

# DES-CONSUMIBLES



Javier Andrés Ramírez Jaramillo

# Des-consumibles

Javier Andrés Ramírez Jaramillo

Código: 100912020935

**Asesor de Grado:**

Orlando Martínez Vesga

Magister en historia y teoría del Arte y la Arquitectura



**Departamento de Artes Plásticas**

**Facultad de Arte**

**Universidad del Cauca**

**Popayán - Cauca**

**2018**

# *Agradecimientos*

A mis padres, por su constante apoyo a pesar de las dificultades y darme la noción de libertad que necesitaba.

A mi hermano, por las ideas esporádicas que me dirigieron a tantos lugares interesantes.

A mis compañeros que me guiaron en este proceso, cada uno con su forma de apreciar la belleza.

Al departamento de Artes Plásticas y a los docentes que me han aportado en mi proceso de formación.

A mi maestro, Orlando Martínez Vesga por su invaluable apoyo, sin cuyos consejos no hubiera sido posible la cohesión de éstas ideas.

# Contenido

<i>Introducción</i>	11
<i>Sobre mi Imagen</i>	17
<i>Sobre el Movimiento</i>	21
<i>Sobre la Creación y la Destrucción</i>	29
<i>Sobre los objetos encantados</i>	35
<i>Sobre la Marca y la Huella</i>	39
<i>Sobre la Animación</i>	45
<i>Sobre la Instalación</i>	51
<i>Propuesta Plástica</i>	57
<i>Plano de Montaje</i>	79
<i>Bibliografía</i>	83

**HAVAMAL**  
**“THE SPEECH OF THE HIGH ONE”**

I know I hung on that windy tree,  
Swung there for nine long nights,  
Wounded by my own blade,  
Bloodied for Odin,  
Myself an offering to myself:  
Bound to the tree  
That no man knows  
Whither the roots of it run.

None gave me bread,  
None gave me drink.  
Down to the deepest depths I peered  
Until I spied the Runes.  
With a roaring cry I seized them up,  
Then dizzy and fainting, I fell.

Well-being I won  
And wisdom too.  
I grew and took joy in my growth:  
From a word to a word  
I was led to a word,  
From a deed to another deed.

From the Old Norse  
The Poetic Edda (ca. A.D. 1200)

Este poema habla de una de tantas búsquedas de Odín por la sabiduría, el tema constante de sus acciones es el hecho que ningún precio es demasiado alto por la Sabiduría, por esta misma razón posteriormente pierde su ojo derecho como precio para poder beber de la fuente de la sabiduría.

La eterna búsqueda de conocimiento de Odín es por supuesto, una metáfora de ese mismo deseo humano, incluso Aristóteles plantea que aprender es el mayor de los placeres para la humanidad, ya sea que algunos se hallan distraídos con otros placeres o falsas seguridades, el conocimiento debe ser el verdadero motor de nuestro accionar.

# **Introducción**



La búsqueda de conocimiento requiere sacrificio.

Este tema me llegó como una revelación al estudiar la simbología de las imágenes en Bloodborne de Miyasaki, la reflexión del mito del hombre colgado me pareció muy interesante porque respondía muchas inquietudes que me asaltaban en ese momento, los ciclos de renovación y destrucción, las muertes que no son definitivas, un punto común dentro de la diversidad humana (“la universalidad de lo humano” le llamaba), además dialogaba con las imágenes que estaba trabajando, les dio rumbo a mis piezas pues estas no tenían un propósito claro más allá de existir por una inquietud sin rostro, el título que les otorgué en ese momento “La acción sin voluntad” lo hace evidente.

Inicialmente pensé que conocer el concepto bastaría para entender, la experiencia del proceso de creación de este trabajo de grado me enseñó de primera mano la magnitud de esta frase.

De una manera u otra, siempre se presentó el hombre colgado.

El hacer es una acción repetitiva de desgaste, una lucha diaria por la imagen, la siento en mis ojos cansados, llorosos en la noche, en una extraña fatiga difícil de definir, la piel de mi dedo corazón pelada y rojiza, no duele, solo impresiona un poco al ver las grietas secas como una llanura quebradiza, sin embargo no me detengo porque me agrada, porque no puedo parar hasta verla cobrar vida, cada línea la acerca a la realidad, una a una, de entre millones que faltan sobre millones que esperan, sin embargo por más intensos que sean mis deseos por terminar debo dividir los encuentros en escaramuzas, no puedo seguir indefinidamente porque si no me detengo me acabo yo primero.

El pensar es un poco diferente, es incierto, sus tiempos no son intensos, pero si amplios, sucede en un segundo plano, mientras se ve, mientras se camina, mientras se lee, mientras se habla, para que suceda es necesario moverse. Yo viajé, viajé para aprender, principalmente para hacer, terminé aprendiendo cosas que no buscaba, descubrí lugares fantásticos, e imágenes bellas sentadas a plena vista que me ayudaron a entender las formas de la poética, me encontré atrapado sin salida, inventé historias de hombres aburridos, de osos en cuevas, conocí el peligro invisible, me perdí varias veces, sentí el alivio glorioso de una calle conocida, el privilegio de comer y dormir, lo importante de un espacio que puedo llamar mío así sean 2 metros cuadrados, aprendí de ilusiones y falacias, pantallas de humo y humo real, humo encerrado y cómplice de su inestabilidad, me deslumbré ante un mago de mil trucos, que resultaron ser artificios y engaños que él mismo creía. Siempre en el filo, tras una imagen, tras una idea, un ser que se deshace, pero nunca muere, siempre es otro y otro más a través de su propia búsqueda.

Esta es la maldición que el hombre colgado le heredó a la humanidad, quien se arriesga a morir, porque solo de esa manera puede vivir a plenitud.



*Para los otros yo también soy gente, soy parte de esa masa de carne y sudor, soy el tipo dormido en la ventana, soy la señora asustada, el muchacho que pide dinero, el que se abstrae en su música, el que no quiere estar aquí, el que quiere llegar y el que nunca llegará.*

-- **Bitácora de trabajo** --

# Sobre mi imagen



Esta imagen que he repetido tanto tiempo sin saber en un principio porqué, me ha revelado búsquedas interesantes y más contenido del que inicialmente aparentaba tener un hombre que se volvía polvo.

Me gusta cuando la imagen cambia con el tiempo, es como la vida, un cambio constante e imperceptible para el que lo presencia segundo a segundo, pero que indudablemente cambia y cambia.

Similar a como un paisaje montañoso puede ser visto como un oleaje en cámara lenta, o como la rotación de la tierra es imperceptible, en algunos casos el movimiento no se siente porque se está parado en él.

Nunca se sabe cuándo una metáfora se va a convertir en palabra, cuando una acción se convierte en el epicentro de un momento histórico o cuando un pensamiento que retumba en la mente por años resulte en una creación.

Las cosas solo se pueden apreciar cuando dejan de moverse, cuando ya han pasado, mientras tanto otras suceden, buscando, con su propia belleza, una certeza en la neblina.

Con la imagen hablo del pensamiento y su naturaleza inquieta, rastros, transformaciones, cambios, huellas, reflexiones, y sobre todo del núcleo común de estos puntos, el movimiento.

# **Sobre el movimiento**

Me gusta pensar en la animación en términos de idea y pensamiento.

Las ideas, expuestas por Platón poseen propiedades únicas para ser clasificadas como tales, estas deben ser eternas, inmutables y universales. Así una idea, por abstracta que sea, es la misma en todos lugares, independiente del lenguaje, y es consistente a lo largo del tiempo, de esta manera con estos pilares podemos asirnos a la realidad, evitando que el ser quede a la deriva en una gelatina de incertidumbre.

Las ideas son entonces de naturaleza estática y son estos “landmarks” en los que podemos confiar mientras navegamos por el pensamiento. Ahora, el pensamiento es el proceso por el cual llegamos a las ideas, relacionamos unas con otras e incluso se podría llegar a crear (descubrir) nuevas ideas. En estos términos el pensamiento es movimiento, a diferencia de las ideas éste es imperfecto, por lo general es subjetivo, no tiene forma y está en constante transformación. Se podría decir que es la antítesis de las ideas, pero a la vez su complemento.

Cuando se trata de animación hay un concepto que de otra manera haría del oficio algo inconsistente, los key frames son las posiciones esenciales que necesitamos para que un movimiento se lleve a cabo. Si quisiera por ejemplo que un personaje abriera una puerta, debo fijar (dibujar) primero la posición inicial, el momento en que toma el pomo y cuando ha abierto la puerta.

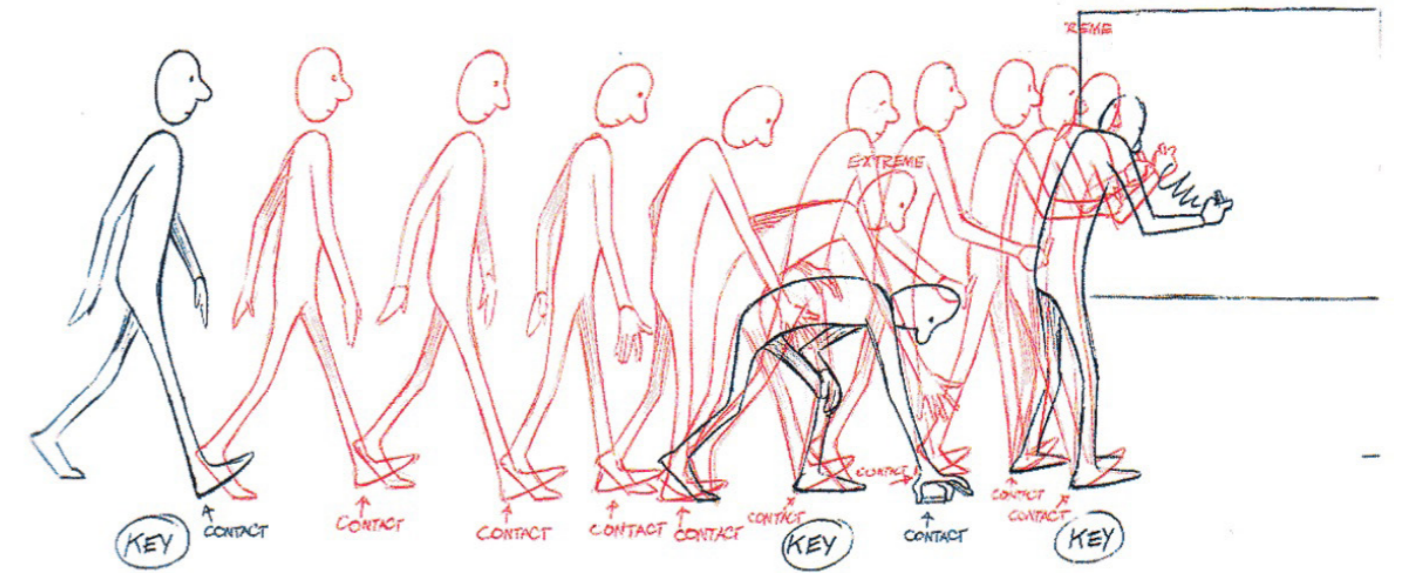
**1** ---- **2** ---- **3**

Con estas tres guías podemos dibujar las posiciones de una a la otra con la certeza de cómo van a terminar.

**1** -1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14 **2** -1-2-3-4-5-6 **3**

Hacemos los dibujos necesarios para crear el movimiento entre un punto y otro, la cantidad depende de la velocidad, tiempo y fluidez que se le quiera dar al movimiento.

Estos dibujos intermedios son inbetween frames que son igualmente importantes porque crean el movimiento dictado por los key frames.



Si tomo prestada esta imagen que Richard Williams usa para explicar el pose a pose\* y le cambio las palabras key por idea e inbetween por pensamiento, se puede apreciar con más claridad la relación que expongo.

Lo estático y el movimiento son opuestos que no pueden ser concebidos el uno sin el otro, si esto no fuera así las ideas serían condenadas a ser islas eternamente inhabitadas.

El pensar en esta relación me ha llevado a reflexionar sobre lo interesante que es el movimiento en sí mismo, porque independiente del contexto, ya sea Animación, Idea y Pensamiento, o cualquier acción cotidiana como levantarse de la cama, clavar una puntilla o trazar una línea, es el realizador de las cosas.

\* "It's All in the Timing and Spacing" de The Animator's Survival Kit de Richard Williams



El movimiento tiene un potencial infinito, puede tener la forma que quiera y fluctuar con facilidad, es una fuerza incierta cuya única certeza es que dará con algo. De ahí su belleza.

Las piezas de éste trabajo de grado tienen como tema al movimiento, como transformación, como pensamiento, como fuerza en sí misma, que crea y destruye a la vez, y deja cosas atrás para seguir adelante.

**Sobre la creación y la destrucción**

**“The very matter who makes us up was generated long ago, far away, in red giant stars”**

- Carl Sagan

(Cosmos: A Personal Voyage - EP.9 “The Lives of the Stars” - 1980)

El mundo físico está sometido a ciertos límites, nuestro universo es un sistema cerrado con una cantidad limitada de materia, todo lo que existe y existió es la misma materia transformándose constantemente, de tal manera que todo lo que puedo tocar ahora fue antes otra cosa, manufacturada por el hombre o moldeada por la naturaleza. Si se habla en términos de la ley de conservación de la masa, para poder construir algo nuevo es necesario tomar elementos de alguna parte, estos elementos se convierten en otra cosa para este fin, en otras palabras, tiene que destruirse algo para crear\* algo nuevo.

**“I believe a leaf of grass is no less than the journey-work of the stars”**

- Walt Whitman (Song of Myself - 1892)

Este crear tiene un asterisco porque según la ley nunca se crea, (pues todo lo que existe ya ha existido y existirá siempre multiformemente) considero que eso es innegable si se habla del mundo físico, incluso si se inventa un objeto totalmente nuevo, llamese barco, llamese penicilina, Iphone X o Fiesta Andina nada de esto es creación pues está compuesto de elementos ya existentes. Pero lo que si se han creado son las ideas de dichos objetos y subsecuentes significaciones, pues estos con los conceptos hacen parte de otro mundo, un mundo de ideas.

**“Habrá siempre más cosas en un cofre cerrado que un cofre abierto. La comprobación es la muerte de las imágenes. Imaginar siempre es más grande que vivir.”**

- Gastón Bachelard (La Poética del Espacio – Pág. 122 – 1958)



El pensamiento está libre de las estáticas limitaciones físicas, capaz de crear significaciones infinitas. El lenguaje es un ejemplo de una creación sin materia prima\* que permea nuestra realidad sin dejar un rastro físico; similar a este la escritura traza símbolos en las superficies (intrascendentes al mundo material) que están llenos de significado para nuestros ojos, pero a diferencia del lenguaje esta si deja un rastro en la realidad, pues para marcar la realidad es necesario convertir algo en otra cosa, transformar el carbón para crear una línea.

Al ser seres conformados de materia gozamos de esta dualidad de material limitado y significaciones ilimitadas, somos capaces de crear al construir objetos e imbuirlos de significado, el poeta da un paso mas allá pues al transformar un objeto le está devolviendo sus valores originales y además lo vuelve imagen, no solo crea para él, sino que dignifica la materia prima.\*\*

Nosotros no somos diferentes al carbón que se deshace o a la piedra que sacude escombros para volverse una escultura, el cuerpo también da algo de sí para marcar la realidad, creando constantemente, en el proceso también somos afectados nos deshacemos y rehacemos miles de veces, nos creamos de nuevo dejando escombros en el camino, guiados por una búsqueda eterna.

\* No estoy queriendo decir que el lenguaje actual y el español que hablo surgieron de la nada, hago alusión a que la intención de relacionar los sonidos guturales primarios a una acción u objeto no surgieron de una transformación de energía o materia, partieron de algo que realmente no existía, a partir de allí se comenzó a construir desde el primer avance. La evolución del lenguaje no se debe a una transformación en términos de destruir lo inicial para crear lo nuevo, sino que obedece a otro fenómeno, la iteración, que es la construcción y desarrollo a partir de lo establecido, sin destruirse, mejorando en cada paso, en cada iteración. El lenguaje depende de estos cimientos para su constante evolución, de hecho toda rama del conocimiento obedece a estos principios, pues si se ignoraran los descubrimientos de nuestros ancestros nos haríamos las mismas preguntas por siempre.

\*\* Como expone Octavio Paz en el capítulo Poesía y Poema del libro El Arco y la Lira.

**“Medio siglo no pasa en vano. Bajo nuestra conversación de personas de miscelánea lectura y gustos diversos, comprendí que no podíamos entendernos. Éramos demasiado distintos y demasiado parecidos.”**

- Jorge Luis Borges (Libro de Arena - Pág. 7 - 1975)

**Sobre los objetos encantados**

Desarrollando un poco el tema del poder de poeta en la transformación de los objetos, me agrada pensar en el arte como objetos encantados; si un dedicado herrero reúne los materiales necesarios en su fundidora para hacer un mandoble, que llama zweihander, esta arma no es diferente a otras zweihander que cualquier otro puede hacer, hasta ese punto la espada solo tiene un valor comercial.

Sin embargo, el herrero que no siempre fue un simple herrero, conoce como algunos pocos el uso de encantamientos, e imbuye la espada con propiedades que solo él con su conocimiento puede dar, convirtiéndola en un objeto único que trasciende su uso. Digamos que baila con el canto de las aves, o que grava los colores del atardecer en su hoja, o que tiene la habilidad de discutir contigo para sacar de ti las respuestas que no buscabas. Los objetos encantados son difíciles de apreciar, pues ¿quién quiere una espada que no corta?

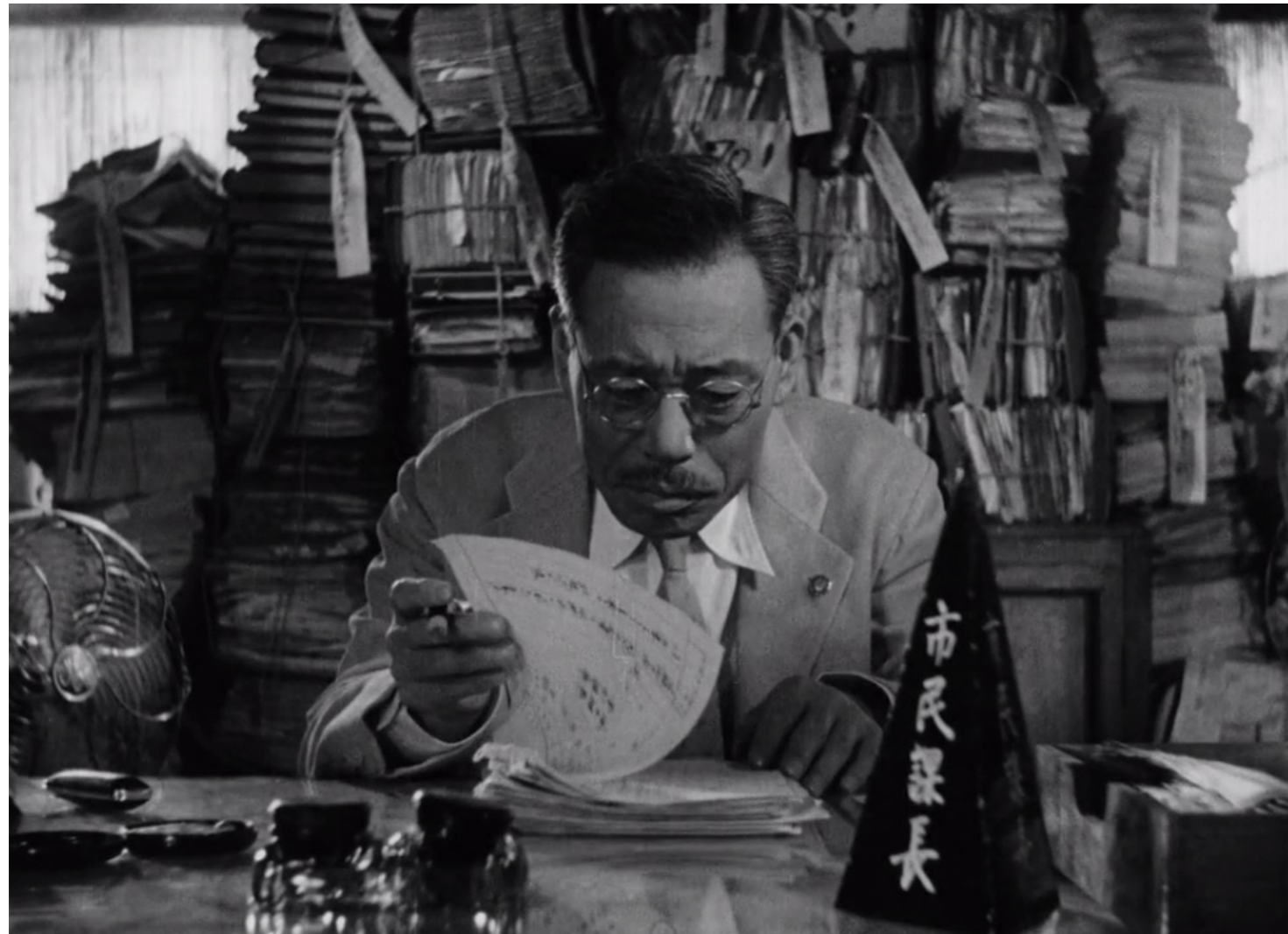
Esta metáfora puede usarse con jarrones, collares, baúles, infinidad de objetos, o incluso personas, el argumento que quiero establecer es que el encantamiento libera al objeto de la artesanía, pues por medio de la transformación la rescata de su uso establecido.

*Saliendo de la biblioteca en medio de mi afán me encuentro conmovido por una imagen sencilla y casi secreta, una ligera llovizna despierta la normalmente estática fuente de la entrada, pequeños círculos concéntricos aparecen en la superficie, en un aparente desorden, pero con extraña simetría emergen cientos de ellos, las hondas se dispersan guiando mis ojos, se chocan con otras sin cambiar de velocidad, no hay nada de brusquedad en el movimiento, solo una constante de movimiento que atrae mi mirada de un lado a otro de la superficie, una danza de hondas placentera de seguir que desdibuja las rocas del fondo con la misma armonía. Sentí tanta vida en la fuente que se me hizo dulce pensar que allí habitan renacuajos invisibles que despiertan de cuanto en cuanto creando las hondas en lugar de las gotas.*

-- Bitácora de trabajo --



## Sobre la marca y la huella



*Ikiru* (1952) – Akira Kurosawa

Cuando hablaba sobre creación y destrucción señalé que el cuerpo deja algo de sí para marcar la realidad, dentro de esta acción sucede otro fenómeno que es la huella.

Volviendo al ejemplo del carbón, la marca es la línea en la superficie, la huella es la superficie gastada en el carbón y el polvillo en el suelo. La huella es un subproducto de la acción.

La naturaleza de la huella es discreta, está fuera de la conciencia de la acción, pero no por eso es menos importante que la marca misma, pues nos brinda pistas sobre el ser que la origina.

**“Es cierto que quien existe pone siempre en ello un algo, una marca particular, que yo no conseguiré nunca dar. Pero si su secreto está ahí, en este puñado de tripas, pues gracias, prescindido de él. Este valle de cuerpos desnudos que se desintegran no me da más asco que la fosa común del género humano.”**

- Italo Calvino (*El Caballero Inexistente* - Pág. 23 – 1959)

Existe otro tipo de huellas que son de origen pasivo, estas no surgen de una acción deliberada sino del simple acto de existir, del cual todo ser vivo es partícipe, pues la huella es inherente a los seres vivientes, desde el calor residual en las superficies en que hubo contacto, cabellos en el suelo, un rastro de olor, partículas de piel vagando en el aire, tan solo existir conlleva a un serie constante de huellas pero estas son tan superfluas que carecen de impacto, como no son producto de ningún tipo de intención no poseen identidad o presencia, para un ser humano esto sería igual que estar muerto, pues no le haría diferente a cualquier otro ser del reino animal

Ikiru y Cielo sobre Berlín tienen una aproximación a la naturaleza humana desde las pequeñas acciones y los problemas cotidianos, ambas películas muestran personas despojadas de voluntad sugiriendo a la ciudad como causante de ese estado, me interesa la manera como se maneja el proceso en el arco de los personajes principales, hay énfasis en periodos de reflexión que lentamente transforman a los protagonistas, a tal punto que para el tercer acto contrastan con la imagen de su primera aparición en escena.

Los protagonistas Kanji Watanabe y Daniel, ambos son hombres muertos a su manera, que eventualmente son capaces de hacer marcas y dejar huellas.

Al enterarse que su pronta muerte el señor Watanabe se da cuenta que nunca ha vivido, pues desperdició su vida conservando su empleo, pero sin hacer nada en realidad, tras una accidentada búsqueda encuentra su propósito ayudando a los demás, así tras un arduo trabajo construye el parque público que beneficia a toda la comunidad, que, a pesar de él no poder ya pasear en él, lo dejó impregnado de su esencia, y su recuerdo en cada persona beneficiada.

Daniel al ser un ángel no le es posible interactuar de ninguna manera con el mundo físico, solo es un observador, que, aburrido de su perfecta inexistencia se convierte en mortal, abrazando a la imperfección y a la muerte para poder dejar huellas en el mundo, siendo la primera la sangre que derrama, la segunda su armadura en la vitrina, entre muchas más, usar su mortalidad acompañando a su amada trapecista.

Tenemos a alguien que no queriendo morir (dejar de existir) en un último momento deja una marca y muchas huellas, y a alguien que queriendo vivir (existir) ansía dejar huellas, tocando todo, oliendo, fumando, comiendo, sufriendo, untándose en toda la existencia de la cual se enamoró detrás del vidrio divino.

Yo diría que ambos personajes fueron igualmente felices, a pesar del diferente tiempo que tuvieron para actuar, lo más importante es haberlo hecho, eso hace las dos experiencias igual de valiosas.



Cielo Sobre Berlín (1987) – Wim Wenders

*Todos los días se levanta con afán, pule sus herramientas antes de alimentarse, se sienta en ese espacio prestado que se siente algo suyo y comienza a rasquetear la superficie incansablemente, su mirada se posa en el suelo de vez en cuando apreciando el paciente avance de la luz en el suelo de su cueva, cuando acaba se estira, sale a perezosos pasos y contempla el afuera, el viento, las nubes, la hoja bailando haciendo una mofa elegante a la gravedad, ve todo lo que existe allá con una ligera amargura, ve todo lo que puede ser suyo. Al darse la vuelta se asoma a una pequeña grieta, por esa rendija puede ver el interior de su cueva, una cama, una mesa, una silla, casi se puede ver ahí sentado doblado sobre sí, rasgando y rasgando, sin quejarse, hasta el día en que rasgar le dé su libertad.*

-- Bitácora de trabajo --

# Sobre la animación

En ciertos momentos sentí que la animación sería mi perdición, seguramente habría acabado más pronto si hubiera pensado en otra solución.

Nunca supe en un principio por qué insistí en agregar la animación a mis imágenes, apenas tuve acceso a la herramienta no dejé de explorarla, me atrajo la oportunidad de convertir formas en otras, de cambiar su textura, peso, tamaño, miles de posibilidades limitadas por la habilidad observadora del dibujante y la capacidad de comprender la naturaleza del movimiento.

La edición tiene posibilidades similares, pero es muy fría por sí sola, carece de identidad, no tiene trazos, gestos o errores, la mano no se siente, el resultado es muy inocuo, demasiado, le es imposible comunicar el proceso.

Las veces que me cuestionaron sobre mi obstinada decisión, no encontré las palabras para defender mi propósito sin que pareciera un consumo innecesario de tiempo. Sentí que podía dejar algo de mí en las imágenes y en el proceso las imágenes me iban a afectar, no podía evadir esa experiencia.



El tiempo, cada día de trabajo, cada dibujo tiene un peso, la acción de dibujar requiere mucho de ti, te exige que observes, te exige que cambies, que aprendas, los tiempos permiten espacios de reflexión en el proceso, lo cual hace que entre cada sesión un dibujante distinto se aproxime a la imagen, no se trata de repetir una imagen, sino de crear una nueva cada vez, para mí ahora es imposible replicar el primer dibujo que comenzó una secuencia, tampoco el penúltimo, estos ya son y vivieron, respecto a mí, mi ojo es otro, mi mano es otra, que hace otras líneas y emplea un peso diferente.

Un factor que se suele ignorar de la animación es el tiempo que se toma en crearla (hacerla), probablemente debido a su corta naturaleza, con esto no me refiero a la duración total de la obra final, sino a la efímera presencia de la imagen individual, la cual en el momento de aparecer es rápidamente sucedida por la siguiente. Pensar en el tiempo invertido por el animador en crear una sola imagen que es apenas percibida por el ojo engañado al movimiento, hace que el oficio se sienta ingrato.

Esto no puede estar más alejado de la realidad, naturalmente se puede pensar que para el animador el mayor placer al final es ver la animación completa a 24 cuadros por segundo, emulando el movimiento y logrando así la ilusión de la vida.

Esa es la verdad solo para el espectador de la obra, porque en realidad el verdadero “espectáculo” lo experimenta el animador, y es para él solo.

*Un mundo donde puedo doblar la realidad, puedo manipular el tiempo, puedo hacer que un instante dure horas, que el día quede contenido en un aliento. Puedo transformar los objetos jugar con su magnitud, alterar su forma, puedo crear mi propia física.*

-- Bitácora de trabajo --

## Sobre la instalación

Para la composición de mis piezas tengo en cuenta varios elementos, pues sobre todas las cosas quiero crear espacios donde sea posible abstraerse del contexto de la sala de exposiciones, y posiblemente lograr una afectación más cercana con la imagen. Para esto considero a la vista, el oído y el tacto, y construyo a partir de que cada uno de estos sentidos tenga algo que apreciar, de esta manera la pieza se puede comprender en su todo. Igualmente, importante para las piezas es un residuo en el mundo físico, pues como están pensadas siempre han tenido un principio y un final, es decir mis imágenes se acaban después de un tiempo, para volver a aparecer en una forma física. Esto es una oportunidad para ser fiel a mi tema, la huella es tan importante como el evento mismo, es tan importante como la pieza misma, entonces al ver un charco en el suelo o montoncito de cenizas también se habla sobre el movimiento.

Dejar algo atrás es un tema importante porque muestra el punto de partida, como la pieza *The man who flew into space from his apartment*, si se replicara la imagen de un hombre volando hacia los cielos, no sería tan interesante ni tan llena de contenido como la habitación que creó Kabakov, ¿Por qué? Porque deja huellas, en vez de imponer una imagen deja pistas por todas partes para que los otros completen la historia, y cada uno crea su propia imagen del hombre que no está.

Al cerebro humano le encanta reunir las piezas y crear sus propias conclusiones, este comportamiento lo explica Borges hablando de la metáfora en la poesía “Quizá la mente humana tenga tendencia a negar las afirmaciones. Emerson decía que los razonamientos no convencen a nadie. No convencen a nadie porque son presentados como razonamientos. Entonces los consideramos, los sopesamos, les damos la vuelta y decidimos en su contra. Pero cuando algo es dicho o – mejor todavía- sugerido, nuestra imaginación lo acoge con una especie de hospitalidad. Estamos dispuestos a aceptarlo”\*, la imagen toma más fuerza cuando el espectador participa para completarla, cuando se permite ese espacio de pensamiento, entonces así el personaje en cuestión ya no exista (lo bello de la ilusión es que nunca existió) se puede sentir una presencia, el espacio quedó marcado por una huella que nos dice “alguien estuvo aquí”.

Mis piezas no son tan poéticas, pero si hago especial énfasis en el resultado de la acción de cambiar, pues así sean mínimas y de una naturaleza anónima en mi caso, las huellas son pequeñas pistas para otros. Y en la realidad es imposible no dejar rastros en nuestras acciones.

\* Jorge Luis Borges (Arte poética – Seis Conferencias – 1992)

# Propuesta plástica

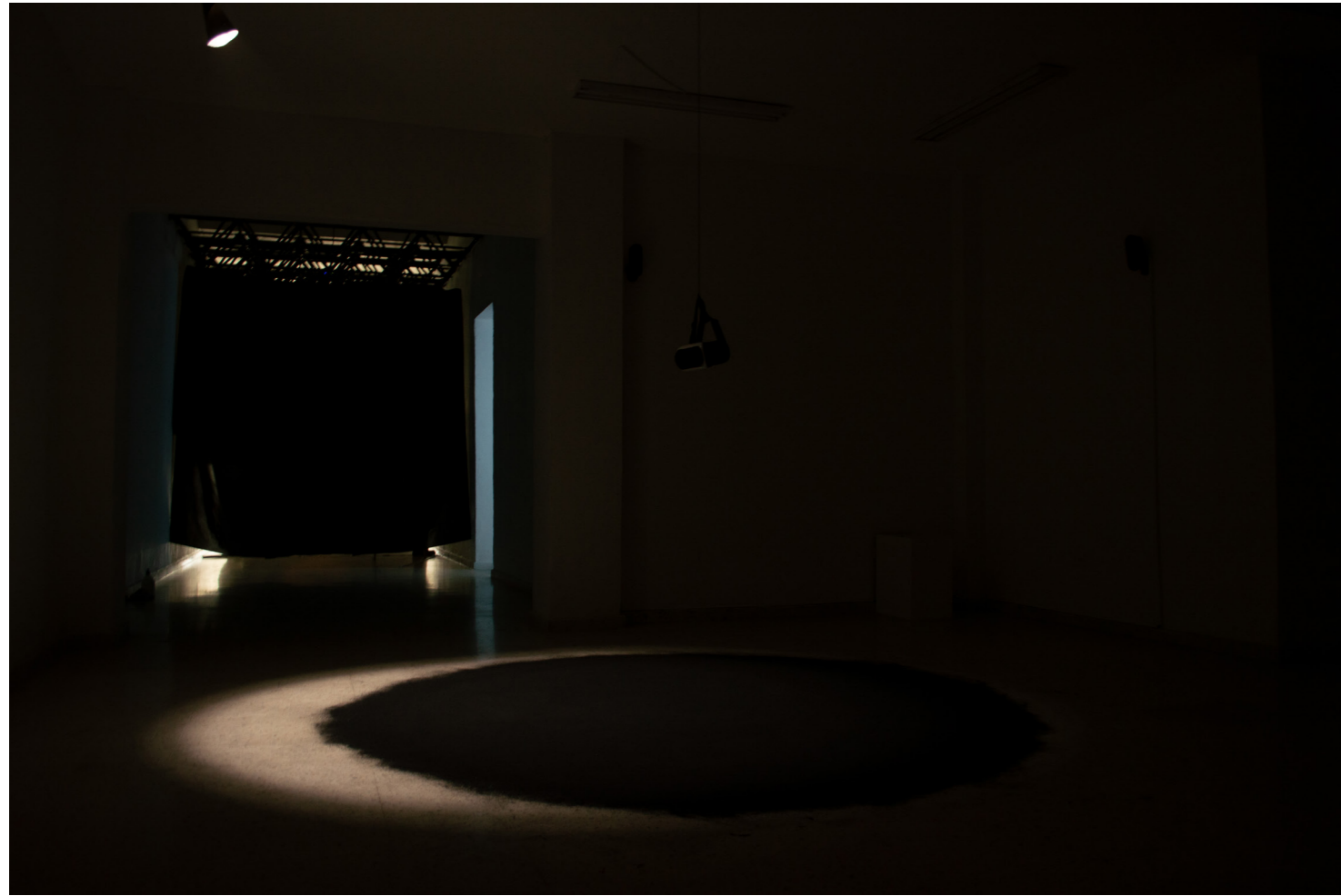
*Pienso en una conservación del ser, la imagen cambia, los fragmentos van dejando atrás al cuerpo pensando en lo que quieren ser, quedado un residuo, un paisaje, el rastro del fuego.*

**-- Bitácora de trabajo --**

# Ashes

Imagen en el centro de un círculo de ceniza de 1,50m de radio que dibuja discretamente la presencia.

**Ficha técnica:** Composición de video 360, reproducción en VR Box, altavoces, ceniza.









# Blow

Imágenes enfrentadas que se desmoronan y recrean infinitamente a través del aliento.

**Ficha técnica:** Animación digital, dos proyecciones paralelas, sistema de viento.

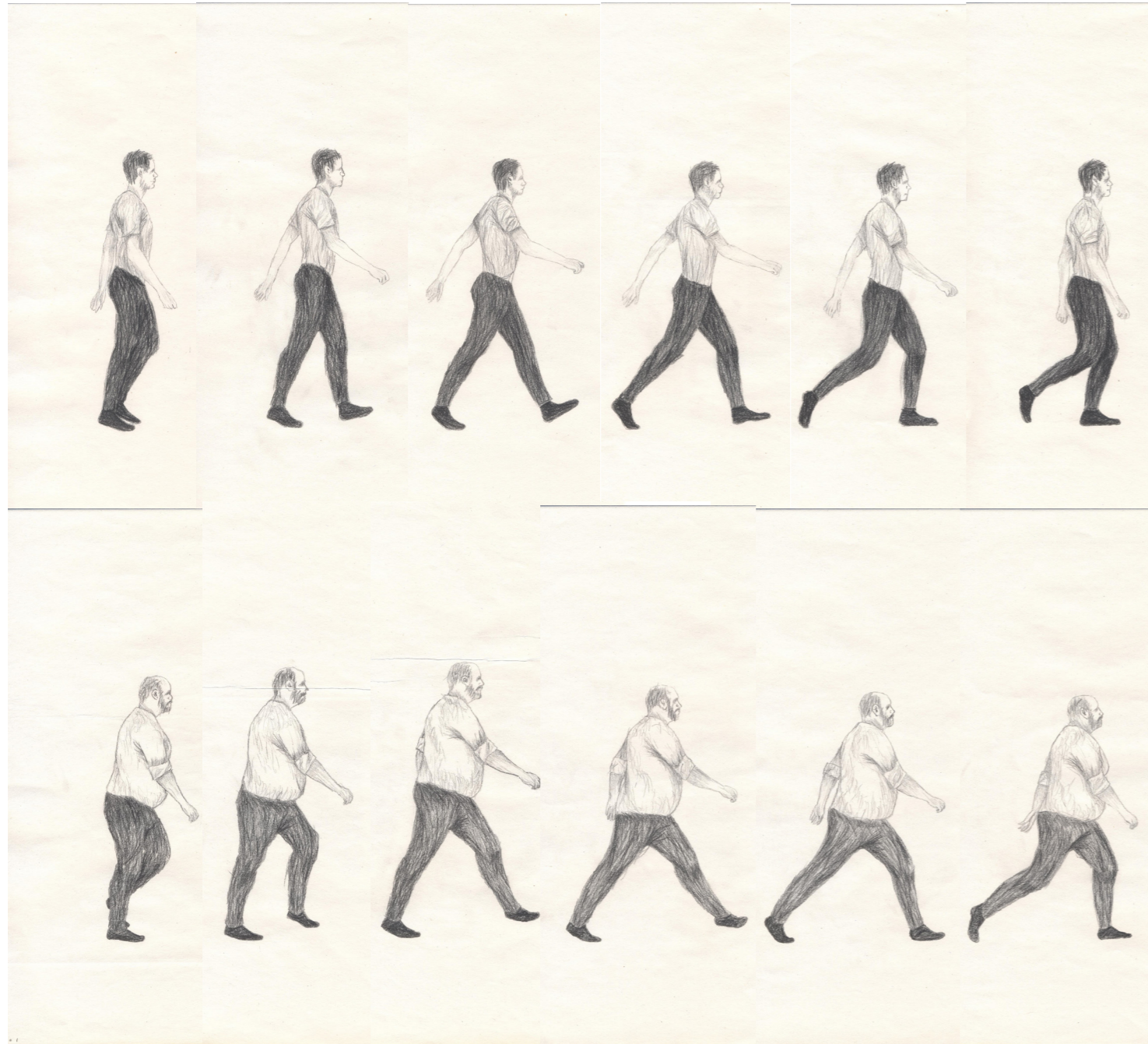


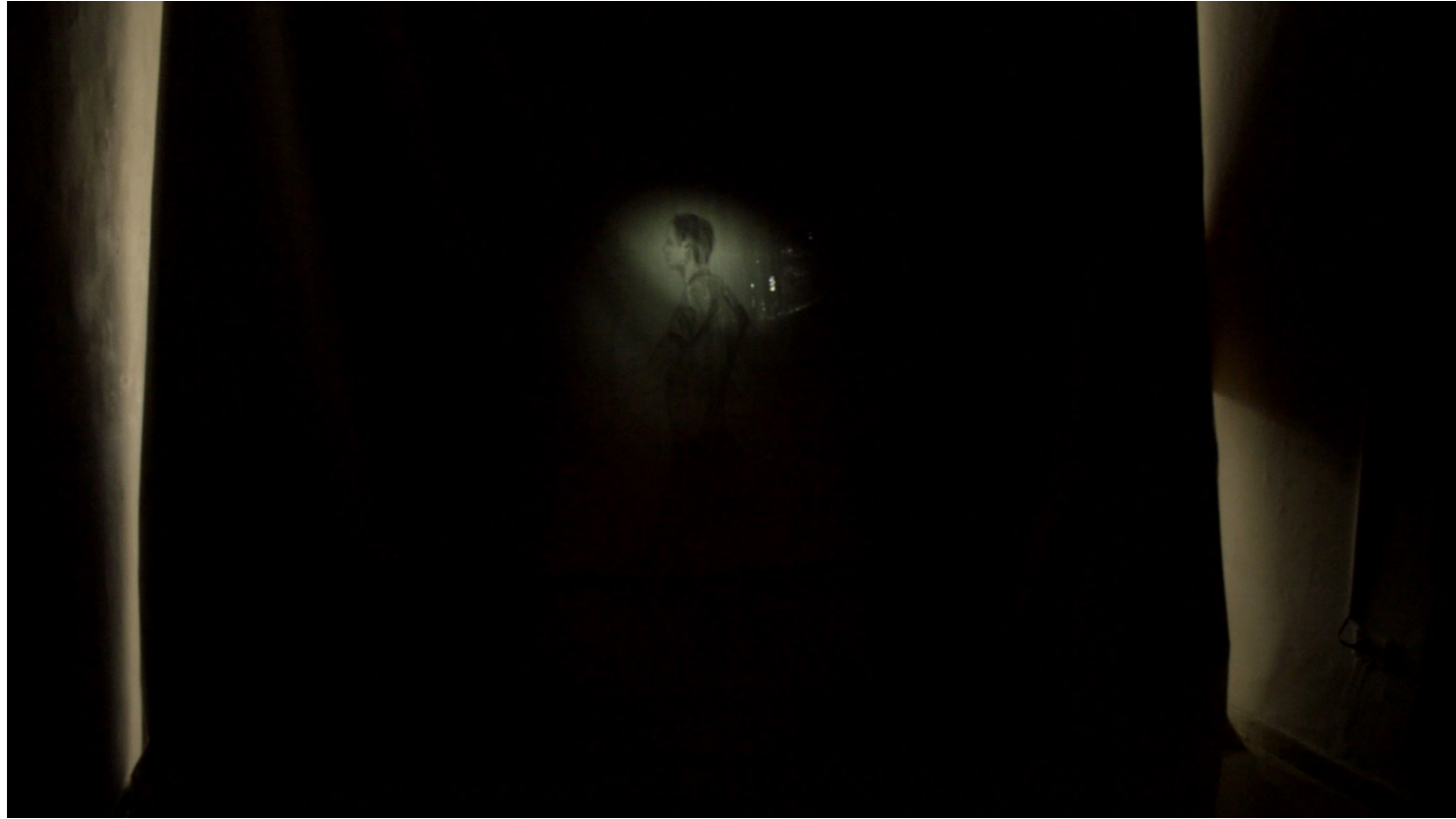


# Rain

Imagen inestable en un espacio cerrado, un pequeño mar evidencia una desaparición anónima en la tempestad.

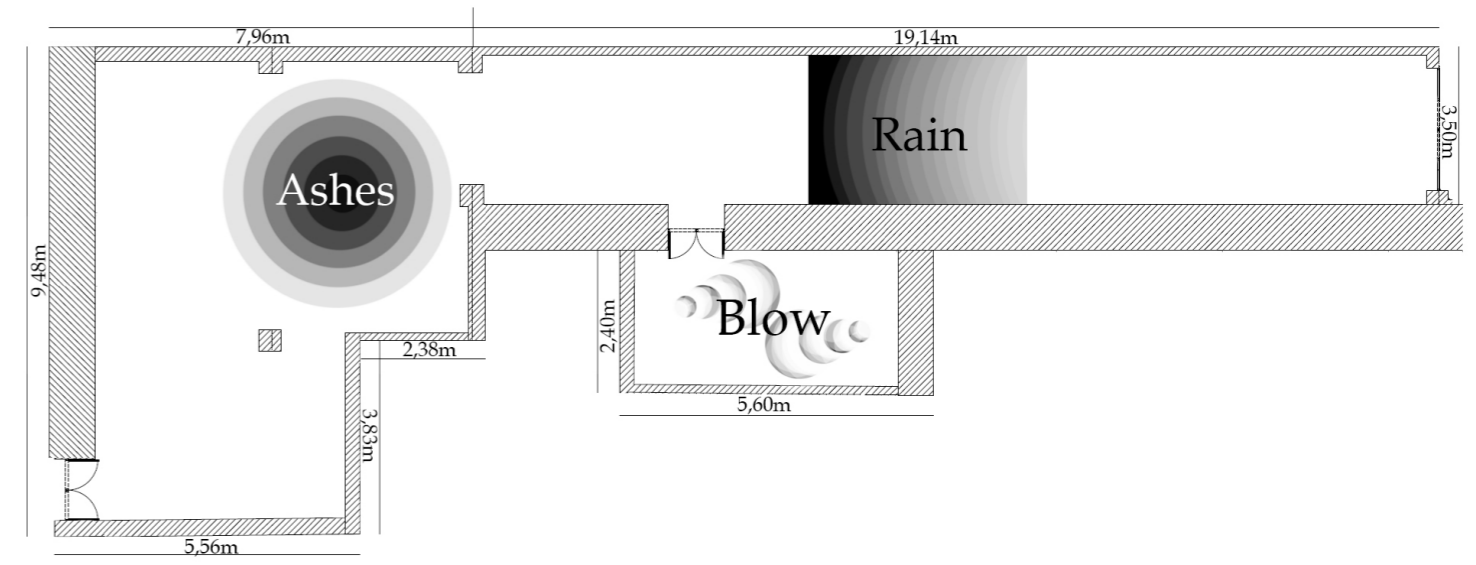
**Ficha técnica:** Animación análoga, proyección en video-beam, altavoces, sistema de flujo de agua.





# Plano de Montaje





# Bibliografía

- **ARISTOTELES**, Poética. La Coruña, España, 2008
- **BACHELARD**, Gaston, La Poética del Espacio. Madrid, España, Fondo de Cultura Económica de España, 1965
- **BORGES**, Jorge Luis, Arte Poética Seis Conferencias. Zaragoza, España, Titivillus, 1992
- El Aleph. Buenos Aires, Argentina, Losada, 1949
- El Libro de Arena. Buenos Aires, Argentina, Emecé, 1975
- **CALVINO**, Italo, El Caballero Inexistente. Barcelona, España, Editorial Bruguera, 1959
- **CAMPBELL**, Joseph, El Héroe de las Mil Caras. Mexico D.F., Mexico, Fondo de Cultura Económica, 1959
- **CLARKE**, Arthur, 2001: A Space Odyssey. Reino Unido, Hutchinson, 1968
- **COLLINGWOOD**, Robin George, Los principios del Arte. Mexico D.F., Mexico, Fondo de Cultura Económica, 1993
- **PAZ**, Octavio, El Arco y la Lira. Madrid, España, Fondo de Cultura Económica de España, 1972
- **RIMBAUD**, Arthur, Cartas del Vidente. Madrid, España, Hiperion, 1995
- **TARKOVSKY**, Andréi, Esculpir en el Tiempo. Reflexiones sobre el cine. Madrid, España, Rialp, 1986
- **THOMAS**, Frank, JOHNSTON, Ollie, The Illusion of Life. Nueva York, Estados Unidos, Hyperion ed., 1912
- **WENDERS**, Wim, El Acto de Ver. Barcelona, España, Ediciones Paidós, 1992
- **WILLIAMS**, Richard, The Animator's Survival Kit. London, England, Faber and Faber, 2001