

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE ARTES



Universidad  
del Cauca

FRAGMENTOS DEL TIEMPO

Por

JEINSON CORREA BURBANO

DIRECTOR: JIM FANNKUGEN

POPAYÁN

COLOMBIA

2015

## CONTENIDO

<b>I. Introducción</b>	5
<b>1. Lo privado y lo público</b>	7
1.1 La Intimidad	9
1.2 <i>Lo Cotidiano</i>	10
1.3 <i>El álbum familiar</i>	11
1.4 <i>Fragmentos del tiempo</i>	15
<b>2. Medios</b>	18
2.1 <i>Animación</i>	20
2.2 <i>Fotografía</i>	26
2.3 <i>Video</i>	28
2.4 <i>Objeto</i>	30
2.5 <i>Medios interactivos - participativos</i>	36
<b>3. Obras</b>	37
3.1 <i>Cajas de Luz</i>	37
3.2 <i>Alegoría</i>	43
3.3 <i>Origen</i>	47
3.4 <i>1979</i>	50
3.5 <i>Afuera</i>	53
3.6 <i>Café</i>	56
<b>4. Mapa de montaje</b>	59
<b>5. Registro Fotográfico</b>	60
<b>6. Bibliografía</b>	66
<b>7. Anexos</b>	68

*La vida no es lo que uno vivió, sino lo que recuerda, y cómo la recuerda para contarla.*

Vivir Para Contarla  
Gabriel García Márquez

## **Agradecimientos**

*Este trabajo de investigación-producción pudo desarrollarse gracias la supervisión y orientación del Maestro Jim Fannkugen, quien es mi asesor de tesis, por su paciencia y tiempo conmigo y mi trabajo.*

*A mis padres, María y Edgar por creer en mí, en mi forma de hacer las cosas y su total e incondicional apoyo para cada decisión que he tomado en mi vida, por el ejemplo impecable que representan, su carisma, amor y alegría.*

*A mis hermanos, Edwin y Alexander que son mi mejor ejemplo de creatividad, quienes valoran y admiran mi trabajo, enseñándome que todo problema tiene una solución sencilla en la vida.*

*A mi mejor amiga, consejera y apoyo a lo largo de mi carrera, Alexandra, la persona que me apoyó en cada circunstancia y me impulsó a seguir adelante por difícil que fuera el obstáculo.*

*A mis amigos quienes acudieron en mi ayuda en toda ocasión, grandes artistas, grandes personas.*

## Introducción

En este documento escrito a manera de ensayo, manifiesto la noción que tengo sobre lo privado desde mi entorno familiar y la forma en la que lo expongo al público a partir de un proceso de creación.

Para el desarrollo de esta propuesta fue necesario entender los conceptos desde la propia vivencia, en la búsqueda constante de una comodidad personal y familiar, que permitiera el surgimiento de situaciones que pudiesen ser registradas.

Trato temas anecdóticos y extraídos de la cotidianidad de mi hogar en situaciones como una cena o una historia contada por mi padre, remitiéndome al uso de objetos antiguos y pertenecientes a la memoria colectiva de la familia.

La casa no es sólo física, es también un conjunto de sensaciones y experiencias, de relaciones de pareja, padres e hijos, y en ocasiones animales, es un lugar que nos hace sentir seguros y que propicia y contiene muchas memorias. Es afortunado tener la oportunidad de guardar para la posteridad el momento que es único y la experiencia de tener cerca a los que queremos.

Lo que considero como privado dentro de mi casa son precisamente una serie de valores que van desde las costumbres, las historias y las personas, hasta los problemas e incluso el espacio habitado donde se suceden.

La familia es el primer referente que tengo, mi ser es una extensión de lo que es mi grupo familiar. Si bien cada integrante de mi hogar tiene su vida privada, se comparten muchas cosas con los demás, muchos de los problemas se resuelven en conjunto y se comparte lo que se tiene, se escucha a los mayores, es la unión de todos en uno. Siento gran fortuna por tener junto a mí aún a mis padres y hermanos, pues gracias a ellos he llegado a donde estoy y son fuente inagotable para mi trabajo.

El tiempo es un elemento fundamental dentro de mi trabajo. El escritor Benedetti dijo: *“Cinco minutos bastan para soñar toda una vida, así de relativo es el tiempo”*. Mi trabajo se trata de observar con cuidado lo que transcurre en mi entorno, en mi diario vivir. Organizo los sucesos registrados por momentos del día, por fragmentos del tiempo. La

hora del día afecta el carácter de las personas dentro de mi casa, también dispone los espacios para situaciones específicas y de interacción. Una mañana, donde la luz es protagonista y el sonido da ritmo a los sucesos, o la tarde donde las tonalidades cambian y el tiempo va más lento; por último la noche, donde las historias y la familia se reúnen. Hay tiempo para cada cosa que ocurre dentro del espacio que llamo hogar, hay tiempo que transcurre para cada persona que llamo familia y es capturar el instante para sacarlo del ámbito de lo privado a lo público mi trabajo como artista, como mediador.

Dentro de esta propuesta es notoria una transición en cuanto a la técnica que nace a lo largo de mi formación académica, en donde me interesé por estudiar los orígenes de la imagen en movimiento a partir de métodos analógicos hasta profundizar después en el video y los nuevos medios digitales, manteniendo así una exploración constante.

El video, la instalación y los nuevos medios digitales son un recurso, un canal que me permite llevar experiencias desde mi hogar hacia afuera, desde lo más privado y personal de mi entorno familiar hasta los espacios de exhibición, en donde serán exploradas por personas ajenas a mí y mi familia.

Desde la obra artística planteo la privacidad y lo público de las relaciones domésticas y familiares, la objetualidad del álbum familiar y el uso de la tecnología analógica y digital en la creación y conservación de las memorias familiares.

## 1. LO PRIVADO Y LO PÚBLICO

La distinción entre el origen de la esfera pública y la esfera privada se remonta al siglo VII a. C. En la civilización griega, la *polis* estaba en pleno desarrollo, aun estableciendo sus dominios, deberes y controles, no logró evitar la división entre la esfera privada (la familia) y la esfera pública (la *polis*).

La *polis* aunque estaba encargada de la soberanía de su territorio, el control y vigilancia del mismo, no logró absorber y violar la privacidad de las vidas de los ciudadanos junto a los sagrados límites que rodean cada propiedad, no por respeto hacia la construcción física o propiedad como tal sino por el hecho de que un hombre sin una casa no podía participar en asuntos del mundo.

La privacidad es el ámbito donde imperan exclusivamente los deseos y preferencias individuales, es aquello que no muestras ni haces en presencia de los demás no solo porque causa incomodidad física o mental sino porque se tiene conciencia de que el otro no debe ser testigo de ello. La privacidad es un derecho que poseemos al nacer y depende en gran parte al lugar o territorio donde crecemos y las costumbres que este tenga, si vamos más al fondo notaremos que también depende de las costumbres de la casa donde se haya desarrollado la persona.

Lo público se caracteriza por la libre accesibilidad de los comportamientos y decisiones de las personas en sociedad. Si entendemos que lo público es algo a la vista de todos y que puede ser escuchado o presenciado por cualquiera suponemos que lo que no es apto para verse o escucharse es automáticamente privado. El juicio sobre qué es o no algo privado es definido por cada persona. En la sociedad los espacios públicos son aquellos que están para uso de todos, como los parques, puentes, calles y demás lugares que las personas pueden transitar sin necesidad de pedir autorización para su ingreso o tránsito, en estos espacios son las leyes estatales las que regulan el comportamiento de las personas que allí estén. En nuestra cultura algo puede ser público si no logra incomodar cuando se es visto o percibido, lo que puede, quiere y debe hacerse en público depende en gran medida del pudor y conciencia moral de cada

persona, pero también de la cultura a la que se pertenece y la sociedad en la que haya sido formado.

Las costumbres cambian y nosotros tenemos una visión diferente de lo que nuestros padres y abuelos consideraban como privado, por lo tanto en casa existe una mezcla de ideas acerca de qué cosas pertenecen al ámbito de lo privado y cuáles no; por ejemplo, mis padres creen que en la casa se puede compartir tiempo con los amigos y no estaría mal visto ni se irrumpiría en la privacidad ya que estas personas fueron invitadas pero mis abuelos creían que no podías entrar a nadie a la casa si no era tu esposa o esposo y con el consentimiento de sus padres, la visita se recibiría en la sala donde es lugar para charlar y no se irrumpe en la privacidad de la casa.

En *La Condición Humana*, Hannah Arendt (1958), plantea que la palabra “público” significa por un lado lo que puede ver y oír todo el mundo (es de público conocimiento) y por otro, el propio mundo, en lo que tiene de común a todos. Lo compartido. (Un espacio público). Entonces la calle o un súper mercado son por ejemplo espacios públicos, sin embargo aún en un espacio a la vista de todos puede generarse un estado mental que te otorgue privacidad.

En mi trabajo los conceptos de privado y público están manifestados a través de elementos como el cuerpo, el objeto y la memoria, tomando como punto de partida la casa y la familia, poniendo en evidencia registros familiares que pertenecen a la intimidad de mi hogar a través de obras que se convierten en mediadoras de estas dos instancias.

La exploración de lo privado dentro de mi ámbito familiar a través del arte y como tema para este trabajo es de interés personal, quienes conforman mi familia son personas de características muy especiales y variadas que me brindan todos los días mucho material de trabajo, quizás más del que puedo abarcar. Gracias a las experiencias durante mi vida junto a ellos, tengo la posibilidad de crear obras que reflejan la cotidianidad y las vivencias de personas gestadas en un tiempo y cultura particulares, propios del país y la región caucana.



## 1.1 La Intimidad

Lo íntimo pertenece al campo de pensamientos de cada cual, de lo aún no expresado y que quizás nunca lo será, no solo porque se desea expresarlo sino porque a veces es inexpresable. La intimidad no está ligada necesariamente a un espacio privado, pero ambos conceptos se asocian directamente con la idea de la casa y del hogar. La necesidad del individuo de encontrar un espacio de intimidad le dirige a la búsqueda por un espacio propio dentro del lugar en el que habita, entonces la intimidad se relacionaría con el ámbito de las sensaciones y las experiencias, propiciadas generalmente por el refugio que otorga un lugar que es privado.

El interés por poseer cosas de exclusiva propiedad sean materiales, físicas o emocionales, el afán por mantener ciertas cosas en secreto, el pudor, la vergüenza o simplemente el deseo de aislamiento propicia la creación de espacios privados, siendo la casa el lugar ideal para protegerse de la vida en sociedad. Pero este espacio también genera otro tipo de encuentros, pues es la casa el lugar donde se genera las confrontaciones con quienes la habitamos y son cercanos a nosotros.

Dentro de la casa se comparte, se reúne, se descansa, se convive entre padres, hermanos y amigos. Sin embargo, hay también otro tipo de lugares que traen más evidentemente la idea de espacio personal aún dentro de la misma casa, espacios individualizados como los dormitorios o los baños, esencialmente destinados a prácticas íntimas o situaciones que requieren del aislamiento y la reserva. La intimidad se relaciona directamente con el cuerpo y los sentidos, por lo que si algo los agrede es de considerarse que no deba ser puesto a la vista pública, como pasa por ejemplo, con los rituales que involucran actos corporales, en donde exponerse ante la vista del otro es algo difícil e incómodo de hacer. Entonces no sólo existe la vida privada en familia sino también la vida privada del individuo.

## 1.2 Lo Cotidiano

Lo cotidiano es lo que ocurre a diario, a cada momento, de suerte que en cada instante de la vida suceden un sin fin de cosas, de historias que merecen ser contadas, es aquello que se realiza repetidas veces en el día o con frecuencia durante semanas o meses, incluso durante toda la vida. Puede ser cualquier cosa como amarrarse los cordones o peinarse, no importa si está o no aprobado por los demás, es algo normal y por lo general rutinario, además es usual a lo largo de nuestras vidas llevar a cabo estas acciones sin que nos detengamos a pensar en cómo suceden, cuál fue su origen, quien nos lo enseñó y si estos patrones son lo que nos hacen ser personas con características únicas.

La realidad de la vida cotidiana y sus acciones se organizan alrededor nuestro, del presente, el aquí y ahora, el mejor ejemplo es tratar de comprender mediante nuestros sentidos el cómo y dónde los realizamos con regularidad. Por ejemplo, el darnos una ducha cuyo acto es tan repetitivo y constante en nuestras vidas que olvidamos como sucedió o el tiempo que nos tomó realizar cada cosa, puesto que nuestro cerebro tiende a olvidar y disponer pocos recuerdos sobre algo que cree de menor importancia. Me interesa usar imágenes que pertenezcan a la cotidianidad de mi entorno, hábitos tanto personales como colectivos que se repiten todos los días pero cada vez es una acción única y diferente.

### 1.3. El álbum familiar

Es importante pensar en el álbum familiar como una forma de organización de imágenes que parte de fotografías, (en algunas ocasiones otros objetos o relicarios), con el fin de registrar una historia familiar. Es de construcción lenta, pues en su conformación interviene un largo tiempo y tiene como fin que sea visto en el futuro y se convierte en un objeto autónomo para ser contemplado y además puede seguir extendiéndose. Mi intención es extraer las fotografías de los límites formales del álbum de familia y exponerlas desde un punto de vista un poco más poético y en algunos casos otorgarles facultades de movimiento con el fin de ofrecer la posibilidad de que narren algunos relatos.

En su libro *Un Arte Medio*, Pierre Bourdieu comenta: *“la práctica fotográfica existe —y subsiste— en la mayoría de los casos por su función familiar, o mejor dicho, por la función que le atribuye el grupo familiar, como puede ser solemnizar y eternizar los grandes momentos de la vida de la familia y reforzar, en suma, la integración del grupo”*. El significado y la estructura formal del álbum de familia, que ha conservado ciertas características desde su aparición, actualmente se ha visto reinterpretado gracias al entorno digital, que ha cambiado radicalmente el concepto de la imagen fotográfica entendida como objeto y memoria de un pasado por un pensamiento de la imagen como medio de comunicación.

Con mi trabajo pretendo invitar a explorar las imágenes sacadas de álbumes familiares, que han sido privadas hasta ahora, estando al alcance únicamente de la familia y de quienes ellos decidan merecedores de observarlo.

Usando la fotografía familiar como material documental y como medio para el arte y a través de su descontextualización, la imagen familiar se hace pública, las imágenes familiares se reinterpretan desde su origen más íntimo convirtiéndolas en piezas de arte. Es lo que se oculta, lo que no se muestra lo que se pretende hacer visible, con la intención de mostrar la cotidianidad de las vidas ordinarias.

Sally Mann y Nan Goldin son artistas que exponen a su familia y ponen en manifiesto la incapacidad de separar los sujetos que se representan con los sujetos que son representados a partir de registros familiares. Para considerar la idea de que cuando se representa a la familia se representa en alguna medida al artista y que este no se puede entender como un ser separado del grupo al que pertenece, observo sus representaciones artísticas y familiares, detallando las características formales y espacio-temporales que recogen sus narrativas.

Los sujetos retratados abarcan al núcleo más cercano (hijos, padres, parejas, hermanos, amigos).

En su libro *Álbum de Familia*, Armando Silva menciona la variedad y cambios en la organización de las fotografías, en algunas regiones es primordial la relevancia de los eventos tales como comuniones, bautizos o grados, como guía para la agrupación, en otros casos se organiza por generaciones u orden cronológico, en mi casa los álbumes familiares principalmente se organizan por orden cronológico hasta el día de hoy.



*Registro del álbum familiar. 1990 aprox.*

En 1992 Sally Mann publica *Inmediate Family*, interesada en las fotografías en blanco y negro, y especialmente en las técnicas fotográficas antiguas, en un lugar y un espacio importantes, su casa.

Sally Mann fotografía en *Inmediate Family* la infancia de sus tres hijos, retrata los momentos ordinarios de los niños.



*The ditch, 1987 Sally Mann*



*Jessie at 5, 1987 Sally Mann*

*Yo solo fui y recogí lo que estuviera a mí alrededor. Si lo piensas bien, los niños estaban allí, así que tome fotos de mis hijos. No es que estuviera interesada en mis niños o en fotografiarlos. Es solo que ellos estaban allí.*

**– Sally Mann**

Nan Goldin con *The Ballad of the Sexual Dependency* de (1986) abarca el período comprendido entre los años 1979 y 1992. Se estructura en torno a ciertos ejes temáticos (desnudos femeninos y masculinos, parejas en la cama, fiestas en el club, hombres solitarios, etc.) que permanecen.

Retratos en su mayoría donde la familia y amigos habitan espacios interiores, casas o clubs se muestra en diferentes momentos de su día a día.

Goldin no sólo retrata los momentos “felices”, tales como nacimientos o reuniones de amigos; sino que también se fotografía maltratada o retrata a familiares masturbándose, drogándose o teniendo relaciones sexuales.



*Nan Goldin - Twisting at my birthday party*  
New York City 1980

*Nan Goldin - Monopoly Game*  
New York City, 1980

## 1.4 Fragmentos del tiempo

La percepción de la velocidad con la que avanza el tiempo depende de cada persona, del momento y la situación en la que nos encontremos, un momento agradable compartido con alguien puede hacer parecer que las horas pasan más rápido, el tiempo nos sirve para poder situar acontecimientos en categorías como pasados, presentes o futuros.

En mi caso, los fragmentos de tiempo que utilizo para mi trabajo responden al tiempo pasado y presente. Como no puedo guardar cada momento que pasó en mi casa compartiendo con mi familia, fraccio los momentos más importantes para mí y trato de capturarlos por medio de la fotografía, el video o el audio. Por ejemplo, hay días en los que no comparto mucho con mi familia y quizás los momentos más relevantes junto a las personas que quiero no suman más de algunos minutos, pero por otra parte hay cenas o conversaciones en donde quisiera guardar cada cosa compartida en una cena familiar o en una tarde. El registro en video me permite contener datos como palabras, imágenes, colores, etc. donde la velocidad con la que se capturan las imágenes depende de mí.

Mario Bracamonte en Video arte y Tiempo, dice:

*“¿Qué relación existe entre el tiempo, el sujeto creador y el videoarte? Considero que la mayor parte de la producción artística del video tiene, en gran medida, tiempo; pero no como lo he referido, es decir, el tiempo no es la duración de la imagen en movimiento, tampoco se encuentra en el timeline al momento de editar un trabajo; el tiempo está en el discurso y en la interpretación del espectador.*

*El videoarte no es para entenderse, sino para pensarse desde la apropiación subjetiva de un tiempo ajeno, el cual generará otras temporalidades. Así se obtiene una serie de ideas e interpretaciones infinitas, recordando que lo importante no es tanto llegar a un resultado, sino recorrer una serie de ideas sobre aquello que se ve.”*

El tiempo en el video se puede revisar desde diferentes perspectivas, una donde los medios electrónicos están mediando el tiempo de captura y reproducción, siendo manipulados por el artista para un propósito determinado, ahora, el video también es aprovechado por el arte como un recurso donde se pueden capturar imágenes que pueden servir para detener el olvido, registrando un instante para aislarlo del tiempo. Así como sucede con las fotografías en los álbumes familiares, un video independientemente de la técnica con la que se haya realizado, en sus imágenes puede contener una referencia que nos haga pensar en el presente o pasado, llevándonos a un viaje mental en el tiempo sobre un hecho o reflexión.

La fotografía por otra parte me presenta un instante preciso del tiempo, en algunos casos contiene la insinuación de movimiento o la detención de tiempo en un suceso que no logramos percibir, además relatan historias o nos detonan especulaciones sobre lo que sucede o sucedió después de ese instante fragmentado del tiempo, un fragmento que al ser presentado al espectador puede generar el recuerdo de un momento pasado sobre cualquier cosa, donde la percepción del tiempo está mediada únicamente por el ser que está recordando, puesto que sólo sucede en su cabeza.

Las diferencias del video y la fotografía con respecto al tiempo prácticamente residen en 2 aspectos; en primera instancia el tiempo en el video se ve controlado por los medios de reproducción o presentación que han sido previamente manipulados por el artista y le presentan al público un flujo de imágenes, el tiempo en este caso se controla por el artista y no por el espectador. Como segunda medida, la fotografía nos presenta una imagen de un momento exacto en el cual nos podemos pasar el tiempo que queramos viendo la imagen y reflexionando sobre ella, en este caso el tiempo está controlado por el espectador, tal y como lo afirma Susan Sontag en Sobre la Fotografía: *“No es igual citar una película que citar un libro. Mientras el tiempo de lectura de un libro depende del lector, el del visionado de una película está determinado por el realizador, y las imágenes se perciben con la rapidez o lentitud que permite el montaje. Así como una fotografía fija, que permite demorarnos cuanto nos apetezca en un solo momento,…”*



En mi casa se elaboró un álbum familiar con el fin de guardar momentos especiales y relevantes en el transcurso de nuestras vidas, al revisarlo me doy cuenta que muchos de esos momentos estaban olvidados hasta que un detalle o una imagen me regresan al pasado sin importar cuantos años hayan transcurrido. En ese momento no existe el presente para mí, solo un sinfín de recuerdos sobre experiencias pasadas que transcurren a gran velocidad.

Philippe Dubois, en El Acto Fotográfico dice:

*“El fragmento de tiempo aislado por el gesto fotográfico, desde el momento en que es arrebatado por el dispositivo, tragado por el agujero (la caja) negro(a), pasa de golpe definitivamente al "otro mundo" y se juega una temporalidad contra otra. Abandona el tiempo crónico, real, evolutivo el tiempo que pasa como un río, nuestro tiempo de seres humanos inscritos en la duración, para entrar en una temporalidad nueva separada y simbólica, la de la foto: temporalidad que, también ella, dura, igualmente infinita (en principio) que la primera, pero infinita en la inmovilidad total, fijada en la interminable duración de las estatuas.”*

A veces basta con ver una sola imagen para querer ver la siguiente y la siguiente como nos pasa al escuchar una buena historia, queremos saber lo que pasa después. Mi padre decía que “el tiempo cabe por el huequito de una pinhole o por la grieta de una puerta”, a veces tomaba fotografías de las personas que pasaban caminando por la calle frente a su habitación oscura, a veces solo veía el reflejo. Por mi parte, uso fotografías en secuencias como elementos para contar historias. En la animación, el Loop se utiliza para dejar un escenario o acción en constante movimiento sin aparente corte, en algunos de mis trabajos el trascurso del tiempo se torna cíclico y todo termina donde comenzó, un segundo de animación o video podría volverse infinito.

## 2. MEDIOS

Los nuevos medios convergen desde 2 recorridos diferentes:

- 1- Tecnología informática
- 2- Tecnología Mediática

Desde la tecnología informática tenemos a Charles Babbage 1823 y su Máquina de diferencias la cual podía hacer cálculos matemáticos mediante un sistema de fichas perforadas, este invento entraría en la categoría de tecnología informática.

Por otra parte tenemos a la tecnología mediática como lo sería los Daguerrotipos 1839, cuyo fin era el registro y captura de imágenes o el Cinematógrafo, creado por los hermanos Lumiere en 1895 y fue el primer proyector de cine.

Estos dos recorridos históricos confluyen a finales del siglo XX. Todos los medios actuales se traducen a datos numéricos a los que se accede por computadoras. El resultado: los gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos se vuelven computables; es decir, conjuntos simples de datos informáticos, los medios se convierten en nuevos medios

Si bien los dispositivos electrónicos tales como video grabadoras, pantallas, micrófonos, computadoras, entre otros, surgieron con propósitos variados esencialmente de comunicación, los artistas se han aprovechado de estas herramientas expandiendo las posibilidades del arte.

Estos instrumentos son necesarios en el proceso de realización y producción de mi propuesta artística desde el momento de la recolección del material hasta su solución formal y exhibitiva.

Una de las oportunidades que brindan los medios digitales para la creación artística es la amplia posibilidad de captura audio visual, que permite junto a los procesos de manipulación y postproducción adaptar el material a los requerimientos de la obra.

Los medios digitales no solo brindan fluidez para su manejo y difusión; lo que en mi punto de vista ofrecen con mayor efectividad es la interacción con el espectador o destinatario, quien es el encargado de completar la obra con sus propios juicios, experiencias y conjeturas, enriqueciendo la obra plástica tal y como lo afirma en su texto *Obra Abierta*, Humberto Eco (1962), *“La relevancia del destinatario en el proceso comunicativo es un aspecto fundamental de la semiología de la significación. La idea esencial es que el significado depende esencialmente del destinatario más que del emisor, que es aquel quien al interpretar las señales les confiere el verdadero sentido que alcanza en ese marco comunicativo”*. El valor de las obras es diferente en el momento que llega al destinatario, inclusive si parte de una experiencia personal.

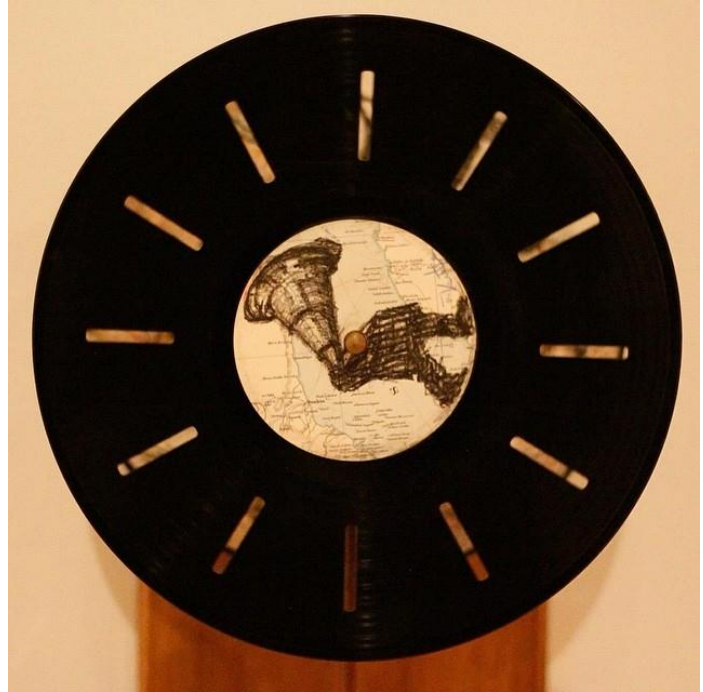
También podemos regresar a los principios básicos de la tecnología para transmitir mensajes, o seguir explorando para darle nuevos usos a los aparatos nuevos y algunos en desuso, tal como decía Lev Manovich *“El arte siempre ha estado estrechamente ligado a la tecnología, los artistas siempre son de los primeros en adoptar las nuevas tecnologías cuando surgen. Nos ponemos a toquetearlas y tratamos de ver que pueden hacer; queremos hacer cosas que a los ingenieros nunca se les ocurrieron, entender qué podríamos decir con ellas, reflexionar sobre sus efectos, empujarlas más allá de sus límites y romperlas”*. Gracias a las investigaciones de otras ramas de estudio o por las invenciones de muchos artistas pudimos experimentar nuevas técnicas y herramientas para crear animaciones, proyecciones, sonidos, etc.

## 2.1. Animación

De pequeño me gustaba dibujar personajes sobre los bordes de los cuadernos y abanicarlos para ver algo de movimiento, gracias a algunos libros y la exploración de nuevos métodos he podido utilizar técnicas de animación digitales y análogas para el mismo fin y como artista me siento obligado a la exploración de nuevos mecanismos para elaborar un mejor discurso junto a una técnica congruente, sin dejar de lado mi curiosidad, la misma que de niño me impulsó a dibujar en el borde del cuaderno.

La animación en mi trabajo me ha llevado a la búsqueda del equilibrio entre técnica y mensaje. En el transcurso de mi formación académica pude encontrarme con diferentes métodos de animación donde los resultados eran tan diversos como espontáneos, y es que la animación por escultura o por dibujos es algo que en algún momento de nuestra infancia o juventud pudimos disfrutar, generalmente por televisión como los dibujos animados o comerciales y al explorar obras de estas características no nos son indiferentes, nos hacen regresar en el tiempo, por eso la animación tiene la fortuna de atrapar públicos desde niños hasta adultos mayores.

La animación a través de su historia siempre ha usado las técnicas, composiciones y características de su tiempo. Es necesario mencionar que la animación ha adoptado otras técnicas a parte del dibujo y la pintura, experimentando con diferentes materiales como la arcilla, arena, objetos, papel recortado, muñecos, etc. Prácticamente todo podía usarse como una técnica experimental en el lenguaje y desarrollo de una animación o dibujos animados.



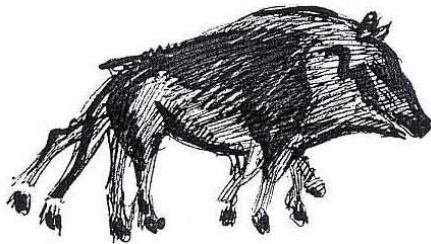
*Fenaquistiscopios, William Kentridge.*

La animación es una técnica muy antigua que ha sido usada por muchas culturas en distintas épocas, con fines de contar una historia o un suceso por pequeño que fuera, sobre tazas, columnas pergamino, bordes de cuaderno hasta máquinas más complejas como zootropos o praxinoscopios. Es un proceso riguroso que permite obtener resultados libres para la creación de movimiento, usado desde la antigüedad para darles vida a personajes y/o representar escenas. En mi proceso tiene la tarea de capturar un instante y representarlo con naturalidad.

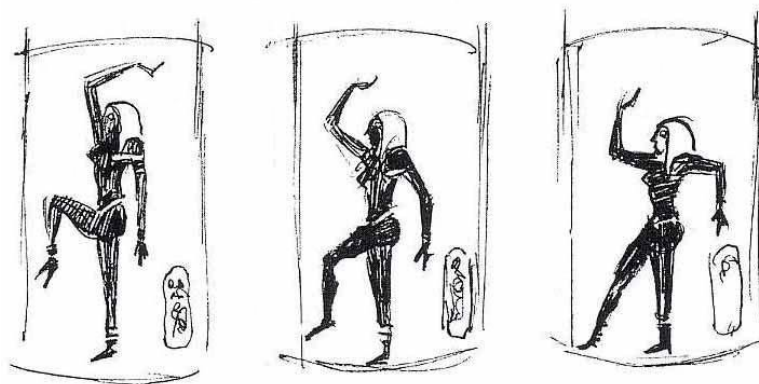
Uso la animación como medio de expresión y materialización de mis trabajos porque obtengo con ella la fluidez del movimiento y la forma.

Williams, en *Kit de Supervivencia del Animador* (2001) dice: “¿Por qué animar? Todo el mundo sabe lo difícil que es hacer todos esos dibujos y posiciones. Entonces... ¿cuál es el gancho? ¿Por qué hacerlo? Respuesta: Nuestro trabajo se lleva a cabo en el **tiempo**. Hemos tomado nuestros dibujos estáticos (Stills) y los hemos hecho saltar a otra dimensión.”

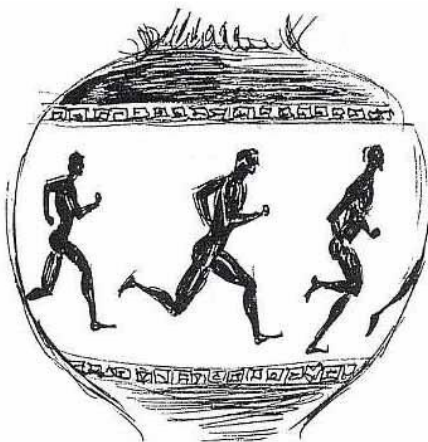
Durante más de 35.000 años pintamos animales en las paredes de cuevas, algunas veces dibujando cuatro pares de extremidades para mostrar el movimiento.



En el año 1600 A.C., el faraón egipcio Ramses II le construyó un templo a la diosa Isis que tenía 110 columnas. De manera ingeniosa, cada columna tenía pintada la figura de la diosa en posiciones progresivas. Para los jinetes o para quienes iban en las carrozas ¡Isis parecía moverse.



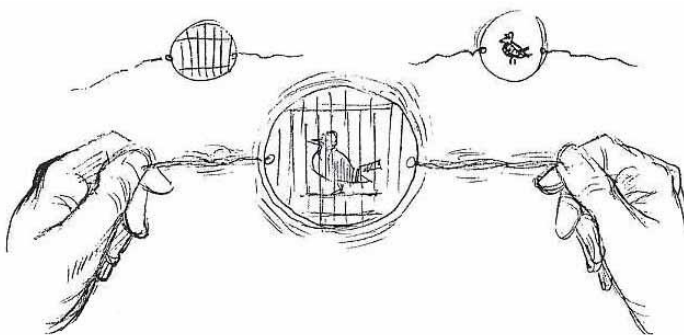
*Los antiguos griegos algunas veces decoraban las vasijas con figuras en posiciones sucesivas de acción. Al darle vueltas a la vasija, se creaba la ilusión del movimiento.*



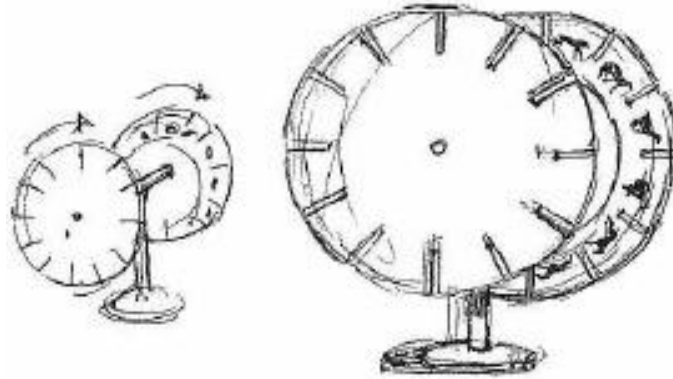
Aunque la fotografía se descubrió a principios de 1830, la mayoría de los mecanismos para crear la ilusión de movimiento utilizaban dibujos, y no fotos.

En 1824, Peter Mark Roget descubrió (o redescubrió, ya que el concepto era conocido en los tiempos clásicos) el principio vital de la "Persistencia de la Visión". Este principio está basado en el hecho de que nuestros ojos retienen temporalmente la imagen de cualquier cosa que se haya acabado de ver. Este principio rápidamente le dio vida a varios artificios ópticos, En el kit de supervivencia del animador podemos encontrar algunas definiciones:

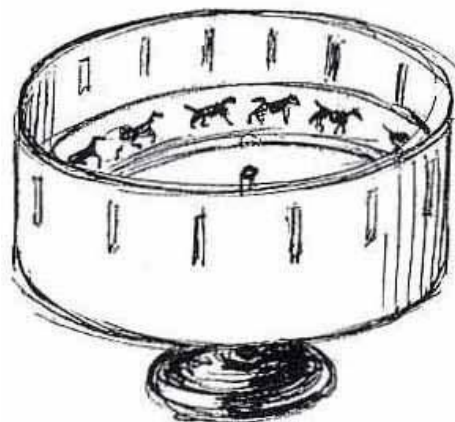
*El Taumátropo: Un disco de cartón con los extremos atados a un par de cuerdas. Una jaula dibujada en un lado y un pájaro en el otro. Cuando los extremos de las cuerdas son jalados, el disco gira, las imágenes se mezclan y el pájaro parece como si estuviera en la jaula.*



*El Fenaquitoscopio: Dos discos montados sobre un vástago, el disco que está al frente tiene ranuras en el borde y el disco en la parte posterior tiene una secuencia de dibujos. Alinee las ranuras con los dibujos y mire a través de las aberturas, haga girar los discos y obtendrá la ilusión de movimiento.*

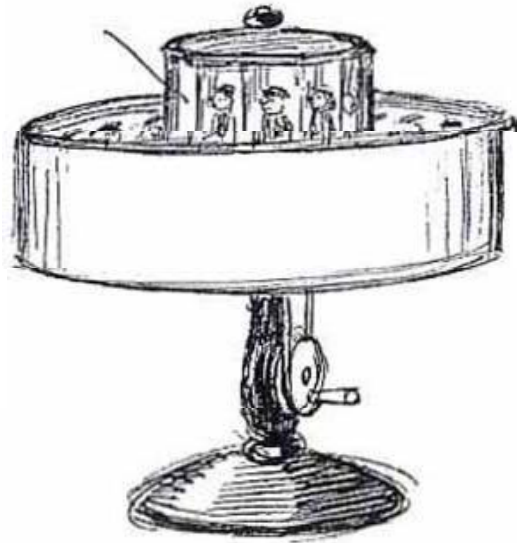


*El Zootropo (o rueda de la vida): Apareció en Norteamérica en 1867 y se vendió como un juguete. Largas tiras de papel con una secuencia de dibujos en ellas, se insertaban dentro de un cilindro con ranuras. Se giraba el cilindro, se miraba a través las ranuras y los dibujos parecían moverse.*

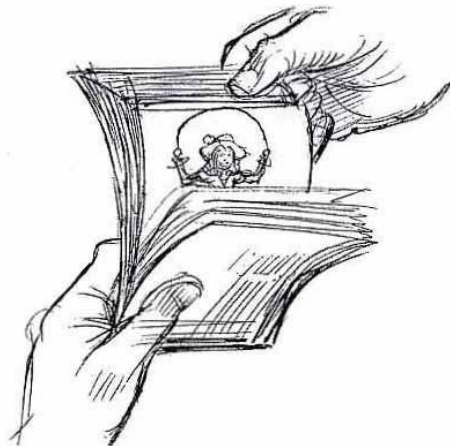




*El Praxinoscopio: Inventado por el francés Emile Reynaud en 1877. El fue el primero en crear secuencias cortas de acción dramática dibujando en una tira de 30 pies de longitud de una sustancia llamada "Cristaloide". Esto abrió el camino a los tremendos avances que vendrían.*



*El Flipper book o Flip book: En 1868 apareció a nivel mundial un novedoso invento llamado el "Flipper Book" que hasta ahora se mantiene como el más simple y popular de estos inventos. Es simplemente una libreta con dibujos en secuencia. Se sostiene con una mano y con la otra se "abanican" o "flipean" las páginas, y los dibujos en ellas parecen moverse. El resultado es animación, la ilusión de acción continua.*



## 2.2. Fotografía

La fotografía como medio de expresión y como obra es un concepto que está presente en mi trabajo, utilizo la fotografía como recurso para la funcionalidad de piezas donde el movimiento se da gracias al sistema que los objetos tenían inicialmente. En muchos casos la imagen fotográfica prevalece sobre la obra, en donde no sólo es importante la calidad de la fotografía sino también el dialogo que se establece entre ella y el objeto.

La fotografía en mi trabajo es un elemento que posibilita la animación ya que mediante una secuencia de fotos logro capturar algunos segundos de un momento familiar o personal que me interesaron, gracias a la fotografía puedo exponer una composición de formas, colores e ideas que puedo manipular para adaptarlas a los diferentes aparatos donde estarán dispuestas.

Cuando me dispongo a tomar fotografías para mi trabajo trato de conseguir el instante con la mayor naturalidad. Las personas que retrato no son modelos o actores sino mi familia en la comodidad y privacidad de nuestro hogar, en situaciones intimas o llevando a cabo sus rutinas.

Wolfgang Tillmans tiene una amplia producción de fotografías con diversas composiciones, tratamientos de la luz y temáticas. Esta fotografía que he escogido entre muchas me interesa personalmente por su tratamiento lumínico y como este puede presentarnos una escena donde objetos comunes pueden ser realzados.



*Wolfgang Tillmans, 'Zimmerlinde (Michel)' 2006*

### **2.3. Video**

En mi trabajo el video es un elemento/técnica que posibilita la captura de imagen y audio sobre tiempo, es para mí el medio con el cual puedo extraer capturas y registros de la privacidad de mi hogar y familia.

El video arte en formato digital es un medio aun en desarrollo, el cual nos permite manipular los materiales grabados, componer nuestras ideas y expresarnos de manera más inmediata acerca de cualquier tema, el video arte como término fue concebido en 1965 después de la primera grabación video gráfica de Nam June Paik, pionero en el arte del video, para ese entonces el video comenzó a introducirse en grandes bienales y otros lugares de exposición.

El video desde su aparición ha cambiado y adaptado su forma de exhibirse o presentarse, pasando por conflictos en su integración con las instituciones artísticas, con respecto a su método de comercialización y exhibición, primero, porque el soporte donde se presenta la imagen contenga una serie de cualidades artísticas equiparables a las de otras técnicas o piezas de arte, también la inmaterialidad del resultado pueden resultar conflictivas junto a la fácil reproducción y copia del video produciendo cierta resistencia del espectador hacia la obra para la consideración de pieza única, tangible y evaluable.

Tras el desarrollo del video arte surge la inserción del video en un espacio de exposición con otros elementos que dialogan en conjunto para convertirse en video instalación. En este medio de expresión artística se tiene en cuenta fundamentalmente el espacio y el espectador, donde el espacio es un elemento más de la instalación y el espectador como ser encargado de la articulación y lectura de la instalación total.

El video proporciona diversos puntos de vista sobre cualquier elemento, escena, o temática, y en los 80 con la invención del video proyector, el video salió de los monitores para llenar de luz espacios expositivos o disponer videos sobre casi cualquier superficie.

Eija Liisa en Installation View, nos ofrece una pieza de video donde la presentación de la imagen se encuentra en proporciones diferentes a las cuales estamos más familiarizados como las de la televisión que no suelen exceder los 2 metros, los grandes formatos permiten crear ambientes ya que iluminan los recintos donde están dispuestos.



*Eija Liisa Ahtila, Installation View, 2005.*

## 2.4. El objeto

Un objeto forma parte no sólo del entorno sino que también es un registro de lo que ha sucedido, al poner en evidencia pública un objeto, se pone al descubierto de alguna manera la intimidad de una vida, pues la vida persiste en la memoria de los objetos. Lo que fue privado en un momento se hace colectivo para propiciar el nacimiento de una historia en común. El objeto favorece el encuentro con mensajes que son abiertos, con rememoraciones que no son literales, en donde a partir de los detalles en común, el espectador tiene la oportunidad de comprometer su pasado, su memoria individual.

Julia Noguera, en su texto *El Objeto Como Memoria: Hacia una Relación Estética del Sujeto con el Objeto* (2012) dice: *“La vida misma posee más conmoción que el arte, por eso se toman estos recursos para enriquecer la obra plástica. Al hablar de recuerdos como huellas humanas, se amplía la visión del ser, desde sus recuerdos familiares o conocidos hacia los pensamientos más generales”*

En el arte-objeto, el objeto es apreciado no solamente por su utilidad sino por su calidad estética, es por eso que en muchas instalaciones vemos insertados objetos usados. Esto consiste en tomar un objeto de la vida diaria y reubicarlo en un ambiente distinto al cual verdaderamente pertenece, de esta forma se pierde el sentido utilitario del objeto y ayuda al artista a expresar lo que quiere, proponiendo que se le tome desde un punto de vista diferente dándole un nuevo significado.

La instalación artística es un recurso que se ha utilizado en el arte desde mediados de 1960 y en su momento obtuvo un alto nivel de controversia. Hoy la instalación y el uso de objetos dentro de una obra es un recurso muy usado dentro del proceso creativo y la obra plástica.

En los objetos e imágenes antiguas se obtiene una representación del pasado, que puede ser reinterpretado por el artista y el espectador.

Christian Boltanski, habla del ejercicio de poner en escena una vida ligada a los recuerdos profundos, al trauma a partir de la relectura de objetos almacenados, archivados, dando cuenta tanto de la memoria individual como de la grupal.

Más allá del azar, del hallazgo, existe un interés fundamental en los objetos que tienen un carácter histórico y poseen cierto valor emocional de pertenencia. Así, los objetos escogidos para mi obra han de pertenecer a la memoria colectiva de mi familia.



*Christian Boltanski, Sans-Souci. 1991*

Bahntje, Biadiu y Lischinsky, en su ensayo DESPERTADORES DE LA MEMORIA, Los objetos como soportes de la memoria (2007) dicen:

*”Al seleccionar el objeto el artista emprende un viaje en el espacio y en el tiempo, un viaje hacia atrás, a los tiempos pasados. Historias y recuerdos surgen como innumerables pequeñas puertas que contienen, a veces, hechos precisos, fechas, datos. Otras puertas se abren a sensaciones en las que aparece el dolor, el miedo. Selecciona, decide qué extraer de la memoria y lo plasma en el soporte. Presenta los datos de la memoria al público. Algunos resultan prácticamente incomprensibles, tan personales... Otros despiertan la sensación de lo conocido, el espectador intuye de qué se trata, hay datos que lo guían y que también están en su memoria. ”*

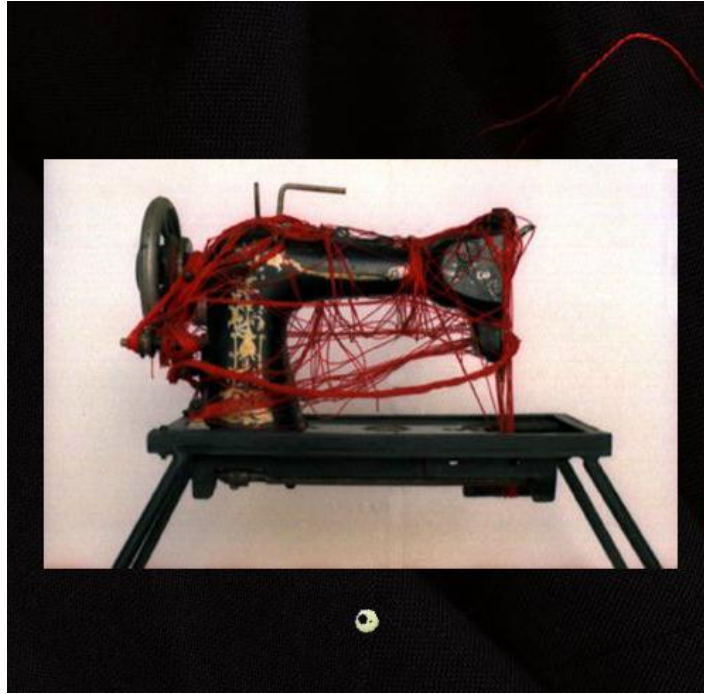
Los objetos puestos en escena como obra de arte o parte primordial de la misma dejan de ser objetos comunes, aparecen alterados gracias a la presentación y representación que el artista les otorga. Por ejemplo, Adriana Marmorek nos presenta un objeto que ha sido resignificado, otorgándole características que darán nuevas lecturas sobre el ya conocido “tocador”





*El tocador, Recipiente de la Transmutación. Adriana Marmorek*

Ana Claudia Munera, en su obra Ronda nos presenta una máquina de coser junto a una pantalla y un hilo rojo, objetos y materiales que podemos conocer por separado pero que juntos se re significan y donde el video que es transmitido por la pantalla nos ayuda a articular una lectura y experiencia totalmente diferente.



*Ronda, Ana Claudia Munera. 1997*

Wajcman, en *El Objeto del Siglo* (2001), dice: *“Declarar que un objeto-común-cualquiera, es arte tiene, en efecto, el efecto de vaciarlo-de sustancia. Acto simbólico, introduce algo del vacío en el objeto, destierra su ser de objeto-común cualquiera. El objeto resultante ya no es ni cualquiera ni común. Vaciamiento de lo real del objeto”.*

Los objetos que terminan siendo obsoletos o han cumplido su tiempo de uso son fragmentos de nuestro pasado, son piezas físicas que facilitan armar el rompecabezas de los recuerdos.

Es grandioso ver un objeto usado y pensar en su historia como objeto, en su recorrido por el mundo y en las manos de quienes lo han usado, el porqué de sus golpes y si quizás aún pueda funcionar, nos sorprendería la cantidad de cosas que tenemos acumuladas en nuestros armarios y cofres, los objetos que están allí y no sabemos cómo llegaron a ese lugar, de quien son o para qué sirven. Cuando pasa un tiempo si

no son archivados usualmente los objetos tienden a tomar nuevos usos como soportes, decoración, pisapapeles etc.

Algunos objetos fueron muy importantes cuando se compraron, o se adquirieron, en su momento tuvieron un valor significativo por el servicio que prestaban, en cambio con el pasar del tiempo más que su función, es importante el apego sentimental o la historia que representan. En mi casa todos los objetos evocan un recuerdo, una historia o una herencia, quizás por eso hayan sobrevivido en el tiempo siendo almacenados y/o restaurados.

Muchos de los objetos que seleccioné como parte de la propuesta artística han sido heredados de mis abuelos a mis padres y de ellos a mí, por eso conservan huellas de su pasado, rasguños, golpes, restauraciones y marcas que representan la referencia del paso del hombre por el mundo.

Muestro la privacidad del hogar mediante estos objetos como una invitación a conocer el interior de mi casa, por medio de estas piezas que ocupan lugares dentro el espacio que comparto con mi familia.

## 2.5. Medios interactivos - participativos

Hoy en día existen muchas obras con diferentes grados de interacción y participación del espectador, con piezas de arte en donde se involucran la mente y el cuerpo para hacer que dichas obras funcionen y/o se ejecuten. El diseño de la interfaz en las obras de interacción es fundamental puesto que si se busca que los espectadores se acerquen debe ser clara la intención de poder manipularse, usarse o ejecutarse, atrayendo así desde personas mayores hasta niños. Con los objetos donde existe interacción espectador-obra debe pensarse en la conducta humana y como puede establecerse un vínculo entre el sistema de interfaz o manipulación y las posibles formas de manipulación.

La participación del espectador como parte activa en la construcción del significado de la obra ha centrado la atención no sólo en la obra como objeto sino en la relación que se establece entre ellos.

El arte interactivo requiere la participación por parte del espectador en donde este se involucra de forma más personal en el proceso de activar, manipular, recorrer o tocar la obra, convirtiendo la obra en un hecho comunicativo en el que el receptor se convierte a su vez en emisor. Las obras participativas logran crear vínculos entre obra, artista y espectador, colocando en marcha la creatividad al existir un juego entre estímulo y respuesta.

Algunos de mis trabajos requieren la participación activa del espectador, donde este manipula ciertos mecanismos para dar marcha a las obras, lo que la puede colocar en la categoría de arte participativo, puesto que las obras que se valen de medios o modos no tecnológicos para lograr la aproximación entre observador y obra suelen separarse con este nombre para diferenciarlo de otras obras interactivas que involucran medios electrónicos.

A estas manifestaciones que se valen de modos o medios no tecnológicos para lograr la aproximación entre observador y obra se prefiere denominarle *arte participativo*.

### 3. OBRAS

#### 3.1 CAJAS DE LUZ

*“La vida cotidiana es un instante  
de otro instante que es la vida total del hombre  
pero a su vez cuántos instantes no ha de tener  
ese instante del instante mayor”*

Mario Benedetti

La puerta es un elemento que considero importante como separación del adentro y el afuera, de lo privado y público. Es por otra parte el límite que determina hasta donde puedes ser tú y tus costumbres, actitudes o disposiciones. Es de mi interés el estado físico y mental que puede causar estar de puertas para adentro o de puertas para afuera en mi casa, cómo una chapa cerrada puede brindarme a mí y a mi familia sensaciones de seguridad y acogimiento, o la puerta abierta y el estado de permisividad con el otro hacia nuestro espacio privado y propio.

Las ventanas para una casa son como los ojos hacia el mundo que transcurre afuera, de algún modo son las encargadas de controlar la sensación de tiempo, son las encargadas de dar luz a nuestra casa. Es así como me doy a la tarea de observar la luz y sentir el tiempo a través de las ventanas. Percibo cómo se trasladan los cuadrados y rectángulos de luz generados por el borde de la ventana sobre las paredes, el brillo de las ollas o el movimiento de los cuerpos en los espacios más concurridos de la casa. Dicen que al estar cómodo el tiempo transcurre más aprisa, y que el correr del reloj es variable según la persona y el instante, para mí no hay lugar de tiempos más diversos, tiempos más cambiantes que el propio hogar.

El tiempo y la velocidad con que es capturado un video o una fotografía puede cambiar la percepción de cómo suceden las cosas filmadas o fotografiadas, si apreciamos el tiempo a velocidades diferentes a las que estamos acostumbrados una gota de agua puede caer más lento o el sol puede ocultarse en cuestión de segundos, permitiéndonos apreciar y dándonos así una nueva perspectiva de sucesos que normalmente no notamos.

La luz es un elemento que nos posibilita la captura de imágenes sobre celuloide, chips, placas, superficies fotosensibles o en la retina ocular. Se puede medir la hora del día mediante su intensidad, da volumen y forma a objetos haciéndolos emerger de la penumbra, puede formar figuras geométricas cuando traspasa por una ventana, puede dar calidez y un ambiente hogareño con tan solo iluminar ciertos espacios u objetos de una casa.



*Cajas de Luz. Boceto.*

Los objetos que encontramos dentro de nuestras habitaciones, cocina, baños, salas y demás espacios de la casa suelen ser pequeños, y lo que usualmente percibimos de ellos es limitado ya sea por la distancia focal de nuestros ojos o porque simplemente son cosas que creemos conocer y damos por sentadas sus formas, pero al revisarlo nuevamente, más de cerca y con el lente de una cámara, seguramente hallaremos universos enteros sin descubrir, formas inimaginables donde la luz junto al color dan origen a texturas desconocidas en objetos que creíamos conocer.

La tierra sobre una papa del mercado, el reflejo de una hoja de papel en blanco junto a la ventana o las hojas de las plantas en nuestra casa son fuentes de estudio para cualquier artista, los impresionistas por ejemplo, eran grandes estudiosos de la luz, el tiempo y el lugar, sus obras enfatizan la espontaneidad e inmediatez de la visión y de la reacción, ellos quisieron captar la impresión que la realidad les daba en el instante en que la veían. Así, dejaron de ver la realidad como supuestamente estable y la cambiaron por una transitoria, pitando desde las plantas en estanques hasta brumas sobre los ríos, siempre interesándose por pintar las experiencias visuales que le brindaban sus entornos.



Óleo sobre lienzo, Vincent van Gogh, 1888



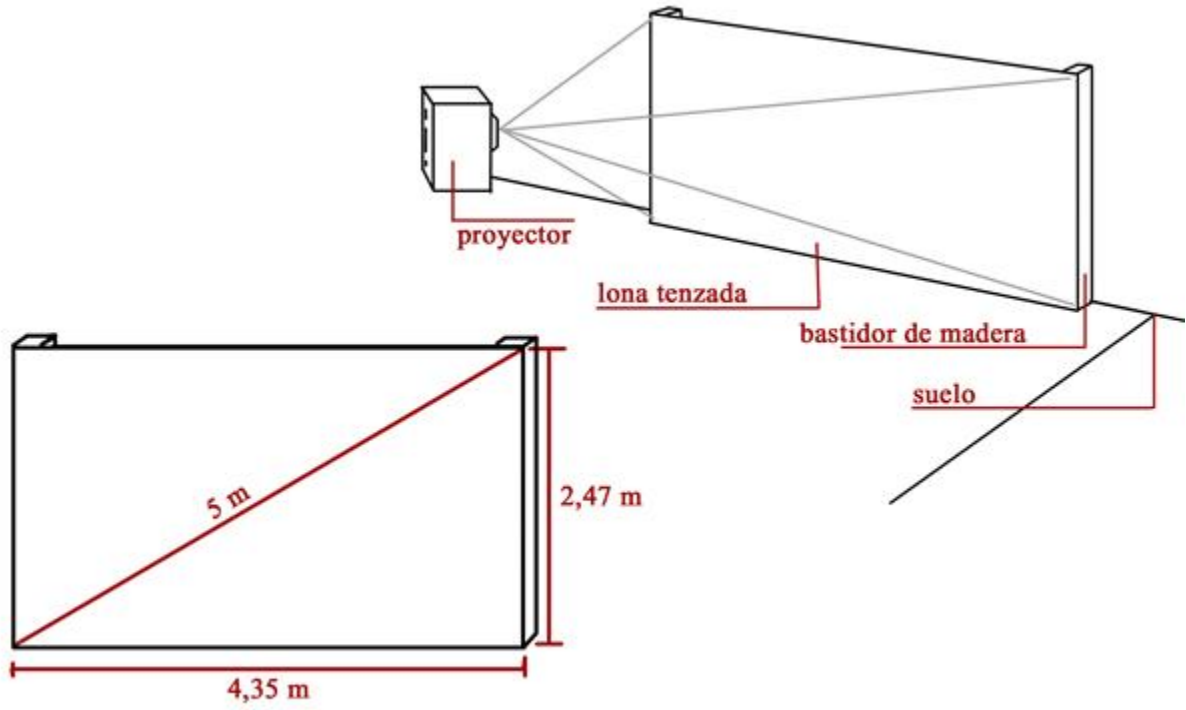
Fotografía de la sala de mi casa



El timelapse es una técnica en la cual se genera un video por medio de fotografías, que son tomadas con intervalos de 1 segundo hasta 20 o más segundos, en mi caso usé intervalos de tiempo entre 8 y 15 segundos entre cada fotografía. Usando alrededor de 800 a 900 fotografías, los horarios en los que realicé los time lapses fueron de 4 a 6:30 pm donde la luz es más fuerte entrando por las ventanas y luego al anochecer van atenuándose.



*Cajas de Luz. Frame Video.*



Cajas de Luz. Plano de montaje.

### 3.2 ALEGORÍA

El proceso narrativo origina una parte de la identidad cultural que se construye desde el desarrollo de la existencia, consignando de manera anecdótica elementos que conjugan lo real con lo imaginario. El artista puede incorporar el concepto, la idea, el relato, el cuento a su obra, y traducir ese lenguaje-relato al construirlo desde su conocimiento y articulación en elementos plásticos y compositivos.

Cuando se está hablando de historias pasadas, en mi casa todo resulta mejor si es alrededor de una mesa y tomando una taza de café. En casa de mis abuelos, la costumbre siempre fue escuchar a los mayores sentados alrededor de la hornilla, el puesto más elevando y cálido junto al fuego era para mi abuela quien atizaba y soplabas las brasas con un trozo de caña brava hueco, los demás esperábamos pacientes el agua de panela y el café para los mayores en esas tazas de metal blanco chiltadas por los golpes. Yo prefería sentarme a esperar la hora de las historias, en su mayoría fueron historias de espantos y avistamientos de seres paranormales que ponían los pelos de punta a más de uno, quizás era el tono de la voz o el sonido del fuego ardiendo junto a mi abuela lo que me gustaba tanto y me hacía sentir seguro.



*Alegoría. Boceto*

El pueblo de donde son mis padres, Almaguer, es un lugar lleno de mitos y leyendas, de niebla y oro, donde toma lugar a mi parecer la tradición de la narrativa en mi familia, a veces yo ayudaba a moler el maíz para las arepas que comeríamos después en las reuniones familiares que sin falta se daban a lugar todas las noches, donde cada miembro de la familia esperaba su turno para contar anécdotas peculiares y curiosas de sus vidas. Son esas las paredes y techo en los que crecí la mayor parte del tiempo, pero también es importante recordar lugares que lograron convertirse en hogar y que el tiempo los ha dejado en recuerdos.



*Almaguer, Cauca (1979)*  
*Registro del Álbum Familiar*

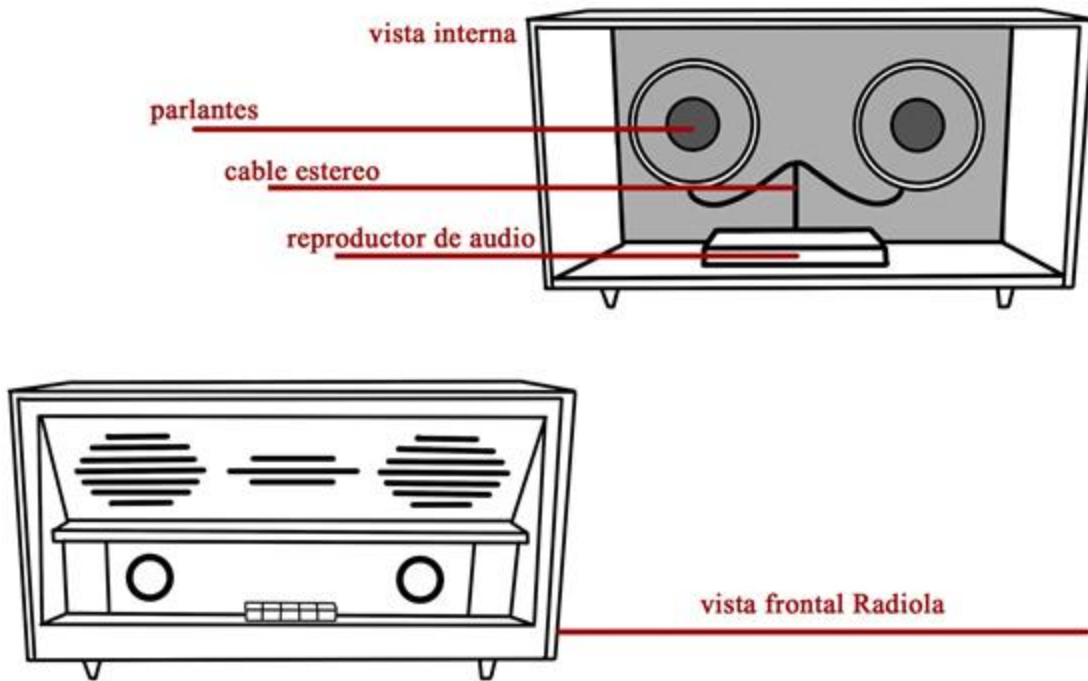
El objeto que uso es recolectado de las pertenencias archivadas de mi casa, es conocido como radiola y fue el primer objeto heredado de mi abuelo a mi padre, ha estado en la familia aproximadamente desde hace 50 años. Según mi padre, todos sus hermanos se reunían a escuchar la radio ya que en la noches pasaban algunas radio novelas populares del momento, y mi padre como era el mayor estaba encargado de manejarla cuando no estaba mi abuelo en casa.

La obra es una radiola modificada para reproducir audio en loop, costa de una fuente de corriente continua de 120v y una salida para parlantes estéreo de 60wats.

Los archivos de audio fueron grabados y masterizados.



*Alegoría. Registro del objeto.*



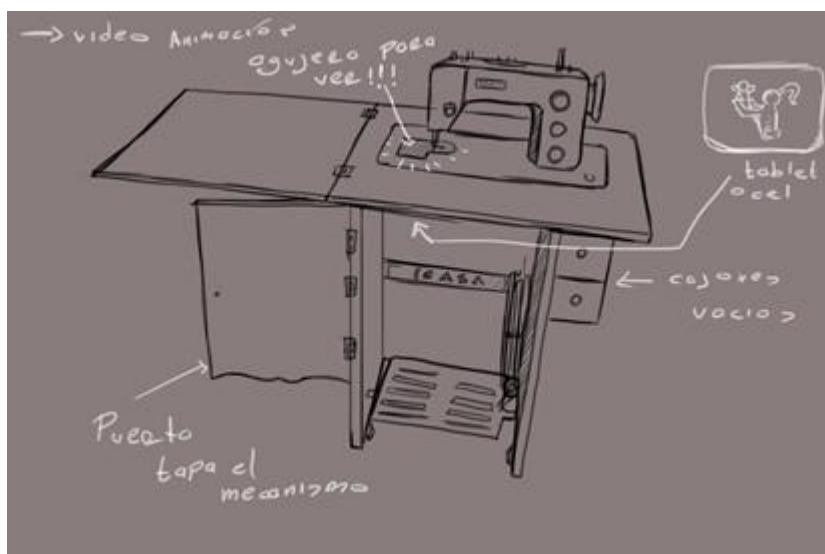
*Alegoría. Plano de montaje.*

### 3.3 ORIGEN

Para este trabajo he retomado algunos elementos que venía trabajando en mi proceso formativo en la academia, es importante para mí, como artista, la investigación sobre los principios de la imagen en movimiento, puesto que mi trabajo mayoritariamente está compuesto por piezas de video, las cuales por principio están basadas en la secuencialidad de imágenes y/o dibujos que, dispuestos consecutivamente y con la velocidad adecuada generan fluidez en la imagen.

Hace unos 40 años atrás, la costura en Almaguer, de donde proviene mi madre, era un trabajo muy popular entre muchas mujeres y algunos hombres. Me refiero a la máquina de coser de mi madre como un elemento simbólico y privado dentro de nuestro hogar, puesto que ha estado desde que tengo memoria y sé que es herencia de mi abuela a mi madre, que además fue su primera fuente de ingresos cuando estaba aún en la escuela, hoy en día mi mamá repara la ropa que se rompe y elabora tendidos con retazos, no es su fuente de ingresos pero cuando joven le ayudó a ganar algo de dinero.

La máquina de coser consiste en la instalación de un video que puede ser visto por el orificio donde la aguja pasa la tela cosiéndola, en el video hay una animación de una madre jugando con su hijo, el video se ejecuta en Loop.



Origen. Boceto.

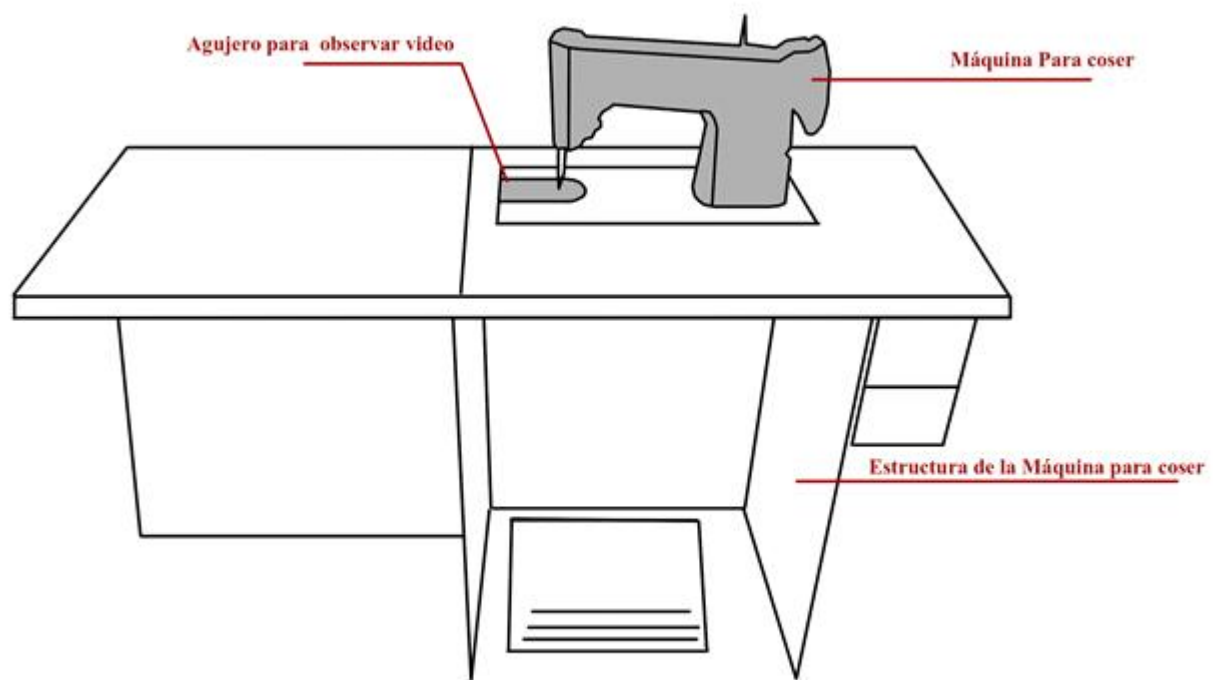


*Origen. Registro del objeto.*



*Origen. Secuencia de frames. Animación digital.*





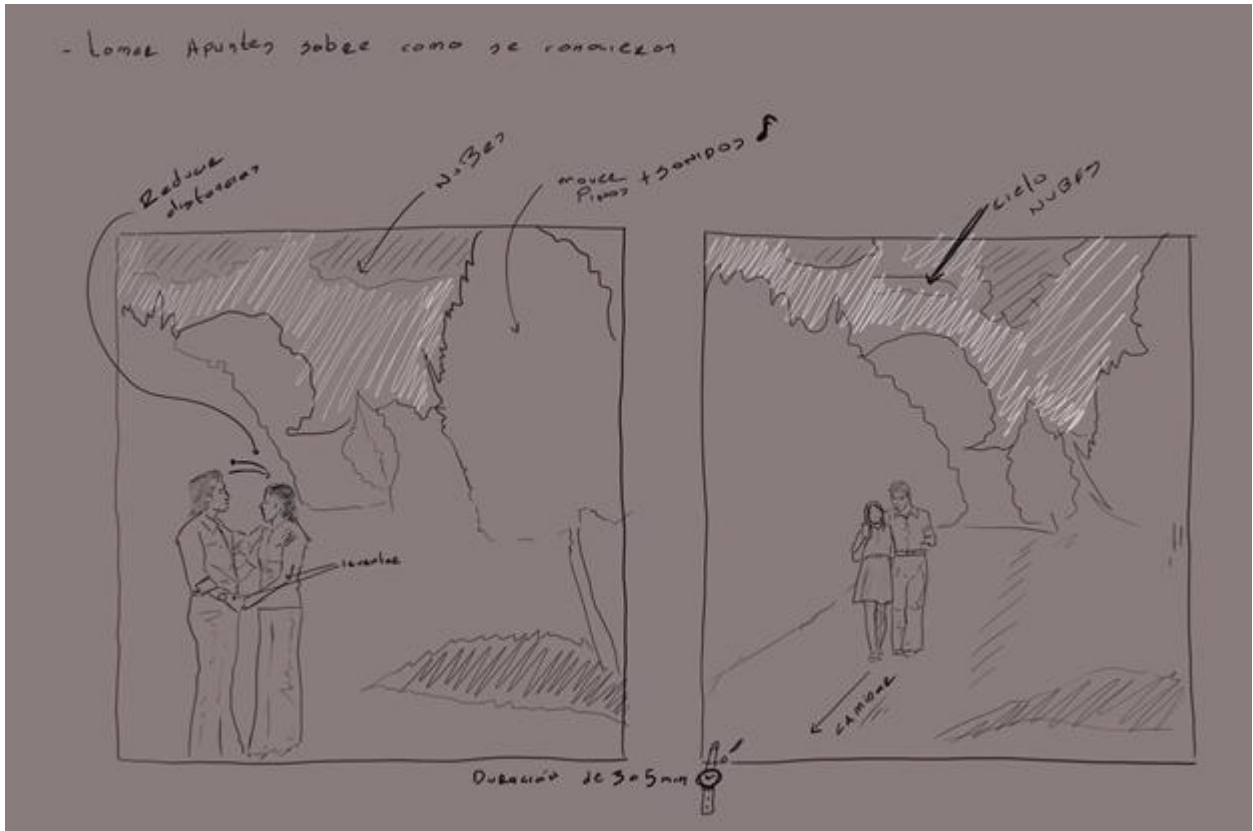
*Origen. Plano de montaje.*

### 3.4 1979

Traer un recuerdo, o construirlo a partir de una historia es seguramente muy parecido a hurgar en el baúl donde se guardan las cosas que no usas pero que se rehúsan a desechar porque son valiosas, por lo que pueden hacerte sentir al verlas nuevamente.

En el tiempo que pasamos dentro de nuestra casa está en la mayoría de los casos compartido con personas o animales, compartimos la cama, el techo, la mesa, la vida. Y cuando la pasas con seres que amas seguramente recordarás mucho tiempo el instante que pasó, pero nuestros recuerdos en su mayoría se detonan por pequeños detalles como la luz amarilla del sol entrando por la ventana cuando despiertas junto a alguien, o lo humeante que estaba el café cuando escuchabas a tu padre charlar sobre una historia que no te cansas de oír, una sola cosa por pequeña que sea alberga una cantidad de información capaz de traer de nuevo lo que vivimos y en mi caso los momentos felices que he vivido y vivo con mi familia. Las fotografías son unos de los elementos más usados en nuestras casas para recordar momentos pasados, en los álbumes familiares contienen una gran cantidad de información que detona recuerdos y sentimientos al revisarlo.

La máquina de escribir es un objeto de mi padre, actualmente no funciona porque la cinta y algunas teclas están pegadas por falta de mantenimiento. Sus medidas aproximadas son de 28 cm por 30 cm, sobre la máquina está ubicado un papel que sirve como soporte para la proyección de 2 fotografías extraídas del álbum familiar donde se encuentran mi papá y mi mamá jóvenes. En las imágenes transcurre el tiempo lentamente, el cielo se mueve y los personajes interactúan o tienen leves movimientos, en la parte inferior de la hoja se escribe la versión de cada uno sobre cómo se casaron y tuvieron hijos, todo esto acompañado de un sonido de tecleo de máquina de escribir.



1979. Boceto



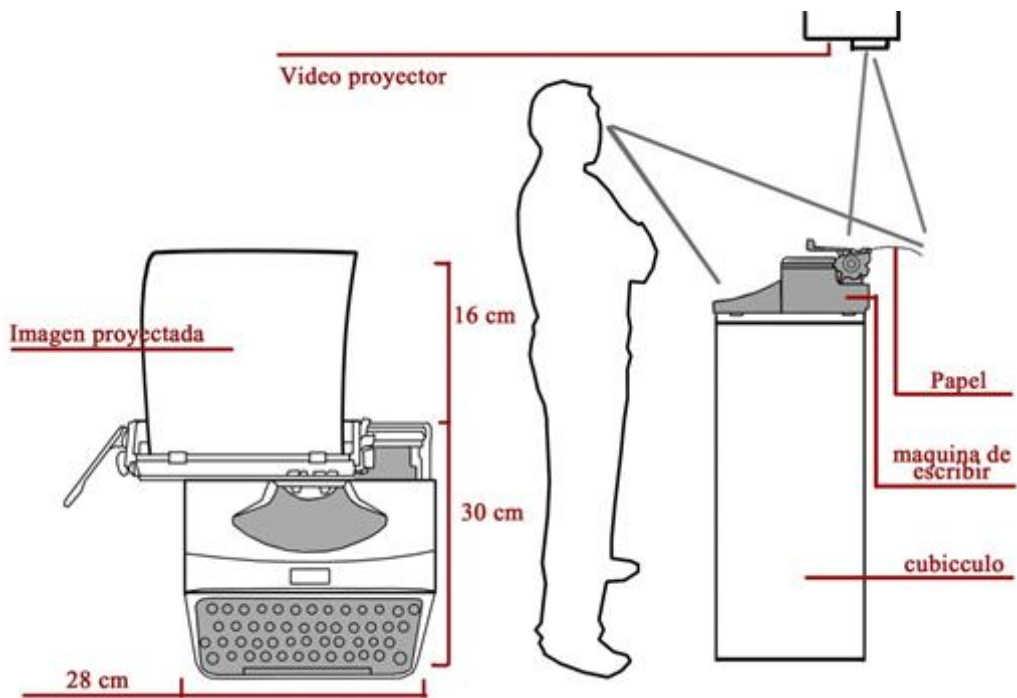
1979. Registro del objeto



A la mamá la conocí cuando estaba estudiando,  
éramos vecinos y

Lo conocí porque él una vez fue

1979. Frame. Video



1979. Plano de montaje.

### 3.5 AFUERA

La recolección de materiales audiovisuales del diario vivir en mi casa es una metodología de trabajo que uso para la mediación de lo privado a lo público, es un canal que posibilita una lectura de la obra fuera de mi casa así como los objetos que incluyo en la mayoría de las piezas. La privacidad de nuestra casa junto a la familia es un fenómeno exclusivamente de humanos, el entender cómo puede sucederse un acto cotidiano dentro de nuestra rutina con la familia es algo tan originario de nuestra existencia que apenas reparamos en ello, la casa es como una cubierta que recubre a nuestros seres queridos como un caparazón y es permeable solo por ventanas y puertas las cuales usamos para entrar, salir u observar, pero en algunas ocasiones estos elementos de construcción pueden dar la oportunidad de ser observados e invadidos por la vista del otro, entonces la función de las claraboyas no sólo serviría para iluminar sino también para observar o ser observados.

En el trabajo “ El Techo” recorro a materiales como el machimbre y el eternit, que son elementos encontrados en muchos de los hogares y que seguramente las personas reconocerán como elementos de una casa, la instalación que allí se encuentra simula el interior de una casa donde transcurre una cena familiar en un espacio cálido e íntimo, donde la madera del machimbre la protección del techo y registro muestran lo que es la vida dentro del espacio privado de otra persona colocando al espectador en una posición de observador pero no de participe del suceso privado que allí ocurre.



*Afuera. Boceto*

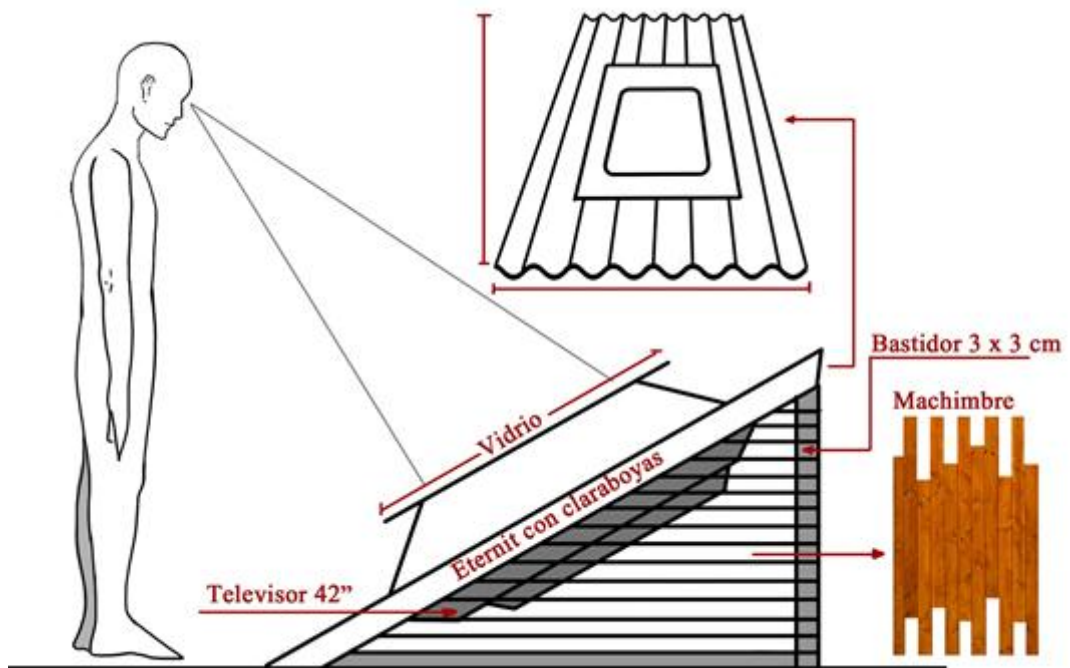
Para mostrar la imagen de mi familia en una cena familiar uso un televisor de 47 pulgadas recubierto por una hoja de eternit de 130 cm por 120 cm sobre un cajón de madera recubierto por machimbre y donde la boquilla de la claraboya está tapada por un vidrio transparente.



*Afuera. Estructura del objeto.*



Afuera. Frame. Video.

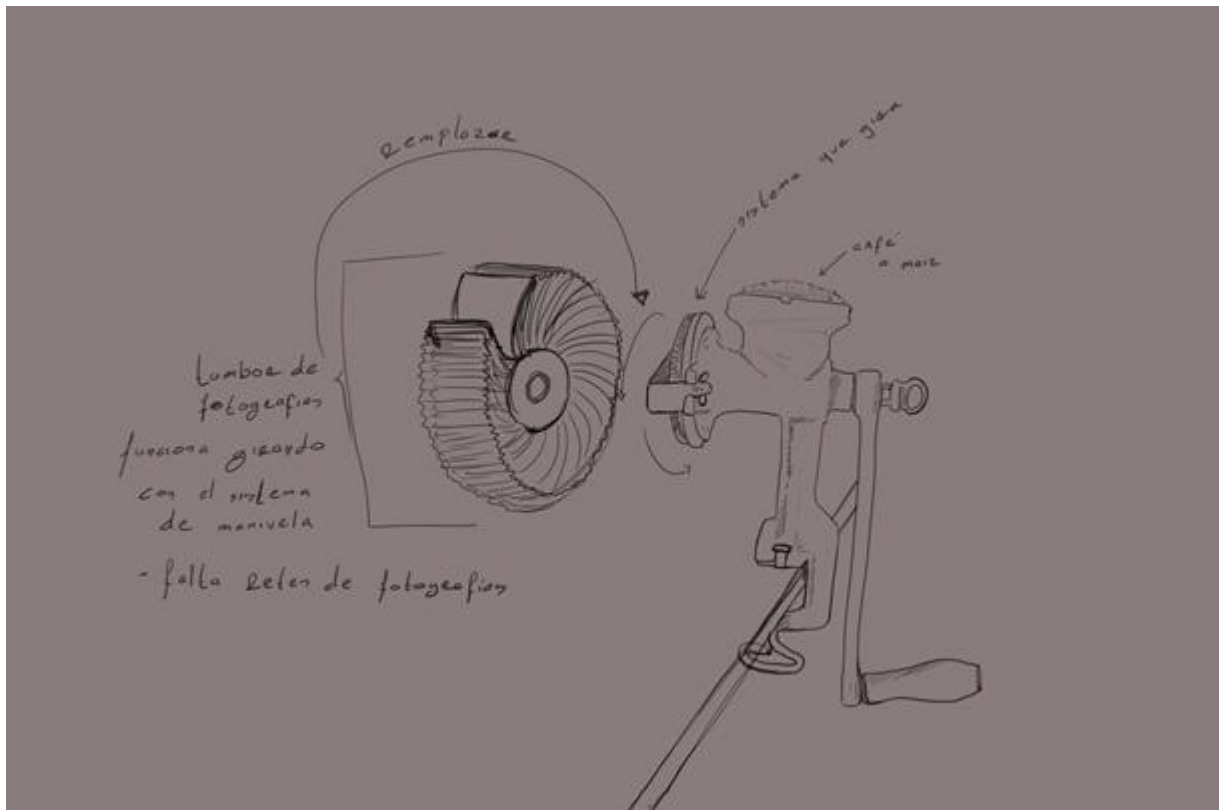


Afuera. Plano de montaje.

### 3.6 CAFÉ

Los molinos son objetos capaces de triturar, moler y disminuir alimentos a partes más pequeñas, en Colombia por ejemplo, son muy usados para moler café, el cual despide un aroma muy fuerte y por lo general este café recién molido es el mejor para preparar café fresco o al menos es así como lo preparan en mi casa. Mi padre y mi madre suelen cultivar su café y prepararlo por medio de este aparato dando manivela para poner el sistema en marcha, yo ayudo la mayoría de las veces, lo hago desde pequeño y también disfruto de compartir estas cosas con mi familia.

El sistema giratorio del molino fue aprovechado para que permitiera el funcionamiento de la técnica del flípeo de fotografías. En este caso me sirven para mostrar el momento después de moler café y compartir un instante con mis padres en la mesa, el sistema que pone en marcha el tambor con fotografías es el mismo que muele café y se ejecuta moviendo la manivela.



Café. Boceto



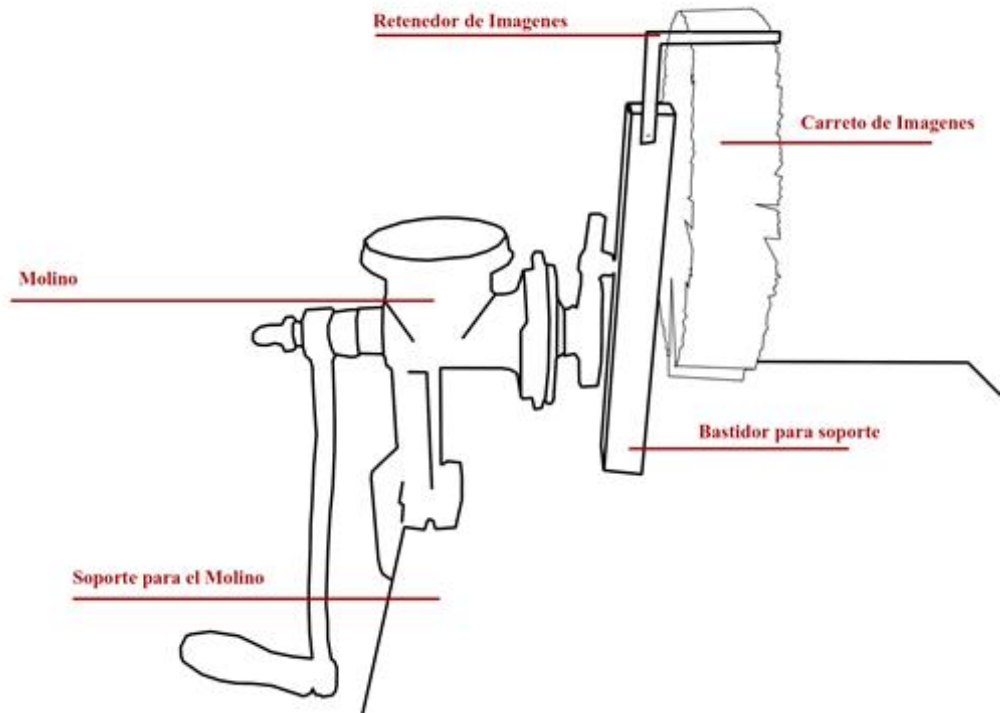
es un molino para moler café o maíz, tiene unas medidas aproximadas de 30 cm de alto por 20 cm de largo, tiene una manivela y su estructura es en metal, la parte donde lleva dos discos dentados que trituran ha sido removida para instalar un tambor de fotografías que tienen una secuencialidad de imágenes sobre mi padre y madre tomando café en la cocina de mi casa, el sistema de fotografías funciona con una técnica de animación llamada flickeo de imágenes, para que suceda este proceso las fotografías pasan por una resistencia que arquea la imagen para que pueda verse una por una.



*Café. Registro del objeto.*

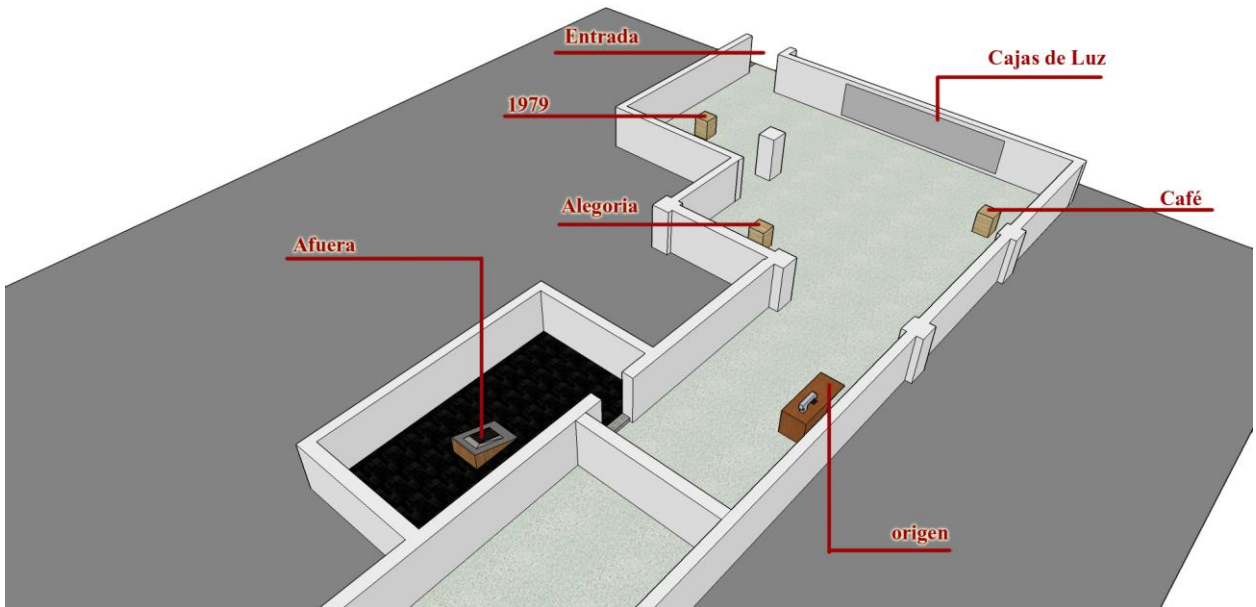
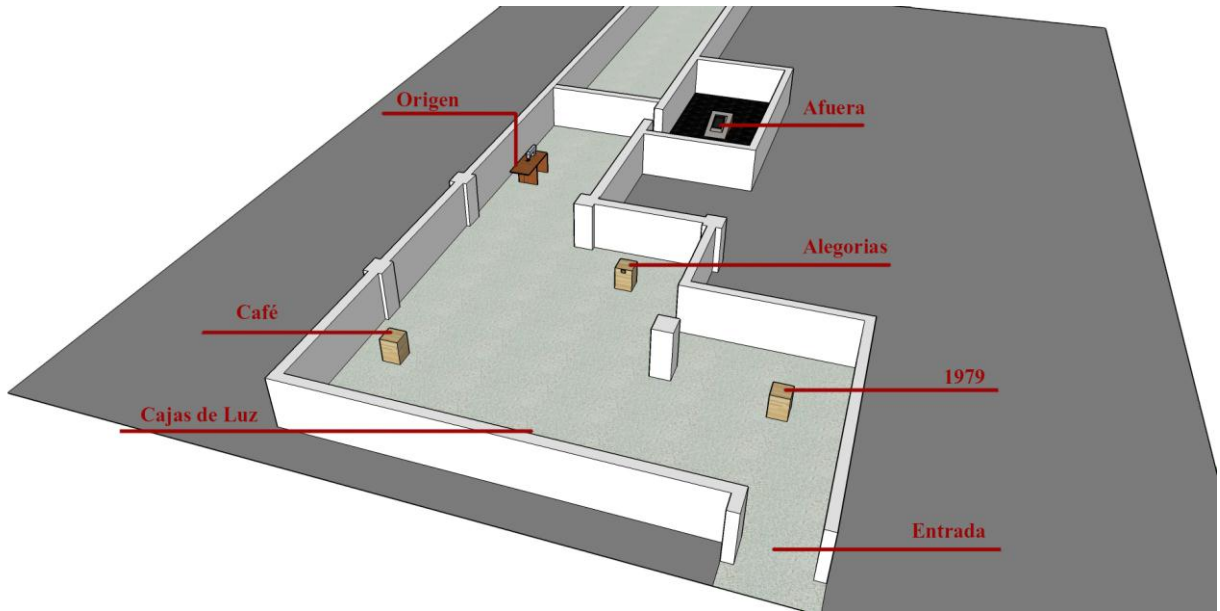


Café. Secuencia de frames. Animación digital



Café. Plano de montaje

## Mapa de la sala montaje



## REGISTRO FOTOGRÁFICO



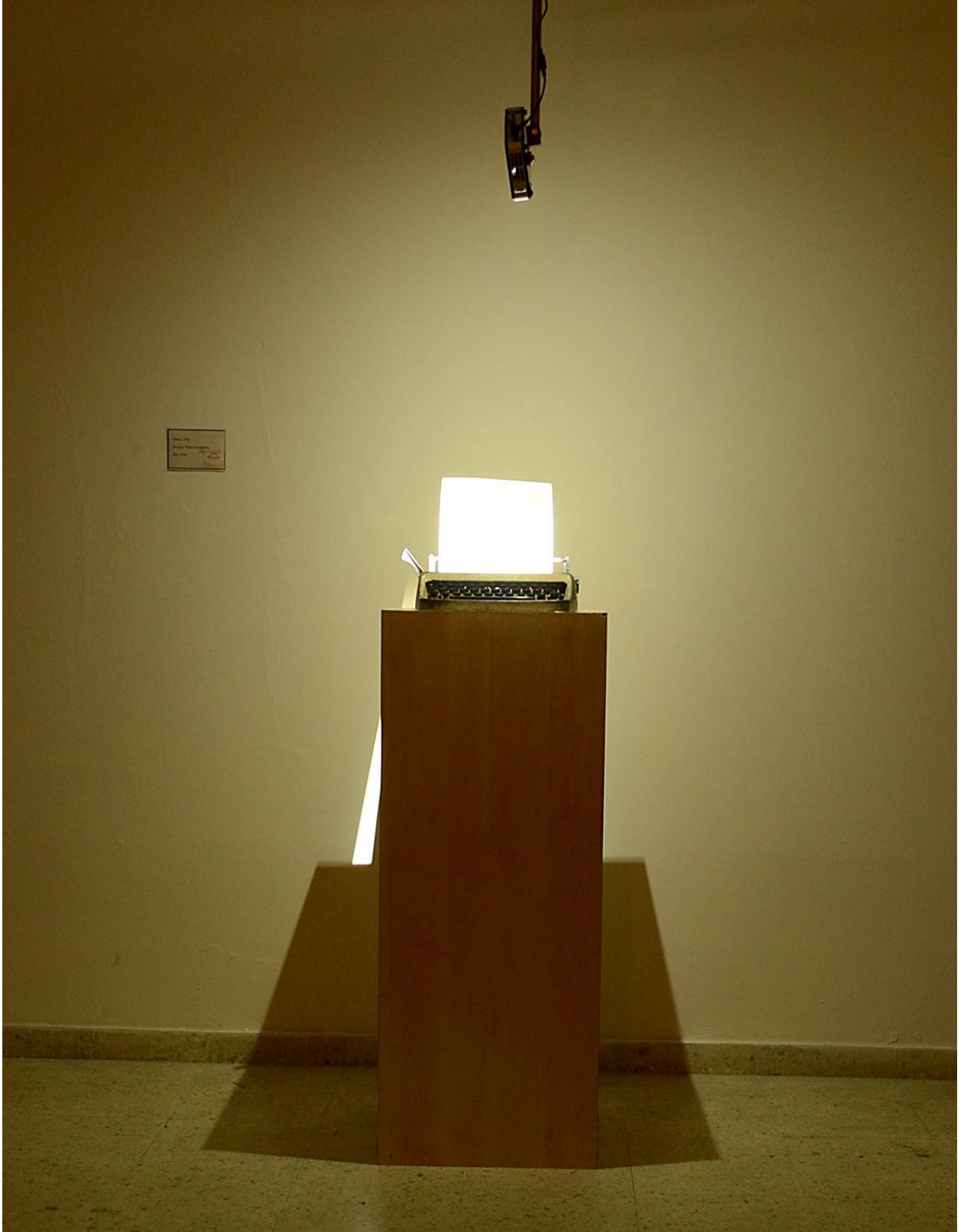
Cajas de Luz



Alegoría



Origen



1979



Afuera





Café

## Bibliografía

- El Tiempo en el Arte*. (24 de octubre de 2000). Recuperado el 23 de junio de 2013, de [http://www.tyhturismo.com/data/revista/pasado/histdeltiempo/pasado/p\\_arte.htm](http://www.tyhturismo.com/data/revista/pasado/histdeltiempo/pasado/p_arte.htm)
- Abreu, O. B. (2008). El dominio silente de lo cotidiano. En O. B. Abreu, *El problema de la cotidianidad desde la perspectiva de la fenomenología por Martin Heidegger* (págs. 1-3). Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Livertador.
- Aguilar, G. (2010). *La Interacción, la Interpretación y la Implicación como estrategias participativas*. Valencia: Time Divisa Antonio Vega Macotela.
- Arendt, H. (1958). *En La Condición Humana*. Buenos Aires. Barcelona. México: Paidós.
- Bachelard, G. (1957). *La Poética Del Espacio*. París: Presses Universitaires de France.
- Bracamonte, M. (2013). Video arte y Tiempo. *La Colmena* 79, 53-56.
- Casal, T. (11 de Febrero de 2009). *Relatoría 3*. Recuperado el 12 de diciembre de 2013, de <http://tuliorcasal.wordpress.com/2009/02/11/relatoria-3-¿que-es-un-medio-digital/>
- Conde, J. A. (2014). Voces y susurros: sobre algunos usos narrativos del sonido en la animación colombiana. *Cuadernos de Cine Colombiano*, 87-99.
- Coucho, E. (2005). El Arte Interactivo: de la combinatoria a la autonomía. En L. H. García, *Estética, Ciencia y Tecnología* (págs. 40-46). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Dubois, P. (1986). *El Acto Fotográfico*. PAIDOS IBERICA.
- Eco, U. (1979). *Obra Abierta*. Barcelona: Ariel.
- Giannetti, C. (2002). *Estética Digital*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- Giannetti, C. (2004). El Espectador Como Interactor. *Mitos y Perspectivas de la Interacción* (págs. 1-6). Santiago de Compostela: CGAC.
- Goldin, N. (1986). *The Ballad of Sexual Dependency*. New York: Phaidon.
- Larrañaga, O. G. (2013). Las Narrativas Familiares del Arte Contemporáneo. *Creatividad y Sociedad*, 1-30.
- Mann, S. (1992). *Immediate Family*. Phaidon Press.
- Muñoz, F. F. (4 de abril de 2009). *Crítica.cl*. Recuperado el 12 de enero de 2013, de <http://critica.cl/artes-visuales/arte-y-sociedad>
- Muybridge, E. (1985). *Horses and Other Animals in Motion*. New York: Dover Publications, inc.

Myrian Bahnje, L. B. (2007). *Despertadores de la Memoria, Los objetos como soporte de la memoria*. Bahía Blanca: HumHA.

Noguera, J. (2012). *El Objeto Como Memoria*. Barquisimeto: Universidad Centroccidental.

Ortega, L. (21 de junio de 2012). *xatakafoto*. Recuperado el 23 de octubre de 2013, de <http://www.xatakafoto.com/opinion/la-fotografia-como-obra-de-arte>

Sontag, S. (1973). *Sobre la fotografía*. Mexico , D.F.: Santillana Ediciones Generales .

Williams, R. (2001). *The Animator Survival Kit*. New York : Faber and Faber.

## Anexos

- Copia del texto en formato .PDF, registro fotográfico