

Estudio comparado de paisajes inestables: Las autobiografías visuales en las prácticas performativas del tiempo real.

Georgina Montoya Vargas

Magister en diseño y creación interactiva Universidad de Caldas

Candidata a magister en estética y creación

Universidad tecnológica de Pereira

Pereira, Colombia.

georinamontoya@hotmail.com

Abstract

Esta ponencia sintetiza las exploraciones y procesos desarrollados desde la investigación – creación en artes y su vinculación con el diseño a partir de un tema en común: el fenómeno de la creación audiovisual en tiempo real y su proximidad con el cuerpo. Este tema se verá abordado desde de las autobiografías visuales y su cercanía con los objetos como portadores de recuerdos, sensaciones y atmósferas que no solo constituyen o forman parte de una época, sino que también configuran maneras individuales de habitar el mundo. Así mismo se busca desde este punto de vista pensar o incluir el paisaje, dentro de estas exploraciones, como espacio afectivo y como parte del pensamiento contemporáneo hacia la revalorización de la subjetividad, en la que la indagación en torno a la emoción contribuye a replantear unas relaciones de nuevo orden entre el sujeto y el mundo. De esta manera, las indagaciones encontradas a lo largo de esta búsqueda, han permitido pensar la investigación - creación como un fenómeno significativo no solo desde el punto de vista académico sino incluso desde los procesos de creación del arte contemporáneo. Desde este punto de vista las relaciones cuerpo, paisaje, tecnología y auto referencialidad serán abordadas a partir de una metodología que se mueva entre los límites del arte y el diseño, es decir, poniendo en tensión estos dos aspectos pero a su vez aprovechando las posibilidades de cada disciplina. La experiencia será un factor determinante, precisamente porque ahonda en el terreno autobiográfico, sin embargo es necesario crear categorías sobre las cuales se irá dando forma a un texto y a una obra que se mueve entre la objetividad y la especulación.

Palabras clave

Autobiografías visuales, Audiovisual en tiempo real, Cuerpo, Diseño audiovisual, Geografía emocional, Investigación – Creación, Paisaje afectivo.

Introducción

En el primer semestre de este año, se presentó como documento para la maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas – Colombia, la investigación “*Audiovisual en tiempo real en Colombia: Entre la inmersión y la narrativa,*”¹ donde se hizo una revisión histórica sobre el fenómeno de la creación audiovisual en tiempo real en Colombia, además de una búsqueda crítica acerca de sus narrativas y formas de representación. Se pudo determinar dentro la investigación que no existe un estudio riguroso que tome como punto de referencia el cuerpo y su relación directa con dicha práctica. Desde esta perspectiva la creación audiovisual en tiempo real cumple un papel fundamental en las producciones audiovisuales presentadas en este espacio de lo efímero, “*Donde la relación con el cuerpo se hace cada vez mas evidente, no solo desde la práctica performática suscitada por el artista del video en tiempo real, sino incluso desde la experiencia del espectador que es quien re-edita constantemente eso que se le presenta en forma de imágenes y sonidos.*” (Montoya, G. 2016). Desde esta perspectiva se hizo necesario establecer algunas categorías que no se presentaron en la investigación antes mencionada y que son parte fundamental en los procesos de investigación – creación que se presentarán a continuación, una de ellas y quizá la más importante, es la relación intrínseca con el cuerpo y su relación con la experiencia.

Desde este punto de vista esta ponencia propone un estudio alrededor del *cuerpo*, su vinculación con la creación audiovisual en tiempo real y los espacios inmersivos,² a partir de las autobiografías visuales, donde se vinculen las propiedades y características de los objetos, y como estos influyen en la creación de una obra autobiográfica, así mismo se pretende incluir otra categoría que sostiene ese cuerpo autobiográfico, *la idea de paisaje y este como espacio afectivo, como geografía emocional:*

“Tristeza, alegría, nostalgia, miedo, sorpresa, son parte de la trama de emociones sobre la que se despliega nuestra vida diaria. Aparecen sin que exista una causa directa que las provoque: simplemente están, las reconocemos y las asimilamos. A veces son emociones que remiten a recuerdos de un pasado más o menos remoto, y podemos reproducir olores, sonidos y sensaciones de antaño. En otras ocasiones, a la inversa, la simple visión de una fotografía, el sonido de una canción, el sabor del vino o el olor de la lluvia nos hacen recordar a la par ese momento y la alegría, la nostalgia o cualquier otra emoción que tenemos asociada a ese recuerdo”.³

Las autobiografías visuales

¹ Montoya, G (2016). Audiovisual en tiempo real: Entre la inmersión y la narrativa (Tesis de maestría). Universidad de Caldas –

² Hernández, I. (2006). Estética y comunicación en las videoinstalaciones: el espacio inmersivo. *Signo y pensamiento*.

³ Luna, Toni; Valverde, Isabel (dir.) (2015). *Paisaje y emoción. El resurgir de las geografías emocionales*. Barcelona:

Observatorio del Paisaje de Cataluña; Universitat Pompeu Fabra. (Teoría y Paisaje; 2). ISBN: 978-84-608-2975-1

Autobiografías, autorreferencialidad y autorretratos:

términos que proceden en su raíz etimológica del griego “autos”, es decir, “sí-mismo”

La presente investigación parte de la escritura autobiográfica mas allá del autorretrato, constituyendo un vínculo entre la vida, la representación de esta y el autor como transformador de dicha escritura. Las obras autobiográficas suponen uno de los paradigmas recurrentes en la historia del arte, sin embargo durante los últimos dos siglos los artistas se han valido no solo de imágenes, sino que incluso se han apropiado de lenguajes diversos para crear otras imágenes: imágenes – texto, imágenes – objeto, imágenes – video, imágenes – sonido que utilizan como una especie de taxonomía de las formas, para clasificar momentos de la memoria y transmitir relatos contruidos o imaginados sobre representaciones de la realidad, del espacio o de los paisajes edificados por aquellos que piensan el “*si mismo*” como micronarrativas que construyen el mundo.⁴

Desde este punto de vista: *¿ Será posible pensar el cuerpo desde la creación audiovisual en directo, tomando como eje de creación las autobiografías visuales a partir de una narrativa que relacione el paisaje como cartografía emocional y los objetos como portadores de recuerdos, que configuran maneras individuales de habitar el mundo?*

La actualización constante de contenidos y la reinención de las formas de representación, han permitido explorar desde el campo del arte, y específicamente desde las artes audiovisuales, otro tipo de lenguajes y medios, donde la hibridación de técnicas⁵, narrativas y modos de decir del artista contemporáneo, se acerca más a la figura del dj (o programador) concepto citado por Nicolás Bourriaud en su texto Postproducción, “*Donde el artista selecciona objetos culturales insertándolos en otros*” (Bourriaud, 2004). De esta forma la escritura autobiográfica se presenta en este contexto como una historia que reescribe la historia misma, pasando de la realidad a la ficción y viceversa⁶, en este sentido las autobiografías visuales, permiten desde esta perspectiva un trabajo hacia la reescritura del yo, donde se inscriben las palabras y las formas visuales el: “*autor*” como lugar o el artista como soporte de escritura.⁷

⁴ Un ejemplo de ello, son las narrativas empleadas por los creadores audiovisuales entre los que cabe mencionar al cineasta Jean Luc – Godard, quien en su film *JLG/JLG Autoportrait de décembre* (Autorretrato de diciembre, 1994) intenta practicar su inmolación como figura autoral. No lo conseguirá, alegando que es algo que debe a sus espectadores. Todo ello lo hará a través de un discurso estructurado como el reflejo de un pensamiento en proceso que obliga al espectador a participar en la producción de sentido del mismo y acudiendo a toda una suerte de referencias cinematográficas, filosóficas y literarias que conectan con su persona y lo constituyen. <http://www.teledocumentales.com/jlgjlg-autorretrato-en-diciembre/>.

⁵ **Anexo A.** *Autoportrait de décembre – Jean Luc Godard.* <http://www.teledocumentales.com/jlgjlg-autorretrato-en-diciembre/> (video).

⁶ **Anexo B.** *Product of an absence – Lorena Salomé.* <http://www.lorenasalome.com> (video).

⁷ Guasch, A. M. (2009). *Autobiografías visuales: del archivo al índice* (Vol. 24). Siruela.

“Así se plantean cuestiones como los procesos creativos que recurren al archivo, la relación entre el registro y el recuerdo el diálogo entre el lugar y la memoria (lo privado, lo arcaico) y el concepto de índice a partir de la des-figuración del yo autobiográfico.” (Guasch, 2014).

Desde esta perspectiva se podría afirmar que las obras que se inscriben en esta tendencia conceptual, narratológica y estética para la puesta en escena de historias familiares y personales se destacan en la escena audiovisual contemporánea por la autorreferencialidad narrativa y por la experimentación formal de los medios y soportes audiovisuales.⁸ Así mismo, se caracterizan por la deconstrucción narrativa y desplazan, de un modo general, los modelos perceptivos dominantes, proponiendo nuevas concepciones espacio-temporales.⁹

Desde este punto de vista vale la pena tomar como punto de referencia los trabajos presentados por algunos artistas de la primera mitad del siglo XX, pasando por otros latinoamericanos y quizá proponiendo casos específicos en Colombia, no obstante lo que interesa a esta investigación es el análisis entre las relaciones cuerpo, autorreferencialidad, paisaje y tecnología, mediadas por dispositivos u objetos que se mueven entre el tiempo real y la instalación in situ (Hernández, I. 2006).

Es por ello que la propuesta creativa que rodea esta investigación busca crear una obra autobiográfica mediante la recolección de archivos de video, textos, fotografías personales y otros elementos encontrados en la red para crear un relato que se mueva entre la ficción, la realidad y viceversa. Este proyecto utilizará como estrategia de creación, la apropiación de diferentes lenguajes de representación como son: El performance, la video instalación, el diseño sonoro, el readymade y la indagación por los aparatos de ilusión óptica utilizados desde antes de la aparición del cinematógrafo, aunque contextualizados a partir de la actualidad de estas estrategias constructivas.

Es por ello que esta investigación toma como punto de referencia histórico el mito de la caverna de Platón, pasando por el teatro de sombras de oriente, hasta llegar a las formas actuales de representación de software interactivo en tiempo real, llegando por último, a un fenómeno un tanto más contemporáneo donde la utilización de híbridos entre dos tiempos diferentes, constituyen una riqueza estética de las formas. De esta manera la obra a presentar es un trabajo creativo que articula el performance, la instalación y los espacios inmersivos como formas de la temporalidad y la relación del cuerpo asociada a ellas.

⁸ Schefer, R (2008). *Vi-deo* memoria. Autobiografías, autorreferencialidad y autorretratos. Publicado en: Historia crítica del video argentino. Compilador: Jorge La Ferla, Edición: Fundación Eduardo F. Constantini y Fundación Telefónica.

⁹ *Anexo C. Film Derrida (2002) – Largometraje – 86 minutos* <https://www.youtube.com/watch?v=os6oqybBz0s> (video).

El aparato continúa siendo usado como instrumento de exploración de la intimidad, pero las estrategias narrativas y estéticas de puesta en escena se vuelven más complejas. Las formas narrativas se aproximan a los códigos cinematográficos y literarios y la dimensión performática del video es sustituida o combinada con la reconstrucción de historias familiares, la reescritura de fragmentos del pasado, la puesta en escena de narrativas del presente o la reelaboración electrónica de otros medios (Schefer, R. 2011).

Desde este punto de vista surgen cuatro categorías para esta investigación, las cuales se ampliarán en el posterior desarrollo de esta: Tiempo – Cuerpo – Espacio y Memoria serán las coordenadas iniciales para el desarrollo de este texto, donde la reconstrucción de la memoria se insinúa como una de las temáticas más importantes del video y del documental autorreferencial.

Hasta aquí es clara la inquietud presentada en las relaciones y categorías antes mencionadas, estamos hablando de un cuerpo mediado por aparatos electrónicos o por algún otro dispositivo de representación, sea visual o sonora. “*En el documental y en el video autorreferencial, son el cuerpo y/o la experiencia del autor, polifónicamente desdoblado, los que unifican, muchas veces por medio de la experimentación formal de las especificidades de los dispositivos tecnológicos, la relación entre el espacio material –el cuerpo, el entorno físico, lo cotidiano– y el espacio mental –la visión puesta en escena, la memoria personal, familiar o cinematográfica, la historia, la percepción subjetiva del presente.*” (Schefer, R. 2011).

Metodología

Es claro que la investigación - creación es uno de los fenómenos contemporáneos mas debatidos en la actualidad (de hecho continua en construcción), sin embargo existe una constante en las metodologías empleadas por los artistas a lo largo de la historia, y es que quienes se dedican al acto creativo parten de la experiencia y de métodos intuitivos que se acercan un poco a la investigación cualitativa dada desde las ciencias sociales, aunque también cabe mencionar que muchos artistas toman metodologías empleadas desde la investigación aplicada a las ciencias exactas. Lo particular de este fenómeno son las posibilidades que desde la creación artística se pueden encontrar a partir de las prácticas artísticas contemporáneas y las posibles coyunturas con las demás áreas del conocimiento, en este caso: *El diseño audiovisual*.

Lo interesante de esta hipótesis es la posibilidad de ir mas allá de la forma y la técnica, “*Para adentrarse en nuevas perspectivas fenomenológicas, lo cual le da su calidad simbólica, y constituye el principal punto de diferencia frente a la ciencia.*” En este sentido se podría pensar que la investigación – creación ocurre cuando un artista relaciona sistemas provenientes de las ciencias, en la construcción de su idea plástica, como es el caso del pretendido artista etnógrafo.”¹⁰

En este sentido es necesario aclarar que el documento y proceso de creación presentado para esta investigación parte de tres momentos: *Observación, reflexión y creación*. Sin embargo como se ha mencionado en párrafos anteriores esta investigación va a tomar algunas metodologías empleadas por el diseño audiovisual, lo que permitirá sistematizar y conceptualizar las ideas, así pues que en esta cartografía especulativa de las autobiografías visuales y el paisaje como geografía de las emociones, se partirá en primer lugar: *De la experiencia como potencial creativo*, en segundo lugar: *se construirá una taxonomía de las imágenes*, en tercer lugar: *La escritura como proceso creativo*, por último: *la creación de obra*.

Desde esta perspectiva las metodologías o estrategias utilizadas serán trabajadas en la siguiente dirección: *1) observación histórica*, con una revisión crítica al fenómeno de la creación audiovisual en tiempo real en la actualidad, así como también un estudio a los creadores mas relevantes desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad y su relación como práctica performativa. *2) Análisis, estudio y conceptualización* en el tema de las autobiografías visuales como un tema emergente no solo desde el ámbito literario, sino en el de la historiografía artística y los posibles relatos dirigidos a episodios el arte contemporáneo, para ello se tomara como referencia el libro *Autobiografías visuales: Del archivo al índice*, escrito por Ana María Guasch y desde allí trazar posibles convergencias con el fenómeno de la creación audiovisual en tiempo real y sus relaciones en el contexto

contemporáneo desde las artes visuales. 3) *Geografías emocionales y paisajes afectivos*, Estudio teórico y de campo sobre el paisaje, a partir de la historia autobiográfica sobre de una mujer que de niña visitaba la casa de sus abuelos en un pueblo alejado del norte de Caldas. La relación —de doble sentido— entre paisajes y emociones, la creación de geografías emocionales que conecta una emoción con paisajes, lugares o territorios determinados aparecen sin que exista una causa directa que las provoque: simplemente están, las reconocemos y las asimilamos. A veces son emociones que remiten a recuerdos de un pasado más o menos remoto, y podemos reproducir olores, sonidos y sensaciones de antaño. Construcción de una cartografía de las emociones o una psicogeografía. 4) *Experiencias de Laboratorio*; descomposición de las imágenes hacia una narrativa audiovisual, que permita el análisis y la síntesis de sus elementos, deducción realizada tanto desde la perspectiva de los autores contemporáneos y sus técnicas, así como de los creadores en el campo del arte y el diseño. Creación de máquinas análogas con Arduino y hackeo de objetos. 5) *Narrativas y textualidad*, metodología que permite unir la investigación teórica con el proceso creativo, adaptando el pensamiento creativo al ámbito de los nuevos medios y el diseño audiovisual a partir de una historia. 6) *Aplicaciones*, Instalación inmersiva que permiten comprobar la tesis tanto en el campo del diseño como del arte, y a su vez crear un manifiesto de la creación audiovisual en tiempo real y su relación como práctica performativa. Los materiales usados para tal fin, provienen tanto del campo del diseño como del arte.

¹⁰ Guasch, A. M. (2009). *Autobiografías visuales: del archivo al índice* (Vol. 24). Siruela.

Conclusiones

La creación audiovisual en tiempo real en Colombia es un fenómeno que data mas o menos de los años 90`s, fecha en que la música electrónica se vuelve una gran moda entre jóvenes universitarios de clase alta. Los años noventa y la cadena MTV (donde se llamaba video jockeys a los presentadores de videos musicales) son los antecedentes mas cercanos del fenómeno vjing o de la creación audiovisual en tiempo real en Colombia. La creación audiovisual en tiempo real es uno de los fenómenos contemporáneos más debatidos y menos estudiados en lo que se refiere a imagen en movimiento, no obstante dentro de las especulaciones que esto a traído, no se ha determinado aún, una categoría que lo sustente como arte, por otra parte, los indicios de su producción denotan una cierta ambivalencia entre el acto creativo y el simple hecho de lanzar imágenes para acompañar una sesión de música, en su mayoría electrónica.

Desde esta perspectiva, encontrar vínculos entre la creación audiovisual en directo con los espacios del arte, es decir, museos, galerías o salas de exposición, es algo de lo que aún no se tiene certeza, sobre todo por el carácter efímero de su existencia y por la complejidad que implica un montaje a esta escala. Es necesario señalar que muchos de los creadores y colectivos dedicados a este tipo de prácticas no consideran aún esta posibilidad, incluso han abogado por utilizar otros espacios como el espacio urbano, no obstante, creadores como Dj Spooky, Peter Grennaway entre otros, han podido sobrepasar los limites que separan las prácticas performáticas del tiempo real, de las configuraciones de la autonomía del arte en el contexto contemporáneo, incluyéndolas de esta manera dentro de sus propios proyectos de creación.

Desde este punto de vista, este derrotero busca responder a la pregunta sobre el cuerpo y la relación directa con la creación audiovisual en tiempo real como práctica performática y como forma de creación que puede ser vinculada con las artes visuales, particularmente con las practicas artísticas contemporáneas, donde aún es lejano encontrar en el espacio expositivo obras o proyecto de esta envergadura.

Así que la pertinencia de este proyecto no solo se presenta desde el punto de vista de la creación de obra, sino que la investigación teórica y metodologías empleadas en los procesos de creación serán un capitulo importante dentro de los procesos de investigación -creación en Colombia.

Bibliografía

Bourriaud, N. (2004). Posproducción. *Buenos Aires, Adriana Hidalgo.*

Guasch, A. M. (2009). *Autobiografías visuales: del archivo al índice* (Vol. 24). Siruela.

Hernández, I. (2006). Estética y comunicación en las videoinstalaciones: el espacio inmersivo. *Signo y pensamiento.*

Montoya, G (2016). Audiovisual en tiempo real: Entre la inmersión y la narrativa (Tesis de maestría). Universidad de Caldas – Colombia.

Luis, P. J. (1992). Las formas de la exterioridad. *Valencia: Pre-textos.*

Luna, Toni; Valverde, Isabel (dir.) (2015). *Paisaje y emoción. El resurgir de las geografías emocionales.* Barcelona: Observatorio del Paisaje de Cataluña; Universitat Pompeu Fabra. (Teoría y Paisaje; 2). ISBN: 978-84-608-2975-1

Schefer, R (2008). *Vi-deo* memoria. Autobiografías, autorreferencialidad y autorretratos. Publicado en: Historia crítica del video argentino. Compilador: Jorge La Ferla, Edición: Fundación Eduardo F. Constantini y Fundación Telefónica.

Biografía del autor

Georgina Montoya. (*Manizales - Caldas*) Artista visual, educadora e investigadora independiente. Maestra en artes plásticas de la Universidad de Caldas (Colombia), Magister en diseño y creación interactiva de la Universidad de Caldas (Colombia), donde desarrollo el proyecto: *Audiovisual en tiempo real en Colombia: Entre la inmersión y la narrativa* del cual obtuvo tesis meritosa. Actualmente es estudiante de la maestría en estética y creación de la universidad tecnológica de Pereira. Ha participado en diferentes convocatorias a nivel regional, nacional e internacional, así como también en diferentes eventos académicos como el festival internacional de la imagen de la Universidad de Caldas (Manizales - Colombia), el encuentro nacional de creación e investigación artística de la Universidad del Valle (Cali – Colombia), el congreso latinoamericano de enseñanza del diseño en Buenos Aires – Argentina y el primer foro internacional de estudios visuales “*La imagen como pensamiento*” en ciudad de México. Estas ponencias han sido realizadas alrededor de los temas del diseño, arte y pedagogía.

http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001353851