



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**CÓMO CONTAR UNA HISTORIA:
EXPERIMENTO PLANTA, LA CREACIÓN DEL HOMBRE PLANTA**

ROSARIO ICARTE SILVA

Ensayo crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae
para optar al grado de Licenciada en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesor Guía Taller de Grado: Víctor Pavez.
Profesora Guía Preparación de Tesis: Francisca García.

Santiago, Chile
2019

A mi papá, por apoyarme a estudiar arte.

A mi mamá, por ser mi fan n°1.

A mis amigas, porque sin sus comentarios no saco esta carrera.

A las plantas, por inspirar la creación del hombre planta y por fin darme un proyecto.

Índice

Introducción	Pág.4
Sinopsis	Pág.6
1. El personaje y narrativas en el cómic como antecedente, arte narrativo, referentes artísticos y conceptuales	Pág.7
2. Proceso de construcción del Hombre Planta: ejercicios artísticos y selección del Hombre Planta	Pág.14
3. <i>Experimento Planta</i> : dimensión multimedial	Pág.17
Conclusión	Pág.22
Referencias	Pág.24

INTRODUCCIÓN

Experimento Planta consiste en contar la historia de estos personajes “medio humano-medio planta” a través de la estrategia de viñetas del cómic, pero con la diferencia de que cada viñeta es trabajada con una metodología distinta, de manera que aporten al recorrido de la sala, a la inmersión del espectador con la historia, y de generar una manera distinta y atractiva visualmente de contar una historia

Al revisar mis trabajos, se puede ver que hay una constante en ellos, ya sea pinturas, ilustraciones o esculturas. Esta constante es la presencia de diversos personajes que pueden o no repetirse, personajes que llaman la atención y tienden a ser el foco de la pieza, personajes que pueden encontrarse en una sola obra o habitar varias de ellas. Ellos dan cuenta de una función narrativa, un interés por contar una historia.

Se puede observar la creación de personajes e historias de manera aún más marcada cuando tuvimos que empezar a producir obra sin ningún tipo de encargo específico o restricción acerca de qué hacer a partir del quinto semestre. Los seres de mundos extraños y fantásticos fueron detectados por compañeros y profesores como elemento fundamental en los trabajos que fui produciendo. A partir de este momento me empezaron a formular preguntas como ¿de dónde venían estos personajes?, ¿a dónde iban? o ¿cuáles eran sus historias? Las personas a mi alrededor empezaron a comentarme que había un gran potencial de invención si en vez de cambiar tan rápido de una narrativa a otra me dedicaba a explorar más a fondo con alguno de los personajes que estaba proponiendo como protagonista.

Estas constantes interrogaciones y necesidades de saber más, me llevó a preguntarme cómo puedo mostrar el contexto del personaje, cómo contar una

historia a través de mis trabajos, como lograr esto en el contexto de las artes visuales, de qué manera puedo traer a la sala de exposición lo narrativo y la experiencia de una historia sin tener que llegar a lo absolutamente cinematográfico o al cómic, porque mi intención nunca ha sido dejar la pintura y el dibujo de lado para dedicarme exclusivamente a lo audiovisual. Puede verse como una especie de muletilla para algunos, o terquedad para otros, pero lo que realmente me interesa son las secuencias o conjuntos de imágenes fijas que relatan algo al público, ¿y por qué comprometer lo que uno ama para complacer a otros?

Surge entonces la problemática de contar historias a través de los medios de mi interés y a mi disposición. Para esto, tuve que volver a los elementos básicos de mis inspiraciones: cineastas e historias que me motivaron en mi incesante producción de seres, revisar conceptos narrativos que hace tiempo aprendí, pero a los que no les había dado mucha atención en el último tiempo. Estudiar a fondo a mis queridos Tim Burton, Jamie Hewlett, Brian Fuller y Hayao Miyazaki, los cuatro artistas que han sido mis referentes desde incluso antes que supiera la palabra “referente”.

Así es como comienza el proceso de investigación y creación del *Experimento Planta*, siendo este una ficción donde el Hombre Planta es su protagonista, a lo largo de las siguientes páginas voy a explicar el proceso de investigación en detalle desde su origen, considerando el trabajo en medios, la selección del personaje, su visualidad, temas de interés que movieron el proceso, la búsqueda de cómo contar una historia a través de la fotografía, pintura, video e ilustración, y el montaje de la obra.

SINOPSIS

En el año 2033, un grupo de científicos del laboratorio ALab™ tomaron la decisión de crear la siguiente etapa para la especie humana, dar un paso para poder sobrevivir a los cambios climáticos que el planeta ha estado sufriendo.

Así nació el Experimento Planta.

Tras nueve años de trabajo, la nueva especie fue creada y liberada en el sur de Chile. El registro de la historia y desarrollo de estos seres ha sido recopilado para esta entrega.

1. El personaje y narrativas en el cómic como antecedente, arte narrativo, referentes artísticos y conceptuales

I keep asking: How do people manage to live in such a world? And that's where my mania comes from, to see "how things are going" in this place or that. For a long time, those who were best placed to see "how it's going" didn't have access to the tools to give form to their perceptions — and perception without form is tiring. And now, suddenly, these tools exist. It's true that for people like me it's a dream come true. (Marker, p. 3)

La creación de historias y de personajes son cosas que han interesado a los humanos desde hace miles de años, tanto así, que en el siglo XIX se origina la definición de caracterización, generando una diferencia entre trama y personajes. La narración oral pasa a ser la narración escrita y se empieza a expandir a través de distintos métodos creativos como el teatro, la música, la performance, el cómic, entre otros.

Las imágenes, un cuadro o una fotografía, por ejemplo, siempre han sido capaces de producir historias en la mente de observador. Nuestras mentes rellenan los vacíos de la imagen y reconocen aspectos comunes que existen entre la imagen y la mente del observador. Ese conjunto lleva a las personas a sacar conclusiones y detectar narrativas dentro de ésta. El cómic, el cine y la animación toman este concepto, pero en vez de solo una imagen, operan con varias imágenes estáticas para generar de manera más fácil una secuencia de eventos, en general, para contar algo de mayor longitud o complejidad.

Otro elemento que estos medios pueden incorporar (en el caso del cómic o de la historieta), y que ayudan a la creación de una historia, es la inclusión de pequeños textos y diálogos. Hay un párrafo en el libro *Moebius Venecia Celeste* que fue el que reveló estas ideas al trabajo ilustrativo y de viñetas del *Experimento Planta*. Éste dice:

En pintura, la tridimensionalidad se obtiene mediante ciertas convenciones más o menos universales, como la perspectiva, el degradado, etcétera... lo mismo pasa con la música, el teatro, el cine... estas convenciones exigen al observador que establezca cierta complicidad con el autor, una forma de fingir que uno no se percata del truco, un compromiso necesario. En cuanto al dibujo, que carece de recursos como el color o el formato grande, la complicidad se ha de llevar hasta el límite y los compromisos han de ser más indulgentes. En este sentido el destino del dibujo de historietas es el más ingrato. Al solo poder recurrir al trazo negro, sin efectos de degradado, pone a dura prueba no solo el poder de crear ilusión del autor, sino además la disponibilidad del lector para dejarse ilusionar. (Moebius, Jean Giraud)

Experimento Planta consiste en contar la historia de estos personajes “medio humano-medio planta” a través de la estrategia de viñetas del cómic, pero con la diferencia de que cada viñeta es trabajada con una metodología distinta, de manera que aporten al recorrido de la sala, a la inmersión del espectador con la historia, y de generar una manera distinta y atractiva visualmente de contar una historia, generar un recorrido no tan común al de una historieta considerada tradicional. Esta mezcla también llegó al trabajo gracias al estudio de Venecia Celeste, en este caso, a través de la pregunta entre la relación de cine - dibujo.

Tanto en el cine como en la historieta, la colaboración escritura – dibujo - imagen está llena de interacciones. Las inspiraciones se cruzan, se unen, se multiplican una por otra. Se forma la visión. La escritura se desvanece ante la imagen, luego actúa en contrapunto con ella. La aventura conjunta del dibujo y de la escritura es música de sonidos y formas, pero también encrucijada de destinos. Uno dice al otro, el otro dice a uno cómo vivir y devenir, superar el obstáculo, rectificar el error, purificar el sentido. El sentido de trabajar en compañía se revela a medida que las piezas del rompecabezas se unen. (Moebius, Jean Giraud)

Antes de empezar cualquier tipo de estudio específico sobre artistas con el mismo tema, o científicos y biólogos, fue esencial estudiar a los referentes que he tenido desde incluso antes de entrar a la carrera, ver cómo realizan sus trabajos y proyectos, y tomar nota de lo que puede servir tanto como metodología como también inspiración. El primero fue Tim Burton, director, productor, escritor y dibujante estadounidense con películas reconocidas como *The nightmare before Christmas* o *Corpse Bride*, en el cual el enfoque del estudio fueron sus sketches y croquis, su manera libre y casi histérica de dibujar, dibujar, dibujar.

Con Jamie Hewlett, historietista y diseñador británico mejor conocido como el ilustrador de *Gorillaz*, el estudio fue de su línea del tiempo con los personajes que crea, cómo parten de unos simples bocetos en plumón y van experimentando una metamorfosis hasta llegar al producto final, que luego puede ser usado para animaciones, comics o comerciales.

Brian Fuller, guionista y productor estadounidense, cuyo trabajo tanto en *Hannibal* o en *Pushing Daisies* llama la atención por la manera en que logra crear una estética única para la serie en la que está trabajando, volviéndola absolutamente reconocible como la estética de esa serie en específico, su manera de usar los colores, objetos y todos esos elementos que se identifican con ciertas estéticas, resultaron sumamente útiles para desarrollar una estética específica que abarcara a todo El Hombre Planta.

Hayao Miyazaki, director de cine de animación, productor, animador, ilustrador, dibujante de mangas y productor de anime japonés conocido por sus películas como *El viaje de Chihiro* o *Mi vecino Totoro*, es una importante fuente de inspiración. Lo que fue tomado en cuenta para después poder usarlo en el Hombre Planta, fue la mezcla de elementos de computación con ilustración tradicional. Hayao Miyazaki, en múltiples entrevistas, comenta sobre su poca confianza en la tecnología y cómo le cuesta mezclar las dos, pero que ve la ventaja de ésta y la utiliza cuando lo que está trabajando lo requiere. Integrar elementos tecnológicos es también algo que no está incluido en mis áreas de confort y aun así el Experimento Planta lo requería, por lo que estudiar a uno de

mis artistas favoritos, sabiendo que esto es algo que también lo inhibe, pero, a pesar de esto, logra superar ese sentimiento en favor de la obra, fue algo muy esperanzador y un empuje positivo hacia el trabajo.



Rosario Icarte, 2019, Sketch.

El elemento más importante de la obra es El Hombre Planta, la creación de personaje. La decisión de que este nuevo ser iba a ser mitad planta partió desde una idea de mundo “post apocalíptico” derivado de los problemas del cambio climático que tenemos actualmente. Resultaba absolutamente necesario para el trabajo que el protagonista fuera un ser capaz de sobrevivir a elementos y eventos climáticos que los humanos no son capaces de resistir, como climas más calurosos, luz solar más potente, problemas por la falta de agua, entre otros. La solución nació a partir de la observación de las suculentas, plantas de la familia de los cactus, que son capaces de sobrellevar todas estas situaciones, de la obsesión milenial por las plantas y por estas plantas en específico, y de la preocupación por el planeta. Los primeros diseños de estos seres empezaron a surgir como una amalgama involucra estas tres inspiraciones.

“Un **personaje** es cada una de las personas o seres ya sean reales o imaginarios que aparece en una obra artística. Suelen destacarse aquellos con aspecto humano o los seres conscientes de cualquier tipo, que se imagina que existen dentro del universo de una obra”. Esta es la definición de personaje de acuerdo a Wikipedia, ésta dice lo siguiente acerca de la caracterización:

La caracterización de un personaje para cualquiera sea su objetivo, puede realizarse mediante su caracterización de aspecto, mediante sus acciones, palabras o pensamientos. Es una decisión del autor que el aspecto físico del personaje permita intuir la personalidad del mismo, facilitando la rápida comprensión del personaje; o que los actos del personaje contradigan las ideas que pueda inducir el aspecto físico, desafiando ideas estereotipadas de la sociedad y manteniendo al lector o espectador más alerta. (Wikipedia, p. 2)

Con estas definiciones se pudo llegar a describir al Hombre Planta para luego poder utilizarlo en distintas partes de la obra y que fuera reconocido como tal. Su descripción quedo así: el Hombre Planta es una nueva raza de seres vivos que combina la estructura y ADN tanto de un humano como de una suculenta, el Hombre Planta tiene el cuerpo y el rostro similar al de un ser humano, con la diferencia de que su “piel” consiste en la epidermis de la suculenta con la que fue fusionado y que por pelo tiene las hojas de la respectiva suculenta. El Hombre Planta es un ser con la capacidad cerebral humana, pero los sistemas internos de los seres humanos, en el Hombre Planta se sustituyen por los de una suculenta, por lo que sus necesidades biológicas son las de una planta, que requiere agua, dióxido de carbono y luz para realizar el proceso de fotosíntesis, que produce los nutrientes, pero su situación mental es la de un humano. El proceso de reproducción de un Hombre Planta es similar al de una suculenta normal, lo que significa que se puede reproducir por polinización o extracción de una parte de su cuerpo, dependiendo de cuál sea la suculenta de origen de ese Hombre Planta en específico. La última diferencia que el Hombre Planta y el ser humano tienen es la altura: un hombre planta adulto sano

siempre va a ser como mínimo 30 cm más alto que un adulto humano promedio.

El siguiente paso fue investigar trabajos de otros artistas que utilizan las plantas como inspiración para sus trabajos, específicamente la idea de hombre - planta como conjunto. El trabajo escénico teatral *Estado Vegetal* (2017), de Manuela Infante, una artista dramaturga, directora y actriz chilena, llamó la atención particularmente por su temática y manera de abordar las plantas, en el cual habla de la vida de éstas y su relación con los humanos, incluyendo también las posibilidades que existen de relación, teniendo en cuenta que las plantas sienten, piensan y viven de una manera distinta a nosotros, pero igualmente son capaces de tener una relación con los humanos. Además de abordar estos conceptos, la obra tiene por detrás un trabajo con biólogos, lo cual resulta muy valioso, ya que la obra se apoya en datos y estudios realizados por científicos que específicamente trabajan en estas áreas. Uno de los comentarios hechos por los dos científicos incluidos en el estudio junto con Infante, acerca del trabajo e investigación previos y justificativos de la obra, fue el siguiente:

Plant neurobiologist Stefano Mancuso and plant philosopher Michael Marder, who has said that “to recognize a valid ‘other’ in plants is also beginning to recognize that vegetal other within us.” Infante responds: “In accepting plants have other ways of being is to insist on the independence of things. Our notions are transformed, and we need to learn to not subjugate ethics to similarity. We must find ways to develop an ethical thinking towards that which is radically different from us, in any way.” (Mancuso, Marder & Infante, párr. 5.)

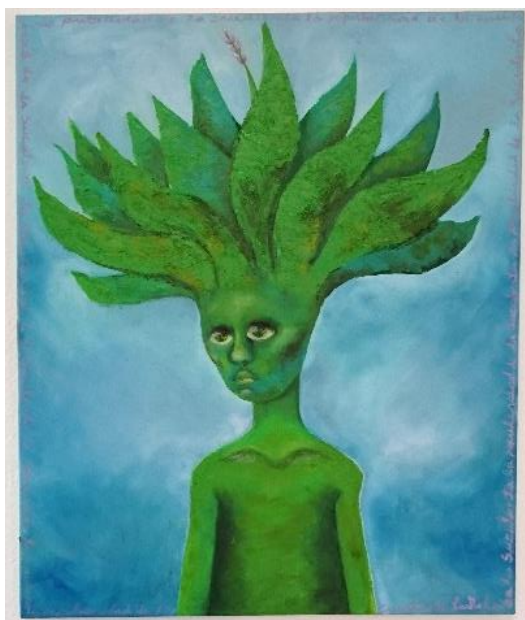
Luego de estudiar el trabajo de Manuela Infante, el enfoque fue encontrar algún referente que también se hiciera cargo de la relación entre hombre y planta, pero a través del uso de la escultura, porque en este momento se estaba trabajando en ésta. Aquí fue cuando se empezó a estudiar el trabajo de Yui Ishibashi, una artista japonesa con base en escultura y pintura, cuyo trabajo consiste en la creación de esculturas que combinan elementos de la naturaleza con cuerpos humanos, por ejemplo, un ser humanoide con un coral en la cabeza que le crece a modo de cuernos o una persona a la que le salen brotes de plantas por la boca y la cabeza. Lo importante del estudio de estas esculturas fue ver las semejanzas entre el trabajo de Ishibashi y el Hombre Planta, para poder utilizarlos como inspiración sin

recurrir a la copia, e inspirarse en lo que ya existe, pero generando algo nuevo y único en el trabajo que se iba a realizar con las esculturas de los Hombres Planta.

2. Proceso de construcción del Hombre Planta: ejercicios artísticos y selección del Hombre Planta

Una de las cosas que uno hace para contextualizar sus trabajos y problemáticas es ir al inicio, dónde y cuándo partió este interés, o cuándo comenzó el trabajo. Para esto me lancé en picada a mi pasado, porque empecé a crear y copiar personajes cuando comencé a ver televisión y leer libros. Desde el momento en el que me di cuenta que como seres humanos somos capaces de crear historias y otros seres me tuve que poner a concebir los míos. Un poco mayor, con una amiga creamos un juego llamado *Dibujipapel*, que consistía en inventar unos personajes que dibujábamos con lápiz mina en distintas locaciones trazadas con marcador permanente. Este juego cambió la forma como veía las cosas, me ayudó a generar personajes que fueran consistentes en los aspectos físicos, y reconocibles para las otras personas que los observaban, además de ayudarme a aprender de primera mano a crear historias interesantes y sólidas. Viéndolo ahora con los ojos de un artista, ésta fue nuestra manera de practicar creando, nuestra propia versión de lo que para los surrealistas fue el cadáver exquisito. Nunca dejé de dibujar, crear historietas, copiar cosas que veía en series y películas o interpretar historias que leía. Los personajes son parte de lo que llevo haciendo desde que tengo memoria y es lo que finalmente estuve trabajando durante mis años de estudio en la universidad y también en mi examen. La creación de personajes e historias realmente han sido mis compañeros de vida.

En la universidad se supone que uno tiene que probar distintas cosas, conocer diferentes áreas, dar oportunidad a lo desconocido para ver si sale algo nuevo, un nuevo interés o tema, metodologías, etcétera. En mi caso significó crear cientos de personajes en los distintos medios que fui aprendiendo. En los primeros años ni siquiera fue algo que pensaba mucho. De hecho, no creo que me diera cuenta hasta el año pasado, y quizás hubiera sido más valioso probar distintas cosas, pero bueno, llegué hasta aquí, y ya no hay vuelta atrás. Eso sí, hay algo muy importante que sucedió en este periodo de aprendizaje, y es justamente el uso de técnicas que no conocía y que me ayudaron a crear mi proyecto final, el uso de programas de videos, como Premiere, cómo sacar fotos de buena calidad, ya sea con una cámara profesional o con la de mi celular, y cómo editar estas fotografías. Photoshop, fotomontaje, acuarela, escultura, y otros, han sido de extrema utilidad al crear mi examen. Sin estos conocimientos no me podría haber acercado a mi idea final.



Rosario Icarte, 2019, La popularidad de la suculenta.

El semestre anterior al final fue clave para guiar mi examen, fue en este período en el que surgió el “Hombre Planta” como personaje y también fue cuando lo seleccioné para ser el protagonista de la trama, ser el foco de mis exámenes. Todo partió con la idea de integrar texto en el cuadro para poder ampliar el

mensaje y experimentar otra forma en la que hablar del personaje. En este momento, la popularidad de tener la casa llena de plantas y tener grandes colecciones de suculentas tuvo una especie de auge en YouTube, todas mis recomendaciones y trending topics eran acerca de este movimiento, por lo que la frase “la popularidad de la suculenta” me quedó rondando en la cabeza, y revisando mis sketchbooks para inspirarme, encontré un dibujo de una persona con cabeza de aloe vera que había hecho hace un tiempo mirando mis plantas. Ese cuadro fue el que guió el camino.



Rosario Icarte, 2019, Examen primer semestre.

En la siguiente entrega, la intención era tomar este personaje y hacerlo aún más llamativo, darle algo que quizás lo contextualizara en nuestro mundo para que el espectador tuviera más interés y contexto en su historia, y tras mirar múltiples cuadros antiguos donde los retratados usaban trajes imponentes y provocaban una sensación de importancia y poder, nació la idea de elegir uno de estos retratos y representar al Hombre Planta de esta manera, pero para esta entrega también existía una necesidad de sacar al Hombre Planta de la tela, de traerlo

literalmente a este mundo, buscar otras maneras de mostrarlo. La experimentación comenzó con el uso de la cerámica fría y un cuadro. Éste último era importante por dos razones: la primera era que el trabajo se rehusaba a no tener algún elemento pictórico, y la segunda, era la característica de la vestimenta con la que pinté al Hombre Planta, basada la que lleva Thomas Jefferson en el retrato pintado por Rembrandt Peale. Así surgió la primera escultura del busto de un Hombre Planta. Otros bustos y esculturas siguieron a ésta, con el objeto de tener más de un modelo que usar. Como producto de éstos, y de la manera de exponer mi examen del primer semestre de 2019, parte realmente el inicio del Experimento Planta como tal. En el examen, el montaje fue lo más importante de la obra, el busto del Hombre Planta se encontraba sobre un plinto frente al segundo cuadro del Hombre Planta, generando un diálogo entre ambos. A partir de este ejercicio, las preguntas de los espectadores llevaron a generar una narrativa que dirigió el proceso de storyboard, éstas consistían en la línea del tiempo del retratado, como apareció, de dónde, cuál es su finalidad, en qué mundo existe, etcétera. Preguntas que llevaron a la creación de la historia que estábamos a punto de comenzar.

Habiendo finalmente elegido al personaje, y con lo que aún faltaba por desarrollar, como crear su historia y, de mayor importancia aún, decidir a través de qué medios se iba a contar, debido a que ya estaba decidido que no podía ser sólo a partir de videos, y debía ser una obra transmedial, la solución surgió después de hacer el storyboard de lo que iba a ocurrir luego de recopilar las preguntas generadas en el examen, y a partir de estas preguntas, lentamente, se fue generando la historia y producto de las imágenes del storyboard, fueron apareciendo las formas y metodologías en las que mostrar cada “escena”.

3. *Experimento Planta*: dimensión multimedial

Ya teniendo seleccionada la idea del uso de las diferentes metodologías por escena o sección, lo siguiente era saber qué se iba a usar, en definitiva, en cada

una de éstas. Se presentó la problemática de si la materialidad dictaría la escena, o la escena dictaría la materialidad. Es interesante pensar cómo ciertas obras, cuando se encuentran en el proceso de creación, van requiriendo algunos aspectos que quizás son inesperados, y cómo, en este caso, El Hombre Planta fue evolucionando de esta misma manera, orgánicamente, y con lo que la obra misma iba pidiendo, para alguien que, en general, trabaja eligiendo primero la técnica a ser usada. Luego de comenzar la obra, este proceso fue definitivamente un desafío nuevo, lleno de elementos complejos a resolver, y aún más, porque en general, las técnicas que tiendo a elegir se alejan lo más posible del mundo de la tecnología. Hay una frase de una entrevista a Hayao Miyazaki en la que siempre pienso a la hora de trabajar, y en este caso, la razón para usarla es reconocer mis áreas de confort y poder alejarme de ellas.

Miyazaki, who is suspicious of computers, personally draws thousands of frames by hand. "We take [handmade] cell animation and digitize it in order to enrich the visual look, but everything starts with the human hand drawing. And the color standard is dictated by the background. We don't make up a color on the computer. Without creating those rigid standards we'll just be caught up in the whirlpool of computerization." (Ebert, p.10)



Rosario Icarte, 2019, Viñetas.

La primera escena, o como en realidad se llama, Fase 1, partió como todas las otras fases, del precario storyboard hecho rápidamente en una hoja de croquera. La idea era mostrar el primer momento de creación del hombre planta, o sea, en tubos de ensayo y laboratorios científicos. Al estar investigando sobre laboratorios

científicos de ficción y sobre de diversos monstruos de Frankenstein a lo largo de la historia, aparecen varios videos de YouTube de películas en blanco y negro mostrando laboratorios de científicos locos, y, a partir de esto, se creó la maqueta del laboratorio ALab™, que sería grabada para ser la Fase 1. Al ser la primera parte de la obra que se iba a trabajar, y además, por el hecho de ser un video, no sólo fue un desafío, sino que la primera instancia implicó romper el apego total hacia las técnicas tradicionales. Para lograr ésto con un grado pequeño de familiaridad, el estudio llevó al evento transmedial de Berlín, donde usar las tecnologías junto con otras técnicas, mezclar, es la gran motivación para hacer arte, o, como dice en su página “- a decision reflective of a shift towards a more open approach that would include art, technology, and everyday life in an increasingly digitalized world instead of the previous, narrower focus on media art alone”. Gracias a los artistas y sus proyectos para la transmedial, dar el salto hacia el uso de la tecnología no sólo fue mucho más fructífero, sino que también mucho más entretenido.

La Fase 2 y 3 también tenían que seguir la estética científica. Había que mostrar a los Hombres Planta ya creados exitosamente, el momento en que son soltados en a la naturaleza, para comenzar la nueva población población, y un registro un poco más avanzado de los seres ya adaptados al lugar. La palabra clave que llevó el proceso de la Fase 2 y 3 es “registro”, de qué manera los científicos registraban hechos, para tener el registro al alcance de la mano, como a través de un mural científico. La razón por la que se eligió volver a lo familiar de la ilustración de acuarela y lápiz grafito, fue por la lectura del libro 100 Ilustraciones, que dice: “Una de las tareas del ilustrador es inventar mundos que solo se pueden habitar gracias a la magia de la ilustración” (p. 333). La Fase 4 fue la más rápida. En ésta, podemos ver cómo los seres encuentran la civilización dejada por los humanos y rápidamente van aprendiendo y asimilando las cosas que van encontrando: moda, historia, tecnología y arte, entre otros. Esta secuencia de imágenes, desde el storyboard, tenía la intención de ser fotográfica, pero a diferencia del video de la Fase 1, no sería la fotografía de una maqueta hecha para la escena, sino un fotomontaje de distintos lugares, y las esculturas del Hombre Planta que fueron

creadas previamente al proceso de examen. Son seis fotografías en una sucesión cronológica especificada. En la primera, tenemos a las plantas encontrando edificios; en la segunda, se encuentran probándose ropa; en la tercera, están yendo a museos; en la cuarta, están llegando a la Luna; en la quinta, creando su propio arte; y por último, en la sexta, podemos ver a los Hombres Planta usando celulares touch, autos y sacándose selfies. Una suerte de sucesión de eventos de la historia humana más reciente y elementos comunes que podemos encontrar hoy en día en el año 2019. Estas fotos serán presentadas dentro de un álbum fotográfico junto con sus respectivas descripciones, para contextualizar al observador. El álbum, a su vez, se encontrará montado en su propio mesón científico, con indicaciones para ser revisado por el público.



Rosario Icarte, 2019, Hombres Planta.

Todas las fases van acompañadas por las esculturas hechas anteriormente, expuestas dentro de muestrarios. Éstos se encontrarán junto con los demás elementos del montaje, que van a modo de elementos científicos, como tubos de ensayo y diversos especímenes previos a la versión final de El Hombre Planta.

Explícitamente hablando del montaje, todas las fases se encuentran montadas de manera cronológica alrededor de la sala, generando un recorrido desde el video hasta el álbum fotográfico. La Fase 1, que es el video, se encuentra presentada a través de una pantalla de televisión montada sobre un mueble antiguo, el que a su

vez funciona como escritorio del laboratorio, con diferentes elementos científicos para subrayar esta idea (tubos de ensayo, fotos de algún Hombre Planta). Aparte, en el video, se encuentra incluida la sinopsis, para lograr integrarla a la muestra de la manera más dinámica posible, sin interrumpir la idea de que es un muestrario, más que una exposición artística. En la Fase 2 y 3, tenemos el diario mural, que va acompañado de una selección de muestras de tipo taxidermista, en el que van incluidas las esculturas de los Hombres Planta y más elementos tipo laboratorio y de experimentos. Junto con la Fase 4 tenemos un colgador de chaquetas con una bata científica de ALab™, siendo éste el último elemento inmersivo que no es específicamente el video, el mural, el álbum fotográfico o las esculturas.

Una vez ya terminadas todas las obras, y al ponernos a hablar del montaje, fue muy importante la discusión de la estética científica que la muestra tenía que tener. La inspiración principal fueron las muestras científicas de taxidermia, que además incluyen las salas en las que los profesionales trabajan. Esto fue importante porque no sólo destaca el aspecto científico, de investigación y cronológico de lo expuesto, sino que también le agrega esa veracidad que este tipo de exposiciones otorgan. Dos artistas fueron clave en esta parte del montaje: Hyungkoo Lee y Enrique Gómez de Molina. Ambos han hecho exposiciones en las que muestran criaturas ficticias, pero tomando elementos científicos, de tal manera, que le otorga a la exposición y a las obras, un grado de veracidad que solo es desmentido por pequeños detalles dejados de manera deliberada, o por conocimientos previos del espectador. Por ejemplo, en la exposición ANIMATUS, de Hyungkoo Lee, nos enfrentamos a una serie de esqueletos puestos de tal manera, que se asemejan al animal en movimiento, en vida, tal y como una exposición de huesos de dinosaurios haría en un museo de ciencias naturales, pero el ver más de cerca, o al leer las descripciones, el espectador se puede dar cuenta de que no solo los esqueletos son falsos, sino que también los animales que los forman, son los personajes de series antiguas, tipo Loony Toons. Además, la exposición ANIMATUS tiene una sección específica de la sala dedicada a mostrar a escala real el laboratorio en el que estos “huesos” fueron recuperados y mantenidos, para poder mostrarlos al público en la muestra, nuevamente, tal y

como ocurre en algunos museos de ciencias y tecnología. En el caso de Enrique Gómez de Molina, los animales que muestra son una combinación de partes de animales de distintas procedencias, creando así nuevos animales, tanto ficticios, como otros tomados de mitologías, y los trabaja de tal manera que incitan a pensar que existieron de verdad y éstas son sus taxidermias. La manera en la que los monta y los expone, también se inspira totalmente en el mundo de la taxidermia, teniendo estas esculturas, los mismos tipos de pedestales, placas y posiciones que tendría un animal de taxidermia real.

Ambas formas de abarcar la idea de usar aspectos científicos para causar esta ilusión de veracidad, influyen tanto el montaje del Experimento Planta, como también las obras que se exponen, por lo que la investigación de artistas que usan estas metodologías resultó muy importante para el proceso, y además fue ésta la última parte de estudio que se tuvo que realizar, para dar como finalizado el proceso de El Hombre Planta y dejar todo listo para la presentación del examen.

Conclusión

Después de este largo proceso de creación de examen, hay ciertos conceptos que marcaron este camino, que resultan interesantes de destacar y que también dejan espacios de investigación para el futuro. Éstos son la creación de personajes e historias, las imágenes estáticas, los cómics, las obras transmedial, las metodologías de montaje y también El Hombre Planta. La creación, tanto de historias como de los personajes que las habitan, es lo primero en llamar la atención por lo constante que ha estado en los trabajos que he hecho, desde incluso antes de entrar en la universidad. Es mi ballena blanca, y resulta especialmente interesante por todas las puertas que abre. No solo se puede aplicar a las obras transmedial, como resultó ser el caso de mi examen, sino que tiene un mundo de opciones artísticas que se pueden explorar. El concepto de imagen estática, y particularmente, el generar personajes e historias a través de éstas, es interesante, porque en el mundo de hoy, la idea de las historias y de seguir las aventuras de los personajes está ligada al cine, el video, el corto y todos

los medios que utilizan el movimiento para llamar la atención, pero existen diversas maneras de explorar estas problemáticas con imágenes que se mantienen en su lugar. La idea de usar metodologías utilizadas por los cómics no llegó al trabajo inmediatamente, pero realmente significó un cambio en cómo se fue desarrollando, y, teniendo en cuenta que los cómics han estado presentes en mi vida desde siempre, es un tema al que le voy a dedicar el estudio que merece, ya que, al momento de incluirlo en mi trabajo, el proceso fue también mucho más disfrutado. El Hombre Planta no sería lo que es, si el concepto de las obras transmedial no hubiera sido incluido. Es la base en la que se logró la dinamicidad de la obra, y cómo se pudo llevar a cabo lo que era solo una idea en una croquera. Incluir tanto elementos familiares (ilustración), como no familiares (video), hizo que el trabajo fuera mucho más rico visual y conceptualmente. La historia de El Hombre Planta realmente se enriqueció al ser realizado a través de la transmedial.

El estudio y trabajo del montaje de una obra es un elemento que los profesores de cualquier área de la carrera siempre han puesto énfasis en enseñar, y no fue hasta cuarto año en el que realmente puse atención. Es cierto lo que dicen, que algunas obras van pidiendo cosas para poder ser lo mejor que pueden ser, y en el caso de El Hombre Planta, lo que fue pidiendo, definitivamente fue un trabajo más exhaustivo del montaje. Hasta el último momento existieron cambios y modificaciones para que lo que se quería contar a través de la obra, fuera mostrado de manera más fidedigna. El último gran elemento es, por supuesto, El Hombre Planta. Lo menciono, porque no siento que con este trabajo lleguemos al final de su presencia en una obra, ¿seguirá siendo el protagonista? Quizás no, pero la idea de cerrar su capítulo cuando el examen termine, suena muy finita. La gran mayoría de los personajes que he creado, y a los que les tengo cariño, son revisitados una y otra vez, y después de trabajar tanto tiempo y con tanto énfasis con El Hombre Planta, sería imprudente pensar que al finalizar el año, su vida llegará a su fin. El recorrido de un personaje puede ser tan largo como el de su creador, e incluso, en algunos casos, éste puede durar aún más.

REFERENCIAS

- Comment, F. (2003). "Marker Direct: an interview with Chris Marker", Chrismarker.org, Mayo-Junio 2019. Recuperado de: <https://chrismarker.org/the-chris-marker-interview/>
- Ebert, R. (2002). "Hayao Miyazaki Interview", Rogerbert.com, 12 de 2002. Recuperado de: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>
- Giraud, J. (1990). *Moebius Venecia Celeste*, Francia: Norma editorial
- Giraud, J. (1995). *Moebius Fusions*, Francia: Norma editorial.
- Heller, S y Wiedemann, J. (2017). *100 Illustrators*. Colonia: Taschen Bibliotheca Universalis.
- Hewlett, J. (2019). "Jamie Hewlett", jamiehewlett.com, 10 de octubre 2019.
- Infante, M. (2017). "Estado Vegetal", Mcachiago.org, primero de mayo 2019. Recuperado de: <https://www.mcachicago.org/Calendar/2019/05/Manuela-Infante-Estado-Vegetal>
- Ishibashi, Y. (2016). "Yui Ishibashi", ishibashiyui.com, 8 de septiembre 2016.
- Jones, C. (2019). "Controversy Erupts After World-Renowned Artist Enrique Gomez de Molina Is Removed from the Upcoming Urban Nation Biennale in Berlin", globenewswire.com, 1 de agosto 2019.
- Lee, H. (2019). "Hyungkoo Lee", hyungkoolee.kr, 4 de octubre 2019.
- Marker, C. (1962). "La Jetée", Vimeo.com, 27 de septiembre de 2018. Recuperado de: <https://vimeo.com/292249695>
- Way, G y Bá, G. (2011). *The umbrella academy suite apocalíptica*, Estados Unidos: NORMA editorial.
- Wikimedia. (2019). "Thomas Jefferson by Rembrandt Peale", Wikimedia.org, 20 Agosto 2019. Recuperado de: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thomas_Jefferson_by_Rembrandt_Peale,_1800.jpg