



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES

FANTASIAS VIRTUALES

MACARENA JOFRÉ MARTÍNEZ

Memoria de obra presentada a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae
para optar al grado de Licenciada en Arte, Mención Pintura

Profesor guía Taller de Grado: Ismael Frigerio Ibar
Profesor guía Preparación de Tesis: Ernesto Bandera Labarca

Santiago, Chile

2014

Índice

Introducción.....	1
-------------------	---

Capítulo 1

1.1 Los inicios de la fantasía en mi obra visual.....	2
1.2 Imagen Audiovisual.....	3
1.3 Acción Performática.....	8
1.4 El subconsciente.....	12
1.5 Fantasía.....	14

Capítulo 2

2.1 Martin Liebscher y El Arte Digital	16
2.2 David Lynch: Fantasías Animadas.....	22
2.3 Yayoi Kusama: Un punto de obsesión.....	25

Capítulo 3

3.1 Producciones previas.....	28
3.2 El cuerpo de un proceso.....	33
3.3 The Strangers.....	38

Conclusiones.....	44
-------------------	----

Bibliografía.....	45
-------------------	----

Índice de imágenes.....	47
-------------------------	----

*A mis padres y Dani por el apoyo incondicional,
Y cooperar en darle cuerpo a mis
Fantasías virtuales.*

INTRODUCCIÓN

Las imágenes y la mundología son componentes que construyen la persona que soy, las cuales me han hecho entender que la vida es como una película no lineal, llena de avances y retrocesos que hacen de la vivencia un mundo rico en experiencias que he querido poner de manifiesto en mi quehacer artístico.

Desde la infancia y a medida que fui creciendo, tuve la necesidad de crear, coloreando, inventando historias, personajes, disfrazándome para armar mi propio film. Es así como mis pensamientos, están llenos de imágenes que son escenas en las que me veo representada, a veces reconocible y en otras un ser totalmente distinto a mí, como una forma de simbolizar al ser humano, que siempre está buscando referentes de él.

Uso la fantasía como medio válido para transmitir mis ideas, lo que me ha llevado a establecer una relación fundamental entre imagen audiovisual y acción performática, eligiendo mi imagen para verme representada en un mundo virtual. Por medio del video construyo escenarios imaginarios los que se componen de: cuerpo, acción y un espacio determinado. Este lugar se caracteriza por ser desolado y silencioso. Si tuviese que poner un color y temperatura al color, seria gris, brumoso y frío. El sigilo que busco en mi trabajo alude a lo nocturno y evidencia rasgos misteriosos y desconocidos, con un contenido crítico inserto en las acciones y personajes a los que represento, que va de manera implícita como si se tratase de una incógnita que solo el observador puede resolver y yo no quiero revelar, con la intención de que el espectador logre imbuirse en la fantasía que propongo para movilizarlo internamente logrando que la mente asocie sin pretensión alguna la ilusión de lo que ve, concluyendo en una imagen que comenzó como un registro performático y luego fue tratado como obra videográfica creando un lenguaje artístico particular.

A través de la presente memoria de obra, me propongo dar cuenta de cómo esas fantasías visuales se transforman en obra y al mismo tiempo como esa exploración desde las artes audiovisuales tiene como punto de partida el oficio de la pintura.

Capítulo 1

1.1 LOS INICIOS DE MI FANTASÍA EN MI OBRA VISUAL.

La manera de construir obras es simplemente imaginar. Para mí este ejercicio es algo que jamás descansa, es innato y placentero. Me mantengo alerta y en una constante búsqueda hacia todo lo que veo a mi alrededor, todo puede ser inspirador para crear; Desde conversaciones de pasillo, historias u objetos que por algún motivo llaman mi atención, ver películas, leer, etc. Todo ello, conforma un banco de ideas en mi mente que en algún momento sin razón aparente, como si el subconsciente me diera las pistas, estas son seleccionadas y asociadas a una imagen, generando la obra.

Mi quehacer artístico proviene de la pintura figurativa y luego la necesidad de darle movimiento a esas pinturas me llevó a instalaciones con sonido, performance y video. No descarto ninguno medio artístico, pero sí en este periodo he optado por el video, debido a que progresivamente he ido descubriendo en éste, una mayor apuesta por integrar y experimentar con diversas técnicas artísticas en un solo medio y poder acercarme a la realidad.

La necesidad de disfrazarme y representar a un otro a través de una performance video gráfica tal vez es un intento de ver las fantasías como la visualización de mi subconsciente. Creo que de manera fehaciente, es la manera que encontré para poder representar al hombre y su relación con la vida y la muerte, usando mi cuerpo como modelo para finalmente verlo en un mundo virtual, manipulando la imagen en una acción de post-producción que termina en una animación. A partir de esto me pregunto, ¿de qué manera se refleja la acción performática en las imágenes audiovisuales que constituyen la narrativa en mis videos?. Para abordar esta problemática, es necesario establecer una lógica de análisis. Clasificar tanto la definición de imágenes audiovisuales, acción performática y subconsciente, para luego abordarlos analíticamente, lo que supone: La acción performática en mi trabajo videográfico es una declamación de un estado anímico que busca aproximarse a mi

subconsciente. Este discurso se refiere a la relación de mi cuerpo-obra-fantasía y su interacción con la obra final.

En esta etapa defino: imagen audiovisual, acción performática, y subconsciente.

1.2 IMAGEN AUDIOVISUAL.

“Uno sabe que hay algo al otro lado de la pantalla, ya sea ficción o realidad”

Douglas Gordon.

En vocabulario popular, se escucha decir “una imagen vale más que mil palabras”, y esto me hace pensar en la certeza de esta acepción. La imagen es el reflejo de la mente de quien quiso representar un algo o alguien. Pero ¿qué pasa si esa imagen se mueve y más aún se puede escuchar? Se acerca mucho más a lo que creemos por “verdad” de aquello que está siendo representado, así como la primera vez que el hombre vio una película en el cine como por ejemplo el plano fijo de los hermanos Lumiere en 1895, en que la imagen del tren sin movimiento de cámara dio la sensación que arrollaría a los espectadores. Mi intención con esto es entender que por medio de una imagen más audio, se puede transmitir “un sentir que se acerca a lo real” a diferencia de una imagen sin movimiento como una imagen fotográfica, por ejemplo.

Para poder dar un significado de imagen audiovisual de manera asertiva, creo pertinente definir cada palabra para entender de qué hablamos.

Imagen (Del latín “imago”: imagen, representación), se puede definir como “aspecto con que se nos presenta o representa cualquier objeto, cosa, entidad, idea tanto del mundo natural, cultural o conceptual” (1).

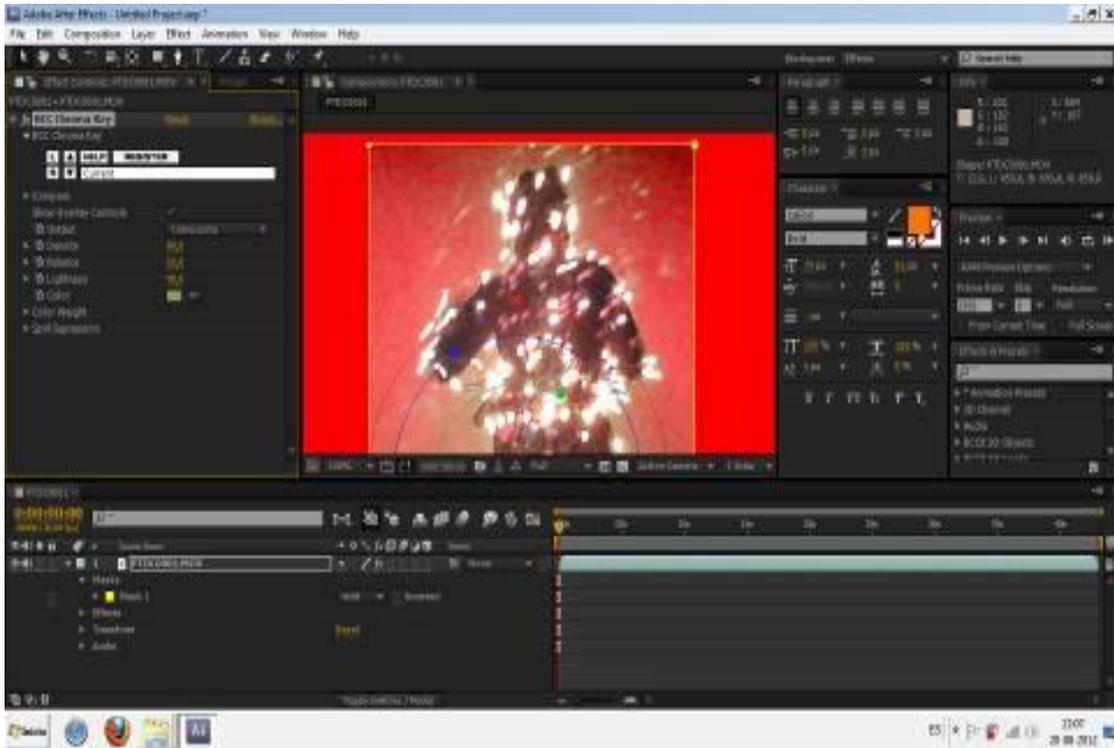
1. Chiti Fernández Jorge. Diccionario de estética de las artes plásticas. Editorial Condorhuasi. Pag, pág. 121.

La imagen al ser una representación independiente del tipo de imagen (mental o plástica), esta busca parecerse a aquello que quiere encarnar. Si pensamos en lo audiovisual, oído y vista empleados a la vez, se puede decir que hay una intrínseca relación de las facultades del ser humano “ver y oír “para representar un “algo”. Las *imágenes audiovisuales* se presentan a través de medios como cine, TV, video, instalaciones, multimedia.

El cine como primer medio audiovisual, despertó intentos posteriores para generar aparatos que produjeran imagen y sonido en forma simultánea, es así como se llega a la televisión, dispositivo creado en 1927, formado por una cámara, cable y monitor, permitiendo la transmisión a distancia de imágenes y sonido.

La TV prosperó tecnológicamente gracias al aporte del gobierno del Tercer Reich, ya que el nazismo lo vio como un medio de propaganda y difusión de sus intereses .El carácter masivo es alcanzado después de la segunda guerra mundial, por que las personas tenían más poder adquisitivo. Creo importante conocer la evolución de la Televisión, ya que es el medio audiovisual que antecede el desarrollo artístico del video y posteriormente medios digitales que es lo que nos interesa en esta investigación.

Al referirme a video, rescato el carácter instantáneo y la fluidez de la imagen a diferencia del cine que se realiza cuadro a cuadro. Desde el momento de su aparición a principio de los sesenta, el video fue evolucionando con los tiempos y cada vez fue adquiriendo un carácter más pictórico. Según Jorge La Ferla, el trabajo videográfico se hace como acumulación de sedimentos de pintura. Si bien la manipulación de imagen en el trabajo videográfico es comparable a la pintura, creo que también es comparable al collage. En una edición no solo se agrega, también se quita, corta y pega y vamos creando una armonía compositiva .La pantalla es como un lienzo que se pinta de luz, sobreposición de imágenes, manipulación de ruido, valores cromáticos, etc.



1

Dentro de la historia del arte, quien rompe con el modelo institucional televisivo y abre paso al video como arte, es el artista coreano Nam June Paik. Según el crítico francés Jean Paul Falgier califica el aporte de Paik como aquel artista que "inventa la televisión abstracta" y demuestra que con la imagen electrónica se puede "trabajar, esculpir, pintar".



I

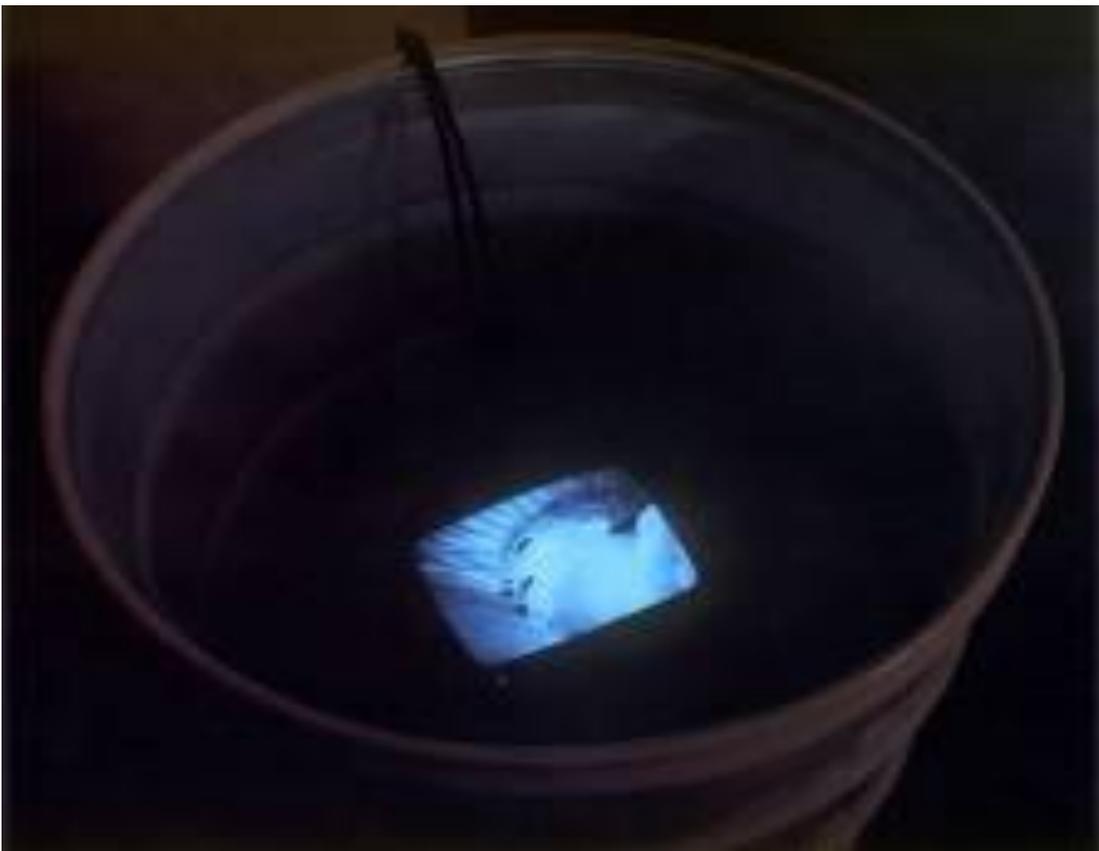
La imagen audiovisual es toda imagen que podemos ver, oír, despertando lo sensorial, situación que nos acerca a lo real a diferencia de imágenes estáticas y sin sonido. Una imagen audiovisual, inmediata, creíble, a veces dramática, al presentársenos como si fuese real, es algo hipnótico. Los elementos que aluden a lo pictórico en un trabajo audiovisual se enriquecen por sobre manera con el movimiento. Por ejemplo en mi trabajo, para despertar el misterio en el espectador por medio de la imagen, usé recursos pictóricos como el tratamiento de la luz, usando blanco y negro en momentos más contrastados y en otros más difuso, ampliando la paleta de grises sumado a veladuras o transparencias para fundir figura e imagen, logrando así una atmosfera oscura o ambiente particular entregando una temperatura fría y de misterio.

The Sleepers (1992), obra de Bill Viola, consiste en videoinstalación de personas durmiendo en monitores montados dentro de siete barriles de acero con agua en su interior. Por supuesto no sería la misma impresión, ver retratos de durmientes en pintura o fotografía. El “sentir” se manifiesta de manera distinta en la imagen fija, se reafirma la ficción y se privilegia lo plástico o la técnica a diferencia de ver un registro de personas durmiendo en tiempo real y en un contexto determinado, es la ilusión de realidad y esto es lo que hace tan atractivo a la imagen audiovisual. Esta nos lleva a nuestros registros mentales y las connotaciones son relaciones desde nuestra experiencia y la fantasía. Agua, el sonido de los monitores, durmientes, a cada persona golpeará de un modo distinto, ¿Será el reflejo de un plácido sueño acuático? , ¿Murieron ahogados y hoy duermen para siempre? .Es claro que nadie queda indiferente ante la imagen audiovisual.

Creo que interpretar el mensaje de una obra audiovisual, requiere de más atención tanto por parte del espectador y de quien la emite, ya que al incorporar sonido exige que ocupemos más sentidos que solo la vista a diferencia de una imagen por sí sola.



II



III

1.3 ACCIÓN PERFORMATICA.

Según significados de acción y performance recopilados, coincido en que una acción performática es la puesta en escena del cuerpo, mas la proyección de una idea o un conjunto de ideas vagas en una situación dinámica artística desarrollada en un espacio y tiempo determinado. El cuerpo actúa o representa una acción vivencial y puede estar acompañada por uno o más sujetos, inclusive el público. El acto prevalece por sobre el objeto. La performance se diferencia de otros medios de acción como el happening por ejemplo, en el que el público observa el transcurso de la acción o bien toma parte de un plan previo.

Cuando hablamos de performance, nos referimos a un arte de acción. “Las primeras acciones modernas ya fueron realizadas por los dadaístas, los surrealistas; Las posteriores pueden tener un carácter más próximo, como los neos dadaístas, el happening, la performance, el arte procesual y otros”, (2) que sustraen el arte del estrecho marco de la galería, quitándole aquello estático y vendible.

A mi parecer la acción performática, al tener un perfil espontáneo y momentáneo debido al riesgo de no saber cuándo se termina la acción lo que provoca una tensión que puede ser tan incómoda como atractiva, tanto para quien la realiza como para el espectador. Todo esto configura un momento en el que la audiencia toma conciencia a un nivel profundo de aquello que el artista les quiere entregar. A veces hay cosas que no queremos ver y el artista logra conmover, en rituales "mágicos" o brutales.

Por ejemplo, la ritualidad de hombre-tecnología que se da en la acción performática de *Tv Bra for living sculpture* 1969, en que la violonchelista estadounidense Charlotte Moorman (1933-1991) y Nam June Paik (1932-2006) realizaron juntos.

1. Diccionario de estética de las artes plásticas. Jorge Fernández Chiti. Ed. Condorhuasi

“Al usar la televisión como sujetador, como la más íntima propiedad del ser humano, demostraremos el uso humano de la tecnología y también estimularemos la fantasía de los espectadores a buscar nuevas, imaginativas y humanistas formas de utilizar la tecnología” (3).



IV

3. En Media Art Net <<http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-bra/>>

Según esta declaración Fluxus, realizada por Paik, éste intentaba reconciliar la diferencia entre hombre y máquina así como erotizar la tecnología. Moorman aparece ante el público con un sujetador formado por dos TV en miniatura, cuyas imágenes se modifican con el sonido de un violín que ella misma toca. Personalmente, creo que este acto, refiere más a la sensualidad femenina que a lo tecnológico. El cuerpo y las curvas femeninas, similares a la forma de un violín es poesía corporal que se manifiesta en tensión frente a las dos formas cuadradas de tv que se posicionan en el seno maternal. Cuando Paik habla de humanizar la tecnología, obedece a la intención de erotizar la tecnología más que humanizarla, así como dirigir la mirada hacia sí mismo en un narciso acto de mirarse en los pechos de la mujer.

La performance proviene del happening, nace a mediados de los 60 casi junto al video. Es un arte híbrido que puede mezclar música, escultura, cine experimental, video.

"Una persona en carne y hueso sobre el escenario, no necesariamente de un teatro, puede ser en las calles, catacumbas, en la galería de arte, etc."(4). Según esta definición se habla de espacios físicos, pero no niega ni nombra un espacio virtual. Esto me lleva a pensar en relación a: ¿Qué pasa si la performance se desarrolla en un medio puramente virtual e incluso psíquico, sigue conservando el perfil de acción performática? No sería posible porque una acción performática es una puesta en escena de una idea a través de la acción, a menos que podamos fantasear con la idea de una máquina que pudiese leer nuestras mentes y la performance fuese desarrollada en un plano psíquico, con electrodos puestos en las neuronas robándonos imágenes de nuestros sueños. Por lo tanto, la obra empieza a existir cuando es expuesta para otro. En este sentido, el lenguaje de la performance y su relación con el medio es lo importante. Cuando el medio es el video, la interacción del artista con la cámara arma un diálogo de expresión visual con una nueva identidad estética, de intimidad en que las posibilidades de documentar la acción pueden ser modificadas en todo momento alterando la acción que fue realizada en tiempo real en algún momento o bien dejarlo solo como un registro.

4. Creación y posibilidad: Aplicaciones del arte en la interacción social, página 148

1.2 EL SUBCONSCIENTE.



V

Este término ha sido elaborado por el psicoanálisis. “Se trata de la zona de la psique intermedia entre la conciencia y el inconsciente donde son rechazados todos los fenómenos “desagradables” y donde permanecen huellas susceptibles de reavivarse”. (5) De esta definición se entiende el subconsciente como un estado profundo, en que el alma se agita y camina por el limbo de recuerdos, sueños y sentimientos que cuando son reavivados, el cuerpo se torna sobre el alma y se hacen conscientes en actitudes del hombre.

5. Diccionario de estética de las artes plásticas. Jorge Fernández Chiti.Ed. Condorhuasi.Pag 276

Es así como explico que sin razón aparente, siento deseos de representar una fantasía virtual y verme disfrazada representado a un otro en un escenario irreal, confirmando así mis pretensiones internas como manifestación del subconsciente.

Dentro de la historia del arte, el surrealismo es el movimiento que toma el subconsciente y lo manifiesta en sus obras. Es el mundo de los sueños, la imaginación y las asociaciones libres que son personales e intransferibles, por lo tanto estos artistas llevaron este mundo oculto a la revelación y echaron a andar su imaginación libremente. El fundador de este movimiento fue André Bretón (1896-1966) en 1924 en París, psiquiatra de profesión y escritor, publica el primer manifiesto del Surrealismo y lo define como; “Automatismo psíquico puro a través del cual nos proponemos expresar el funcionamiento real del pensamiento”. Es decir, cualquier forma de expresión en la que la mente no ejerza ningún tipo de control, adoptando el mundo de los sueños y los fenómenos del subconsciente.

Destaco una original película nacida de la unión de dos sueños. Uno de Luis Buñuel y otro de Dalí, “Un perro Andaluz”, El común acuerdo entre ellos fue no aceptar nada que pudiera dar lugar a una explicación racional, psicológica o cultural. En esta obra se pueden ver recursos y técnicas inusuales resolviendo así el mostrar nuevas maneras de mirar dejando atrás todo principio estético: Fantasías oníricas, confusión de tiempos y espacios diferentes, angulaciones y fundidos que buscaban destacar el mundo de los sueños y del inconsciente. En ese orden de inserción, la conocida escena de una navaja que secciona el ojo de la mujer, es un ejemplo perfecto de lo que el subconsciente puede llegar a proyectar.

Estos creadores, disfrazaron sus verdaderas intenciones en una acción que usa la metáfora como medio de comunicación de la fantasía, incorporando ésta como herramienta interpretativa del ser humano en un intento de desgarrar el ojo de la mujer, como un acto que connotaría abrir el ojo para expandir nuestra mente, dando espacio a lo irracional, desarrollando una mirada diferente necesaria en tiempos modernos en el que prevalecía la razón. Esta situación, la puedo vincular con mi trabajo, ya que usé la fantasía en la imagen

como medio de comunicación de intenciones sobre mi visión del ser humano y su comportamiento frente a su entorno, cuestionando el ¿Por qué un grupo de humanoides lucen y se mueven de igual manera? ¿Se dejan llevar por la masa o siguen un fin común?. Para que el espectador responda estas preguntas, necesita abrir su ojo a lo irracional y leer mi trabajo con otra mirada.



2

1.5 FANTASÍA.

"Cuando se quiere imaginar alguna cosa que nunca se ha visto, esta voluntad tiene la fuerza de hacer que la glándula se mueva de la manera que se requiere para impulsar los espíritus hacia los poros del cerebro por cuya abertura esta cosa puede ser representada".

René Descartes

Sin imaginación no hay fantasía y tampoco creación. La imaginación es activa y tiene la capacidad de inventar representaciones mentales sensitivas. Para Paul Soriau, la imaginación es acción y contemplación a la vez y cuando llevamos la representación mental a la ejecución, se experimenta cierto goce artístico.

Si la imagen da forma a las ideas, la imaginación es lo sensible, la fantasía es todo lo anterior pero exacerbado. Según Henckmann y Lotter fantasía es fuerza imaginativa, y es la facultad de representar cosas que no existen en la realidad (fenómenos reales pueden agrandarse o empequeñecerse). En la fantasía aquello que no nos satisface puede ser perfeccionado o diversos elementos pueden combinarse para crear realidades nuevas, imaginarias. Es decir, el objeto de nuestra fantasía puede llegar a tal punto de creación que se puede fantasear con algo que jamás hemos visto y esto es movido por una supremacía interna.

En el arte la fantasía cumple un rol fundamental. Se puede explicar en la pieza video gráfica "The Strangers". En la escena final hay denotación de un personaje de cuerpo iluminado aferrado a un cordón que lo sostiene, este proceso pierde la lógica y se nutre de fuerza imaginativa cuando le damos sentido desde el lenguaje metafórico, usando éste como eslabón entre: Fantasía, creación y obra, buscando sus connotaciones en la simbología que la imagen nos está entregando, pensando una cosa mediante otra para darle un sentido.

Por ejemplo: “El cuerpo lumínico aferrado a un cordón umbilical”. El foco connotativo es el cordón umbilical, y el marco denotativo sería el cuerpo lumínico, por lo tanto se toma la idea objetiva del cuerpo lumínico para darle más de un significado resaltando lo simbólico obviando lo objetivo o fáctico, asociando el cordón umbilical a éste cuerpo de luz, que en este caso nos llevaría a pensar en lo materno, un cuerpo sujeto a la madre, el nacimiento que se esfuma en un segundo cuando el cordón cede y el cuerpo cae.

Fantasía creativa es un proceso del alma por que proviene de lo sensitivo. Es como una luz que ilumina las visiones de nuestros sueños e imágenes de nuestra memoria y las pone a disposición de nuestro espíritu.



3

Capítulo 2

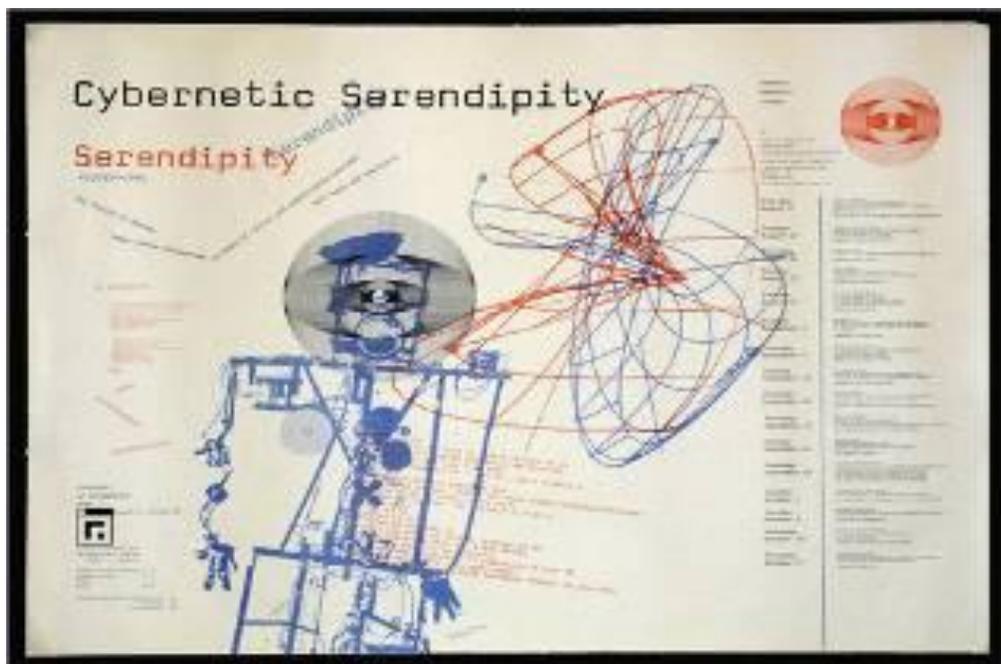
2.1 MARTIN LIEBSCHER Y EL ARTE DIGITAL.

“Creo que el ordenador es un instrumento con el que acceder a la mente de alguien”

Dirk Paesmans, Jodi

Arte Digital, un arte en que los códigos prevalecen por sobre la imagen. La función de la imagen es sacar a la luz el código o la matriz con la que se realiza una obra digital. Y esto se logra por medio de un ordenador. Instrumento que ha revolucionado nuestra sociedad y la caracteriza, definiendo la época en que vivimos.

Si bien la fotografía, pintura, escultura aún conservan una alta valorización en el mercado del arte, a mi parecer, no es el arte que reflejaría nuestros tiempos. Y es así como el arte digital comienza a adquirir valor en el intento de crear nuevas posibilidades estéticas a partir de elementos contemporáneos que son sello de los tiempos postmodernos.



VI

El arte digital pertenece a lo que se llama Arte de los nuevos medios y entre sus antecedentes históricos está: Dadá, Pop art, arte conceptual y el video arte.

En la obra de Martin Liebscher se puede rescatar el dadaísmo como antecedente, ya que estos buscaban experimentar con técnicas radicalmente nuevas como reacción en contra de la industrialización y en las fotografías de Liebscher se pueden leer reacciones ante la revolución tecnológica y digitalización de modelos culturales. También el uso del fotomontaje, el collage, ReadyMade, entorno a las apropiaciones y el uso provocador de la ironía y el absurdo.

Wolf Lisier, estudió sobre el arte digital por más de 20 años y enfatiza que una obra digital se define por su paso por el ordenador y no solo eso, tiene que haber sido elaborada por medios digitales. También establece que la producción digital puede deducirse como arte cuando conceptualmente se utilizan las posibilidades del ordenador o de Internet como un resultado que no sería alcanzable por otros medios, como aquellas obras que presentan el tiempo real de forma simultánea en distintas partes de mundo. Por lo tanto, el lenguaje digital es único por que utiliza códigos abstractos como vehículo principal de la creatividad y la imagen es material para llegar a la representación final acercándose más a la realidad a diferencia de otros medios artísticos.

The Strangers como animación digital organiza sus códigos por medio del ordenador tomando como material el registro de una performance en tiempo real, que al ser llevada a la manipulación digital apela a una versión ilusoria presentando un registro de un tiempo pasado como posibilidad de presente cuando lo vemos en la pantalla. Si fuese presentado en TV la realidad tendría la connotación, tal vez, de un reportaje televisivo. Como mi intención fue representar al hombre por medio de una fantasía, en la que el espectador se sienta identificado y eventualmente se remueva internamente, he procurado que la proyección sea a escala real.

En el caso de Liebscher, éste representa al hombre usando su propia imagen tantas veces le sea convincente por medio de la manipulación digital en fotografías a gran escala y panorámicas, que revisaremos a continuación.



VII

Martin Liebscher nació en Naumburg, Alemania en 1964, vive y trabaja en Berlín y Frankfurt. Con respecto a su obra, es conocido por su serie *Cuadros de Familia*, las que consisten en autorretratos no convencionales, Liebscher se ha hecho así mismo el motivo central de sus retratos. Clona su imagen por medio de herramientas digitales, tomando un montón de fotos y las incorpora en el ordenador, de las cuales solo un cuarto constituyen la imagen final.



Se puede decir que sus escenarios pertenecen a la fantasía de representar también el rol del escenario que eligió. Una orquesta, playa, piscina, campamento, oficina entre otras multitudes de escenarios distintos.

En sus imágenes panorámicas, podemos decir que hay un ejército entero de sus clones, los cuales en una primera impresión no es fácil identificar que es un mismo personaje, debemos acercarnos para lograr identificar los mil y un Liebscher. Hay una clara connotación de pérdida de identidad en un instante, pero en pocos segundos se convierte en una gran marca de omnipresencia “Liebscheriana”. En la imagen, cada uno de ellos se hace cargo de una sala de conciertos y ocupan todas las posiciones en la orquesta y todos los asientos en la audiencia.

Liebscher invade el espacio sin respiro, como si se tratase de una obra Rococó de siglo XVIII. Para el rey Luis XVI era necesario menos dramatismo, imágenes ligeras y juveniles y así nace una nueva propuesta que reemplaza al Barroco reinante. Pareciera que Liebscher es quien reclama por un arte gracioso, ligero e irónico de siglo XXI.

Creo comparable las fotografías de Liebscher con la pintura Rococó “Le triomphe de Venus ” de François Boucher (1740). Divertimento, opulencia de la buena vida y el humor así como en la foto Familia “Schwimmbad”, donde se ve a Liebscher nadando en muchas posiciones, bromeando en grupo, riendo etc. Una verdadera fiesta de clones, en sus fotografías toma forma un mundo paralelo que representa espacios que como en una alucinación, van más allá de toda experiencia.



IX



X

2.3 DAVID LYNCH: FANTASÍAS ANIMADAS

“Imaginé un mundo en el que la pintura estaría en movimiento perpetuo. Estaba muy excitado y empecé a hacer películas de animación que eran ni más ni menos que cuadros en movimiento”

David Lynch.



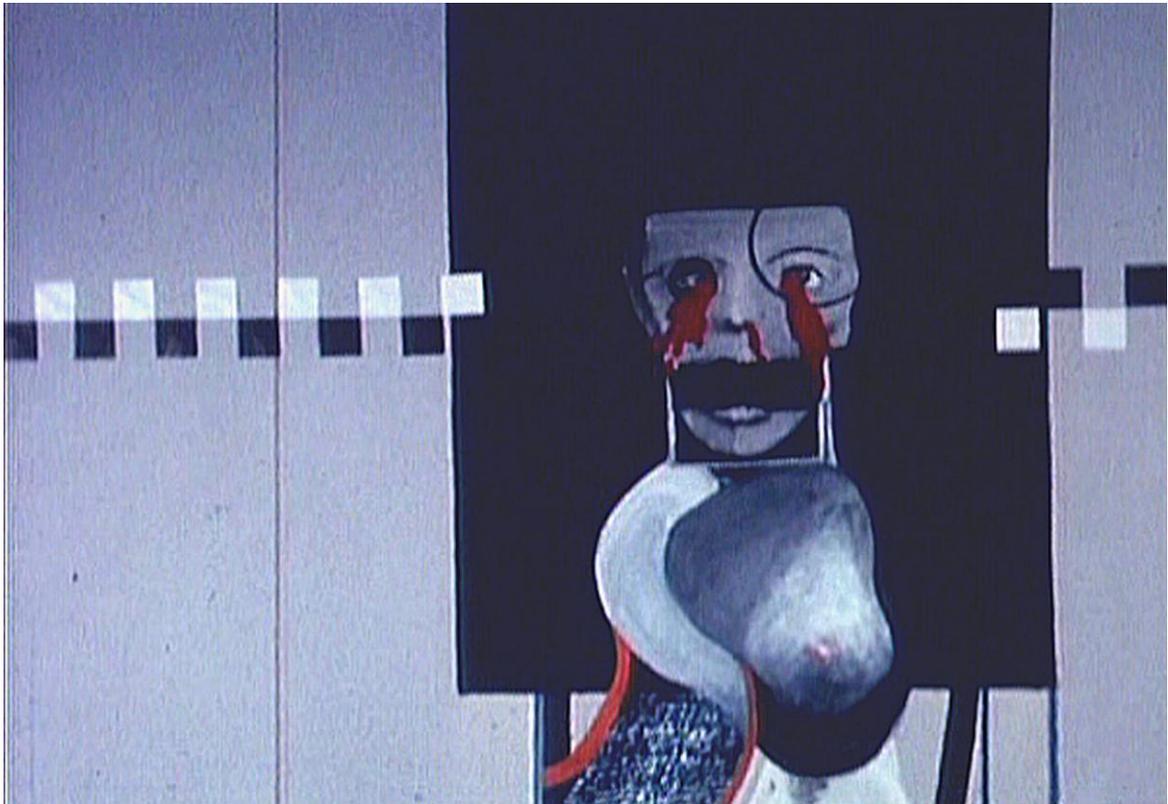
XI

David Keith Lynch, (1946) hace un cine que se liga mucho al surrealismo proponiendo una relación con el mundo de la psique. Su obra me parece atractiva debido a su formación inicial de pintor y por su interés temprano por hacer pinturas en movimiento y no cine, llevando la pintura a la animación.

La animación es una práctica que consiste en una estimulación de índole tecnológica que muestra imágenes rápidas aisladas al observador, (cuadro a cuadro) creando en éste la sensación de encontrarse frente a una imagen en movimiento. Es como dar vida a lo

inanimado: dibujos, muñecos, figuras de plastilina, gráficos, personas, etc. Lynch para dar vida a sus fantasías pictóricas irrumpe creando cortometrajes retomando las técnicas tradicionales de animación y acciones reales.

La obra “Lynchiana”



XII

Elementos como: negro y blanco carbonoso, sonido no realista, criaturas híbridas, secuencias de animación, efectos especiales artesanales, afición a la metamorfosis, atmósfera angustiada, contribuyen a convertir la obra de David Lynch en un objeto insólito en una yuxtaposición surrealista y exploración de la psique por medio de lo absurdo y lo banal o lo irracional y racional juntos, intentando entregar un mensaje que provoca una sensación de desconcierto, ya que para decodificar lo que Lynch nos quiere decir, debemos

ir a lo absurdo, dejándonos hundidos en una corriente de sensaciones oscuras de temor de no saber dónde estamos parados.

Sus personajes se buscan así mismos mediante el dolor y el sufrimiento y también en el placer, connotan vivir en un mundo de dualidades construyendo una estética grotesca y fuera de proporciones, como sus retóricas sonoras que no coinciden con las visuales en un extremo tal, que llegan a lo cómico, como en *The Alphabet*, cortometraje que usa una combinación de secuencias animadas y reales para describir el miedo asociado con aprender. Niños cantando "A, B, C" de fondo, secuencia abstractas animadas, figura femenina deformada, llanto de bebé y sirena de fondo. Sangre, boca deformada entre otros recursos audiovisuales son lo que confirman este lado oscuro, grotesco, inclusive irónico que gusta representar Lynch.

A mi parecer la obra de Lynch es interesante porque inserta una nueva estética de Dualidades entre lo plástico y lo real, perturbaciones aparentemente experimentales y guiones donde mezcla lo real con fantasías que proyecta en la mente de sus personajes, quienes rayan en la locura.

Lynch logra elegir con precisión la unión de ideas, imágenes, sonidos todos de diversa naturaleza con una originalidad de dualidades inigualable. Animación e imagen real, pintura, blanco y negro y color, cine mudo y cine sonoro, la lógica y lo irracional, entre otros recursos que se aprecian en sus cortometrajes.

2.2 YAYOI KUSAMA: UN PUNTO DE OBSESIÓN.



XIII

Yayoi Kusama, hoy con 83 años, se ha desempeñado como escultora, pintora, novelista, diseñadora de moda y cineasta. Nació un 22 de Marzo de 1929 en Matsumoto, Japón. En su temprana adolescencia le tocó vivir la dura realidad de la guerra. Sumado a esto, más difícil aún, ya que la artista comenzó a tener alucinaciones que le han afectado a lo largo de su vida, veía aureolas alrededor de los objetos y velos ante sus ojos. A pesar de ello, Kusama cree significativo este hecho, ya que durante este periodo nacen sus primeros dibujos y es su enfermedad la causa fundamental de su trabajo “obsesivo”, y es el resultado directo de un estado psicológico precario.

Kusama cubre todas las superficies de manera compulsiva, en una repetición estereotipada como concepto y acumulación, ya sea espejos, puntos, o falos salientes.



XIV

Con respecto a su obra, destaco su particular estética del punto como un patrón que se convierte en una trama que camufla y esconde el objeto o su propio cuerpo e incluso al espectador. La primera serie que la hizo conocida fue Infinity Nets, grandes monocromos blancos a los que luego introdujo color. La forma circular en acumulación, es un tipo de patrón que crece y se transforma en una red signo del infinito.

Si bien, las esculturas e instalaciones de Kusama logran romper con la frialdad del minimalismo puro, su obra aún escapa a los cánones estéticos. Se habla de minimalismo pero claramente su obra aunque en varias ocasiones corresponden a una sola pieza, estas están recargadísimas de pequeñas formas orgánicas o colores o puntos lo que la hace inclasificable. La densidad y repetición que denota su trabajo, connota una obsesión interna. Sus esculturas por ejemplo, son orgánicamente livianas, construidas de rellenos y textiles pero visualmente son densas gracias a la repetición y consecuente acumulación de las formas.

A pesar de que su obra es producto del inconsciente, estos connotan un comienzo, al igual que átomos en reproducción para formar algo mayor y en la obra de Kusama los puntos toman diversas formas: Irregulares, orgánicos, circulares y en crecimiento como los famosos falos salientes que cubren variedad de escenarios domésticos relativos a la mujer, como una manera de defender su género ante las diferencias del sexo masculino por sobre el femenino.

Retomando la idea del punto, cuando este se transforma en luz hay una intención de brillar por sobre el fondo que lo contiene a diferencia del punto rojo o negro que Kusama inserta en cuerpos u objetos de forma aleatoria, los cuales se contraen como agujeros e intentan camuflar y confundirse en el entorno. Cuando el punto es ubicado en una sala de espejos, este por si solo adquiere en sentido figurado cierto fetichismo y narcicismo, en una búsqueda de multiplicarse tantas veces le sea posible acaparando mayor espacio.

En la obra Infinity Mirror room Filled with the brilliance of life (2011), una explosión de cientos de luces de baja energía reflejadas de pared a pared en una sala oscura, se vuelven dispersas por los reflejos, pero protagonistas de este escenario oscuro que genera una engañosa y seductora ilusión lumínica expandiéndose infinitamente como estrellas en el universo.



XV

Puedo coincidir en que los patrones de Kusama no buscan la perfección, solo intenta acaparar la mayor cantidad de espacio, sin poner ningún límite como una forma de proliferación de la cantidad de obsesiones que se gestan continuamente dentro de ella.

Capítulo 3

3.1 PRODUCCIONES PREVIAS.

Invasores del tiempo

El año 2011, hago la transición definitiva de pintura a video en el taller de pintura de IV año, con el profesor Ismael Frigerio y la obra llamada *Invasores del tiempo*. Con este video inicié una serie de trabajos posteriores en el ámbito audiovisual, irrumpiendo con performances y realizando videos continuamente en el taller dictado el mismo año por el profesor Sebastián Mahaluf.

Las siguientes imágenes son fotogramas de la obra recién mencionada. Connotaciones expresionistas, blanco y negro contrastado, se repitieron en todos mis videos del periodo junto a un aspecto siniestro y misterioso proveniente de inquietudes personales hacia la muerte, lo oculto y el más allá, resultando en múltiples grabaciones en una casa abandonada donde interpreté a unos invasores que finalmente son dejados en el olvido del lugar.

Mi propuesta en esta obra fue “saber esperar”. Hice del tiempo un fenómeno perceptible haciendo ficción en tiempo real ralentizando de manera exacerbada la imagen como metáfora de apresar el tiempo.

La obra se compone de dos canales simultáneos proyectados en formato díptico por la necesidad que se entienda la simultaneidad y la íntima relación de un video con otro confundiendo de mejor manera el tiempo en que ocurren los sucesos.



4



5

Intentando responder la pregunta planteada al inicio de esta memoria, ya en esta etapa estaba consciente de que quería vivir mis fantasías y por ello ser modelo en mis obras representando a otro, apelando al misterio de ser alguien que no se es en la realidad, usando el disfraz para camuflar mi identidad y ser otro en la fantasía como un sentido placentero de juego conmigo misma, una auto ficción y lo que puedo ser capaz de proyectar. En el video representé a una monja y un humanoide. Personajes silenciosos como invasores que se apropian del lugar por medio de los objetos que allí encontraron. Por ejemplo, un caballito de plástico que podría ser considerado un objeto fetiche ya que los personajes le atribuyen un poder especial, un cuidado especial. No parecen disputarlo, pero uno lo lleva, otro lo trae. En la escena final, el humanoide lo deja cerca de él como si fuera un talismán.



6

Limbo

Obra realizada en el año 2011 para el curso Técnicas de Representación II.

Fue proyectada en 90 grados para representar los conceptos de cuerpo, muerte aludiendo a estar y no estar en el cuerpo consciente.



7



8

Limbo comienza con un travelling lateral con inestabilidad de la imagen en un carácter de video doméstico que le da mayor naturalidad al registro. El tono blanco y negro en este caso funciona para acentuar la temperatura fría del clima lluvioso que hay en el momento y lo que se proyecta al estar en un cementerio. El recorrido se mantiene y el sonido vacío del motor de un auto se escucha. La imagen se hace borrosa y el barrido fuga los detalles del paisaje realzando aquello pictórico de éste.

En este trabajo, una vez más, llevé mi inquietud por realizar video performance. En *limbo* puedo destacar la experiencia de encarnar mi fantasía de lo que imagino es “estar en en el limbo” fruto de mi subconsciente. No hay vida sin muerte, pero ¿vida y muerte al mismo tiempo tendrían sentido?...



9



10

3.2 EL CUERPO DE UN PROCESO.

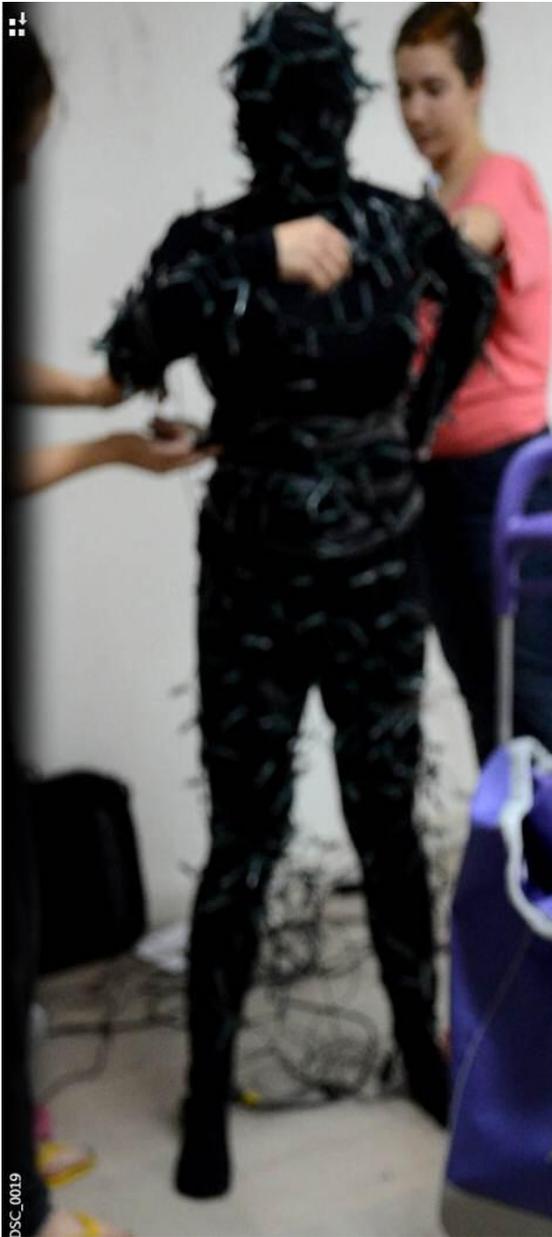


11

Concibo la mente como algo muy poderoso, muchas veces no he tenido la necesidad de viajar físicamente a lugares exóticos, lejanos y excitantes, porque gracias a mi imaginación lo he podido hacer. Mi intención, es que esas imágenes no queden solo en un estado psíquico y la práctica artística ha colaborado en materializarlas.

En mi infancia desarrollé la capacidad de crear mundos, personajes imaginarios y soñar despierta, con la intención innata de ver algo extraordinario por sobre la tranquilidad que me rodeaba, agrandando acontecimientos insignificantes en algo bello o la más horrible de las historias. En este juego, en el que operan el subconsciente y el consciente, la realidad y las apariencias, se inventan recíprocamente, lo que me ha llevado a incorporar un otro yo en mi obra, tomando mi persona como modelo. Es la forma que encontré de vivir mi fantasía virtual.

A continuación el proceso de materialización de mi fantasía “The Strangers”.



12



13



14

Story Board, es el primer paso y muy importante porque esto me permitió ordenar mis ideas en una línea de trabajo, sumado a organizar los tiempos de grabación. Es un mapa de la obra y a partir de este se pueden hacer cambios coherentes a medida que se avanza con las grabaciones.

Segundo paso es el proceso de grabación. En una tela verde se montó el escenario que marcó el límite de donde realizaría la acción performática, mi cuerpo en luces marchando

sin parar. Para ello, vestí en un traje negro de pies a cabeza y encima una especie de capullo de cables con luces. Este traje me tomó una hora y media en fijarlo de manera correcta.

Los espectadores, mi círculo cercano, lucían asombrados o a veces temerosos al ver mi cuerpo conectado a electricidad. En algún momento el cable tiraba, no pude seguir avanzando y caí al suelo. En este momento me desconecté marcando fin de la acción. Finalmente me pude sacar la máscara y volver a respirar.

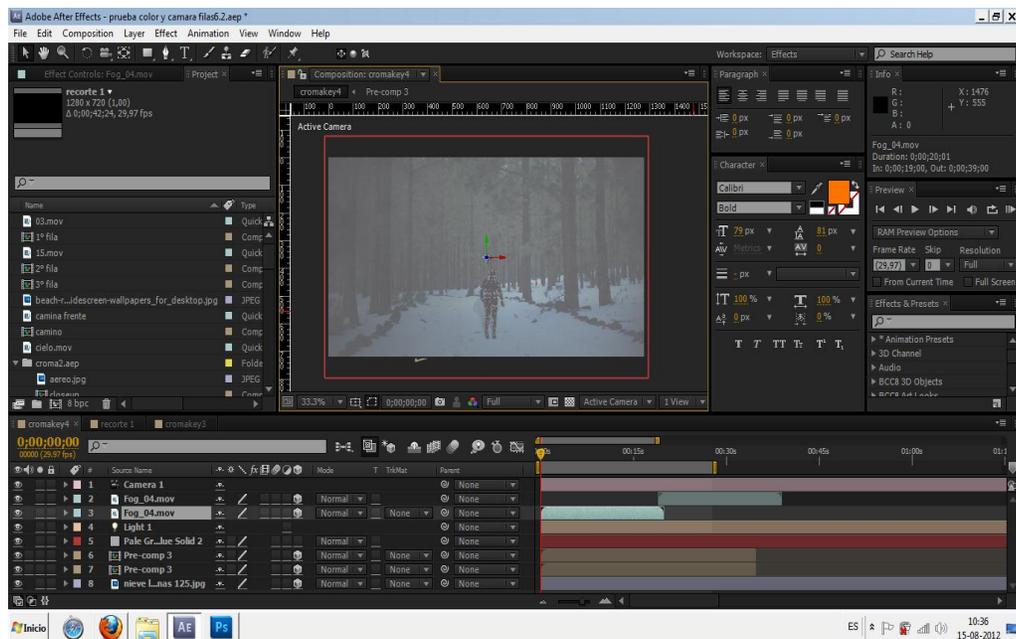


15

Tercer paso lo defino como post-producción y consistió en llevar todo lo grabado en una cámara de video HD al computador. Herramienta de manipulación y articulación de imágenes imprescindibles al interior de mi producción visual.

Allí seleccioné acciones coherentes con el Story Board, y las secuencias fueron editadas por un lenguaje simultáneo de construcción de vectores cuadro a cuadro por el programa editor Adobe Premier y luego llevadas al programa Adobe After Effects en analogía a las capas de pintura, enmascarando y haciendo un croma key; Es decir, eliminar el fondo verde y dar los toques pictóricos: montando paisaje, iluminación, equilibrando colores, superposición de imágenes. Posteriormente se une todo renderizando por varias horas y el resultado es la performance animada.

El sonido como paso final proviene de diversas naturalezas, realizado como un collage sonoro, dando énfasis distinto para cada etapa del video. El programa Adobe Audition, me permitió transformar sonidos como: viento, tormenta, agua y música rescatados de bibliotecas libres, deformando, insistiendo en una nota y agudizándola de tal manera que coincidiera con la acción de los personajes, enfatizando sus pasos, caídas y cambio de escenarios. En parte de la escena final tome un extracto de la banda sonora de la película *Schindler's List*, compuesta por John Williams y el violinista Itzhak Perlman para terminar la obra resaltando el drama del apogón del personaje el cual se deja ver como un bulto apelando tal vez a la fragilidad del ser humano, la perdida y la muerte.



3.2 THE STRANGERS.

*La luz se derrama y debemos coagular,
¡Es muy brillante dicen, me va a encandilar!
Una foránea luz se posa en las tierras de algún lugar
Y un destino, sabrá donde terminar.*



17

The Strangers es el trabajo que constituye la muestra de mi examen de grado.

Animación digital de 3:28 minutos que proviene de un registro performático y denota una historia de humanoides gemelos luminosos que llegan a un lugar en el que brillan y destacan por sobre el oscuro paisaje. Avanzan y marchan en todo momento con fuerza y en grupo a excepción de una escena que marca un giro en la historia y muestra la caída en masa de los luminosos a un precipicio que se asume acuático solo por el sonido, ya que no se ve, quedando solo un personaje en la superficie. El tiempo corre, amanece, el frío se hace latente por la gran neblina y nieve del paisaje, el personaje es sostenido por un cable,

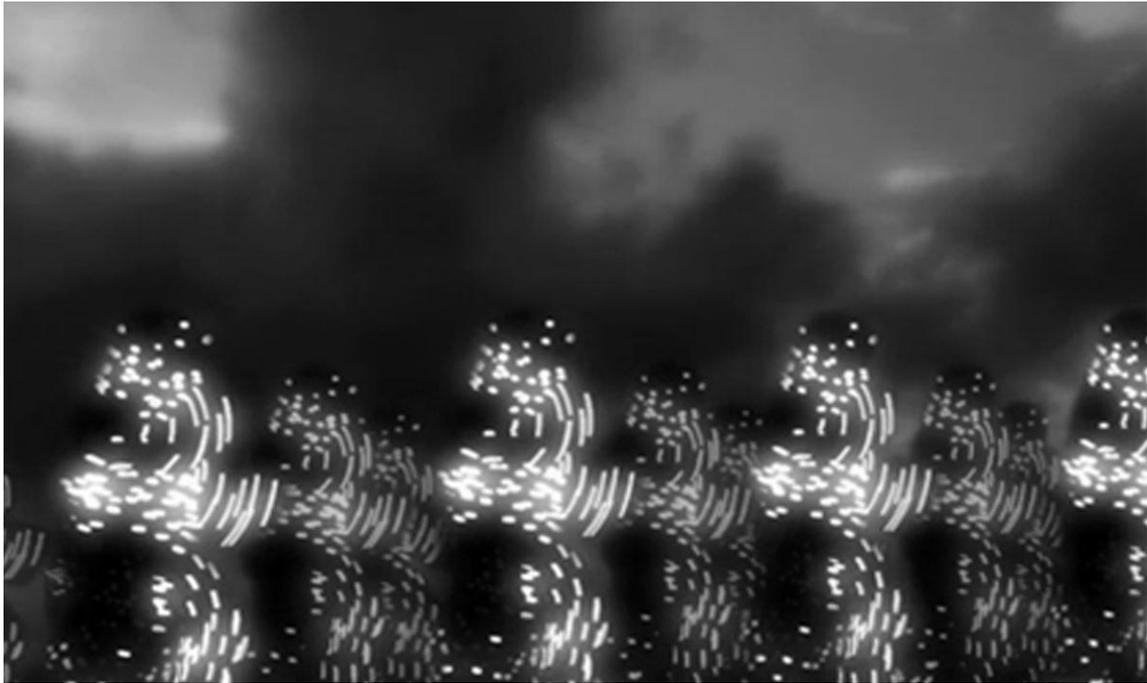
éste intenta avanzar pero el cordón no se lo permite cae revolcándose en el piso hasta que la luz se apaga junto con el personaje llegando a la oscuridad total de la imagen.

Es posible confrontar esta pieza audiovisual con la obra de uno de mis referentes Yayoi Kusama. Infinity Mirror room, instalación compuesta por puntos de luz en un espacio que parece infinito debido a los espejos que la rodean.

Para mí esta obra es lo opuesto a mi trabajo en términos de aglomeración y vacíos. Kusama llena el espacio de puntos de luz y lo multiplica con espejos; Cuando las personas entran, las siluetas negras se definen en este paisaje de puntos y en otros momentos se camuflan en un espacio aparentemente infinito.



XVI



18

En cambio en mi trabajo, los protagonistas son los personajes, ellos contienen la luz y son dibujados por los puntos, a diferencia de la imagen de Kusama en que los puntos parecieran hacerlo en negativo con respecto a mi obra, ya que cuando el espectador entra sus siluetas oscuras se pierden en la infinitud de puntos. Estas siluetas son diferentes en *The Strangers*, la forma en cómo marchan todos igual en una misma dirección, hipnotizados por un destino desconocido para nosotros connotarían al ser humano y su comportamiento en masa, cuando todos somos llevados por la rutina diaria, ese tiempo que hace tic tac tic tac, moviéndonos de un lado a otro.

Por lo tanto Yayoi Kusama se expande quiere abarcar un todo y sus aglomeraciones de luces son infinitas. En mi trabajo, si bien hay un montón de luces, estas se encuentran en un estado de contención, dividiendo la imagen en contraste de lleno y vacío marcando expansión pero direccionada hacia los extremos marcando la importancia de avanzar.

Con respecto a los espejos que usa Kusama, en mi obra funcionan de una manera metafórica, ya que mis personajes son “como reflejos unos con otros” .Los reflejos son ellos mismos, cada uno se ve reflejado en el otro como gemelos de luz connotando la idea de representar al hombre en su más profunda forma de ser con respecto a su entorno. Humanoides en masa llevados por una fuerza desconocida, que los hace avanzar con cierta prisa hacia el peligro de la muerte. Una ironía que nos muestra la muerte como inminente.

Sólo un personaje es privilegiado por la salvación, el cual continúa hacia su fin tal vez sin saberlo, guiado a llegar a un no destino por que alcanzamos a ver un cable que lo sujeta y no lo deja seguir avanzando, el personaje intenta zafar en un comportamiento animal, arrastrándose en puro instinto de supervivencia. Su luz se apaga y muere finalmente haciendo eco a la mortalidad de que somos presos y por qué no de un destino hacia la muerte como perdición infinita, así como los puntos de ilusión con que juega Kusama infinitud que provoca perderse en ellos. En mi obra en cambio son los personajes quienes se pierden así mismos llevados por un destino y multiplicación digital que realicé no se podría haber logrado de manera tan exacta con otros medios y con ello ya es notorio que la base de mi trabajo es digital y no pretende ser real, a pesar de que el punto de partida es un registro tomado de la realidad me alejé de ésta al sacar el registro de su naturaleza por medio de montajes digitales, por ejemplo poner un paisaje en reemplazo del chromakey en pro de la ilusión personal de “vivir una fantasía virtual”.

Percibo el ritmo en la instalación de Kusama mecánico ya que hay cambios de tonos de luz sincronizados generando un nuevo ambiente con diversas temperaturas aprovechando los colores fríos y cálidos o mezcla de ambos. Esto lo comparo a los cambios de escena en mi video.

En mi obra el ritmo en la imagen destaca por sus protagonistas ya que marchan en todo momento como una orquesta visual debido a la sincronización en conjunto de repetición de sus actos y aspectos.

La Repetición se da tanto en la obra de Kusama como en *The Strangers*. La diferencia está en que para Kusama el punto es su sello, un patrón obsesivo y en mi obra es la repetición de formas, movimientos que componen diversas dosis de densidad en la imagen. Para Yayoi la densidad es extremada en torno a sus obsesiones.

Debo mencionar el sonido ya que marca contraste con el ritmo de la imagen. La intención de deformar una nota alargándola o agudizando me ayudó a contrastar con el ritmo de la imagen. Algunos ejemplos de ello es un desfase de la marcha frente al ritmo de los personajes o en el único plano cenital, el sonido se presenta agudo, pausado y sutil mientras los personajes toman ritmos rápidos y cambiantes. Este tipo de contraste se presenta con otros innumerables matices a lo largo de la obra.

Para finalizar, puedo decir que la obra de Kusama y mi trabajo comienzan literalmente por un punto de luz en común como un átomo que brilla y da luces del potencial creativo que se va multiplicando y dando forma a las fantasías visuales del artista como un deseo de renovar y sensibilizar el espíritu desde la excitación creativa provocada por la fantasía.



19



XVII

CONCLUSIONES

Por medio de esta memoria de obra pude trazar una línea que define y ordena aquellas ideas que surgen en mí. Muchas veces intenté buscar de donde provenían para encontrar alguna respuesta, lo cual hoy entiendo surgen de mi subconsciente y son parte de mi fantasear e imaginar constante y no ameritan mayor explicación. Por lo tanto, lo importante es ordenar una fantasía y darle cuerpo como obra.

El proceso resultó ser muy importante para mi trabajo, no solo desde la evolución que tuve desde la pintura en mis inicios, sino también como un proceso interno que se resiste a ser explicado. En el trabajo voy entregando elementos como luces, personajes, sonidos pero sus significantes podrían sobrepasar rápidamente los límites de los procesos conscientes con los que se hizo la producción inicial de la obra.

En este trabajo, mi situación de autora, se ramifica en varios roles que van desde el papel de espectador de mi propia fantasía, como puente entre el espectador y las imágenes que se extienden como brazo hacia la oscuridad del subconsciente y además a mí como productora de la imagen para transmitir esta fantasía. Lo que constituye una experiencia vertiginosa que me asombra y motiva a seguir creando.



20

BIBLIOGRAFÍA

Cao Lopez, Marián. (2006). *Creación y posibilidad, Aplicaciones del Arte en la integración social*. Madrid: Fundamentos.

Chion, Michael. (2003). *David Lynch*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Chiti Fernández, Jorge. (1992). *Diccionario de Estética de las artes Plásticas*. Argentina: Condorhuasi.

Descartes, René. (2005). *Discurso del método, Tratado de las pasiones del alma*. Madrid: EDAF S.A.

Docam. (1999). *Bill Viola*. Revisado 20/10/2014 desde internet:
<http://www.docam.ca/en/component/content/article/256-bill-viola-the-sleepers-1992.html>

Fauchereow, Serge. (2007). *En torno al Art Brut*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Gonzalez, Manuel (2005). *David Lynch*. Revisado 20/10/2014 desde internet:
<http://www.davidlynch.es/>

Henckmann Wolfhart-Lotter, Konrad. (1998). *Diccionario de Estética*. España: Crítica.

Hoptman, Laura. (2000). *Yayoi Kusama*. Londres: Phaidon Inc. Ltda.

Jousse, Thierry. (2010). *Maestros del cine, David Lynch*. París: Cahiers Du Cinema.

La Ferla, Jorge. (1996). *La Revolución del video*, Argentina: Centro Cultural Ricardo Rojas, ciclo básico común Universidad de Buenos Aires.

Liebscher, Martin (1997) *Das Liesbscher Haus*. Revisado 20/10/2014 desde internet:
<http://www.martinliebscher.com/>

Lisier Wolf-Baumgartel, Tim. (2010). *Arte Digital, nuevos caminos en el Arte*. Alemania:
H.F. Ullman.

Media Art Net. (2001). *Paik, Nam June; Moorman, Charlotte, TV-Bra for Living Sculpture*.
Revisado 20/10/2014 desde internet: <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-bra/>

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*. 22.^a ed. Consultado
20/10/2014 desde internet: <http://www.rae.es/rae.html>

Tribe Mark, Jana Reena, Grosenick Uta. (2009). *Arte y Nuevas Tecnologías*, Barcelona:
Taschen.

INDICE DE IMÁGENES

- I. Buddha TV (1974), Instalación. Nam June Paik.
- II “The Sleepers”. Instalación. Bill Viola.
- III “The Sleepers”. Detalle instalación audiovisual. Bill Viola.
- IV. “TV Bra for living sculpture”. Performance. Nam June Paik y Charlotte Morman. 1969.
- V. “Un perro Andaluz”. Carátula película Luis Buñuel y Salvador Dalí. En imagen actriz Simone Mareuil.
- VI. “Cibernetic Serenpidity” 1968. Poster de exposición de Arte Digital en ICA Londres.
- VII “Arbeitsplatz” .Berlin 2002. Martin Liebscher.
- VIII. “Filarmónica, Orquesta” 2005, 125 x 457, 5 cm. Martin Liebscher.
- IX. “Schwimmbad” 2010, Esslingen, Merckelsches Bad, 160 x 220 cm. Martin Liebscher.
- X. “El nacimiento de Venus” 1754. Óleo sobre lienzo .79, 2 cm × 138,7 cm. François Boucher.
- XI. “Hand of dreams”, 2009. Litografía. David Lynch.
- XII. “The Alphabet”. Fotograma. David Lynch.
- XIII. “Infinity mirror room-Phalli’s field” 1965. Instalación. Cosido de peluche tela, madera contrachapada, espejos. Yayoi Kusama.
- XIV. “Dots Obsession, Infinity Mirror Room”. Instalación. Centro Pompidou, Paris, 1998. Yayoi Kusama.
- XV. “Infinity Mirrored Room - Filled with the Brilliance of Life “2011. Instalación. Madera, espejo, plástico, acrílico, luces LED, aluminio. Yayoi Kusama

XVI. "Infinity Mirrored Room - Filled with the Brilliance of Life "2011.Instalación. Yayoi Kusama.

XVII. "Infinity Mirrored Room - Filled with the Brilliance of Life "2011.Instalación. Yayoi Kusama.

Imágenes propias

1.Pantallazo de Post-producción performance "The Strangers" en programa Adobe After Effects.

2.Fotograma "The Strangers" en color.

3. Fotograma "The Strangers" .Luminoso en dirección al árbol.

4. Fotograma "Invasores del tiempo".

5. Fotograma "Invasores del tiempo".

6. Registro fotográfico "Invasores del tiempo". Monja subiendo el árbol

7. Fotograma "Limbo". 90 grados.

8. Fotograma "Limbo". 90 grados.

9. Fotograma "Limbo". Escena personaje colgando del árbol.

10. Fotograma "Limbo". Plano general, escena final.

11. Taller, VI Región.

12. Registro previo performance Taller Representación II dictado por S.Mahaluf 2011

13. Registro performance Taller Representación II.2011

14. Story Board, acuarela y pastel.

15. Registro fotográfico performance “The Strangers” (2011).VI region
16. Pantallazo Post-producción “The Strangers”.
17. Fotograma video “The Strangers”.
18. Fotograma video “The Strangers”.
- 19.Fotograma video “The Strangers”.
- 20.Registro fotográfico.Momento de la caída ”The Strangers”.