



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**LO ABSURDO Y LO EFÍMERO:
APROXIMACIONES DESDE LA FOTOGRAFÍA Y EL VIDEOARTE**

CONSTANZA PAZ RIVERA SANCHO

Memoria presentada a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Pintura y Fotografía.

Profesor Guía Taller de Grado: Cristián Silva Soura y Claudia Missana Mancilla
Profesor Guía Preparación de Tesis: Ignacio Szmulewicz Ramírez

Santiago, Chile

2015

Dedicado a mis dos
hermanos menores que, sin
sus ganas de jugar y reír,
ninguno de estos proyectos
tendría sentido.

Í N D I C E

	Introducción	1
1.	Lo absurdo y el juego	4
	1.1. Absurdo	5
	1.2. Juego	10
	1.3. Gesto	13
2.	Tecnología y acción efímera	15
	2.1. Tecnología en los nuevos medios	17
	2.2. Movimiento y tiempo	19
	2.3. La imagen: fotografía	19
	2.4. Video y cuerpo	25
	Conclusión	29
	Bibliografía	31
	Índice de Imágenes	33



I N T R O D U C C I Ó N

Cuando las prácticas artísticas convencionales saturan el quehacer de un artista en formación, se produce, en algunas mentes inquietas, la necesidad de recurrir a ejercicios que renueven instantáneamente sus motivaciones. Luego de haber forzado intereses pictóricos en gamas cromáticas tenues y azuladas, y no conseguir los resultados que se esperaban, se concluye la existencia de un sentimiento de decepción sobre la quietud de los cuadros; se aspiraba siempre a que algo interesante ocurriese en ellos, pero la imagen resultaba plana y fría constantemente. Fue entonces cuando se descubrió que la tecnología de los nuevos medios aporta elementos ausentes en la pintura desarrollada anteriormente y, que surgen intereses profundos por el movimiento y por cómo podía congelarse el tiempo en una acción.

Esta propuesta investigativa se centra en tres conceptos: lo absurdo, el juego y el gesto. Cuando se determina que éstos son los principales puntos de enfoque, aparece como resultado la acción efímera. Es en lo efímero donde se manifiestan puramente los gestos, donde identificamos aquello que pasa desapercibido a simple vista, donde encontramos escenas inéditas y particulares. El sistema es el siguiente: como en todo juego, se establecen reglas. Reglas tan simples como no reír, no levantarse de la silla y turnarse para realizar los movimientos. Lo absurdo adquiere protagonismo cuando el juego consiste en pegarse con tres hojas de acelga. Cuando los personajes comienzan a jugar, se van integrando elementos que son propios de los participantes, como el entusiasmo, la competitividad, la estrategia, el enojo, la risa.

La obra que se realizará consta de dos partes: la primera es un vídeo (duración aún sin definir) donde dos niños, en un encuadre de plano medio, están sentados mirando al frente, hacia el espectador. Pasan unos segundos y comienzan a pegarse con hojas de acelga. Los golpes son pausados, uno primero luego el otro. Esta acción se va haciendo cada vez más intensa porque los niños comienzan a involucrarse personalmente con el juego y los movimientos adquieren mayor fuerza, en algunos casos estrategia, y se convierte en una especie de competencia por quien da el golpe más certero.

Lo que constituye la segunda parte de este proyecto es una serie de catorce fotografías, de pequeño formato (10 x 30 cm), en las cuales se hace permanente un instante de la acción total; todas muestran un segundo diferente, pueden parecerse unos a otros, pero nunca serán iguales. Este acto permite reflexionar sobre aquello que está constantemente ocurriendo frente a nuestros ojos y que, al ponerlo explícitamente como un segundo de una acción, nos contextualiza y aparece en el mundo trascendente aquello que en la vida real pasa desapercibido para nuestra memoria.

Lo que se pretende lograr con este desarrollo de obra es exacerbar los gestos y las acciones, que están determinadas por una situación denominada juego, que pone a los personajes del video bajo un cierto rango de reglas, las cuales se cumplen desde un principio, hasta que ellos mismos se dejan llevar y transforman la situación en otra cosa, que tiene como elemento agregado sus intenciones, sus emociones, su energía. Esto es percibido por el espectador de distintas maneras, según sea su criterio, pero sí es posible saber que va a reconocer cuerpos, caras, gestos, movimientos, decisiones, temperamentos. Lo importante es que el sujeto que observe estos videos sea capaz de identificar los elementos que no se logran ver si las mismas acciones fueran realizadas en tiempo real, como sucede mientras se graban los videos. Para hacer esto más

evidente, la metodología para visualizar el vídeo, como acción en el tiempo que posee una duración específica, es deformar las velocidades y lograr énfasis en los detalles que conforman la acción total. Esto se desarrolla en el apartado 3.2, capítulo II, donde se toman en cuenta las definiciones sobre movimiento descritas en el texto de Gilles Deleuze, *La Imagen-movimiento, estudios sobre el cine*. Principalmente el interés se centra en cómo él explica las relaciones entre movimiento, tiempo, espacio y cómo ellos se vinculan al espectador, a la percepción, al encuadre y los elementos que están dentro de él.

Las técnicas que se utilizarán serán principalmente la fotografía y el video. Estos mecanismos estarán definidos desde sus aportes técnicos y se señala cómo ellos permiten reflexionar sobre aspectos que se consideran como son pasados por alto en el común de las personas. Muchas veces una buena fotografía sorprende porque “fue captada en el segundo exacto” en que una acción estaba siendo desarrollada y, su punto más importante, queda congelado en una imagen, pero si esto es realizado conscientemente, se generan otros elementos: aquellos que la componen, que están dentro de la imagen, como el color, el movimiento transformado en una mancha, el gesto y la expresión de un cuerpo. En el caso del video, se incluyen todos los elementos presentes en la fotografía, pero evidencian el movimiento en su repetición, lo cual revela aspectos que no tiene la fotografía y que la vida real nos esconde por alguna razón física.

Esta memoria contiene los dos polos de la temporalidad de la imagen, movimiento congelado y acción en movimiento; explicados cada uno desde sus referentes, el punto de vista del autor de esta memoria y las reflexiones que se concluyen desde sus relaciones.

LO ABSURDO Y EL JUEGO

Los conceptos principales con los cuales se configura esta propuesta artística son lo absurdo, el juego y el gesto. La dinámica que se ha articulado desde estos tres universos, ha permitido visualizar la obra desde aspectos que eran desconocidos. Cada uno ha sido fundamental: lo absurdo desde sus connotaciones irregulares y libres, el juego desde sus dinámicas y fórmulas y por último, el gesto desde su poética y su fuerza. Desde estos ámbitos, los tres se circunscriben en un contexto inédito que los invita a dialogar, generando nuevos significados e interpretaciones para los observadores cuyo punto de vista se encuentra desde el exterior, con experiencias diferentes. Los espectadores están

abiertos a recibir estímulos que los trasladen a nuevos territorios de la percepción.



Lámina 2

Lo absurdo es el componente que justifica la acción de los protagonistas en estos videos. Todas estas propuestas están pensadas, en primera instancia, desde una acción ridícula, que no tenga relevancia y que esté relacionada con el diario vivir; por las escenas que se representan o por el hecho de que se utilizan objetos cotidianos sacados de su contexto. En este caso la obra es protagonizada por acelga. Se instala en un cuadro¹ sin contexto y se relaciona con la figura

¹ Concepto de cuadro definido posteriormente en capítulo II, subcapítulo 3.2: Movimiento y Tiempo

infantil. Para ellos la acelga es uno de los íconos de la comida que por sólo nombrarla no les parece atrayente.

1.1. ABSURDO

Lo absurdo se ha convertido en un factor de gran importancia para la producción de obra este último tiempo, porque exterioriza los estados con los cuales la artista interpreta e imagina el arte y, además, coincide con su visión sobre cómo el arte debería desenvolverse en el medio.

Para definir lo absurdo se centra en el Manifiesto Dadaísta. Es un concepto que caracteriza la producción artística de este movimiento, utilizado como negación de todos los elementos correspondientes a las vanguardias artísticas del siglo XX, en el contexto de la I Guerra Mundial de 1914-1918, donde se produjo gran rechazo a la civilización que produjo todas las muertes; además del decaimiento de los valores de occidente.

Tristan Tzara² es el creador de este movimiento. Dentro de sus postulados hablan de lo absurdo refiriéndose a la ruptura de las reglas y la búsqueda de lo irracional. Se lanzan contra los fundamentos del pensamiento y su dogma es la falta de sentido. “El manifiesto dadá es la necesidad de independencia, de libertad, dejando de lado teorías, academias y laboratorios de ideas ‘formales’.”³

² Poeta francés de origen rumano. Principal impulsor del grupo Dadá, movimiento de vanguardia surgido en Zurich durante la Primera Guerra Mundial que se proponía expresar su oposición al orden establecido mediante la ruptura con la lógica del lenguaje, en cuanto que elemento sustentador del sistema social.

³ Página 295. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Mario De Micheli.

“¿Cómo se puede poner orden en el caos de infinitas e informes variaciones que es el hombre?”⁴. Esta es una pregunta que abre posibilidades a la libertad de interpretación y acción artística, defendiendo que existen personalidades diferentes según cuántas personas existen, por lo que encuentran inaceptable que se clasifique la producción artística y que existan academias unificadoras.

“Un cuadro es el arte de hacer que se encuentren dos líneas geométricas que se ha comprobado que son paralelas, hacer que se encuentren en un lienzo, ante nuestros ojos, en una realidad que nos traslada a un mundo de otras condiciones y posibilidades. Este mundo no está especificado ni definido en la obra, pertenece en sus innumerables variaciones al espectador.”⁵ Se considera que es aquí donde aparece uno de los puntos substanciales que toda creación artística debería considerar y sobre todo enfatiza las posibilidades que la obra tiene con respecto a la interpretación. Si se propone que esta obra sea absurda se espera que el espectador reaccione frente a eso de la manera que a él le parezca prudente, dejando libre las conexiones que la obra pueda enlazar con ellos. Y es aquí donde la espontaneidad dadaísta y su contenido incoherente se convierten en antecedentes relevantes para articular esta obra. Considero significativo que el arte sea, además de una manifestación personal de inquietudes, más interpretaciones y que éstas provoquen risas. Las acciones más simples, absurdas, pueden tener desconocidas y sorprendidas repercusiones en el espectador.

El fundamento cardinal que fueron capaces de razonar los dadaístas y que me hace comprender en un nivel más profundo mi forma de pensar y ver el arte se concentra en la siguiente cita: “nos hacen falta obras fuertes, rectas, precisas y, más que nunca, incompresibles. La lógica es una complicación. La lógica siempre

⁴ Página 295. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Mario De Micheli.

⁵ Página 296. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Mario De Micheli.

es falsa”⁶. Es un postulado preciso, muy decidido, que inspira y emite convicción. En esta frase se resumen motivaciones por la cuales me estoy sintiendo identificada y son las que encaminan mis enfoques al momento de concebir una obra. En el momento actual de mi desarrollo artístico opto por procesos que me abran nuevos caminos de experimentación y que se vayan complementando unos a otros. *Cosas Otoñales* fue uno de los primeros videos realizados estando consciente de mi adherencia a lo absurdo y su relato comienza con un niño mirando en dirección a la cámara, con una polera rosada, simple, sin demostrar ninguna situación en especial. Luego cambia la imagen y aparece otro niño, usando una polera verde, más bajo. El fondo para ambos es un muro rugoso blanco que no da señales para reconocer un lugar específico.

A medida que avanzan los segundos, entra en la imagen una mano sosteniendo una hoja verde. No sabemos de quién es la mano, pero deja la hoja sobre la cabeza del niño, él mantiene su expresión calmada, a veces mira de un lado a otro ocultando una pequeña sonrisa. No se logra discernir la finalidad de la acción, pero vuelve a repetirse y, en reiteradas entradas y salidas, nos damos cuenta que la torre de hojas que se va montando sobre su cabeza comienza a desplomarse y la reacción de los niños cambia, se involucran, se ríen, toman las hojas y las ponen sobre sus cabezas y lanzan un puñado de hojas sobre sí mismos. Todo esto en el mismo plano, sin moverse ni cambiar el encuadre. La principal finalidad de este video es llevar a otra dimensión la acción insignificante, simple, y poner al juego como elemento complementario a lo absurdo.

⁶ Página 300. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Mario De Micheli.



Lámina 4: *Cosas Otoñales*. Fragmento de vídeo.

Si hablamos de obras dadaístas que han servido como referente para esta investigación y de las cuales se han extraído elementos que permiten entender el dadaísmo tenemos la obra titulada *Entr'Acte* (Entre Acto) de René Clair⁷ y Francis Picabia⁸. Este video, del año 1924, corresponde a una de las primeras manifestaciones del movimiento dadaísta. Imagen en blanco y negro y veinte minutos de duración relatan acontecimientos un tanto ilógicos, en los cuales se

⁷ René-Lucien Chomette; París, 1898 – 1981. Director de cine francés. Nacido en el seno de una familia de comerciantes. A los siete años comenzó a escribir pequeñas obras de teatro y poemas, afición que poco tiempo después le llevaría a colaborar en diversas revistas juveniles antes de dedicarse por completo al periodismo. Fuente: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/clair.htm>

⁸ París, 1879 - 1953. Pintor francés de origen hispanocubano. Comenzó su carrera artística en el ámbito del impresionismo y el fauvismo, con obras fáciles que le proporcionaron un gran éxito comercial. Pero su temperamento inquieto y subversivo le llevó a buscar caminos más comprometidos, por lo que entró en la órbita del cubismo con obras caracterizadas por la incorporación de elementos simbólicos y de títulos y frases sin ninguna relación con el tema. Sus contactos con Marcel Duchamp en Nueva York, donde estuvo en varias ocasiones durante la década de 1910, y con el grupo dadaísta de Zurich, lo llevaron a decantarse por el dadaísmo como tendencia artística preferida.

Fuente: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/picabia.htm>

deja a la vista que las reacciones de las personas que participan no son coherentes en su totalidad. Una escena en particular que capta mi atención corresponde a un grupo de gente, bien arreglada, que está siendo parte de un funeral. La carroza fúnebre es remolcada por un camello, y el camello es dirigido por un hombre que sostiene una cuerda que rodea el cuello del animal. En un momento inesperado, en que el hombre realiza una curva, el carro con el fallecido se desvincula del camello y comienza a avanzar en otra dirección y a aumentar su velocidad. La gente que caminaba tras él, vestida elegantemente y al comienzo en cámara lenta, luego comienza a avanzar cada vez más rápido en su dirección, pero no con el afán de alcanzarlo, sino de seguir su ritmo. Entonces desde multitud corriendo cada vez más

rápido, se enfocan las ruedas del carro, luego las piernas de las personas a modo de mostrar los movimientos veloces que acompañan

a la acción. Y el carro sigue los caminos y las curvas que le son indicadas por las calles, incluso las pendientes, lo cual es absurdo ya que nadie va dirigiéndola. Las imágenes avanzan y muestran que todo se

mueve, que todo gira, que las cosas suben y bajan, y que todo va aumentando su velocidad hasta el punto en que las imágenes comienzan a superponerse con otras generando

una especie de caos veloz.



Lámina : René Clair, *Entr'Acte*, 1924. Extracto de vídeo.
Duración: 20'18''

Por la época en que fue realizado este vídeo, muestra de una manera narrativa sucesos que son exagerados pero que a la vez, con elementos de edición, cambian el significado de la acción y las escenas.

1.2. J U E G O

El juego desempeña un rol importante en mi creación artística ya que es uno de los elementos más presentes cuando los protagonistas de la acción son niños. Es una actividad natural en los años de infancia. Es el lugar donde se nos permite imaginar sin límites y crear situaciones irreales. Es el espacio en el cual se desenvuelven las personalidades de cada individuo y considero que es una de las acciones más importantes e innatas al ser humano.

Johan Huizinga⁹ en su libro *Homo Ludens* habla sobre la importancia del juego y lo define de distintas maneras dependiendo a qué se lo relacione. En cuanto al juego como actividad habitual y espontánea menciona lo siguiente: “lo lúdico tiene sus encantos. Está lleno de movimiento, ritmo y armonía pero también de lucha, tensión, incertidumbre y azar.”¹⁰ Aciertos de esta definición me hacen sentido cuando vuelvo a observar mi obra. Es interesante que en las acciones sencillas aparezcan elementos no contemplados que suman ingredientes y factores a la decodificación total de la obra. Como lo menciona acertadamente Huizinga: movimiento, ritmo, armonía, tensión, incertidumbre y azar son todos aspectos

⁹ Groninga (Holanda), 1872 - De Steeg, 1945. Historiador holandés. Representa una corriente historiográfica interesada en la historia de la civilización. Dedicado inicialmente a los estudios literarios y filológicos en Groninga y luego en Leipzig. Profesor de historia en el instituto de Haarlem entre 1897 y 1905, particularmente de historia de la civilización y de la literatura de Indonesia en la universidad de Amsterdam.

¹⁰ *Homo Ludens*, Johan Huizinga. Editorial Alianza, 2004.

contenidos en el temperamento de una persona y en la forma en que se enfrenta a las situaciones.



Lámina 5: *Office Chair*. Roman Signer.

Un referente que resulta interesante asignar a este apartado es Roman Signer¹¹. Al ver sus obras, me cautivó la forma en que sus experimentaciones con objetos sometidos a estímulos se resguardan bajo la idea de “laboratorio de prueba”, que se relaciona también con la noción

de juego. Cada una de sus investigaciones tiene resultados que albergan un grado de error, azar y caos que es particular y revela acciones que son la consecuencia de una situación inicial. Esta situación es modificada por un tercer factor y mediada por él mismo. El resultado es, en efecto, una consecuencia de la influencia de todos los factores anteriores. Según la pauta con que Signer realiza sus experimentos, se puede establecer una última definición de juego que puede resultar relevante: “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y la de conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente [...] Esta categoría de juego, parece ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida.”¹² Roman Signer seguramente calcula cada uno de los detalles que están involucrados en sus obras, pero nadie estableció un reglamento donde se indique

¹¹ 1938 - Appenzell AI, Switzerland. 1971 – 1972 : Academia de Bellas Artes – ul. Wronskiego 1a – Warsaw, Poland.

¹² Definición extraída del sitio web Enciclopedia de la Política, de Rodrigo Borja. Mes de la visita al sitio: Agosto de 2015. <http://www.encyclopediadelapolitica.org/Default.aspx?i=&por=h&idind=768&termino>.

que no puede sentarse sobre una silla de oficina y activar dos fuegos artificiales, sosteniendo uno en cada mano, para así girar en círculos hasta que sus “motores” se apaguen.

Con este artista de referente se abre paso a la gestualidad y al movimiento como resultados de una acción y/o estímulo que afecta al individuo y permite que éste se exprese en su corporalidad.

1.3. G E S T O

Las posibilidades que otorga el ser humano, en cuanto a expresión, son infinitas. Sin duda con la que más identificada me siento en esta etapa es con la gestualidad. El año 2013 realicé una serie de fotografías que abrieron mi campo de interés hacia las reacciones faciales. Titulada *Esto no es bullying*, la serie nos sitúa frente a cuatro rostros infantiles cubiertos de jalea, en un caso amarilla, en el otro roja. En ellas podemos percibir distintos elementos que se encuentran implícitos y que de una u otra manera aportan información relevante al significado total. Las arrugas en la cara, la tensión y la fuerza con la que se trata de evitar el contacto con la jalea.



Lámina 6: *Esto no es Bullying*. Fotografía digital, 2013

Vilén Flusser en su libro *Los Gestos* define el concepto de gesto como un movimiento del cuerpo para el cual no existe una explicación sobre su causa; por lo tanto que su justificación no necesite más discusiones posteriores. “Cuando levanto el brazo y alguien me explica que eso es el resultado de determinadas causas físicas, fisiológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, etc., yo aceptaré su explicación. Más no me sentiré satisfecho con ello. Y es que estoy convencido de que levanto el brazo porque quiero y que, no obstante todas esas

causas indudablemente reales, no lo levantaría si no quisiera. Por eso el levantamiento del brazo es un <<gesto>>.” (Flusser, *Los Gestos*, 1994) En esta cita Flusser deja en claro que su postura frente a un movimiento corporal es que no existe mayor explicación que querer realizar personalmente desplazamientos del cuerpo, ya sea de extremidades o gestos faciales. Pero además agrega que los gestos revelan intenciones, pero que cada gesto describe una forma de expresión de esa intención. No contamos con ninguna teoría sobre la interpretación de los gestos, pero la necesitamos: “En tiempos pre científicos al ver caer una piedra se tenía el <acuerdo> de saber a qué se debía. Pero sólo cuando dispusimos de una teoría de la caída libre, comprendimos el asunto. Necesitamos también aquí una teoría de la interpretación de los gestos.” (Flusser, *Los Gestos*, 1994) Es aquí donde el autor incorpora en su libro una sección que desarrolla la investigación de la comunicación en la cual especifica que se crea una teoría interpretativa de la forma de expresión del ser humano, donde palabras como código, memoria, información y mensaje son parte común del discurso que se da al explicar la teoría y que forman parte de un aspecto simbólico. (Página 10)

La definición de gesto que se propone en el libro *Los Gestos* supone que los movimientos son de origen simbólico y para ejemplificarlo dice “si alguien me pincha en el brazo, yo lo muevo, y esa reacción permitirá a un observador afirmar que el movimiento de mi brazo <<expresa>> o <<articula>> un dolor que yo he sentido”. (Flusser, *Los Gestos*, 1994) Por lo tanto se puede deducir que los movimientos expresan un sentimiento o sensación que pueden ser causados por un dolor o una afección, y que hay correspondencia entre dolor y movimiento, lo cual me parece relevante ya que en mi propuesta se muestran este tipo de reacciones, que son producidas por un sujeto (o cosa) que realiza una fuerza y un sujeto que la recibe y es capaz de producir una respuesta física.

TECNOLOGÍA Y ACCIÓN EFÍMERA

Lo efímero se define como “pasajero, de corta duración. Se asocia a todo aquello que tiene un carácter temporal, transitorio, fugaz”¹³. Es un concepto cuyas cualidades enmarcan y definen con exactitud estas motivaciones artísticas.

En el arte, el tema efímero es protagonizado por el desarrollo de la pintura al aire libre, donde “se pone en crisis la labor de los pintores academicistas, que trabajan en su taller con modelos estáticos y con iluminación artificial”. En el capítulo II, titulado “Invención de la identidad: el gesto y el motivo”, del libro Primer Período, 1900 – 1950, Modelo y Representación. Se plantea que en Chile los primeros artistas que valoraron esta nueva forma de representar fueron Juan Francisco González y Pablo Burchard. Establecieron en sus pinturas esta nueva manera de transformar pictóricamente la naturaleza y el paisaje, poniendo énfasis “tanto al proceso como al resultado”. Lo cual fue determinante para la “innovación y aceleración del trabajo plástico en Chile. Esta aceleración se establece cuando la pintura y el dibujo registran la espontaneidad del gesto expresivo del artista por sobre la mecánica del modelado académico de la tradición neoclásica.”¹⁴ (Artes, 2000). Esto define un gran paso en la manera en la que el arte se desenvuelve frente al modelo, da libertad a la representación y es un antecedente importante que sustenta mi obra desde el contexto histórico chileno. Pero, con el transcurrir de los años, la tecnología evoluciona y se impone en todos los aspectos de la vida cotidiana de las personas, pero es a través de la fotografía y el video que lo efímero adquiere nuevos significados.

¹³ Definición extraída de <http://www.significados.com/efimero/>, visita realizada el 27 de Octubre de 2015.

¹⁴ Museo Nacional de Bellas Artes. Primer Período, 1900 – 1950, Modelo y Representación. Santiago de Chile: Museo Nacional de Bellas Artes, 2000

Lo efímero encierra todo aquello que dura un período corto de tiempo, esto implica que hay muchos contenidos inadvertidos en las acciones diarias realizadas por las personas. La tecnología, en este caso, ha sido un acierto en cuanto nos ha permitido capturar instantes que nunca antes habían sido plasmados en el tiempo de manera permanente como lo representa, por ejemplo, la imagen de una persona en movimiento o realizando un salto.

Las expresiones de sorpresa, dolor, diversión, son las que más se manifiestan en los rostros de los protagonistas, como respuesta a la interacción entre ambos. Por lo tanto el video, como todos los elementos que éste requiere y significa, nos permite apreciar la realidad en un contexto atemporal, adquiriendo relevancia la acción, como generadora de gestos, movimientos, emociones y estados.

La relevancia que puede adquirir lo efímero nos permite traer al mundo trascendente y perdurable, aquellas escenas que sólo duraron pocos segundos y que resultan casi imperceptibles en algunos casos. El texto *Modelo y Representación*, menciona que en el siglo XIX los pintores comenzaron a fijar la mirada en acontecimientos pasajeros: “La diversidad territorial del XIX se inclina por lo rural frente a lo urbano, y aún la ciudad tiene mucho de rural. En ese sentido, nuestro pintor es un flaneur o efímero que se va a fijar en una carreta que se detiene durante algunos momentos frente a su casa, en unas flores o frutas que adornan circunstancialmente una mesa”¹⁵ (Artes, 2000). Considero relevante que el autor se refiera al contexto en que surge la inquietud sobre lo efímero porque me permite reflexionar que los avances tecnológicos y la conformación de las

¹⁵ Museo Nacional de Bellas Artes. Primer Período, 1900 – 1950, *Modelo y Representación*. Santiago de Chile: Museo Nacional de Bellas Artes, 2000

ciudades como las conocemos hoy en día, nos invaden con estímulos que son percibidos, en algunos casos, con más de un sentido a la vez. Y esta situación contiene tantas distracciones, que anula un gran porcentaje del estímulo y entorpece el proceso de asimilación y entendimiento; se ve reflejado en varios aspectos de la vida cotidiana y ha sido uno de los puntos clave que me ha permitido centrar la atención en lo efímero y darle importancia a las acciones que dejaron, en algún momento, de ser captadas por quien las observa.

2.1. TECNOLOGÍA EN LOS NUEVOS MEDIOS

“Nada se resiste a la aspiración de las imágenes técnicas. No hay ninguna actividad artística, científica o política que no las busque, ninguna acción cotidiana que no quiera ser fotografiada, filmada o grabada en vídeo.”¹⁶ Lev Manovich toca este tema y acierta en aspectos que se han transformado en convenciones que la sociedad actual ha adquirido y cada lugar y situación es una prueba de eso. Porque en esta era de evolución acelerada y desarrollo tecnológico, las renovaciones están a la orden del día. La cultura en las ciudades ha adquirido la costumbre de registrar todos los sucesos y publicarlos en alguna red social. Ocurre que el error de un gran porcentaje de la población mundial es dejarse llevar por la corriente tecnológica y está postergando aquello que merece ser disfrutado en vivo. Es común ir caminando por algún lugar concurrido y observar a las personas conectadas en todo momento.

Y aunque el arte haya integrado hace ya un tiempo la tecnología para manifestar en otro ámbito sus problemáticas visuales se ganó un terreno que va en aumento. “Todo acontecimiento apunta actualmente a la pantalla del televisor,

¹⁶ Página 22. *Lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Lev Manovich

a la pantalla de cine y a la foto para traducirse en situación. Al hacer esto, los actos pierden su carácter histórico para convertirse en un rito mágico y en un movimiento siempre repetible.”¹⁷ Lo que siempre es repetible se vuelve trascendente, lo efímero se transforma en perdurable desde el momento en que es capturado en una fotografía o ralentizado en un video.



Lámina : Still de video, 10 x 30 cm.

Esta fotografía es parte de una serie de catorce imágenes que fueron extraídas del vídeo en que dos niños están dándose golpes con una mata de acelgas. La importancia de la fotografía cuando se propone capturar un movimiento tan rápido y simple como éste revela aspectos formales que no fueron percibidos en el instante en que la acción fue realizada. El movimiento de las hojas, la intensidad de su color, el desplazamiento de ellas en el espacio, son algunas de las formalidades físicas que interesan en esta propuesta y que son complementadas por la gestualidad de los rostros y los cuerpos que se desenvuelven en la acción. La fotografía se transforma en una ventana que mantiene en el tiempo un segundo que transcurrió en un presente determinado, pero que puede ser visto infinitas veces en un futuro, lo cual no sería posible sin la aparición de las cámaras, por ende de la tecnología.

¹⁷ Página 22. *Lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Lev Manovich

2.2. MOVIMIENTO Y TIEMPO



Lámina : *Rojo en acción*. Fotomontaje digital, 2015

“El movimiento no se confunde con el espacio recorrido. El espacio recorrido es pasado, el movimiento es presente, es el acto de recorrer. El espacio recorrido es divisible, e incluso infinitamente divisible, mientras que el movimiento es indivisible, o bien no se divide sin cambiar, con cada división, de naturaleza. Lo cual supone una idea más compleja: los espacios recorridos pertenecen todos a un único y mismo espacio homogéneo, mientras que los movimientos son heterogéneos, irreductibles entre sí.”¹⁸ Movimiento y tiempo están plasmados en *Rojo en acción*, inevitablemente congelados.

2.3. LA IMAGEN: FOTOGRAFÍA

Al trabajar la fotografía y el vídeo como medios a través de los cuales transmito una intención, no puedo dejar de lado la noción de imagen: estoy creando una, algo visible. Pero, ¿qué es una imagen? Flusser en su texto *Por una*

¹⁸ Gilles Deleuze, *La imagen – movimiento, estudios sobre el cine*. Página 13

filosofía de la fotografía define: “las imágenes son superficies con significado. Normalmente señalan algo ubicado ‘afuera’ en el espacio-tiempo, [...]. Esta capacidad específica de abstraer superficies del espacio-tiempo y de re proyectarlas al espacio-tiempo la llamaremos ‘imaginación’.”¹⁹ Con esto Flusser quiere decir que a través de nuestra imaginación y nuestra capacidad de codificar colores dispuestos de una manera ordenada y sistemática podemos reproducir esa imagen en nuestro cerebro.

“El significado de las imágenes se encuentra en su superficie. Se aprehende con una sola mirada, si bien así permanece superficial. Si nos proponemos profundizar en el significado, es decir, reconstruir las dimensiones abstraídas, tendremos que pasear la mirada por la superficie, dejar que la explore. Esta exploración de la superficie de la imagen con la mirada la llamaremos ‘escaneo’.”²⁰ Este escaneo es el que permite que la imagen se genere en nuestro cerebro, es un término creado por él y que intenta explicar el proceso físico por el cual nuestros ojos se desplazan por la superficie identificando todos los elementos que se encuentran uno al lado del otro, portadores de información que necesita ser entendida como conjunto, como parte de un todo que quiere significar y decir algo. “El significado de una imagen, tal como se descubre mediante escaneo, muestra, por tanto, la síntesis de dos intenciones, a saber: la que manifiesta en la imagen y la del contemplador.” (Flusser, *Por una filosofía de la fotografía*, 1994) Y es aquí donde se identifican dos entes que se complementan en la acción de escanear: el objeto escaneado que quiere decir algo y el contemplador, que intenta codificar aquella información para adquirir aquello que se quiere decir o transmitir.

¹⁹ Vilém Flusser, *Por una filosofía de la fotografía*. Página 11

²⁰ Vilém Flusser, *Por una filosofía de la fotografía*. Página 11

“La mirada establece relaciones temporales entre los elementos. [...] El tiempo reconstruido mediante escaneo es el del eterno regreso de lo mismo. [...] El espacio reconstruido mediante escaneo es el espacio del significado recíproco.” (Puede volver una y otra vez a un elemento específico y convertirlo en portador del significado de la imagen). (Flusser, Por una filosofía de la fotografía, 1994) Es en esta relación de conocer, identificar, codificar, ir y volver de la mirada, recorrido, en que me parece relevante que se incorpore en su definición la relación de temporalidad. Si bien es cierto que todo transcurre en un tiempo determinado y específico, en esta acción de observación de una imagen, el tiempo puede ser variable y la acción ser repetida las veces que sean necesarias para complejizar la visibilidad. Es por esto que se hace extensa la duración y puede que los segundos en que se recorre una parte específica de la imagen se repitan en otros segundos, que son nuevos, pero que contienen la misma información que otros anteriores y esto provoca acumulación de información.

Pero al hablar de una imagen es difícil determinar si lo que nos entrega es la invitación a recorrer sus elementos o si representa en sí algo unificado que no quiere demostrar nada más que el tiempo congelado en una sola toma. Flusser se refiere a las imágenes como erróneas si se les trata de “sucesos congelados”. “Es un error, pues, tratar de ver en las imágenes sucesos congelados. En realidad, ellas sustituyen los sucesos por situaciones y los traducen en escenas.” (Flusser, Por una filosofía de la fotografía, 1994) Pero me surgen dudas cuando se refiere a escenas, a menos que sean imágenes sucesivas una tras otra y que intenten narrar en momentos separados lo que sucedió en realidad.

Lo que resulta interesante al seguir leyendo este texto, es el vuelco que da cuando se refiere a que las imágenes, al ser captadas por una máquina, pierden su carácter simbólico y se transforman, según Flusser, en imágenes técnicas.

“En las imágenes tradicionales se reconoce fácilmente el carácter simbólico, puesto que entre ellas y su significado se interpone una persona (p. ej., un pintor).” (Flusser, Por una filosofía de la fotografía, 1994) Es por esto que las imágenes técnicas tiene la mínima influencia del sujeto que se encuentra detrás, porque más que el manejo perfecto del aparato, no pueden intervenir en mayor medida en el resultado de la imagen. “Aunque aquí también se interpone un factor entre ellas y su significado, a saber, una cámara y un operador humano (p. ej., un fotógrafo), no parece que este complejo ‘aparato/operador’ interrumpa la cadena entre la imagen y el significado.” (Flusser, Por una filosofía de la fotografía, 1994)

La fotografía corresponde a una “nueva relación de la representación con lo real” según dice Flusser en su texto. En una dimensión histórica, la fotografía va desde las prácticas artísticas representativas como la pintura o la escultura, y abre un nuevo campo de representación que corresponde a otra categoría, una con pensamiento con derecho propio. Y, además, revela lógicas que se encontraban en las otras prácticas antes mencionadas, pueden ser en primera instancia evolutiva o prospectiva y luego, regresiva o retrospectiva.

“Se verá, en efecto, -otros ya lo han subrayado- que una parte muy importante del arte contemporáneo –toda su parte innovadora, todo lo que es experimentación y búsqueda de nuevos lenguajes- puede ser considerada, en particular después de Marcel Duchamp, que es seguramente la personalidad central, como una evolución hacia una radicalización de la lógica indicial, como si la fotografía, una vez pasado el tiempo de su instalación y de su generalización, una vez bien arraigada la lógica profunda y <latente> que la definía, se hubiera puesto a <revelar>, a impregnar, a nutrir a los artistas, explícitamente o no, hasta el punto de favorecer finalmente una especie de renovación y relanzamiento de las

otras prácticas artísticas”.²¹ Es inevitable, para mí, sentir atracción hacia una práctica que renueva la forma de ver las prácticas artísticas anteriores. Es una especie de complemento, de nueva interpretación, de nueva visión y toda su semántica reside en el acto que sucede, como acto del artista y como acto del espectador también. Es un filtro por el cual se seleccionan los elementos importantes, se edita el resultado, se piensa una imagen como nunca antes se había formulado. Se proponen y se resuelven problemáticas, se generan registros nunca antes vistos. Hay componentes que innovan, como lo dice el autor basándose en reflexiones de Rosalind Krauss²²: “Rosalind Krauss hace hincapié de una manera especial en Marcel Duchamp –aunque Duchamp no se haya dedicado prácticamente a la fotografía, Krauss muestra que casi la totalidad de su obra puede ser considerada como una reflexión alrededor de la problemática de la huella, del depósito, del contacto de la proximidad, de la inscripción referencial, por medio de figuras siempre pragmáticas como el vaciado, la sombra proyectada, el reporte, el calco, la transferencia directa, el autorretrato, el juego de palabras, el ready-made, etcétera-.” (Flusser, *Por una filosofía de la fotografía*, 1994) El autor en el texto menciona que Duchamp y la fotografía son puntos de partida y referencias permanentes de hitos que arrastran toda la historia del arte contemporáneo.

Se establece, según el texto, sobre el origen de la fotografía: “Todos los manuales de historia de la fotografía presentan la invención de ésta como el resultado de la conjunción de dos intenciones previas y distintas: una puramente óptica, es la de la cámara oscura (dispositivo de captación de la imagen); la otra, esencialmente química, es el descubrimiento de la sensibilización por la luz de ciertas sustancias a base de sales de plata (dispositivo de inscripción automática).

²¹ Página 104, *Por una filosofía de la fotografía*, Vilém Flusser. Barcelona: Herder, 1994.

²² Rosalind Krauss es una de las figuras más importantes de la historia y de la crítica del arte moderno. Imparte historia y teoría del arte en el Hunter College, City University of New York. Ha publicado numerosos artículos sobre arte moderno y posmodernismo. Es autora de *Terminal Iron Works*, *The Sculpture of David Smith*, *Passages in Modern Sculpture* y *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*.

(Flusser, *Por una filosofía de la fotografía*, 1994) En primera instancia corresponde a un sistema netamente físico y químico, que requirió un desarrollo profundo en cuanto a análisis de resultados, y de investigaciones en cuanto a las metodologías para captar una imagen. Si bien sus primeros acercamientos consistieron en juegos sobre la intensidad de la luz sobre materiales sensibles a ella, permitió que con la aparición de la tecnología, estos procedimientos se fueran afinando y perfeccionando.

Y luego aparece Talbot con una definición que asertivamente encuentra conexión con todo lo que he intentado expresar a través de mis últimas propuestas sobre lo efímero y lo absurdo congelado en un segundo, en momentos únicos que guardan gran cantidad de energía en la acción. “El fenómeno que acabo de describir me parece que participa de lo maravilloso tanto casi cualquier otro hecho que la investigación física haya descubierto para nosotros. La más transitoria de las cosas, una sombra, el emblema proverbial de todo lo que es efímero y momentáneo, puede ser encadenada por el encanto de nuestra ‘magia natural’ y fijada para siempre en la posición que parecía destinada a ocupar sólo por un instante.” (Flusser, *Por una filosofía de la fotografía*, 1994)²³ “La fotografía nunca ha dejado de ser cuestionada por el problema del tiempo. Ella lo fija. Detención sobre la imagen. Sombra petrificada. Momificación del índice.” (Flusser, *Por una filosofía de la fotografía*, 1994)

²³ Página 126, *Por una filosofía de la fotografía*, Vilém Flusser. Barcelona: Herder, 1994.

2.4. VIDEO Y CUERPO

El video se ha transformado en uno de los medios más comunes para registrar acciones por ser un elemento que no omite información y que además permite la visualización de una imagen en movimiento sin interrupciones, que nos muestra el hecho tal cual fue realizado. Su descubrimiento no fue indiferente para el ámbito artístico y surgió la necesidad de transmitir ideas utilizando este medio. Es así como el videoarte se abre camino en el mundo de las expresiones artísticas. “El videoarte surgió como una propuesta de acción y reclama una implicación no contemplativa por parte del espectador. Este tipo de expresión artística entró a formar parte de la dinámica del arte contemporáneo mucho antes de que el mercado artístico se fijase en él. El videoarte nace en el momento en el que surge la televisión, y aunque el término no existiera como tal desde el principio, en los años sesenta se estaba gestando ya la idea de un nuevo medio artístico, en especial a través de la ideología contracultural de unas corrientes artísticas que supieron aprovechar el factor mediático para arremeter contra las estructuras convencionales del arte y la política.” (Del Videoarte al Net.Art) Como se menciona en esta definición, el videoarte es utilizado principalmente como nuevo medio de expresión en contra todo lo establecido hasta ese momento. Pero el acontecimiento que se denomina como el nacimiento del videoarte, según la fuente *Del Videoarte al Net.Art*, tiene lugar a mediados de los sesenta, en el año 1965 y su protagonista es Nam June Paik y una cámara portátil de la marca Sony. El acontecimiento filmado fue la visita del Papa en Nueva York, el cual muestra a otros artistas en el café *Á GO GO* el mismo día. La comercialización y masificación de estas máquinas grabadoras portátiles en Estados Unidos fue uno de los antecedentes importantes que puso a los artistas al alcance de la tecnología.

El videoarte es un medio útil que abrió caminos de investigación a nuevas estéticas y prácticas artísticas que se insertaban en el contexto mediático

contemporáneo y es en la década de los setenta cuando se arraiga la videoescultura, el videoperformance y la videoinstalación.

Lo que más me interesa de esta relación entre video y cuerpo, es aquello que se muestra y expresa con ellos. El cuerpo es un elemento de expresión innata del ser humano desde que existe, por ser aquello que contiene nuestra alma, nuestras emociones y nuestras inquietudes. Es nuestra herramienta externa, nuestra defensa y contiene todo lo esencial. Forma parte de un desarrollo temporal que nos sitúa constantemente en el mundo, porque es sensible a todo lo que en él sucede, y día a día somos testigos de cosas que nos alertan sobre el cuidado que debemos llevar o los requerimientos que solicita para continuar de la manera en la que estamos viviendo actualmente. Es cierto que estos cambios suceden a veces sin percatarnos con muchos detalles, pero el cuerpo va dejando su sello grabado en el presente que habitamos. Por ejemplo la caída del cabello, el crecimiento de las uñas, el sudor que sale por nuestros poros; somos cambio cada segundo y el tiempo es testigo de esos cambios sutiles.

Pero si nos centramos en el que el cuerpo es portador de huellas y marcas, podemos referirnos a la mancha como recorrido visible de una acción o resultado o huella de un estímulo. Cuerpo que deja huella, huella que se marca en el cuerpo. Texturas, intensidades, significados.

Martin Creed se convirtió en un referente importante en esta parte de la investigación, porque entrega una visión de la utilización del cuerpo que es entregada naturalmente. Lo que él realiza en su obra *Sick film* es registrar en una escenografía totalmente neutra, una serie de personas que ingresan a ella y vomitan de diferentes maneras directamente sobre el suelo.

“Secreciones orgánicas que se desprenden del cuerpo son la matriz anterior del lenguaje, los rudimentos somáticos de la imprenta y los balbuceos de la fotografía, pero inmediatos, incontrollables, automáticos, reflejos, involuntarios, efectos del intercambio orgánico de la comunicación física del cuerpo con el universo natural”.²⁴

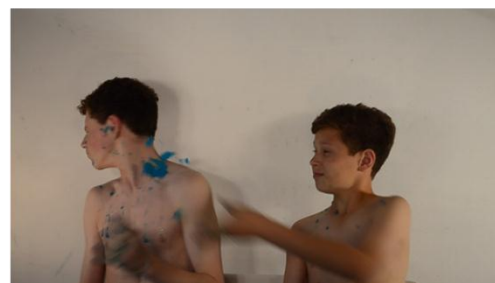
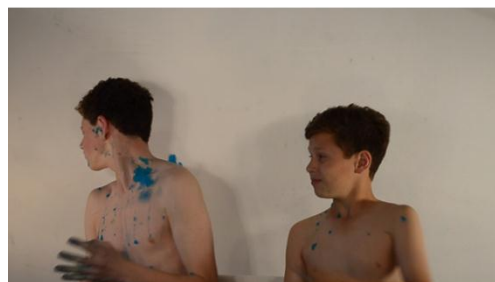


Referente: Martin Creed

Work No. 610: Sick Film.

Video que consistía en un grupo de personas que, individualmente, entraban en un estudio blanco y vomitaban.

Es impactante analizar la corporalidad como expresión, como mecanismo que es capaz de dejar una huella involuntariamente al estar enfermo y vomitar, o simplemente al hacerlo con intenciones, decidiendo el cómo, dónde y por qué. Pero en el caso de mis obras se integra lo contrario: el cuerpo como centro que registra. Estímulos externos influyen en el cuerpo de manera infantil e ingenua, pero que van mostrando elementos que eran desconocidos y que deforman esa acción inicial.



Como se puede observar en estas fotografías, la sustancia es la que invade al cuerpo, lo saca de su estado inicial para transformarlo en el soporte. Pero lo interesante es que va dejando una huella sobre él, que delata relieve, textura, diferencias en las tonalidades y cambios en el

²⁴ Página 30. *El Cuerpo que Mancha*.

estado de ánimo del afectado, que se pueden visualizar en sus gestos y en sus posturas corporales.

“Las voces seminales, las letras fecales y los grafismos menstruales, pronuncian lo animal, imprimen lo invariable y expresan lo presocial, y en conjunto repiten, segundo a segundo, la ineludible sujeción del hombre al todo del cosmos y la innegable inclusión al tiempo y a la periodicidad de la naturaleza que antecede y excede a la historia”.²⁵

²⁵ Página 30. *El cuerpo que mancha*

CONCLUSIÓN

Para cerrar esta investigación, concluyo que una obra artística siempre va a referir a más de un concepto a la vez, dadas las infinitas relaciones que se pueden establecer desde ella y a través de nuestra percepción. Mi propuesta se amplía desde tres conceptos principales: absurdo, juego y gesto. Al producirse una acción que entrecruza en distintos ámbitos cada uno de los tres conceptos, se desarrollan diálogos que se potencian dependiendo el grado con que cada uno se pone en juego.

Lo absurdo es un concepto que, a diferencia de muchos temas relacionados con el arte, se ha encontrado desarrollado a través de técnicas relativamente contemporáneas y en algunos casos más actuales, que logran visualizar una ideología del arte que lleva a la imaginación y a los conocimientos previos hacia nuevas experiencias y maneras de contemplación. Al agregarle elementos como lo efímero y el juego, pude generar una instancia diferente y entender que cada uno aporta, desde diferentes dimensiones, un sistema de significados. Lo efímero relacionado con el tiempo, con aquello que transcurre pero no perdura, con aquello que llega a un límite máximo y comienza a descender desde su nivel de importancia. El juego, desde lo infantil, lo banal. Aporta dinamismo a las acciones, pero a la vez simpleza, algo que nunca será complicado porque se disfruta. Pero además agrega ingredientes de la personalidad de los seres humanos, de su temperamento y de su perfil y proceder frente a determinadas situaciones.

Lo que más rescato de este desarrollo de obra es el desarrollo de una propuesta que pueda conjugar aspectos que, proviniendo desde distintos

universos, se unifiquen y generen un nuevo significado, que se acerca relativamente a lo que uno resuelve internamente en pensamientos.

Las acciones cotidianas están siendo ignoradas cada vez más por las personas que conviven diariamente con uno, debido a la gran cantidad de distractores que nos bombardean en el mundo actual. Es importante para mí otorgarle importancia nuevamente a aquellas cosas que nos maravillan, pero tomando a la vez todas las herramientas que nos da la tecnología. Si es posible ralentizar una imagen para contemplar el cambio físico que desarrolla una persona cuando cambia la expresión de su rostro, o la fuerza con la que realiza un movimiento, hay que obtener los mayores beneficios que eso no otorga y concluir de eso nuevas apreciaciones de la vida y de las potencialidades de cambio que somos capaces de generar sin darnos cuenta. Y gracias a esto me es posible producir la instancia en que un momento de muy corta duración que transcurrió rápidamente pueda ser reproducido infinitas veces, abriendo un espacio y perteneciendo al mundo perdurable siendo que su naturaleza fue existir por un período corto de tiempo. Son instancias que se pueden producir hoy en día gracias a los avances culturales y tecnológicos, y mis intenciones son seguir indagando en las posibilidades que esto puede otorgar con un mayor grado de desarrollo, explotando todas sus posibilidades.

El arte es un camino infinito que he podido conocer y entender en mayor profundidad durante este corto período. Uno nunca deja de aprender de uno mismo, de los demás, y de las diferentes variaciones que van acompañando una línea de pensamiento muy personal.

BIBLIOGRAFÍA

Deleuze, Gilles. (1984). *La imagen movimiento, estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Deleuze, Gilles. (2004). *La imagen tiempo, estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Dubois, Phillipe. (1994). *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*. Barcelona: Paidós.

Fiz, Marchant. (1990). *Del arte objetual al arte de concepto*. (5ª.ed.). Madrid: Akal.

Flusser, Vilém. (1994). *Los Gestos*. Barcelona: Herder.

Flusser, Vilém. (1994). *Por una filosofía de la fotografía*. Barcelona: Herder.

Huizinga, Johan. (2004). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Kay, Ronald. (1980). *Del espacio de acá. Señales para una mirada americana*. Santiago de Chile: Editores asociados.

Manovich, Lev. (2005). *Lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. (3ª.ed.) Barcelona: Paidós Ibérica.

Museo Nacional de Bellas Artes. (2000). *Primer Período, 1900 – 1950, Modelo y Representación*. 1era edición. Santiago de Chile: Museo Nacional de Bellas Artes.

Saltzman, Lisa. (2006). *Making Memory Matter*. Chicago: University of Chicago.

TRABAJOS CITADOS

Artes, M. N. (2000). *Primer Período, 1900 – 1950, Modelo y Representación*.

Santiago, Chile: Museo Nacional de Bellas Artes.

Del Videoarte al Net.Art. (2015). Retrieved Diciembre 22, 2015, from

<https://delvideoartealnetart.wordpress.com/el-video-como-expresion-artistica/>

Flusser, V. (1994). *Los Gestos*. Barcelona, España: Herder.

ÍNDICE DE IMÁGENES

Página lámina 1: *Paisajes Acuarelables* es el nombre de la serie de cinco fotomontajes en blanco y negro que entrecruzan fotografía digital y acuarelas digitalizadas. Cada imagen mide 20 por 20 centímetros y están impresas en papel fotográfico, sobre un soporte de madera trupán. Año de realización: 2014

Página lámina 2: Película Dadaísta, año 1928. Dirigida por Hans Richter. Duración 6:23 min.

Página lámina 3: *Cosas Otoñales*. Still del vídeo. Año de realización: 2015.

Página lámina 4: *Cosas Otoñales*. Fragmento de vídeo. Año de realización: 2015. Su duración es de aproximadamente 1 minuto en el cual dos niños interactúan entre ellos.

Página lámina 5: Roman Signer, *Office Chair (Bürostuhl)* 2006 (detail), DVD, 1'03" Relacionado a la experimentación, somete el cuerpo humano y objetos a diferentes elementos, fuerzas y movimientos.

Página lámina 6: *Esto no es Bullying*. Año de realización 2013. Son 4 fotografías digitales, tamaño 30 x 25 cm, impresas en papel matte. Montaje sobre cartón pluma.



Lámina 1: *Paisajes Acuarelables*, fotografía digital, 2013