bill Viola [en diálogo], 2014)

En conclusión, se puede afirmar que el propósito de la pintura era narrar un acontecimiento por medio del color, la forma, la composición, la luz y la sombra en encuadres sucesivos. Color, forma, composición, luz y sombra son componentes pictóricos que obtuvieron valor en la narrativa convencional del cine dando paso a nuevos caminos de exploración visual. La experimentación visual en el arte se dio por el uso de nuevos medios electrónicos y análogos y se llamó videoarte. El videoarte comprende la gestualidad de la imagen pictórica, el dinamismo y el contraste de luz de la imagen móvil del cine y la influencia de la historia del arte, para representar la realidad o los sucesos cotidianos que reflexionan sobre el espacio y el tiempo. Los estudios sobre luz, sombra, movimiento análogo y técnico, instalación y proyecciones de imágenes de la pintura, el cine y el videoarte, se condensan en mi obra, *Lux Tenebris*, que son piezas bidimensionales ubicadas en el espacio, que advierten un patrón móvil en correlación con la percepción del espectador.

Figura 13

Bill Viola

The Quintet Series

Fotograma de video

2000

Fuente: Web del Artista Bill Viola



1.3. LA IMAGEN KINEGRAM O SCANIMATION

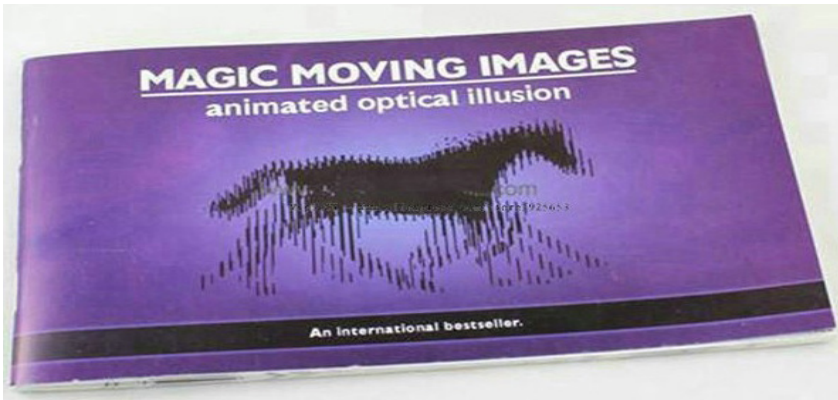


Figura 14
Colin Ord
Magic Moving Images
Fuente: papel3d.com

Los *Kinegram* también conocidos como *Scanimation* o dibujos *lenticulares*, son juguetes mágicos que abarcan libros, cartas, lámparas, reglas, etc. Parece ser que desde el 2007, se comercializó por internet las plantillas e instrucciones publicadas en diferentes páginas de internet. En general, la información recolectada coincide en que los *kinegram* son dibujos que se mueven al cambiar nuestro ángulo de visión. Las primeras aproximaciones a esta técnica se evidenciaron en la página web Meta Café, que documentaba los trabajos del investigador Colin Ord y del cineasta Rufus B. Seder. El primer autor las compendió en su *Magic Moving Images* (2007), y el segundo, en varios libros dirigidos al público infantil, primero patentados con el nombre de *Kineticard*, luego como *Scanimations*. Seder logró aplicar los juegos ópticos en soportes como murales, vayas móviles, tarjetas y otros. (Rubiano Mejía, 2010, pág. 1). (Figuras 14, 15 y 16).

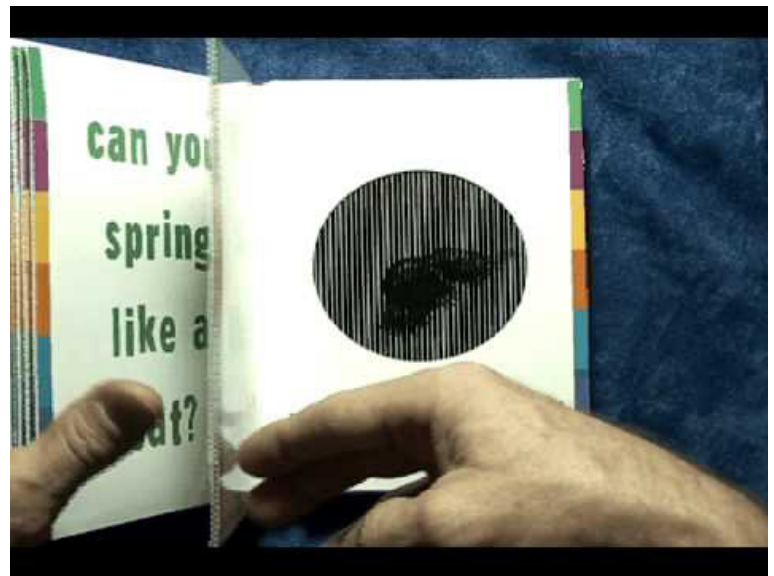


Figura 15
Rufus Sader
Libro *Scanimation*.
Fotograma de Video
Fuente: YouTube

El *Kinegram* se compone de una pantalla transparente de plástico o vidrio con pequeñas franjas rayadas que hacen la función de lentes. Al manipularlo produce un efecto de animación creado a través de una superficie transparente a rayas que es puesta sobre una imagen entrelazada. La imagen entrelazada se activa mediante el movimiento de la superficie a rayas o el desplazamiento de nuestro cuerpo de derecha a izquierda creando un efecto óptico de movimiento. Las flechas 15 y 26, en el primer dibujo de la Figura 17 indican las distintas fases del movimiento de un caballo antes de colocarle encima una hoja de plástico con un patrón de rayas. El segundo dibujo de la misma figura, muestra cómo se mira con el plástico transparente con rayas encima. El efecto óptico generado por el desplazamiento de la mirada, hace desaparecer algunas de las rayas presentes en el primer dibujo. Estas rayas reaparecen al mover el plástico hacia adelante y hacia atrás, pero no en la forma original, sino como en los dibujos animados (Ortiz , 2008).

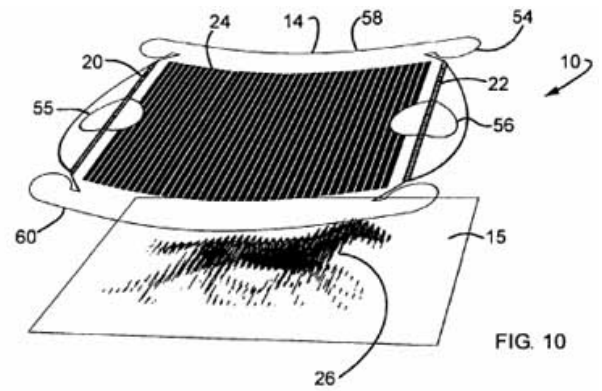


FIG. 10

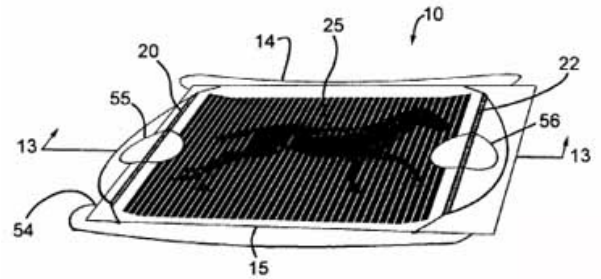


Figura 17
Patentes de Rufus Sader
Fuente: Odiseacd.galeon.com

Figura 16
Rufus Sader
Mural
Fotograma de Video
Fuente: Youtube





Figura 18
Graciela Sacco
Fueron al norte para llegar al sur
2014
Fuente: Web Graciela Sacco

Podemos entender que la imagen animada se viene reinventando y aplicando en diferentes medios, tanto electrónicos, digitales como análogos. El desarrollo de dichas investigaciones sirve como referente fundamental para que artistas como Graciela Sacco¹ en su obra *Fueron al norte para llegar al sur* del 2014, lograra otros matices estéticos en la imagen móvil. (Figura 18). Otros ejemplos en el arte caucano son los estudios de movimiento análogo de los artistas Leidy Chávez y Fernando Pareja, como la serie *Praxinoscopios* del 2006. (Figura 19). También las piezas de Mat Collishaw en especial su obra *All Things Fall* de 2014 son investigaciones sobre movimiento análogo. (Figura 20).



Figura 18
Leidy Chaves y Fernando Pareja.
Serie Praxinoscopios
Fuente: arteinformado.com

¹ Graciela Sacco usa los medios de la fotografía, video, instalación y objetos ópticos como el *Kinegram*. Las imágenes expresivas que expone de bocas, ojos, manos, personas corriendo, protestas y demás accesorios conceptuales que incitan a un tiempo, una historia o memoria, son un referente visual para mi obra *Lux Tenebris*, dado por su proximidad técnica a la imagen óptica interactiva y su manejo monocromático que evoca la reminiscencia.



Figura 20

Mat Collishaw

All Things Fall

Fuente: Web Mat Collishaw

Las imágenes *Kinegram* o *Scanimation* se han convertido en un recurso gráfico tanto para medios de comunicación, como para juguetes mágicos y se ha incluido como técnica artística. Este estudio análogo - óptico de la imagen móvil, desde el desarrollo técnico y las formas de aplicación en las obras de arte estudiadas, es fundamental para mi obra *Lux Tenebris*, pues logra comprender la interactividad óptica del *Kinegram* con el público y así poderlo aplicar en mis piezas instaladas sobre el piso.

1.4 EL SUCESO EN LA OBRA DE ARTE DE RUDOLF ARNHEIM

“Distinguimos entre cosas y sucesos, inmovilidad y movilidad, tiempo y atemporalidad, ser y devenir. Estas distinciones son cruciales para todo arte visual, pero su significado dista mucho de ser obvio. Decimos que el aeropuerto es una cosa, pero la llegada de un avión es un suceso. Los sucesos son casi siempre actividades de las cosas. La actividad pura, desligada, es rara, pero existe.”
(Arnheim, 1979, pág. 378)

Rudolf Arnheim, es un psicólogo y filósofo que realizó múltiples investigaciones sobre el arte visual desde la perspectiva de la psicología de la *Gestalt*. Arnheim investiga el movimiento y nos dice que en la percepción visual de nuestro entorno podemos encontrar dos tipos de movimiento, el puro y el estroboscópico. El movimiento estroboscópico se puede percibir cuando se observa el desplazamiento de un objeto en relación a otro y se le cataloga como suceso. El movimiento puro, en cambio, es constante y es una actividad fija. “Los sucesos son casi siempre actividades de las cosas. La actividad pura, desligada, es rara, pero existe” (Arnheim, 1979, pág. 378). Es decir, todas las cosas que nos rodean tienen movimiento, sea suceso o sea de actividad pura, pero lo que Arnheim intenta explicar, es que cada cosa en particular se mueve en el espacio con un tiempo específico, a veces ese movimiento es imperceptible.

La exposición de los sujetos a los medios de comunicación en sus entornos, abarca cosas que se mueven de manera diferente y usan como en la publicidad impresa, imágenes fijas o como en la publicidad animada, que usan desde letreros luminosos a videos. Es decir, en la cotidianidad siempre estamos rodeados de cosas que se mueven y que incluye una imagen móvil como ejemplo activo de cosa y de suceso. Por lo tanto, nos podemos dar cuenta que los medios masivos convergen en imágenes interactivas que son captadas por el hombre, el cual reacciona al movimiento de manera

automática como medida de prevención al igual que los animales cuando se encuentran con una presa o la aproximación a un peligro. “Dado que el sentido de la visión se ha desarrollado como instrumento de supervivencia, está acoplado a esa tarea”. (Arnheim, 1979, pág. 378). La afirmación de Arnheim deduce que las personas intuitivamente reaccionan al movimiento de un objeto en el espacio.

La llegada de nuevas herramientas tecnológicas al alcance de todos, facilitó las experimentaciones con objetos interactivos por personas con intereses en lo visual. El televisor, el computador, la cámara de video, la cámara fotográfica y más, se convirtieron en instrumentos para que artistas descubrieran en los objetos, el componente atractivo que incita instintivamente al espectador a ser parte de él. La relación cuerpo y objeto análogo-óptico la vemos en innumerables piezas contemporáneas que advierten un patrón interactivo, como en el videoarte, la instalación, el arte sonoro, en ocasiones el performance y el *happening* y en general todos los medios artísticos que utilizan de elemento tecnológico o análogo.



Figura 20

Tony Oursler

Face to Face

2012

Fuente: lehmannmaupin.com

Sobre el arte interactivo se puede afirmar que es un tipo de arte que ubica al espectador, dentro, sobre o alrededor de la obra. Creando espectadores activos.

El arte interactivo es una forma de arte que involucra al espectador de una manera que permite que el arte logre su propósito. Algunas instalaciones artísticas interactivas logran esto dejando que el observador o visitante “camine” dentro, sobre y alrededor de ellos; otros piden al artista o a los espectadores que formen parte de la obra de arte. (HiSoUR, s.f)

Esto establece una conversación en la que una acción provoca una respuesta de forma dinámica y esta relación crea un vínculo afectivo. En el caso del video artista Tony Oursler, muchas de sus esculturas con proyecciones de vídeos fomentan las ideas del autor con respecto a la relación entre el ciudadano y los medios de comunicación. El rasgo más característico de sus piezas se refiere al uso técnico del *video mapping*, que lo proyecta sobre objetos cotidianos en los que se refleja las caras de unos sujetos que hablan directamente con los espectadores. (Figura 20). Daniel Rozin, crea instalaciones y esculturas que tienen la capacidad única de cambiar y responder a la presencia y el punto de vista del espectador. En muchos casos, el espectador se convierte en el contenido de la pieza y en otros se le invita a participar activamente en la creación de la misma. (Figura 21).



Figura 21

Daniel Rozin.

Espejos mecánicos

1999

Fuente: IDIS

Se puede concluir que la obra de arte interactiva comprende un patrón tácito en la medida que es un suceso de un objeto o cosa, que a su vez ínsita a una mirada directa con intenciones de exploración cognitiva mediante un recorrido. El recorrido propicia la activación planeada del creador y de manera involuntaria hace que el espectador haga parte de la obra, así lo que podemos entender, es que el creador tiene en cuenta a su visitante con el propósito maquínico de crear un significado en conjunto. En mi obra, *Lux Tenebris*, el espectador juega un papel de coautoría con las piezas instaladas sobre el piso, mientras recorre la obra, pues es él, quien activa el movimiento de la imagen a través de su sentido de la visión y de su percepción.

1.5 EL RITMO, EL TIEMPO Y LA DURACIÓN DE ANDRÉI TARKOVSKI. ACCIONES INTERACTIVAS DEL ESPECTADOR.

“El video o el cine manejan un concepto de tiempo, acomodado a una reproducción donde vemos un principio y un final. De forma sensible se acelera el curso del tiempo, movido por nuestra curiosidad”.
(Tarkovski, 2002, pág. 139).

Para Andréi Tarkovski, el factor dominante y todo poderoso del cine es el ritmo, que se compacta con el flujo de tiempo dentro del plano cinematográfico, por tal motivo, Tarkovski dice que el plano contiene duración y ritmo, los cuales fluyen en el tiempo y determinan la duración final del plano. Tarkovski crea obras filmicas muy personales, con características autobiográficas. Pero las lleva a lenguajes universales gracias a la inclusión del espectador activo, que funciona como coautor de la obra. Por lo tanto, se puede decir, que una obra bien elaborada es un producto inacabado, pues requiere siempre a un tercero que la finalice. Para Tarkovski, una película responde a una necesidad interna y el autor debe comunicar de alguna manera su idea de la vida, su sentir con respecto a la realidad. El

lenguaje del cine es externo y tiene un encadenamiento asociativo. El encadenamiento asociativo es un proceso afectivo y racional que une al espectador que participa con su poder interno concentrado en la imagen y se relaciona con una masa de espectadores o público, quienes entrarán en la dinámica de aquello que se les está narrando.

El artista y el público se condicionan mutuamente. Si el artista es fiel a sí mismo y es independiente de los altibajos al uso de los juicios de valor, entonces él mismo va creando y elevando el nivel de recepción de su público. (Tarkovski, 2002, pág. 194)



Figura 22
Andréi Tarkovski
El Espejo
1975
Duración 148 min
Fotograma de la película
Fuente: Youtube

El Haikú es una rama de la poesía oriental que llevó a Tarkovski a afirmar que el cine es el arte más cercano a la poesía ya que deja al descubierto la lógica del pensamiento¹. Su cine adquirió matices indirectos cuando abandonó las tramas lineales para explorar otro tipo de narrativas poéticas. Para él, sincerarse con uno mismo y sustraer del recuerdo es un punto fundamental para provocar en el espectador emociones similares. El cineasta, considera que los verdaderos genios son aquellos quienes son fieles y creyentes a su obra. Este elemento fundamental lo podemos ver en su película *El espejo* (1975). Película en la que una madre y sus hijos esperan la llegada del padre, al igual que le sucedió a él, cuando su padre partió a la guerra. (Figura 22).

Tarkovski trabajaba la escena cinematográfica a través del estado psicológico del actor, modificaba los escenarios a lo que llamaba la atmósfera emotiva de la situación. En la película *Nostalghia* (1983), (Figura 23) el personaje principal, su inmóvil mascota, el tono en sepia, la nieve que cae y el movimiento de la cámara que se aleja lentamente, forman una conjunción en la que el público se encadena a la obra y es obligado a ser parte de la misma. Al público le consiste descubrir la

escena y es ahí donde el cineasta se encuentra con la grandeza del arte que consiste en no responder nada, pero abrir múltiples cuestionamientos, según él, en ese vacío se encuentra el verdadero compromiso del autor. En este punto, Tarkovski cree que el cine nace durante el rodaje y existe dentro del plano. Para el caso del arte interactivo, podemos observar el flujo de tiempo que se encuentra supeditado a un diálogo entre el espectador y el objeto. Recordemos que el arte interactivo es:

Una forma dinámica de arte que responde a su audiencia y / o entorno. A diferencia de las formas de arte tradicionales donde la interacción del espectador es principalmente un evento mental, del orden de recepción, el arte interactivo permite diferentes tipos de navegación, ensamblaje o participación en la obra de arte. Arte interactivo que va mucho más allá de la actividad puramente psicológica. Las instalaciones artísticas interactivas generalmente están informatizadas y usan sensores, que miden eventos tales como la temperatura, el movimiento, la proximidad, los fenómenos meteorológicos que el autor ha programado para obtener respuestas o reacciones particulares. En obras de arte interactivas, el público y la máquina trabajan o juegan juntos en un diálogo que produce una obra de arte única en tiempo real (HiSoUR, s.f).

¹ El Haikú, es un poema minimalista que sitúa su origen en Japón. Escribir un poema como éste es crear una imagen que expresa lo inexpresable mediante la brevedad, deleitándose con las cosas cotidianas que permiten mirarse y reconocerse a sí mismos. Para Tarkovski esta brevedad poética del Haikú es un componente fundamental para romper la alquitrama en sus films, con el propósito de dejar abierta la posibilidad imaginativa del espectador.



Figura 23

Andréi Tarkovski

Nostalgia

1983

Duración 210min

Fotograma de la película

Fuente: Youtube

Por lo anterior, podemos darnos cuenta que la experiencia estética con respecto a la imagen animada o en movimiento, se convierte en un suceso que se activa con la interacción del espectador, tiene como base el flujo de tiempo y la minitrama. Ritmo, duración y tiempo, son conceptos que para Tarkovski son activados por el espectador. Estos conceptos poseen el valor de situar a la obra de arte interactiva en un conflicto interno. *Lux Tenebris* comprende un patrón secuencial minimalista que es dado por la repetición de elementos indicando un movimiento. Este instante óptico es el receptor de la obra, e incluye el flujo de tiempo para que la obra misma pueda ser apropiada por el espectador. El instante óptico tiene una composición rítmica, determinada por flujo entre actor, obra y espectador. Esta coautoría determina un conflicto interno en un patrón musical con acciones de altos y bajos, del cual podemos encontrar una continuidad.

CAPITULO II

LA VIDA COMO OBRA DE ARTE

En este capítulo se aborda las ideas de Heidegger para situarlas en el origen existencial del ser humano. El concepto de *ser* en Heidegger aborda el ser como esencia y como existencia, y aborda dos fases, la primera que habla sobre la esencia universal e inmaterial del sí mismo y la segunda desde la comprensión de la temporalidad finita del cuerpo material. El tránsito de la muerte física al paso de la vida espiritual es abordado por artistas como Miguel Ángel Buonaroti, Bill Viola y Antony Gormley, en ellos, puedo observar un interés ontológico por el *ser*. Con sus obras podemos entender que el ser humano es un *ser* con un ritmo desbordante e inquietante de emociones y situaciones con las que convive en el transcurso de su vida. Este ritmo está contenido en un flujo de tiempo como la escena de una película y el arte lo entiende cuando materializa el concepto del *ser* en piezas artísticas que insinúan la existencia misma del individuo sobre la tierra.

Todos entendemos el tiempo como algo imperceptible e inmaterial, pero lo podemos medir de manera universal, en la percepción misma de nuestro tiempo. Esta definición es muy cercana al concepto de *ser*; el cual es también inmaterial, individual, imperceptible pero que se constituye en algo universal cuando es cuestionado y materializado. *Lux Tenebris*, parte del estudio del cuerpo desnudo femenino y masculino. Las diferentes posturas de los cuerpos horizontales plantean diversas formas de reconocimiento espiritual del *ser*. La reflexión de la temporalidad de los cuerpos los posiciona como seres finitos, y nos lleva a pensar en una universalidad del cuerpo y del *ser*. La condición de universalidad toma sentido con la percepción del espectador, quien interpreta los cuerpos materiales de la obra, de múltiples maneras, para ligarlo a sus experiencias propias.

2.1 LA INFINITA PERFECCIÓN DEL FINAL

El Dasein tiene, más bien, en virtud de un modo de ser que le es propio, la tendencia a comprender su ser desde aquel ente con el que esencial, constante e inmediatamente se relaciona en su comportamiento, vale decir, desde el “mundo”. En el Dasein mismo y, por consiguiente, en su propia comprensión de ser, hay algo que más adelante se mostrará como el reflejarse ontológico de la comprensión del mundo sobre la interpretación del Dasein.

(Heidegger, 2003 [1927], pág. 26)

En la Era Moderna, la filosofía tuvo un giro antropológico o subjetivo, más que interiorizarse en la realidad en sí misma, se empezó a preocupar por las formas en las que el ser humano conoce la realidad. Martín Heidegger es un filósofo alemán considerado uno de los pensadores más influyentes del siglo XX. En *Ser y tiempo* (1926), Heidegger llama al ser humano *Dasein*, *Ser-Haí*. Es decir, el ser humano es para Heidegger un individuo existencial que puede tener una vida auténtica e inauténtica, un *ser* para vivir y morir. En esta clasificación, el *ser* se pregunta por sí mismo. Según

Heidegger el *ser* tiene un lenguaje que habla el idioma de las cosas, un lenguaje como *entidad* o *ente* lo que conlleva olvidar al *ser* para ser fiel al dominio de los *entes*. Por tanto, Heidegger afirma que el *ser* al hablar el *ente* se olvida de sí mismo.

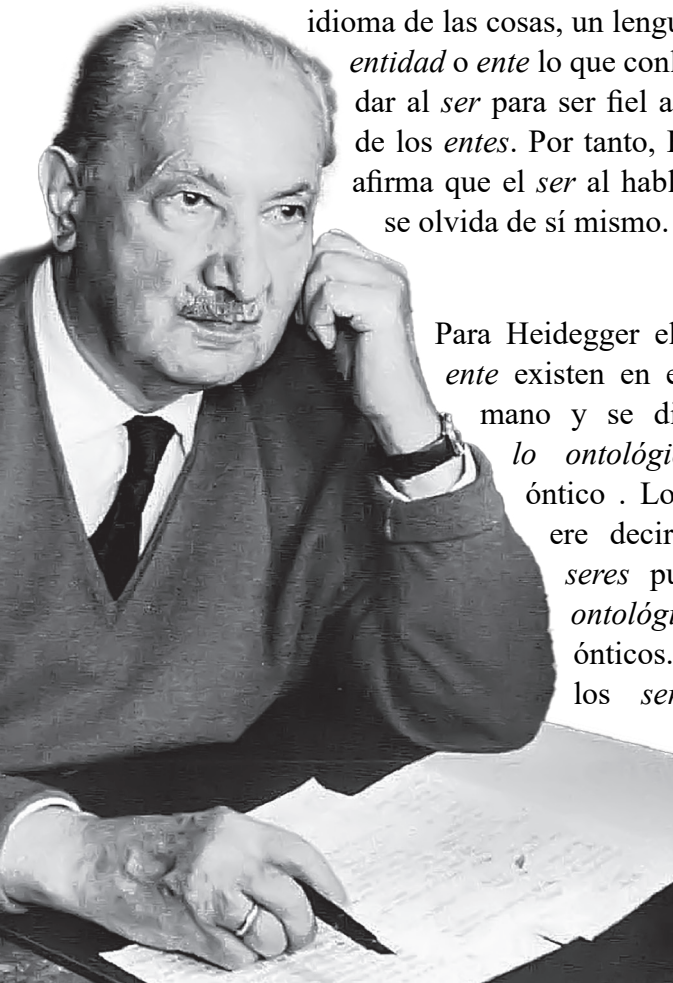
Para Heidegger el *ser* y el *ente* existen en el ser humano y se dividen en lo *ontológico* y lo *óntico*. Lo que quiere decir que los *seres* pueden ser *ontológicos* u *ónticos*. Por eso, los *seres* actúan

ónticamente y nos hacemos preguntas *ontológicas*¹, llevándonos a una vida inauténtica. Una vida auténtica se da en un *ser* cuando crea una conciencia temporal sobre la vida y la muerte. Por tal razón, en la sociedad actual, existen seres que olvidan lo trascendental para perderse en el dominio de lo *cósico* (Cosas).

El pensamiento filosófico del *ser*, no advierte una fecha de caducidad porque maneja una cotidianidad contemporánea que se remonta a un espacio y a un tiempo. Asimilamos la palabra *ser* a la existencia de algo real con independencia del sentido que el individuo le da. En este punto, el ser humano se relaciona afectivamente con lo *cósico*, las encara en una disposición afectiva. Las cosas cuando las conocemos, se nos presentan en nuestro conocimiento y también afectan la existencia del *ser*, porque en lo *cósico* se encuentra la cotidianidad mimética. Para el ser humano le es difícil separarse afectivamente o ser indiferente ante lo *cósico* mimético.

1 La terminología de Heidegger, *ontológico*, que refiere al estudio de la

naturaleza del ser, la existencia y la realidad, trata de determinar las categorías fundamentales y las relaciones del “*ser* en cuanto *ser*”, y lo *óntico*, que es el estudio de los “*entes*”, o de los seres, en general, y de sus propiedades transcendentales. Se refiere a aquello relacionado con los distintos seres que hay. Entendiendo que el concepto de *ente*, trasciende lo material, ya que un *ente* puede ser una mesa, un televisor, un lago o la raíz cuadrada de dieciséis. Estos conceptos existenciales, vienen de una rama filosófica conocida como fenomenología, movimiento fundado por Husserl, sino también para fenomenólogos posteriores como Scheler, N. Hartmann, Heidegger, Sartre y Merleau-Ponty. La fenomenología es en realidad el estudio de las esencias, pero también intenta situar a las esencias en la existencia. Es una filosofía trascendental interesada sólo en lo que «queda detrás» después de realizar una reducción fenomenológica, pero también considera que el mundo ya estaba allí antes de que empezara la reflexión. Para algunos filósofos la fenomenología es una especulación sobre la subjetividad trascendental, mientras que para otros es un método para abordar la existencia concreta. Algunos usan la fenomenología como una búsqueda de una filosofía que dé cuenta del espacio, el tiempo y el mundo, tal y como los experimentamos y «vivimos». Finalmente, se ha dicho que la fenomenología es un intento de dar una descripción directa de la propia experiencia tal y como es en sí misma. (Audi, 2004)



Leer a Heidegger fue fundamental para mi producción plástica desde mis primeros trabajos. Mi interés por la finitud del cuerpo y la comprensión de los procesos corporales que conducen a un cuerpo vivo hacia la muerte. De esta manera, al reflexionar sobre la temporalidad del cuerpo, me conllevó a plantear preguntas sobre la existencia del mismo, preguntas que intento materializar con los *kinegram* y el video del proyecto *Lux Tenebris. El sujeto y el tiempo en blanco y negro.*

Heidegger plantea cuestionamientos existenciales para determinar que lo más importante en el ser humano es la esencia universal que se encuentra en el interior de los individuos. Esta esencia es el *ser* y es algo inclasificable, indeterminado, indefinido, atemporal e inmaterial. Heidegger dice que abordar la complejidad del concepto del *ser* puede abarcar tres prejuicios:

1. El “ser” es el concepto “más universal” (...) “Una comprensión del ser ya está siempre implícita en todo aquello que se aprehende como ente” Pero la “universalidad” del “ser” no es la del *género*. El “ser” no constituye la región suprema del ente en tanto que éste se articula conceptualmente según género y especie (...). La “universalidad” del ser “sobrepasa” toda universalidad genérica. (...)

2. El concepto de “ser” es indefinible. Es lo que se ha concluido de su suprema universalidad. Y con razón (...) En efecto, el “ser” no puede ser concebido como un ente; (...) no se puede determinar el “ser”

atribuyéndole una entidad. El ser no es derivable definitivamente desde conceptos más altos, ni puede ser explicado mediante conceptos inferiores.

3. El “ser” es un concepto evidente por sí mismo. En todo conocimiento, en todo enunciado, en todo comportamiento respecto de un ente, en todo comportarse respecto de sí mismo, se hace uso del “ser”, y esta expresión resulta comprensible “sin más”. Cualquiera comprende: “el cielo es azul”; “soy feliz”, y otras cosas semejantes.

Sin embargo, esta comprensibilidad de término medio no hace más que demostrar una incomprensibilidad. Esta incomprensibilidad pone de manifiesto que en todo comportarse y habérselas respecto del ente en cuanto ente, subyace a priori un enigma. El hecho de que ya siempre vivamos en una comprensión del ser y que, al mismo tiempo, el sentido del ser esté envuelto en oscuridad, demuestra la principal necesidad de repetir la pregunta por el sentido del “ser” (Heidegger, 2003 [1927], págs. 14-15).



Figura 24
Antony Gormley
Another Place
2005

Fuente: Sitio Web del artista Antony Gormley

Estos tres prejuicios fundamentan los cuestionamientos de Heidegger sobre el *ser*, y resuelve el concepto, afirmando que es demasiado amplio y es a su vez incomprendible. Por lo cual, para comprender el concepto de *ser* hay que aceptar que el *ser* es un enigma que se relaciona con el *ente* y esa relación lleva al *ser* a repetir constantemente sus preguntas sobre su existencia. Los eternos cuestionamientos sobre el *ser* han sido materializados en diversas técnicas por artistas, como Bill Viola y el escultor Antony Gormley¹, entre otros. Gormley expone obras que se basan en moldes tomados de su propio cuerpo, para abordar la idea de cuerpo universal como un lugar alejado de *lo cósmico*. En sus obras de arte, examina aspectos de la presencia humana en el mundo, a menudo empleando más de una figura colocada dentro de un espacio abierto o cerrado. Las esculturas de cuerpos-seres se convierten en un reflejo del ser humano en el mundo, por ejemplo, *Another Place* (2005), *Bread Line* (1981) y *Mother's Pride* (1981).

¹ El escultor Antony Gormley, examinó aspectos de la presencia humana

en el mundo, a menudo empleando más de una figura de cuerpos bifurcados colocados dentro de un paisaje rural o paisaje urbano. Las obras de Gormley me ayudaron a situar mis piezas ópticas de cuerpos en el espacio, para ser pensadas como *Dasein*, ser humano existencial.

Another Place (2005) es una obra que tiene aproximadamente 100 cuerpos de hierro, distribuidos y posicionados de pie, en la playa de Crosby (Cerca de Liverpool). Los cuerpos fríos de hierro dirigen su mirada hacia el horizonte en una posición *ontológica* de infinitud. (Figura 24). En *Bread Line* (1981) Gormley distribuye trozos de pan sobre el suelo para evocar bocados y huellas en el tiempo, como una medida de la vida y de la distancia que recorreremos en un cuerpo. (Figura 25). *Mother's Pride* (1981) son piezas de siluetas recortadas a partir de un grosor de pan rebanado, para plantear un juego sobre la Asunción y la comunión. Para Gormley el acto de intercambio vital, simbolizado en el pan, es una reversión materializada de la *transubstanciación*. Por lo cual, es esta *transubstanciación* la que le impone la memoria del cuerpo fetal a un material fabricado como soporte vital. Las siluetas corporales dibujadas con el pan son una referencia directa a la inmaterialidad del *ser* y a su temporalidad que se encuentra fuera del tiempo. (Figura 26).

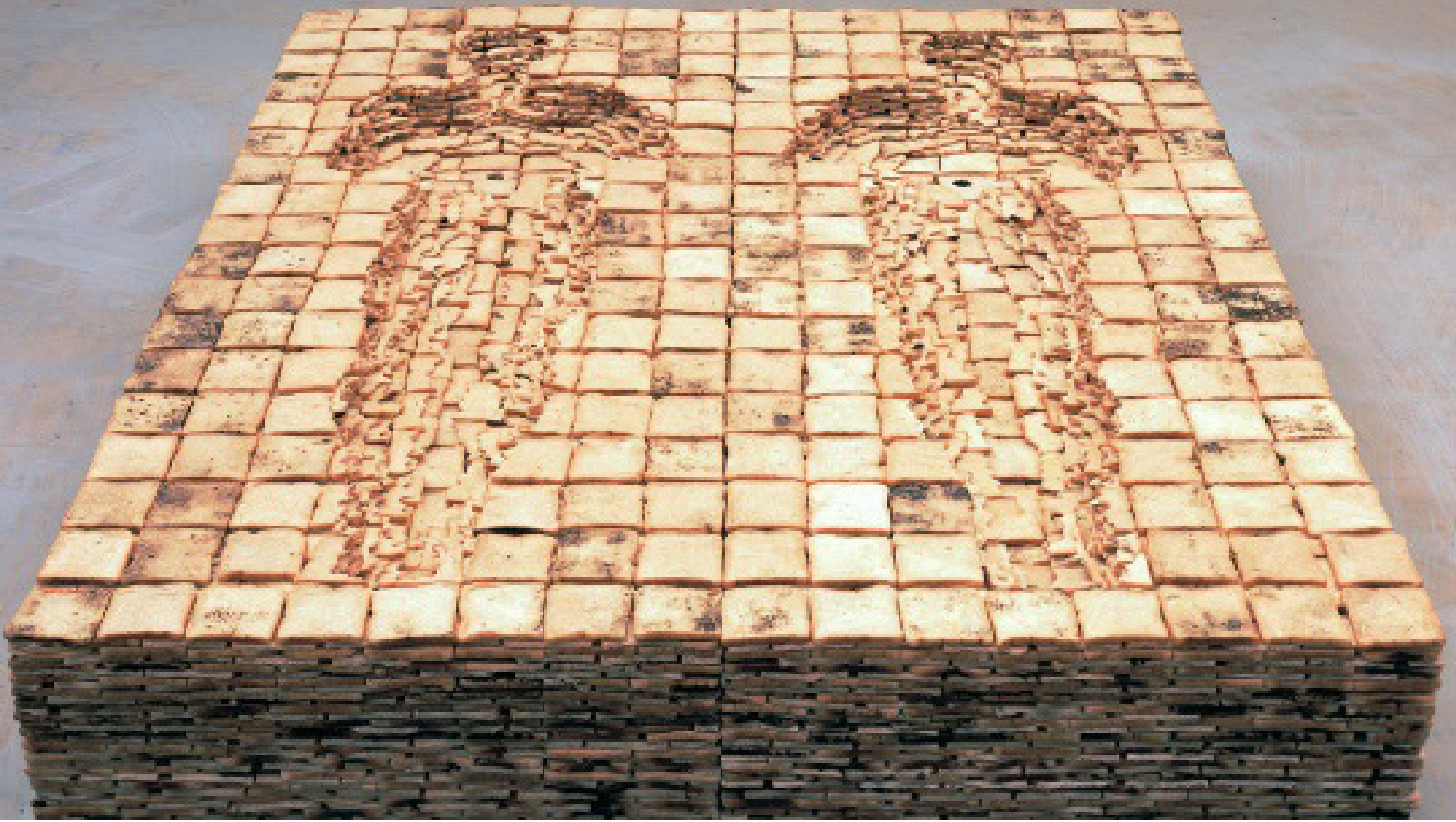


Figura 25
Antony Gormley
Bread Line
1981

Fuente: Sitio Web del artista Antony Gormley

Ser y tiempo son conceptos muy presentes en el arte, tratado de diferentes maneras simbólicas, que señalan su propio proceso de creación, el punto de vista de su contenido y su expresividad. Estos dos conceptos se reconstruyen y recrean a partir de la continuidad de las preguntas existenciales. Andrei Tarkovski es un cineasta, intelectual y pensador que constantemente materializó las preguntas existenciales sobre el *ser* y el *tiempo*.

En una entrevista publicada en el canal de David Gómez Suárez (Tarkovsky, Andrei Tarkovsky: Un poeta en el cine , 1984) en Youtube, le preguntan al cineasta ¿Qué es arte?; a lo que Tarkovski responde: “*Antes de definir arte o cualquier concepto, debemos hacernos una pregunta más amplia. ¿cuál es el significado de la vida del hombre en la tierra?*” (Tarkovsky, 1978). Quizá el cineasta se refería, que para comprender el arte debemos comprender primer nuestro propio existir. En este punto, el artista es un *Dasein*, un *ser* ontológico que se pregunta por sí mismo, se expresa y se relaciona con lo *óntico*, que es el *ente*, la obra de arte. Por lo tanto, el artista-ser sitúa el ente-obra en un espacio y en un tiempo, para que otros seres lo interpreten y comprendan según sus propios saberes y cuestionamientos.



Figura 26
Antony Gormley
Mother's Pride
1981

Fuente: Sitio Web del artista Antony Gormley



El *ser* siempre va a estar situado a un espacio y se mueve anclado en una comprensión del *ser*. Para Heidegger no hay nada que exista en la realidad, todo es una construcción de sentido. Esto quiere decir que, en algún momento nos damos cuenta que estamos arrojados a un mundo que advierte su totalidad. El mundo viene con sentido y las cosas ya significan, porque el mundo no es algo inerte de nosotros. El mundo es el sentido que construimos de las cosas y las cosas no existen en sí mismas, existen siempre a partir de esa relación particular con el *ser* que las coloca en una trama de sentido de lo impersonal.

Heidegger afirma que los seres humanos estamos arrojados a lo impersonal, él utiliza la preposición <<se...>> para referirse a lo que pensamos. El <<se...>> es una acción del *ser*; por ejemplo, pensamos como <<se...>> piensa, sentimos como <<se...>> siente, deseamos lo que <<se...>> desea. El personal <<se...>>, define nuestra inexistencia. El ser humano, según Heidegger, no puede apropiarse de su sentido propio, porque está atrapado en el trasfondo de lo impersonal, que no elegimos. A medida que nos apropiamos en sí mismo de la posibilidad del sentido, somos conscientes de nuestro carácter de *ser* para la muerte. Lo que quiere decir, que conocernos para apropiarnos de nuestra posibilidad más propia, nos hace ser libres en un mundo de impersonalidad.

Los escultores y artistas en general, se apropian de su posibilidad más propia para crear sentido a la existencia del *ser* y materializar su producción. El escultor, pintor

y arquitecto Miguel Ángel Buonarroti, nació con una habilidad innata para la materialización del arte. Su pasión por la anatomía humana comienza a dar muestras inequívocas de la grandeza de su obra a la edad de 16 años. Su amor por el arte lo llevo apropiarse del mármol como herramienta para esculpir cuerpos de gran detalle. La búsqueda del ideal de belleza llevaba al artista a recomponer las piezas para re hacerlas con más veracidad. El trabajo plástico de Miguel Ángel persistía en el detalle de los cuerpos desnudos, él vio que la acción de crear entrañaba un fin en sí mismo e hizo del desnudo la suprema finalidad de su arte. (Freud, 2017, págs. 87-129)

Miguel Ángel desarrolló una espiritualidad del *ser* desligada de la iglesia católica renacentista, con la cual, mantenía fuertes enfrentamientos, a pesar de que era la iglesia su principal benefactor. Para la sociedad de finales del siglo XV, los artistas eran trabajadores vitales para mantener las relaciones de poder político, por ello, se encontraban a las órdenes de protectores eclesiásticos y familias. La iglesia condenaba la desnudez del cuerpo por ser símbolo de la humillación y el pecado, por lo tanto, la desnudez era referente al diablo y al infierno, mientras que, al alma, se le otorgaba una significación divina. La iglesia condenó al cuerpo desnudo para no ser exhibido públicamente, en muchos casos, llegó a tal punto de censurar las imágenes de cuerpos desnudos. Situación que vemos una vez más en la *Capilla Sixtina* (1508-1512) (Figura 27), donde se añadió a las pinturas de Miguel Ángel una serie de elementos para que cubrieran la desnudez de sus personajes.



Detalle de la decoración de la Bóveda Sixtina.
2012
Fuente: <http://pedro-mundodebabel.blogspot.com/>

Miguel Ángel llegó a los últimos años de su vida dotado de fuerza física y necesidad de trabajar. Sus conclusiones le revelaron que él llevaba encima muchos arrepenimientos y tormentos por arrojar a una vida inauténtica, por haber recorrido un ideal equivocado de belleza material. El camino correcto era acercarse a Dios mediante un ideal de belleza y perfección. Así, en sus últimos años se orienta hacia lo divino. *La Pietá Florentina*¹ (1547) (Figura 28) representa el cuerpo de Cristo sostenido por Nicodemo, abrazado por la Virgen María y a la izquierda del grupo, María Magdalena. En el rostro de Nicodemo el artista realizó su propio autorretrato. En esta época ya Miguel Ángel estaba muy influenciado por su pensamiento espiritual. El artista abandonó así lo que para él era una vida inauténtica de ideal de belleza humana y dejó claro su infinita perfección del final. (Valtierra, 2013, págs. 20-23)

¹ *La piedad florentina*, llamada también *Piedad Bandini*, o *Piedad del Duomo* es una escultura en mármol realizada por Miguel Ángel y conservada en el Museo dell'Opera del Duomo en Florencia. Esta pieza escultórica, me ayudó a entender la relación espiritual que se da entre artista y obra, además, explora su posibilidad más propia.

Figura 27
Miguel Ángel
Capilla Sixtina
1508-1512
Fuente: Capilla Sixtina





El momento del descendimiento de Cristo sostenido por Nicodemo-Miguel Ángel, afirma el fin temporal de la materialidad del cuerpo humano. La muerte es entonces el inicio de una vida espiritual del ser, así que reflexionar sobre el *ser* desde la muerte, nos permite a los artistas acercarnos a lo divino y alcanzar otro tipo de belleza delimitada por ritmos.

2.2 EL TIEMPO COMO FORMA INMATERIAL DE LOS CUERPOS Y DE LOS SERES.

La creación de objetos artísticos es uno de los instrumentos clave del hombre en su búsqueda de la perduración en el tiempo. Consciente de la existencia de la muerte, de un oscuro punto de desaparición terrenal, lo mágico y religioso (ámbitos de nacimiento de lo que posteriormente sería llamado arte) aparecieron como disciplinas a la búsqueda de respuestas trascendentales. El objeto artístico sobrevivía a su creador y, en ciertos casos, era una manera de plasmar para siempre existencias o momentos fugaces (Rivero Moreno, 2010, pág. 43)

De niño observaba pintar a mi padre los rincones y calles desoladas de nuestro pueblo natal, la explicación que me daba de dichas acuarelas me ayudó a percibir más el paso del tiempo. Él decía que cada pared desgarrada, cada calle empedrada, cada techo entejado, cada roca y maleza que germinaba de la arquitectura en forma de ruina, forman una composición bella que con el paso del tiempo tendía a desaparecer. Su propósito en la pintura se enfocaba en capturar esa imagen temporal de los *entes* porque posiblemente en los años próximos dejarían de existir. De mi padre aprendí a observar mi entorno y a sensibilizarme a los cambios cíclicos de los entes en relación a su espacio natural.

La existencia y no existencia de los seres se ligó a las ideas de vida y muerte. Desde esta perspectiva, históricamente se podría decir que la religión católica, Apostólica y Romana fue una de las que nos introdujo el concepto de tiempo. El cristianismo adquiere sentido a partir del desarrollo de su pensamiento *ontológico* y *óntico*, reflexionado desde una temporalidad terrenal lineal. La religión nos condena a la demarcación temporal del pensamiento, el cual tiene un inicio y un final, un nacimiento y muerte; un origen teológico entre el Génesis y el Apocalipsis. Por lo tanto, la herencia de la iglesia nos entregó un tiempo que está tan entramado en nosotros, que es difícil generar una distancia para hablar de él. Según esta perspectiva, los seres humanos tenemos un tiempo finito, esto quiere decir, que el tiempo pasa, pero estamos arrojados en él como una ola que nos lleva. Cuando mueren nuestros cuerpos terrenales, el tiempo finito sigue pasando sin nosotros. Esta concepción de tiempo es completamente occidentalizada.

El tiempo occidental en la religión está arraigado a una finalidad y descarta la posibilidad de la existencia de otros tiempos. Comúnmente se comprende que el tiempo tiene que ver en el ser presente, quien reconfigura el pasado. Algunos análisis históricos suponen una concepción filosófica de relación con el pasado. Por tal motivo, podemos abordar el pasado por medio de la memoria, la cual nos permite relacionarnos con el pasado a través de cierta verosimilitud, que proviene de la lectura de datos y lenguajes pictóricos y literarios. El tiempo influye en como el presente reconfigura su pasado. En este punto, los seres humanos tomamos conciencia que, para acceder al pasado, debemos realizar desde el presente, a partir del recuerdo. En el caso de las pinturas de mi padre, la voluntad del artista de no querer que termine el tiempo, se materializa mediante la creación de objetos artísticos que detienen el tiempo natural de los *entes* representados.

En trabajos anteriores desarrollados en mi estancia en la universidad, me interesé por la relación entre ser, tiempo y memoria. La serie óptica *Memorias* (2005) era un juego en donde las imágenes se activaban cuando el espectador percibía la imagen de un rostro por unos segundos sin parpadear, y resurgían en cualquier otro espacio a través del parpadeo intermitente. Mi interés en la construcción de esta pieza consistía en reflexionar

sobre la permanencia del cuerpo humano después de su deceso, en la memoria en el espacio y tiempo de sus seres cercanos. Rivero, lo menciona de esta manera:

En su inmediatez o su universalidad el arte ha tratado de muy diferentes maneras el concepto de tiempo, tanto desde su propio proceso de creación, como desde el punto de vista de su contenido y expresión. (...) La creación de objetos artísticos es uno de los instrumentos clave del hombre en su búsqueda de la perduración en el tiempo. Consciente de la existencia de la muerte, de un oscuro punto de desaparición terrenal, lo mágico y religioso (ámbitos de nacimiento de lo que posteriormente sería llamado arte) aparecieron como disciplinas a la búsqueda de respuestas (Rivero Moreno, 2010, pág. 43).

La reversibilidad del tiempo en el arte lo evidencio desde la apreciación del videoarte y el arte interactivo. Desde estas técnicas encuentro que los artistas que las crean, también tienen inquietudes sobre la concepción del tiempo y su relación con el espacio y el ser. En mis trabajos surge la inquietud si somos y si no somos tiempo; si el tiempo está fuera de nuestro ser y al mismo tiempo, está dentro. Las obras de arte crean seres temporales que perciben el tiempo, desde nuestro lugar temporal, ejemplos son las representaciones artísticas de las estaciones del año, de las crecidas de los ríos, de la posición de las estrellas en el cielo a lo largo del ciclo anual, la representación de los ciclos vitales de los seres vivos, etc. Todos estos ejemplos determinan una relación del *ser* en el tiempo. Por lo tanto, la pregunta del *ser* permite reafirmar la propia existencia del mismo y se puede materializar desde el arte, para dar apertura a nuevas formas de concepción de tiempo.

El olvido de la pregunta por el ser, en virtud del cual se asumen como fenómenos naturales la concepción del ser como permanente presencia, así como el esencialismo de allí mismo derivado, cuando algunos filósofos apuestan en contra de la historia, es decir, el futuro como horizonte abierto de posibilidades, de acuerdo con Heidegger. Al reivindicar la pregunta por el ser, al relativizar su concepción como permanente presencia, el pensador alemán subierte el esencialismo propio del canon Platón-Kant. (Rorty, 2002, pág. 30).

Anteriormente abordamos el concepto de tiempo desde lo filosófico. En contextos latinoamericanos prehispánicos podemos retomar la concepción de tiempo para la cultura Maya. Los mayas establecieron que el tiempo es cíclico basado en los movimientos de los astros, Sol, Luna y Venus, que eran contemplados desde los observatorios astronómicos construidos por su sociedad. Los Calendarios Maya (Figura 29), son representaciones del tiempo cíclico. (Wolfgang Voss, 2015). Esta percepción del tiempo imposibilita al *ser* para escapar de él y reflexionar sobre sí mismo. En el tiempo occidental cristiano, el tiempo es lineal y los seres viven atravesados por un concepto de presente móvil que construye el pasado y el futuro. En la medición del tiempo lineal con su presente móvil, hay un tiempo, objetivamente hablando, independiente de nuestra percepción, ese tiempo es subjetivo y objetivo. (El tiempo / Por Darío Sztajnszrajber, 2016). Sobre esta bifurcación del tiempo, Julián Serna Arango dice:

Aunque en sáncristo el termino *Kala* designa un tiempo similar al tiempo de occidente, los hablantes de esa lengua registran dentro del léxico de la temporalidad el término *áyus* que significa vida, ciclo de la vida, tiempo vivido y, más exactamente, totalidad de vida, que no solo se aplica al individuo, sino, además, a las edades del mundo, consideradas como *kalpas* (Serna Arango, 2009, pág. 18)



Figura 29
 Piedra del sol
 (Calendario Maya)
 Fuente: colección del
 Museo Nacional De Antropología

Lo descrito por Serna Arango, nos da entender que se propone nuevas construcciones culturales del mundo a partir de la simplificación del concepto tiempo. El tiempo lo resignificamos como tiempo lineal, como tiempo especializado, como tiempo uniforme y, en definitiva, como cronología. En la mitología griega existen tres dioses del tiempo *Crhónos Protogono*, *Aión* y *Kairós*¹. *Crhónos Protogono* (Figura 30) es el principio creador, el tiempo cronológico. El tiempo que medimos. Es un tiempo destructor, un tiempo primordial. *Aión* (Figura 31) es un tiempo divino que no persigue un fin, es una acción que vive en sí misma y que no nace, pero tampoco muere, se podría entender como un tiempo cíclico, un tiempo de vida. *Kairós* (Figura 32) es el momento oportuno que une ambos tiempos, el tiempo cronológico y el tiempo cíclico vital. *Kairós* es un instante, es el tiempo de la acción oportuna, del momento preciso que debemos disfrutar, que amamos y hacemos con pasión, es el mejor guía en cualquier actividad humana. Es un tiempo individual (Serna Arango, 2009, págs. 23-62).



Figura 30
 Francisco de Goya.
Saturno devorando a sus hijos
 1819-1823
 Fuente: Colección Museo Del Prado

¹ *Crhónos o Saturno* es representado como un hombre maduro, que devora todo y todos, incluidos sus hijos, para mantener su poder. Es el dios del tiempo cronológico, el tiempo "tic-tac" que irreversible y linealmente nos lleva hacia nuestro futuro. *Aión* es el dios de la eternidad al que no le hace falta devorar nada para ser eterno. Es a la vez niño y anciano. Es el dios generoso y satisfecho que tiene sentido en sí mismo. *Kairós* es un joven con un mechón de cabello muy largo en la frente, pero completamente calvo por detrás. Es el dios caprichoso de la oportunidad que pasa rápidamente. Cuando acaba de pasar no se le puede agarrar porque está calvo. Es el momento adecuado que puede cambiar nuestro destino. Es el momento imprevisto "aquí y ahora" en el que la acción adecuada nos llevará en un santiamén a aquel futuro que deseamos. (Molini, 2009)

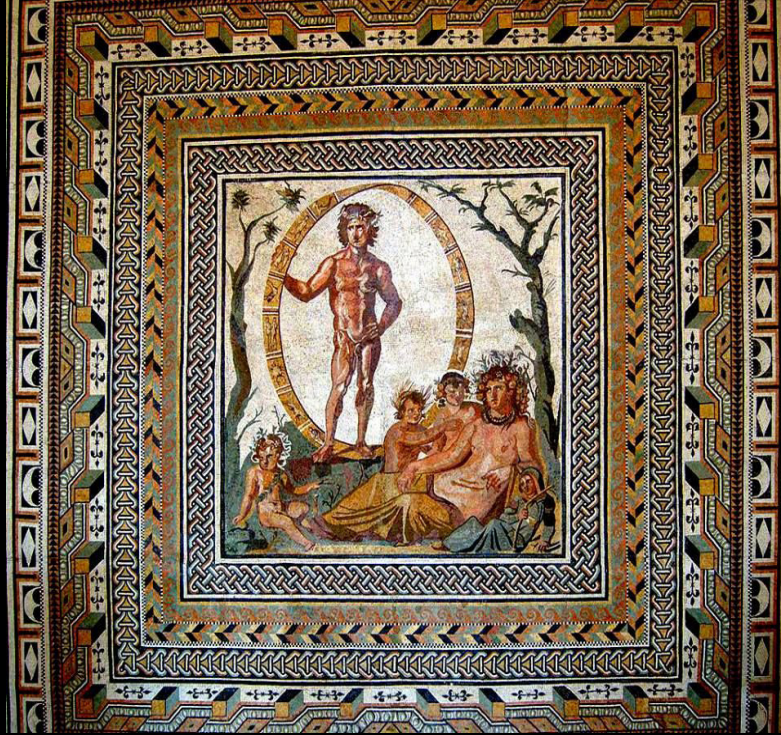


Figura 31
Suelo de mosaico
Siglo III
Aiôn
Fuente: *Villa Romana Sentinum*



Figura 32
Francesco Salviati
Kairós. Detalle de fresco
Fuente: Palacio Sacchetti, Roma

De lo anterior podemos dar cuenta que el tiempo se representa de muchas maneras. Pensar el tiempo interno nos lleva a una búsqueda continua para llegar a un *Kairos*, un tiempo personal que uno lo cronológico y cíclico vital. Donde la existencia de vida es un ciclo que inicia en el vientre de la madre y se cierra con la muerte. El ciclo espiritual para los cristianos y judíos, inicia con rito de entrada a la iglesia y finaliza con el Apocalipsis, para cerrar el ciclo e iniciar una nueva vida prometida. Por lo tanto, se puede entender el tiempo de la religión como un nuevo ciclo espiritual. Un ejemplo es *el árbol o flor de la vida*¹(Figura 33).

En este sentido Heidegger afirmaba que el hombre no es simplemente un ser, sino un ser ahí (*Dasein*). Ya no se veía al hombre como un ser atemporal, sino arrojado en lugar y un tiempo determinados. En este mismo sentido, Ortega y Gasset incluía el tiempo y el espacio en que nos tocaba vivir como elementos inherentes a nuestra naturaleza humana: "yo soy yo y mi circunstancia". (...). Con ello Ortega quería expresar la responsabilidad de cada uno por el tiempo en el que le toca vivir. No somos seres ajenos a una dimensión comunitaria, no podemos pensar en salvarnos a nosotros mismos si no hacemos algo por salvar el tiempo en el que se desarrolla nuestra vida. (Bustamante Donas, 2014)

En conclusión, el tiempo es indefinido en su universalidad y nosotros, los seres humanos, estamos arrojados a la deriva en él. Permanecer en el tiempo, ser en el tiempo, nos indica percibir la naturaleza del *ente*. Lo que recogemos del espacio natural o contexto, nos posibilita en un tiempo propio como un *ser* finito. Dentro de esta comprensión, nuestra existencia, en la medida de lo posible, debe emparentar a una vida auténtica.

¹ Para la religión cristiana se usa el término **Árbol de la Vida** y *Yggdrasil* para la mitología nórdica. Es un arquetipo generalizado en la mitología universal, es la representación del mundo, su conexión y todo lo que en él habita. Relacionado con el concepto más general de árbol sagrado y, por lo tanto, en la tradición religiosa y filosófica simboliza nuestra existencia, y de manera general representa el ciclo de la vida.

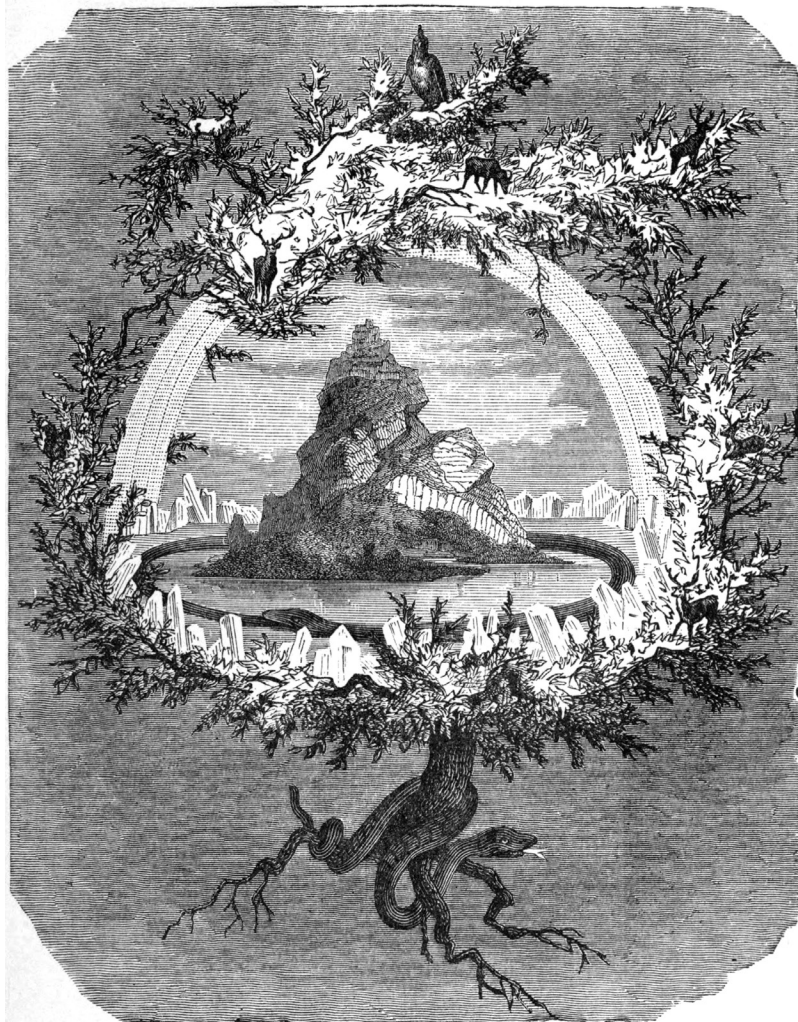


Figura 33
El Ash Yggdrasil (Árbol de la vida)
Friedrich Wilhelm Heine
1886

Fuente: Londres: Swan Sonnenschein, Le Bas y Lowrey. Página 27.

Los estudios de tiempo aquí recopilados, hablan desde la filosofía y religión para comprender la materialización del tiempo y el ser en la obra de arte. Todos estos análisis me ayudan a situar mi obra *Lux Tenebris* en un tiempo cíclico, vital, natural, propio que está en constante búsqueda de un *Kairós*. La relación del *Dasein*, *el ser ahí*, con el tiempo de estar en el mundo, desde la perspectiva de Heidegger, me permiten encontrar los complementos vitales para desarrollar la conciencia sobre la existencia universal del ser y materializarla en juegos ópticos a blanco y negro.

2.3 PENSAR EN BLANCO Y NEGRO

El fijar colores de una calidad determinada es un problema fisiológico y psicológico, y el hombre normalmente no se fija mucho en ello (Tarkovski, 2002, pág. 166)

En el cine, se entiende que el color negro es cromático y representa la ausencia total de color, mientras que el blanco es un color acromático de claridad máxima. Los colores opuestos, blanco y negro, se han usado en la religión para incrementar la significación sobre el bien y el mal. En la pintura, los colores pigmento blanco y negro, se utilizan para acentuar altos contraste. En las culturas orientales, el blanco se interpreta como pureza y el significado adverso es para el color negro. “*Si china no ha pensado la naturaleza en términos de movimiento es porque la concibió a partir de [,,] las energías del yin y el yang, de las que fluye una interacción sin fin*” (Jullien, 2005, p. 19) citado en (Serna Arango, 2009, pág. 16). En esta medida, el blanco y negro se entendió para los orientales, como un molde donde cualquier material que se ponga en él, se va a acentuar en una idea.

Si hablamos de amor en blanco y negro, vamos a tener un amor potenciado. Si hablamos de desilusión vamos a obtener una crudeza. Si hablamos de tragedia, vamos a sentir temor, angustia, dolor, etc. En la película experimental *Begotten* (1990) (figura 34) del director Edmund Elias Merhige y en algunas películas de Tarkovski, encontramos el cambio de un cromatismo negro a un acromatismo blanco, para situar escenas de sueños, recuerdos o contemplación. En la película *Persona* (1966) del director Ingmar Bergman, las actrices visten de blanco y se sitúan en una escena de total serenidad. Las personas se abren a sus sombras y el silencio es infierno.

Tras una escena intermedia de collage, se produce en las protagonistas un cambio de imagen donde aparecen vestidas de negro. *Alma* le pide a su paciente que le hable, que necesita que le hable. El juego de cambio de vestuario indica un cambio de actitud de las protagonistas, recreando una trama psicológica que se centra en él un juego contrastante entre blanco y negro. Los cambios de tonalidad acromática y cromática pretenden fijar el contenido del film, para dotarlo de una significación existencial y psicoanalítica. (Figura 35).



Figura 34
Edmund Elias Merhige
Begotten.
1990
Duración 118min
Fotograma de película
Fuente: Youtube



Figura 35
Ingmar Bergman
Persona
1966
Duración 125min
Fotograma de película
Fuente: Youtube

La experiencia técnica fotográfica y audiovisual permite a varios artistas reflexionar sobre la visión poética de la imagen a blanco y negro. En el documental mexicano *El blanco y negro: discurso visual contemporáneo* entrevistan a artistas, fotógrafos, cineastas y teóricos del cine y la fotografía sobre el uso monocromático del blanco y el negro en el discurso visual. Los entrevistados concluyen que *“las posibilidades que tiene el blanco y el negro es tanto de textura, como de una presencia psicológica, como de un trasfondo o un uso mundano de la misma imagen”* (Cesar Bernardo, Artista Visual). *“La psiquis humana es muy compleja y los colores actúan de una forma muy profunda sobre nuestra forma de ver las cosas y percibir* (Bringas, Peñate, Bernal, Milla, & Cásarez, 2014)

En ese mismo documental reflexionan sobre un experimento visual donde se muestra a unos espectadores dos fotografías de la misma imagen, la primera a color y la segunda en blanco y negro, algunos de los espectadores, por lo general, van a percibir que la foto en blanco y negro es más artística, aunque carezcan de argumentos para sustentarlo y por el contrario, otros espectadores afirmarían que la imagen a blanco y negro es más nostálgica o poética. De esta experiencia se puede concluir que la imagen a blanco y negro, dotada de otras características técnicas, encarna conceptos esenciales sobre el tiempo, la memoria y el *ser*. Parece ser que el subconsciente relaciona la imagen a blanco y negro con algo más estético, poético y contemplativo. Pero, cualquier imagen construida por contrastes monocromáticos es diversa en su composición y significado.



Figura 36
Alirio Pérez
2000
Sin Título

En el experimento citado anteriormente, la interacción de la imagen con el espectador varía su significado dependiendo de la construcción de la misma. Por ejemplo, si se enseña una imagen monocromática humorística, simplemente el cromatismo se mantendrá neutro y puede primar más el contenido narrativo. Algunas obras del cine mudo de Charles Chaplin es una ejemplificación de imagen a blanco y negro como construcción neutral, aunque Chaplin también construyó imágenes monocromáticas poéticas, nostálgicas, revolucionarias y políticas. En mi conclusión, hablar en blanco y negro desde el cine permite comprender nuevas relaciones del ser humano con la narrativa poética, la cual se da por la memoria y su relación con el tiempo. Pensar en blanco y negro se puede interpretar, como una toma de conciencia de lo que sobrevive en el pasado y como un reencuentro con nosotros mismos, con el *ser en el mundo*, el *ser existencial* de Heidegger, el *Desain*. Tarkovski, lector de Heidegger, menciona el uso del color para la poética, de esta manera:

El color es ante todo una exigencia comercial, no una categoría estética [...] Y por muy extraño que nos parezca, aunque el mundo que nos rodea tiene color, la película en blanco y negro reproduce su imagen con mayor cercanía a la verdad psicológica, naturalista y poética, correspondiendo, por lo tanto, mejor a la naturaleza de un arte que se basa en las características de la visión (Tarkovski, 2002, págs. 166-167)

El color es un signo recurrente en mi memoria infantil. Mi memoria de infancia guarda la imagen de mi padre artista realizando dibujos a blanco y negro con tinta china, (Figura 36), los cuales eran representaciones oníricas y poéticas, inspiradas en la literatura y la historia del arte. Este recuerdo se une a otros provenientes de observar cine a blanco y negro durante mi adolescencia. El impacto del cine mudo o el cine en blanco y negro en las sociedades se convirtió en un lenguaje más que el arte empezó a utilizar, pues provocaba un ambiente de remembranza y creaba diferentes sensaciones en los espectadores.

Steven Spielberg en *La lista de Schindler* (1993) (Figura 37) eligió el blanco y negro, en una época donde se rodaba a color, para narrar la crudeza de la realidad del holocausto. Ese mismo acierto, se evidencia en la pintura de Picasso *El Guernica* (1937) (Figura 38), para contar la historia del bombardeo de la ciudad de Guernica en la alianza entre nazis y Franco. El mismo impacto de remembranza del pasado se produce, al observar los dibujos de Ever Astudillo y Oscar Muñoz. (Figura 39 y 40). Astudillo reflexiona sobre el misterio, la memoria y la ciudad, mientras que Muñoz habla de la ausencia, el tiempo y el sujeto.



Figura 37
Steven Spielberg
La lista de Schindler
1993
Duración 317min
Fotograma de película
Fuente: Youtube



Figura 38
Picasso
El Guernica.
1937

Fuente: Colección Museo Nacional, Centro de Arte Reina Sofía



Figura 39
Ever Astudillo
Serie Lugares
1975
Fuente: colarte.com

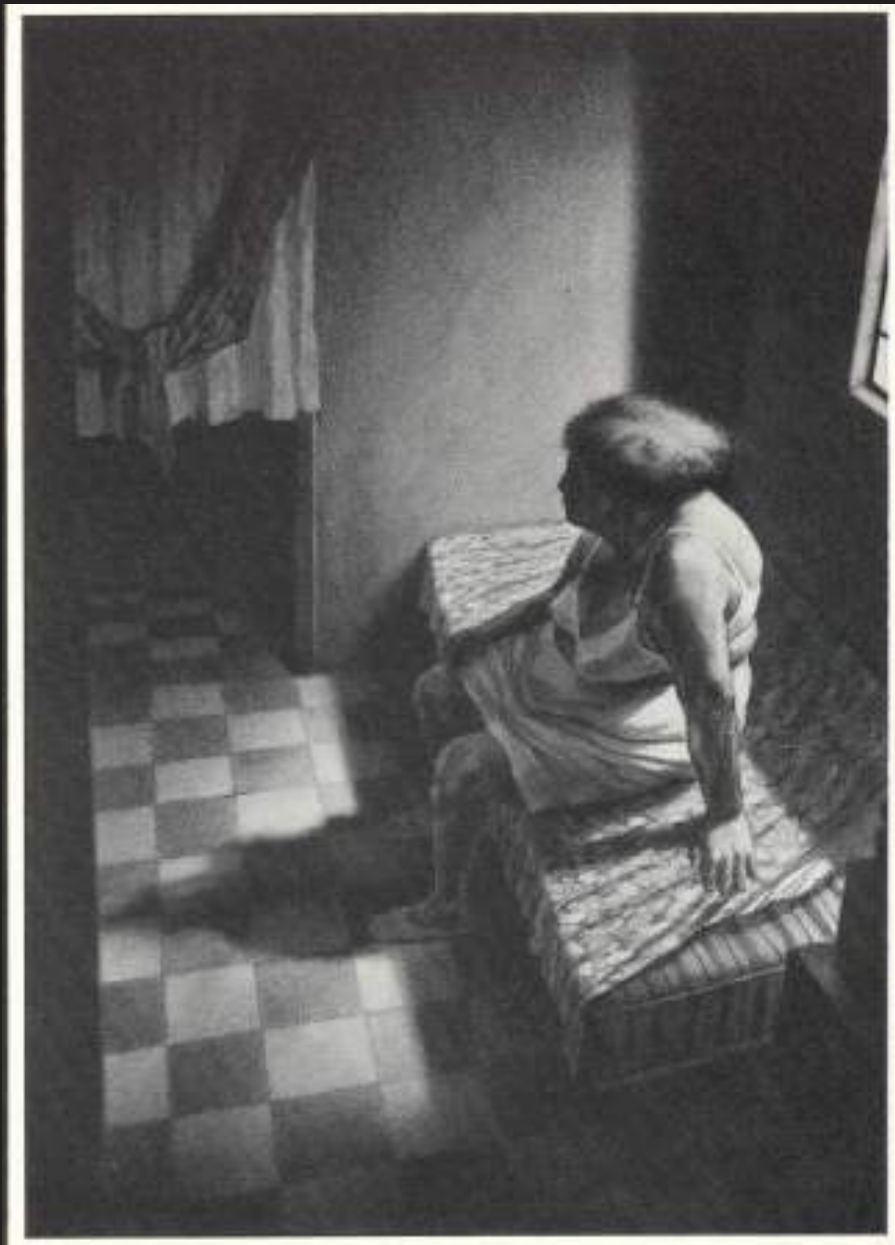


Figura 40
Oscar Muñoz
Sin Titulo
1982
Fuente: colarte.com

Figura 41
Luis Benito Ramos
1935
Fuente: banrepcultural.org



Figura 42
Richard Avedon
Serie, Los Héroes desconocidos del Oeste americano.
1979
Fuente: Web del Artista Richard Avedon



La fotografía de Luis Benito Ramos expone la vida y el quehacer del campesino y trabajador colombiano del siglo XX. (Figura 41). Estas fotografías en blanco y negro también me recuerdan a Richard Avedon, con sus innumerables series de retratos de gente del común. Retratos que capturaba la verdadera esencia de la persona, cuestionando las poses preparadas de los modelos fotográficos. (Figura 39).

El alto contraste que se puede observar en el cine y la fotografía, se puede llevar a las esculturas en mármol de Miguel Ángel. Creo que los desnudos del artista, podrían alcanzar mayor realismo si manejaran un cromatismo. Pero, al contrario, esa desnudez blanca del mármol, remite a pureza y perfección, invitando al espectador a sentir el material y el detalle de los pliegues de la piel y la ropa. El hecho de dejar los desnudos en color crudo, advierte posiblemente, una aproximación al lenguaje tácito, de espiritualidad interior y contemplación superior.

A modo de conclusión, hablar en blanco y negro remite a un cambio en la temporalidad. El recuerdo, la ausencia, lo contemplativo, lo poético y la unión de dos fuerzas como el *ying* y el *yang*, determina un todo, una universalidad, un encuentro unánime de dos cosas, de dos *entes* contrarios. En este punto, me he dado cuenta que los contrastes, finitud/infinitud, blanco/negro, femenino/masculino, al estar presente en casi todas mis etapas de vida, se reflejan en mi producción artística y se materializan como un medio de expresión que cuestiona el ser, el tiempo y la memoria.

CAPITULO III

LUX TENEBRIS REPRESENTACIONES DEL CUERPO Y EL SER EN EL ESPACIO TIEMPO

Los conceptos tiempo, espacio, monocromatismo, *kinegram*, espectador interactivo, *ser* y cuerpo son algunos de los cimientos de esta investigación creación. Conceptos abordados y descritos en los capítulos uno y dos. En los dos primeros capítulos me enfoqué en el contraste binario de conceptos complementarios para poder abarcar la universalidad del cuerpo material y el cuerpo inmaterial. Los dualismos, blanco/negro; femenino/masculino; luz/sombra; cuerpo/ser y finitud/infinidad, son algunos ejemplos de proyección usados por el ser humano para habitar el espacio. En la obra de Tarkovski, estos conceptos responden a una necesidad autobiográfica que se introducen en un lenguaje visual universal que involucra al espectador. Para el autor, el espectador es capaz de asimilar el carácter autobiográfico del creador, comprender los conceptos y llevarlos a sus propios contextos. De esta manera, el espectador funciona como un coautor de las obras, al ser un espectador interactivo.

Los referentes visuales y artísticos se ubican a lo largo de los capítulos uno y dos. Estos referentes se pueden agrupar en tres, los que incentivaron mi memoria; los que realizan piezas interactivas y los que son referentes históricos que ayudaron en el proceso de conceptualización de la investigación. Me interesan para la construcción de la obra los dos primeros grupos porque estos referentes construyen imágenes a blanco y negro poéticas e interactivas. En el primer grupo se encuentran artistas, imágenes del cine y de la historia del arte que construyeron mi memoria visual y determinaron algunas de las preguntas existenciales que utilice para construir mi obra. Entre los artistas de este grupo se encuentran Bill Viola, Antony Gormley, Miguel Ángel Buonarroti, las películas de Andrei Tarkovski, Ingmar Bergman y Edmund Elias Merhige. El segundo grupo de referentes fueron escogidos por su proximidad técnica a lo interactivo y a la construcción de imágenes monocromáticas. Entre estos artistas se encuentran Graciela Sacco, Fernando Pareja y Leidy Chávez, Oscar Muñoz, Ever Astudillo, Alirio Pérez, Rufus Sader, Pablo Picasso, Luis Felipe Ramos y Richard Avedon.



Figura 43
Edwin Pérez
2014
Fuente: Archivo del artista

3.1 CUERPO, MEMORIA Y TIEMPO PARA REFLEXIONAR SOBRE EL SER

Mi trabajo plástico encadena una serie de saberes previos, unos heredados por la línea artística paterna y otros visualizados gracias a mi encuentro temprano con el cine. Este doble acercamiento con el arte, activó mis sentidos con respecto a la realidad y respondió a una necesidad interna de mi *ser* existencial. En mis primeros trabajos realizados en la academia, me interese por la deconstrucción de conceptos binarios que afectaban al

cuerpo a través del tiempo, como, ausencia/presencia, vida/muerte y recuerdo/olvido. Algunos ejemplos de estos trabajos, es la instalación con luz, sobre la demencia senil realizada con 30 bombillos incandescentes. Estos bombillos tenían diferentes tiempos de funcionamiento, algunos eran de luz intermitente, otros se mantenían prendidos y otros se apagan a determinado intervalo de tiempo. (Figura 43).

Otra instalación sonora, fue en la que abordé el tema de la psicofonía. Para ella, capturé sonidos al interior de una institución educativa de la ciudad, donde había muchos testimonios de la presencia de un espectro. Los sonidos se reprodujeron al interior de un pupitre estudiantil, el cual fue amarrado a una viga. Este trabajo me ayudó a reflexionar sobre el enigma del que habla Heidegger, en el que se explica la existencia del ser. (Figura 44). Otro trabajo, más reciente es *Memorias*, donde experimenté con una serie de piezas ópticas conocidas como *post-imágenes*, las cuales permiten retener una imagen durante un tiempo al parpadear sobre un soporte blanco.¹

La percepción retiniana del espectador crea una nueva imagen que cambia a positivo lo que se encuentra en negativo. La obra se compone de rostros familiares que se activan cuando miramos durante 30 segundos, estimulando la percepción en la retina del receptor, acto seguido, el espectador debe parpadear intermitentemente sobre un soporte blanco, como una pared, creando una nueva visible en cualquier fondo blanco, durante unos segundos. Las imágenes creadas por mí para que sean multiplicadas por el espectador, se componen de un recuerdo corporal que puede habitar un espacio-tiempo desde la memoria de un ser humano para relacionar al espectador con su entorno presente. (Figura 45).

1 Las piezas de los bombillos, psicofonía, *post-imágenes*, entre otros trabajos, surgen a lo largo de mi carrera universitaria. El motivo que me llevo a persistir en estos conceptos intangibles, surge por la necesidad de conservar la memoria de mi familia y plantear problemas existenciales que afirmaran una vida espiritual alejada de nuestro cuerpo material.



Figura 44
Edwin Pérez
Psicofonía
2014

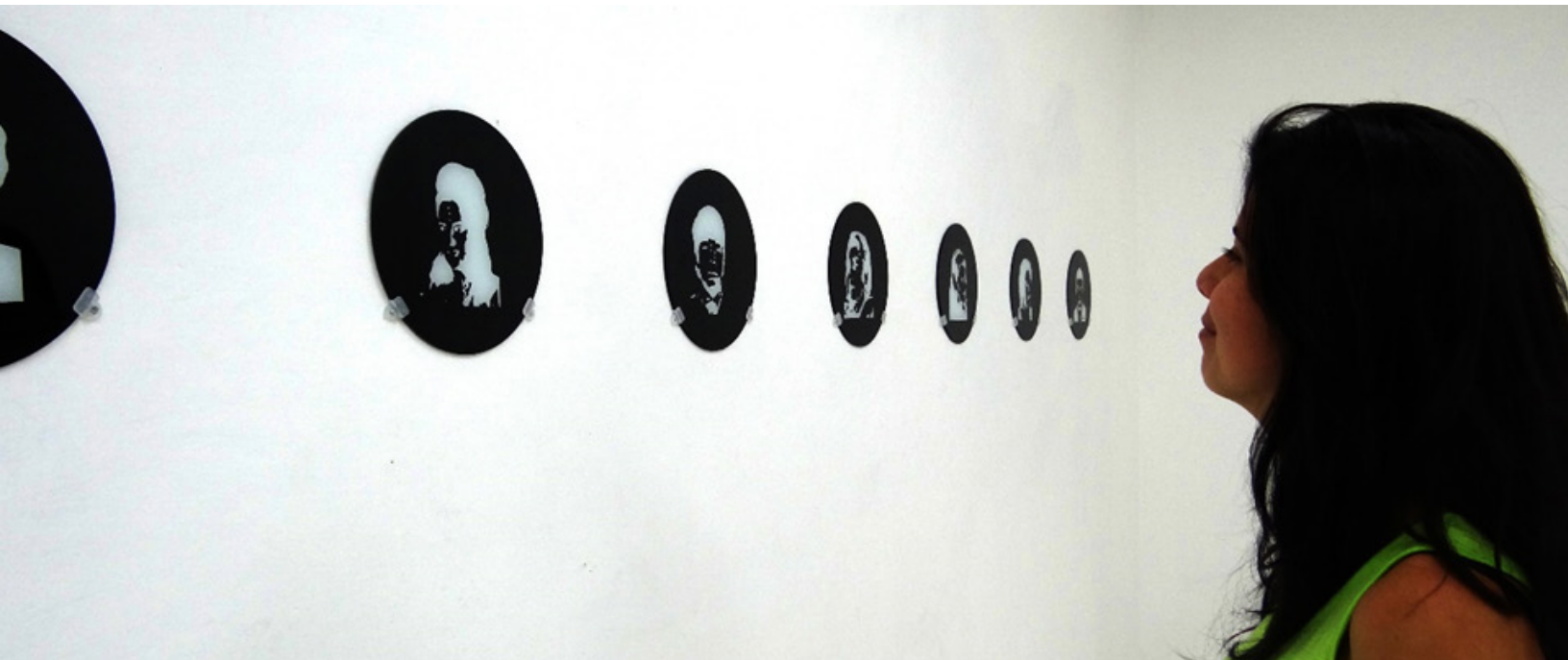
Fuente: Archivo del artista

Todos mis trabajos realizados durante mi formación artística partían de conceptos autobiográficos que situaron el cuerpo en un tiempo cíclico vital y en un espacio determinado. Los conceptos cuerpo, tiempo, espacio y memoria encontraron en el blanco y el negro, un lenguaje acromático que podía unir dos fuerzas o energías contradictorias y complementarias en una totalidad universal. En este punto de equilibrio universal desarrollo la investigación del trabajo de grado titulada *Lux Tenebris. El sujeto y el tiempo en blanco y negro* que es una meditación sobre el reflejo del ser humano en el mundo.

Lux Tenebris es una investigación plástica que aborda el problema del *ser*. Un ser que reflexiona sobre su temporalidad corporal y cuestiona su propia existencia. Parto de algunos principios filosóficos existencialistas de Heidegger y de Tarkovski. Los cuestionamientos heideggerianos sitúan al ser humano como un *Dasein*, un *Ser-Haí*, un ser existencial y temporal para la muerte. Según Heidegger el *ser* existencial está arrojado a un mundo impersonal y aferrado a lo *cósico*, por lo tanto, el *ser* tiene una vida auténtica e inauténtica y tiene un lenguaje que habla el idioma de las cosas, un lenguaje como *entidad* o *ente*, que lo conlleva a olvidar al *ser* y estar al dominio de los *entes*. En mi trabajo reflexiono sobre el cuerpo como un vehículo donde acontece nuestra vida. Pienso que la muerte es el inicio de una vida espiritual del *ser* inmaterial y atemporal, por eso, lo represento en un juego óptico que me permite alcanzar el equilibrio intangible entre femenino/masculino, luz/sombra y blanco/negro.

Figura 45
Edwin Pérez
Memorias
2015

Fuente: Archivo del artista



3.2 PROYECTO LUX TENEBRIS.

EL SUJETO Y EL TIEMPO EN BLANCO Y NEGRO

Los diferentes análisis heideggerianos del *Dasein*, como el tiempo de estar en el mundo, me ayudaron a situar mi obra *Lux Tenebris, el sujeto y el tiempo en blanco y negro*, en un tiempo cíclico, vital, natural, que está en la búsqueda de un *Kairos*, de un tiempo autónomo de vida auténtica. Los resultados de la relación ser y tiempo enfocan mi camino espiritual y enuncian preguntas existenciales para que el espectador pueda realizar su propia indagación sobre el ser. Las reflexiones de la vida inmaterial del ser, las abordo sobre el espacio primario en el que vivimos, que es nuestro propio cuerpo. En este punto, mi investigación plástica pasa de tener una energía vital y material a transmutar a una vida espiritual inmaterial, dada por la espiritualidad. Por tal motivo, uso en la mayoría de mis piezas títulos en latín, pues éste, es un lenguaje litúrgico difundido también por la Iglesia católica.

La espiritualidad que abordo desde la misma escritura de los títulos de las obras, tienen una tradición Agustiniense y de las religiones Abrahámicas, las cuales, consideran al ser humano como un *Imago Dei*. El *Imago Dei* viene del latín y hace referencia al ser humano creado a imagen y semejanza de Dios. Estas tradiciones eclesiócristianas también conciben un génesis de la humanidad, donde conviven en un paraíso un hombre, Adán, y una mujer, Eva. En esta medida, tomo como base la iconografía religiosa en relación a la estética clásica de la pintura y su patrón poético y gestual, para dar forma a la imagen artística encaminada a conceptos filosóficos más cercanos al ser y al cuerpo. Además, creo que las relaciones entre cuerpo, tiempo, espacio y ser, cumplen con la singularidad de interacción entre espectador y obra.

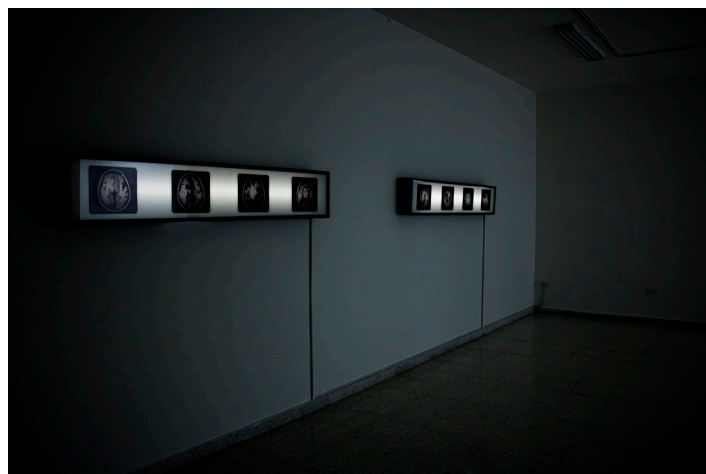
El cuerpo como finitud ha sido uno de los propósitos de estudio a lo largo de mi vida. La inquietud por conocer el cuerpo como vehículo donde acontece nuestro *ser* inmaterial, que es arrojado al mundo en una vida impersonal, me llevó a pensar en un ser humano temporal que convive con una serie de emociones y situaciones a lo largo del tiempo de su vida, aferrado a lo *cósico*. Estas reflexiones por la vida impersonal del *ser*, se encaminaron en la búsqueda de una vida auténtica y espiritual del *ser*. En esta medición de la vida, mi obra se apropia del blanco y negro en la imagen, para hablar del *ser*, del tiempo y del espacio; conceptos materializados en una serie de juegos ópticos que interactúan con la coautoría del espectador, activada mediante el recorrido de observación de las obras. Por tal motivo, mi obra se presenta siempre como un producto inacabado, ya que requiere de un tercero que la finalice. Esta acción perpetuada por el espectador, permite que la obra sea temporal y tenga la funcionalidad de reflejarse con el ser humano en un tiempo cíclico, para reflexionar sobre la esencia universal que se encuentra en el interior del *ser*.

La acción determinada por el recorrido del espectador, permite que la obra sea un reflejo del ser humano, ya que este es el único que la puede leer en su noción afectiva. Heidegger nos dice que el *ser* está arrojado a una vida impersonal en el mundo, lo que también nos lleva a pensar que esa vida impersonal está arrojada en un tiempo lineal con su presente móvil. Existe un tiempo independiente de nuestra percepción, ese tiempo es subjetivo y objetivo y va en una búsqueda interna a un *Kairos*, un tiempo natural, personal, del *ser*, un tiempo de vida, alejado de lo *cósico*. Esta búsqueda por nuestro tiempo personal, se encuentra ligado a la esencia universal del ser humano, por tal, el final es la proximidad a la espiritualidad. En mi obra, reflexionar sobre la finitud es lo que me acerca a la esencia del *ser*.

3.3 OBRAS DE LUX TENEBRIS. EL SUJETO Y EL TIEMPO EN BLANCO Y NEGRO

El proyecto *Lux Tenebris. El sujeto y el tiempo en blanco y negro* está compuesta por tres obras. *Memento Mori*, *Imago Dei* y *Lux Tenebris*. *Memento Mori*, es una pieza óptica de *Kinegram* compuesta por dos cajas de luz de 180 cm x 30 cm. Las obras tienen placas cerebrales de tomografías axiales computarizadas *TAC*. Cada *TAC* contiene un recuerdo familiar que se activa cuando el espectador cambia su posición de la mirada, de derecha a izquierda. Si bien, *Memento Mori* en latín significa Recordar, esta pieza óptica hace referencia a los mecanismos de materialización de la memoria a partir del recuerdo. Los conceptos utilizados en este trabajo son *ser*, tiempo y memoria, los cuales se pensaron a partir del deterioro del cuerpo por posibles patologías orgánicas e inorgánicas.

La situación natural del cerebro al accionar la memoria, puede ser el resultado de patologías como la *Demencia Senil*, el *Alzheimer*, la contusión craneal, otras enfermedades neuronales, cáncer, consumo de psicoactivos, etc. En esta medida, me di cuenta que el cerebro sano y enfermo, arroja recuerdos distorsionados e intermitentes de su realidad. En el caso de cerebros patológicamente diagnosticados, dichos recuerdos se presentan de manera repentina y se relacionan espacialmente en el tiempo presente. Este trabajo, me parece importante para fijar mi investigación sobre los cuestionamientos existenciales sobre el *ser*, porque es en el cerebro donde se pueden almacenar de una forma más tangible las ideas.



Memento Mori
Kinegram, caja de luz y vinilo de corte sobre vidrio de 3mm

180cm x 30cm

2019

Fuente: Colección del artista



El video *Imago Dei* es un registro de una acción realizada con mi padre, en la que, por 10 minutos, tiempo real, mi padre y yo dibujamos con agua sobre la pared, la mano de Dios y de Adán. El video registra el momento en el que el agua se evapora, borrando sutilmente el dibujo de mi padre, al mismo tiempo en el que él se desvanece. Tiempo seguido, yo aparezco dibujando la parte que me corresponde como hijo, que es la mano de Adán. Paralelo a esta acción, la imagen se disuelve cuando el agua se consume y yo desaparezco del plano quedando sólo el dibujo con agua. Después de unos minutos, ambos dibujos se encuentran solos y se consumen por completo, esta acción se repite en el video *slow motion*.

El dibujo es un fragmento del fresco de la *Capilla Sixtina* titulado *La Creación de Adán*, del artista Miguel Ángel Buonarrotti. Este fragmento de dibujo, ilustra el episodio bíblico del Génesis, en el cual, Dios le da vida a Adán. Como lo nombre anteriormente, esta pintura ha tenido un gran significado a lo largo de mi vida, ya que, junto a mi padre, artista, tenemos un gran afecto por ella. La carga simbólica de la creación entre padre e hijo, se puede entender una transmutación de conocimientos del *ser* Padre al *ser* Hijo.



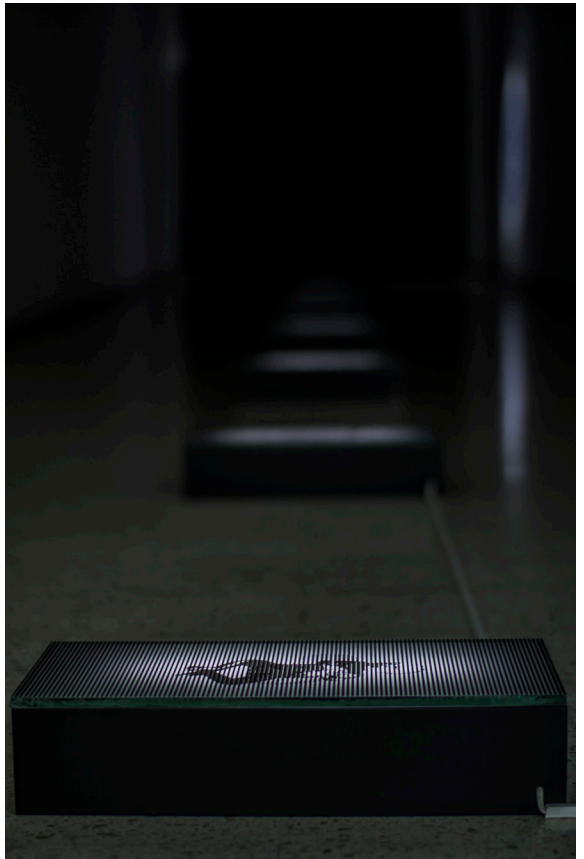
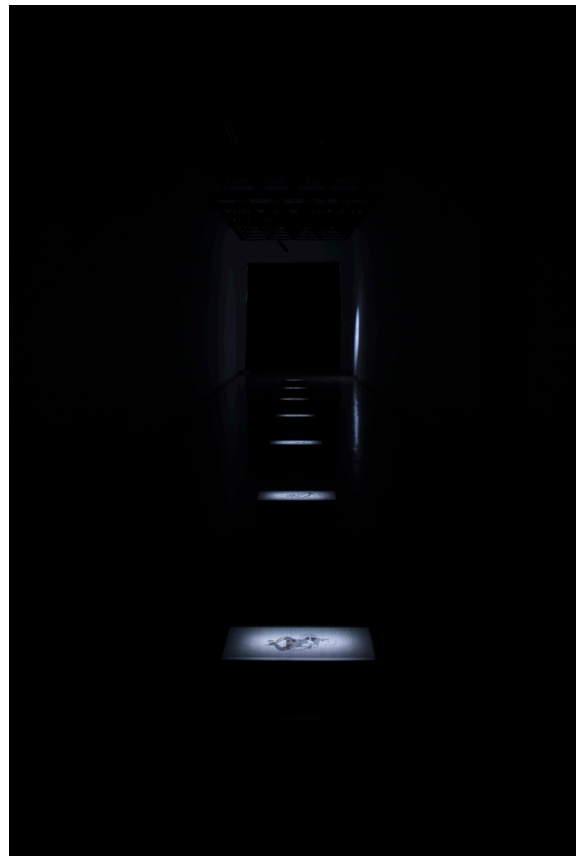
Imago Dei

Videoinstalación, *Slow Motion* (Fotogramas)

Duración: 10 min

2019

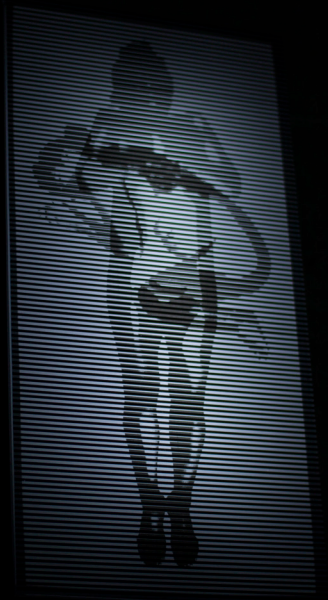
Fuente: Colección del artista



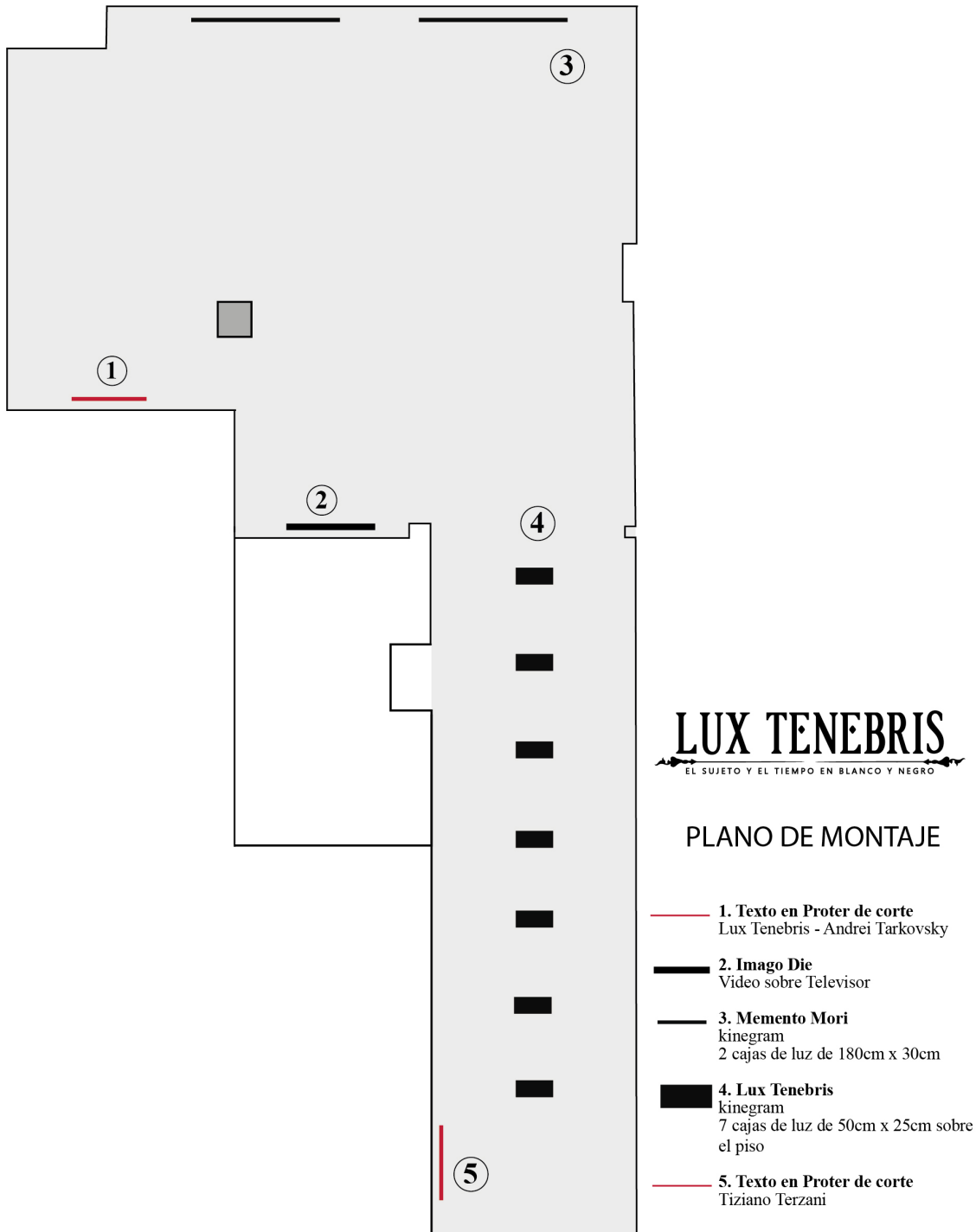
Lux Tenebris es un *kinegram* binario, entre el *ser* femenino y el *ser* masculino. La obra se compone de siete piezas con luz propia, las cuales advierten una técnica óptica interactiva. Los siete vidrios son de 25cm x 50cm, y tienen grabadas imágenes de cuerpos desnudos de hombre y mujer; despojados de sus pertenencias materiales. Estos cuerpos parten de una postura fetal y extienden su cuerpo a una transformación erguida con las manos juntas sobre su pecho, simbolizando una entrega espiritual. Cada vidrio conserva unas distancias específicas para que el espectador pueda observar las imágenes de los cuerpos a partir del dinamismo del recorrido visual.

La trasmutación de la posición fetal a la postura erguida sugiere una temporalidad representada desde las dualidades binarias, blanco/negro, finitud/infinitud y femenino/masculino. Con el acromatismo del blanco y la transparencia del vidrio, pretendo interpretar el ambiente de pureza y fragilidad del ser. La desnudez material de los cuerpos se aleja de lo *cósmico* y me ayuda a centrar un punto fijo, sin distracciones, generando un afecto contemplativo de la imagen. Esta imagen deberá activarse involuntariamente, gracias a la coautoría retiniana del espectador. En este punto, el *kinegram* atiende a un tiempo cíclico, vital, natural, y advierte en su contenido una finitud con un patrón secuencial de repeticiones involuntarias inmersas en un flujo de tiempo.

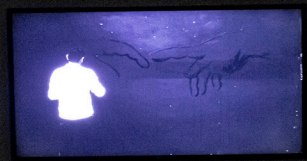
Lux Tenebris
Kinegram, caja de luz y vinilo de corte
sobre vidrio de 10 mm
2019
Fuente: Colección del artista



3.4 MAPA DE MONTAJE LUX TENEBRIS, EL SUJETO Y EL TIEMPO EN BLANCO Y NEGRO



Contemporánea, Sala de Arte. Universidad del Cauca. Popayán



TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN EL TEXTO

- ***Linterna Mágica:*** es un aparato óptico de proyección de imágenes, basado en la estructura de una cámara oscura con lentes intercambiables. El artefacto tenía soporte corredizo en el que se colocaban transparencias pintadas sobre placas de vidrio que eran iluminadas desde el interior por una lámpara de aceite. Se le considera un aparato precursor del cinematógrafo. Se conocen referencias de su uso desde antes de 1659, pero se desconoce el inventor, aunque su comercialización artesanal inició hacia finales del siglo XVII.
- ***Taumatropo:*** también llamado Maravilla giratoria, es un juguete que reproduce el movimiento mediante dos imágenes diferentes ubicadas a lado y lado del disco. Estas imágenes se fusionan en una sola cuando se activa el movimiento del disco por medio de una cuerda o un palo girándolo repetidas veces. Fue inventado por John Ayrton Paris en 1824.
- ***Phenakistoscopio:*** consiste en varios dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, distribuidos por una placa circular lisa. Cuando esa placa se hace girar frente a un espejo, se crea la ilusión de una imagen en movimiento este juguete fue inventado por Joseph-Antoine Ferdinand Plateau para demostrar su teoría de la persistencia retiniana en 1829.
- ***Praxinoscopio:*** es un aparato similar al zoótropo inventado por Émile Reynaud en 1877 y patentado el 21 de diciembre de ese año. El espectador mira por encima del tambor, dentro del cual hay una rueda interior con unos espejos formando ángulo, que reflejan unas imágenes dibujadas sobre tiras de papel situadas alrededor. Como resultado la persona observa una secuencia nítida, una animación estable donde las imágenes se fusionan y logran el efecto animado.
- ***Estereoscopia:*** es una técnica capaz de recoger información visual tridimensional y/o crear la ilusión de profundidad mediante una imagen estereográfica, un estereograma, o una imagen 3D (tridimensional). La ilusión de la profundidad en una fotografía, película, u otra imagen bidimensional se crea presentando una imagen ligeramente diferente para cada ojo, como ocurre en nuestra forma habitual de ver y Fue inventado por Sir Charles Wheatstone
- ***Libros Pop-up:*** libros tridimensionales o móviles que se emplean en cuantos para niños.
- ***Stop-Motion:*** es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes

fijas sucesivas. También conocido como animación cuadro a cuadro.

- **Flipbook:** es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio.
- **Slow Motion:** es un efecto visual que permite ralentizar artificialmente una acción.
- **Video Mapping:** es la utilización de proyectores de vídeo para desplegar una animación o imágenes sobre superficies reales para conseguir un efecto artístico y fuera de lo común basado en los movimientos que crea la animación (2D y 3D) sobre dicha superficie.
- **Transubstanciación:** es una doctrina católica de la Eucaristía, definida por un canon del Concilio de Trento. La consagración del pan y del vino que se opera en el cambio de toda la substancia del pan en la substancia del Cuerpo de Cristo y de toda la substancia del vino en la substancia de su Sangre. Significando.
- **Psicofonía:** es un fenómeno de voz electrónica. La palabra está compuesta por dos raíces. “Psique” y “Fonos”, lo que se refiere a la existencia de un sonido producido por energía psíquica.
- **Post-imágenes:** es un efecto óptico que se produce debido a la permanencia retiniana. En la retina la imagen no se borra inmediatamente, sino que permanece un tiempo; como miramos durante 30 segundos la misma imagen, se estimula más aún. Los conos y bastones fijan colores contrarios a los de la imagen, y por eso vemos la figura.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Libros

- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- Audi, R. (2004). *Diccionario Akal de Filosofía*. (R. Audi, Ed., H. Marraud, & E. Alonso, Trads.) Madrid, España: Ediciones Akal, S. A. Obtenido de <http://josemramon.com.ar/wp-content/uploads/Diccionario-Akal-de-Filosofia.pdf>
- Freud, S. (2017). Ángel, El Moisés de Miguel y otros escritos sobre el arte y los artistas. (J. L. Etcheverry, Trad.) Buenos Aires, Madrid: Amorrortu editores.
- Heidegger, M. (2003 [1927]). *Ser y Tiempo*. (J. E. Rivera, Trad.) Madrid: Trotta.
- Román, G. (2017). *Dialectica de la imagen*. Madrid: Ediciones Catedra (Grupo Anaya S.A).
- Rorty, R. (2002). *Filosofía y futuro*. (J. C. Ackermann, Trad.) Barcelona.
- Sadoul, G. (1972). *Historia del Cine Mundial Desde Los Orígenes*. Coyoacan, México DF: Siglo Veintiuno Editores.
- Sangro Colón, P. (2015). Las vanguardias artísticas del siglo XX y su contribución teórica en la definición exhibicionista de la naturaleza del cine. *Universidad Pontificia de Salamanca*. doi:10.22395/angr.v14n28a4
- Serna Arango, J. (2009). *Somos Tiempo, Crítica a la simplificación del tiempo en occidente*. Bogotá: Anthropos Editorial. Rubí (Barcelona).
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir En El Tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A. Madrid
- Terzani, T. (2006). *El fin es mi principio, Un padre un hijo y el gran viaje de la vida*. Madrid - España: Maeva.

Web

- HiSoUR. (s.f). *HiSoUR*. Recuperado el 30 de 9 de 2018, de Arte interactivo. Art Elemento Tecnología: <https://hisour.com/es/interactive-art-21343/>
- Moliní, E. (12 de 10 de 2009). *eugeniomolini.wordpress*. Obtenido de Kairos, Aión y Cronos: dioses de la gestión y el liderazgo: <https://eugeniomolini.wordpress.com/2009/10/12/kairos-aion-y-cronos-dioses-de-la-gestion-y-el-liderazgo/>
- Ortiz, G. R. (2008). *Galeón*. Recuperado el 30 de 9 de 2018, de Animación de dibujos lenticulares: <http://odiseacd.galeon.com/Kine.html>
- Wolfgang Voss, A. (27 de 4 de 2015). *Scielo*. Recuperado el 2 de 12 de 2018, de La noción del tiempo en la cultura maya prehispánica: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-80272015000200004

Películas

- Bergman, I. (Productor), Bergman, I. (Escritor), & Igmar, B. (Dirección). (1966). *Persona* [Película]. Suecia: AB Svensk Filmindustri. Recuperado el 20 de 04 de 2019
- Buñuel, L. (Productor), Buñuel, L., Dalí, S. (Escritores), & Buñuel, L. (Dirección). (1929). *Un Perro Andaluz* [Película]. Francia: Les Grands Films Classiques. Recuperado el 20 de 9 de 2018
- Dieckman, E., Grau, A. (Productores), Galeen, H. (Escritor), & Wilhelm, M. F. (Dirección). (1922). *Nosferatu* [Película]. Alemania: Kino Lorber. Recuperado el 20 de 9 de 2018
- Méliès, G. (Productor), Méliès, G. (Escritor), & Méliès, G. (Dirección). (1902). *Viaje a la luna*. [Película]. Francia: Georges Méliès. Recuperado el 20 de 9 de 2018

Meinert, R., Pommer, E. (Productores), Janowitz, H. (Escritor), & Wiene, R. (Dirección). (1920). *El gabinete del doctor Caligari* [Película]. República de Weimar: Goldwyn Distributing Company. Recuperado el 20 de 9 de 2018

Noailles, C., Laure de Noailles, M. (Productores), Buñuel, L. (Escritor), Buñuel, L., & Dalí, S. (Dirección). (1930). *La edad de oro* [Película]. Francia: Corinth Films. Recuperado el 20 de 9 de 2018

Plantier, D. T. (Productor), Guerra, T., Tarkovski, A. (Escritores), & Tarkovski, A. (Dirección). (1983). *Nostalghia* [Película]. Italia. Recuperado el 19 de 10 de 2018

Pommer, E. (Productor), Harbou, T. v. (Escritor), & Lang, F. (Dirección). (1927). *Metrópolis* [Película]. República de Weimar: UFA. Recuperado el 20 de 9 de 2018

Schuhly, T. (Productor), McKeown, C. (Escritor), & Gilliam, T. (Dirección). (1988). *Adventures of Baron Munchausen* [Película]. Alemania Occidental. Recuperado el 20 de 09 de 2018

Waisberg, E. (Productor), Misharin, A., Tarkovski, A. (Escritores), & Andréi, T. (Dirección). (1975). *El espejo* [Película]. Unión Soviética: Mokép. Recuperado el 16 de 10 de 2018

Welles, O., Schaefer, G. (Productores), Mankiewicz, J. H., Welles, O. (Escritores), & Welles, O. (Dirección). (1941). *Ciudadano Kane* [Película]. Estados Unidos: RKO Pictures. Recuperado el 20 de 9 de 2018

Videos

Deporte, M. d. (Productor), & Blas, J. (Dirección). (2014). *Bill Viola [en diálogo]* [Película]. España. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=vsUfMaXiANs&t=170s>

El tiempo / Por Darío Sztajnszrajber (2016). [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=VIhuJXAQijM>

Vugar, E. (Dirección). (2016). *Film Meets Art* [Película].

Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=-8IP3U26zGI>

Vugar, E. (Dirección). (2016). *Film Meets Art II* [Película]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=pfR8bH_Fe8Q

Vugar, E. (Dirección). (2017). *Film Meets Art II* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=tEpYfv7hLio>

Entrevistas

Bringas, T., Peñate, E., Bernal, C., Milla, R., & Cásarez, H. (10 de 02 de 2014). Documental “El blanco y negro: discurso visual contemporáneo”. (R. Cárdenas Orona, Entrevistador) Roberto Cárdenas Orona. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=dA0UQHTrXaI>

Tarkovsky, A. (1978). (R. Mäenpää, Entrevistador)

Tarkovsky, A. (1984). Andrei Tarkovsky: Un poeta en el cine. *Documentary, Andrei Tarkovsky*. (m. 2. Luthier91. (2013, Entrevistador, & D. Baglivo, Editor) Italia. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=NASunFaQZJE&t=352s>

Revistas

Bustamante Donas, J. (2014). El tiempo en la antigüedad clásica y en la filosofía china. *Revista Crítica*, 30-35.

Rivero Moreno, L. D. (2010). Un Tiempo Natural. *Revista Hum* 736, 45.

Artículos

Rubiano Mejía, A. (2010). *Los kinesigramas o las imágenes lenticulares: su desarrollo*. Colombia: Disrupción, modelación y construcción: Diálogos cambiantes.

Valtierra, A. (7 de Octubre de 2013). Las Pietá, Con Miguel Angel hasta el final. (N. Concostrina, Ed.) *Adiós Cultural*, 102(102), 20-23. Recuperado el 20 de 0cture de 2018, de <http://www.revistaadios.es/fotos/revista/Adios102.pdf>



Universidad
del Cauca



