

MÁQUINA DEL OLVIDO

RAFAEL PRADA ASCENCIO

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2017**

MÁQUINA DEL OLVIDO

RAFAEL PRADA ASCENCIO

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar
al título de Maestro en Bellas Artes**

**DIRECTOR
MARTIN CAMARGO
Filósofo y Magíster en Semiótica**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2017**

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	10
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
2. JUSTIFICACIÓN	13
3. OBJETIVOS	15
3.1. OBJETIVO GENERAL	15
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
4. PROCESO	16
4.1. DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	16
4.1.1. FOTOGRAFÍA Y MEMORIA	19
4.1.2. IMÁGENES Y RECUERDOS	20
4.2. DESCRIPCIÓN FORMAL	22
4.2.1. INSTALACIÓN	23
4.2.2. ANTECEDENTES ARTÍSTICOS	25
4.2.3. ANTECEDENTES PERSONALES	26
4.2.3.1. EJERCICIOS SOBRE LUZ Y OSCURIDAD	27
4.2.3.2. EL ARTISTA TIENE EGO	30
4.2.3.3. BANCO DE RECUERDOS DEL CENTRO DE BUCARAMANGA	31
4.2.3.4. DE LA CÁMARA OSCURA A LA REITERACIÓN DE LA IMAGEN	35
4.2.4. MÁQUINA DEL OLVIDO	40
5. CONCLUSIONES	45
BIBLIOGRAFÍA	46

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Fotograma del Video “Luz y Oscuridad”	27
Figura 2: Performance - Instalación del video “Ejercicio sobre luz y oscuridad”.	28
Figura 3: “Proyección de recuerdos” Mesa la Instalación.	29
Figura 4: Proyección resultante del tanque con restos de los fluidos.	30
Figura 5: “Autorretrato” Proyector de Diapositivas.	31
Figura 6: Fotografías Instantáneas de una pareja el centro de Bogotá	33
Figura 7: Registro fotográfico de la acción Performativa “Banco de recuerdos del centro de Bucaramanga”.	34
Figura 8: Inventario de dispositivos.	36
Figura 9: Exploración con Cámara Oscura.	37
Figura 10: Detalles Exploración con Cámara Oscura al interior.	37
Figura 11: Detalles Exploración con Cámara Oscura al interior.	38
Figura 12: Detalles Exploración con Cámara Oscura al interior.	38
Figura 13: Proyección sobre la pared del video beam.	39
Figura 14: Interior del proyector de opacos.	39
Figura 15: Fotografía directa del edificio y el cielo.	40
Figura 16: Fotografías del archivo familiar categoría Horizontes.	41
Figura 17: Pre – Montaje y disposición final de los dispositivos	43
Figura 18: Plano de montaje en sala.	43
Figura 19: Montaje Final en Sala.	44

RESUMEN

TÍTULO: MÁQUINA DEL OLVIDO*

AUTOR: PRADA ASCENCIO, RAFAEL**

PALABRAS CLAVES: Fotografía, Álbum Familiar, Instalación Artística, Memoria, Olvido.

DESCRIPCIÓN:

El presente proyecto parte de un trabajo experimental sobre el álbum fotográfico familiar del autor. En este proyecto de creación artística, el autor/hijo se apropia de las fotos de su padre en procura de darles un rumbo expositivo. Dicho archivo está compuesto por aproximadamente 1700 fotografías con copias analógicas impresas en un formato promedio de 10 x 15 cm. contenidas en 16 álbumes. Realizando una instalación con artefactos de tecnología en desuso relacionados con la fotografía y el video.

Dicha instalación tiene la intención de hacer circular por aquellos dispositivos el álbum familiar y así estudiar las distorsiones que sufre la imagen al pasar de un dispositivo a otro. El proyecto también hace una articulación de tecnologías caducas y su vínculo con el olvido; esta instalación se presenta como un ejercicio que recuerda, trae imágenes del pasado, las presenta, las hace circular y finalmente las desgasta para olvidar.

Trabajar sobre este archivo fotográfico se presenta como una posibilidad de rescatar trofeos de viajes, anécdotas familiares, retratos de personajes y sucesos que son desconocidos tanto para el autor del proyecto como para el espectador final de la obra. Las fotografías que circularán por la instalación podrán ser entendidas como un viaje hacia un no lugar, un acercamiento al espacio que alguien pretende privatizar y un medio terapéutico para tratar la compulsión del autor por acumular imágenes.

* Trabajo de Grado

** Universidad Industrial de Santander. Instituto de Proyección Regional a Distancia. Programa de Bellas Artes. Director: Martín Camargo, Filósofo.

ABSTRACT

TITLE: OBLIVION MACHINE *

AUTOR: PRADA ASCENCIO, RAFAEL **

KEY WORDS: Photography, Family Album, Installation art, Oblivion, Memory.

DESCRIPTION:

The present project stems from an experimental work on the author's family photo album where the author/son appropriates the album pictures with the objective of making an art piece. This file consists of approximately 1700 photographs with analog copies printed in an average format of 10 x 15 cm. Contained in 16 albums. Such piece takes the form of an installation that makes use of disused technology devices –all related to photography and video media.

The installation intends to broadcast the family album through the aforementioned devices and, consequently, allows the spectator to study the image distortions from one device to another. The entire project also deals with the use of old-fashioned technologies along with their connection to oblivion, in that respect the piece presents itself as a remembrance exercise that brings back pictures of the past, airs them, and finally wears them out.

Working on this photographic archive is presented as a possibility to rescue travel trophies, family anecdotes, portraits of characters and events that are unknown to both the project author and the final viewer of the work. The photographs that will circulate through the installation can be understood as a journey towards a no place, an approach to the space that someone wants to privatize and a therapeutic means to deal with the author's compulsion to accumulate images.

* Bachelor Thesis

** Universidad Industrial de Santander. Instituto de Proyección Regional a Distancia. Programa de Bellas Artes. Director: Martin Camargo, Filósofo.

“On ne se souvient pas, on récrit la mémoire comme on récrit l’histoire”
“No recordamos. Reescribimos nuestros recuerdos tanto como se reescribe la historia”

“La mémoire est pour l’un ce que l’Histoire est pour l’autre. Une impossibilité.”
La Memoria es para uno, lo que la Historia es para el otro: Una imposibilidad.

Sans Soleil (Marker, dir., 1983)

INTRODUCCIÓN

Dentro de los recuerdos más emotivos del autor, se hallan aquellos momentos de su niñez en que se da su feliz encuentro con la fotografía. Se trata del legado de su padre, fotógrafo aficionado, que en sus ratos de ocio y viajes por el mundo almacenó un sinnúmero de fotografías que aún hoy se conservan. Siendo un pequeño, su padre le legó su equipo y su archivo fotográficos así como su afición por conservar y acumular fotografías expresada en dicho archivo. La posibilidad de capturar momentos y luego rememorarlos fue algo que desde entonces inspiraría la actividad del autor y lo guiaría a buscar la profesionalización en su ámbito artístico.

De ese modo, su proceso de formación como persona estuvo muy permeado por la idea del recuerdo, no sólo de sus vivencias particulares sino de manera más general por las cosas. Entusiasmado por dicha idea, no sólo se vio llamado por el arte de la fotografía sino también por el deseo de acumular fotos y objetos, aunque éstos pierdan con el tiempo vigencia y se hagan obsoletos, sobre todo si de alguna forma se relacionan con su arte. En ese sentido, no solo se convirtió con el tiempo en fotógrafo sino también en un coleccionista de fotografías y de dispositivos tecnológicos.

A través de los años el autor fue notando que el tiempo tiende a hacer obsoletas las cosas y hacer que el recuerdo de éstas, cuando no están en acción, se pierdan: se olviden. Por eso mismo, se sumió más en su amor por la fotografía como medio para avivar el recuerdo de momentos y cosas. Asimismo notó que los elementos tecnológicos que permiten la fotografía y la proyectan van mejorándose vertiginosamente, por lo que muchos se hacen obsoletos o pierden vigencia. Es por esto por lo que surgió en él la idea de rescatar el uso de algunos dispositivos que han dejado de utilizarse por culpa de los avances tecnológicos. No obstante, el autor siempre ha sido consciente del olvido que acompaña al hombre en su constante devenir y es precisamente esto lo que le entregó la idea del presente proyecto.

Cada una de las fotografías que existen rememora un momento del espacio tiempo que ya ha dejado de ser. Se trata de recuerdos que el olvido corroe, pero cuyas imágenes perduran. Consciente de ello se dio a la tarea de crear una instalación que usará el archivo fotográfico que su padre le entregó un día y que le permitiera generar en él mismo y en el público la sensación de olvido a la que las cosas están condenadas. Para ello, decidió usar algunos de los dispositivos tecnológicos coleccionados que hoy en día han sido olvidados por muchos, para exaltarlos y al mismo tiempo generar la sensación que busca. Como consideración preliminar tuvo en cuenta que el arte busca estetizar el mundo y así quiso hacer con sus dispositivos obsoletos una instalación para darle un carácter artístico al archivo fotográfico heredado de su padre.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Partiendo de que el artista desea representar en un espacio el tema del olvido, a partir de elementos que hoy día han sido superados, es necesario que la instalación genere en el espectador una sensación de que las cosas se olvidan. Cada ser humano tiene en su interior miles de recuerdos, pero estos con el tiempo se van deformando u opacando, se van olvidando. Un acontecimiento que acaba de sucederle a un individuo despierta en él una serie de sensaciones, sentimientos y pensamientos que con el transcurrir de los segundos, horas y años van perdiendo su fuerza inicial. Así, lo que hoy nos atormenta o llena de nostalgia puede mañana producirnos risa o parecernos banal, y quizá dentro de un año ni siquiera lo recordemos.

Lo mismo sucede con los dispositivos tecnológicos. Una cámara análoga, que quizá hace diez años fue muy importante para un individuo puede que hoy simplemente adorne su sala o permanezca arrimada en algún rincón de su cuarto de chécheres. También pasa con las fotografías, algunas son guardadas en gruesos álbumes sin que nadie las observe, hasta que un día cuando van ser rememoradas, resulta que los elementos las ha destruido o que la humedad las ha deteriorado. Y no sólo estos objetos, sino en general todo en el mundo tiende a dañarse y a cambiar, así como nuestra percepción de las cosas, por lo que los recuerdos tienden a ser diferentes con el tiempo.

Es por esto por lo que la pregunta que orienta el presente proyecto es: ¿Cómo generar una instalación con dispositivos tecnológicos en desuso que mediante su conexión como un todo puedan generar en el espectador la sensación de olvido?

2. JUSTIFICACIÓN

Convertir en arte una serie de elementos tecnológicos y unas fotografías capturadas por un amateur supone un arduo trabajo pues lo que las personas entienden por arte tiende a tener en sí un concepto estético y unos planteamientos técnicos que distan mucho de los elementos de la presente propuesta. No obstante, el autor considera que su instalación es artística dado que convierte en arte cosas que no lo son. Así como el fotógrafo hace arte de un acontecimiento cualquiera gracias a los elementos estéticos, acá se busca hacer arte con una serie de artefactos que conectados entre sí presentan un único dispositivo capaz de convertir fotografías nítidas en objetos opacos recalcando de ese modo la importancia del olvido en el ser humano.

En general, el dispositivo en su proceso fotografía lo fotografiado, no con un espíritu apropiacionista, sino elucubrando sobre la posibilidad de convertir en arte algo que no lo era. Así, esta idea de creación artística parte de una motivación personal del autor, en búsqueda de la posibilidad de generar un nuevo vínculo con su padre, es decir, el creador del archivo fotográfico. Walter Benjamin afirma: *“El valor de culto de la imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres amados, lejanos o fallecidos”*¹. En el caso particular del autor del proyecto, su padre no ha fallecido, sin embargo por diversos avatares del destino, han tenido una relación sumamente distante. Es así como el deseo de *olvidar* la relación lejana con su padre inspira en parte esta obra, pero también lo hace el deseo de olvidar que fue por su padre y no por su propia cuenta como el artista llegó al mundo de la fotografía.

¹ BENJAMIN. Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. México D.F. Editorial Ítaca, 2003. Pág. 58

Se trata del arte como cura, del proceso como forma de subsanar el pasado y recomenzar desde los nuevos elementos estéticos y conceptuales que el autor ha obtenido en sus años de estudio. Es así como *Máquina del olvido* configura un espacio artístico que justifica las necesidades de creación del artista y de olvido de su anterior relación con la fotografía para empezar un nuevo proceso no permeado por el recuerdo de su padre sino inspirado por los nuevos conceptos estéticos y técnicos.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una instalación mediante la conexión de algunos artefactos tecnológicos en desuso, relacionados con la fotografía y el video, que den cuenta del concepto de olvido mediante la circulación de unas imágenes que a medida que circulan se hacen opacas.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recolectar, digitalizar y clasificar el archivo fotográfico familiar.
- Preparar técnicamente las fotografías para hacerlas circular por una instalación conformada por dispositivos tecnológicos en desuso.
- Disponer los aparatos tecnológicos de manera tal que pueda circular por allí el archivo fotográfico recolectado.
- Circular las imágenes en la instalación de tal modo que a cada paso se vean con menor claridad.

4. PROCESO

4.1. DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

En los seres humanos, cuya vida supone una duración, hay como regla general un proceso de cambio que no cesa con el tiempo. Parece que en todo momento se muta de un estado a otro. Dice Bergson: "compruebo que paso de un estado a otro estado. Tengo frío o calor, estoy alegre o triste, trabajo o no hago nada, miro lo que me rodea o pienso en otra cosa. Sensaciones, sentimientos, voliciones, representaciones, tales son las modificaciones entre las que se reparte mi existencia y que la colorean alternativamente".² Para Bergson, la duración del hombre transcurre en torno a las variaciones en los estados del alma. De ahí que la percepción de los objetos, aunque permanezcan idénticos, cambia para el individuo conforme avanza el tiempo.

Pero dicha afirmación no es exclusivamente válida para los objetos externos. Los objetos del alma también se ven acosados por el cambio; es el caso de los recuerdos, permanentemente asediados por el olvido. Rodríguez Perdomo lo expresa de la siguiente manera: "Comúnmente se presenta en nosotros la ausencia de recuerdos, perdemos los registros de lo visto, escuchado o vivido, si sumamos el paso del tiempo, lo que obtenemos es que se potencia el proceso en el que se borran las huellas que dejaron en nosotros los sucesos".³ Los recuerdos pierden nitidez con el paso del tiempo y de esta manera la fuerza que tienen en la vida diaria va desapareciendo. Ante esto se despierta la angustia por la pérdida del pasado, personal, social o histórico. Por ello, como lo hace notar Ricoeur, "El olvido es percibido primero y masivamente como un atentado contra la fiabilidad de la

² BERGSON, Henri. Memoria y Vida, (Textos escogidos por Gilles Deleuze). Madrid: Editorial Alianza, 1977. 7 p.

³ RODRIGUEZ, María. Me olvidé de lo que era. Bogotá, 2014. Trabajo de grado (Maestría en artes visuales). Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Artes. 24 p.

memoria. Un golpe, una debilidad, una laguna. La memoria, a este respecto, se define, al menos en primera instancia, como lucha contra el olvido".⁴ Ante lo dicho, la lucha por conservar una memoria "intacta" ha llevado históricamente a la construcción de dispositivos que ayuden a tal fin, es el caso de la escritura, la pintura y, por supuesto, la fotografía.

El caso de la fotografía es tal vez el más relevante, esta se presenta como objetiva, como una verdad capturada sin adiciones que puede conservarse a través del tiempo.⁵ Es por esto que ha sido utilizada desde sus inicios como medio para conservación de la memoria, tanto personal como social. Sin embargo, Sánchez pone sus miras en esta creencia popular que califica como ingenua, pues "Detrás de toda foto hay un creador. Los álbumes fotográficos no son sino el relato ordenado, encuadrado, interesado producido por alguien que gestiona adecuadamente qué conviene recordar y qué conviene recluir en el olvido"⁶. Esto significa un ordenamiento del recuerdo e implica que la memoria conservada a través de la fotografía no se presenta tan intacta como parece. De todas formas, cabe preguntarse si la memoria, incluso la original, puede representar el acontecimiento vivido tal cual se vivió.

Adicional a lo anterior, podría preguntarse también por la conveniencia del recuerdo, adulterado o no. Si el olvido está presente de forma natural en la vida puede intuirse que su ausencia modificara la misma; a la manera de Funes, personaje de Borges, cuya imposibilidad de olvido lo lleva a un descontento con las situaciones cotidianas que a cualquiera le parecerían normales. Volviendo a Rodríguez: "Funes nos enseña que el recordar es una tarea vital, pero que también lo es el olvido, ambos son procesos que nos ayudan a desarrollar diversas funciones de la vida, por lo tanto, debemos apreciar tanto lo que ha quedado, así

⁴ RICOEUR, Paul. La Memoria, La Historia, El Olvido. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2004. 532 p.

⁵ SANCHEZ, Jesús. La fotografía, el espejo con memoria. en: Con-Ciencia Social.

⁶ Ibíd. 42 p.

sea un pequeño rastro, como lo que se ha ido".⁷ De esta manera, olvido y memoria no se presentan como conceptos antitéticos sino como funciones claves dentro del pensamiento humano.

Según lo anterior, el olvido debería ser tratado con la misma importancia que la memoria, sobre todo en casos como el de Rachel, androide de *Blade Runner* (film citado por Sánchez), a quien se le entrega un paquete de fotografías convenciéndola creer que esta es su memoria, la cual acepta con gusto. En este caso el olvido puede ser una forma de autodeterminación pues, al deshacerse del pasado impuesto puede empezar a crearse el propio futuro. Así pues, el olvido como autodeterminación es una forma de cura o de tratamiento para eliminar las cosas que acosan nuestra tranquilidad. Cuando un acto nos impresiona de manera negativa, deja una huella que perdura y nos hace perder la cabeza. Sin embargo, con el tiempo, se le deja de prestar atención al suceso y el olvido va significando un tratamiento natural que nos permite dejar a un lado los pensamientos atormentadores.

En ese sentido, los pensamientos que están en nuestra mente y duran mucho son aquellos que se refieren a cosas que nos impresionan bastante. Muchas cosas se olvidan inmediatamente porque no tienen gran impacto en nosotros, pasan como de manera inconsciente. Pero aquello que nos afecta gravemente perdura más, aunque sin embargo, en algún momento, si bien no se olvida del todo, se va haciendo opaco en nuestro interior, va perdiendo nitidez. El tiempo opera un cambio en nuestros pensamientos, en nuestros estados del alma, que va haciendo que cada día traiga sus nuevos acontecimientos y vayamos dejando de lado el pasado, olvidando sucesos, personas, objetos tanto gratos como ingratos. En ese sentido, sería interesante acelerar el proceso de olvidar aquello que queremos dejar a un lado, por lo que "Máquina del olvido" presenta una posibilidad para ello.

⁷ RODRIGUEZ, María. Me olvidé de lo que era. Bogotá, 2014. Trabajo de grado (Maestría en artes visuales). Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Artes. 25 p

4.1.1. Fotografía y Memoria.

La fotografía ha sido explicada de diversas maneras. Susan Sontag afirma que es un acto masificado, una diversión como cualquier otra, algo tan común como salir a bailar, pero también algo tan complejo como un mecanismo para curar la ansiedad.⁸

Por su parte Joan Fontcuberta en su libro *Fotografía y Verdad* presenta una publicación esencial en cuanto a lo que respecta a escritos sobre fotografía. De ella puede destacarse en principio un par de conceptos que retoma de Roland Barthes que son: *El Studium*, y *El Punctum*. Por el primero entiende el significado universal que una fotografía tiene, todos pueden hablar sobre ella o describir a grandes rasgos, haciendo así una referencia a valores conocidos por todos. De igual forma, al hacer mención sobre el *Punctum*, lo entiende como el significado personal, aquello que sucede cuando una fotografía conmueve y dice algo íntimo o particular.

En ese orden de ideas, la materia prima del presente proyecto de creación artística, entiéndase el archivo fotográfico del padre de su autor, tendrá tres posibles lecturas. La primera puede ser del espectador que dentro de la instalación observará una sucesión de fotografías que seguramente tienen un valor universal: la foto de una familia, un paisaje, una fuente o cualquier objeto. La segunda lectura será la del autor y/o quienes aparezcan en las fotografías; en esta interpretación, las imágenes ofrecen la posibilidad para que la fotografía active un recuerdo en particular, por ejemplo, “esa es mi familia”, “ese es el paisaje de la finca del abuelo”, “esa es la fuente de aquel parque cuando fuimos al tal ciudad”, o “esa es

⁸ SONTAG, Susan. Sobre la fotografía, 1r Edición, México DF: Alfaguara, 2006.

la muñeca de mi prima”. En esta lectura el espectador se identifica directamente con la fotografía.

Una tercera factible lectura está dada por la posibilidad en la que el espectador transite entre *El Studium* y *El Punctum*, sin tener ninguna relación con la fotografía presentada. Aunque suene a elucubración, es posible que dicha fotografía de una familia le recuerde a su propia familia, a que aquel paisaje lo transporte a cualquier finca, a que dicha fuente lo lleve a cualquier ciudad, o a que aquella muñeca le recuerde algún juguete propio. En palabras de Fontcuberta, *"El Punctum de una fotografía es el azar que, en ella, nos afecta (pero que también nos resulta tocante, hiriente)"*⁹ aun así cuando dicha fotografía no sea propia.

Fontcuberta se refiere también a la fotografía como un *"espejo con memoria"*.¹⁰ Afirma que es una expresión acuñada por Oliver Wendell Holmes en 1861, no sólo para referirse técnicamente al Daguerrotipo, sino que se configura como una metáfora para evaluar aquellas connotaciones metafísicas y sobrenaturales que a lo largo de la historia se le han atribuido a la fotografía. En otro apartado y sobre este asunto dice: *"Tanto nuestra noción de lo real como la esencia de nuestra identidad individual dependen de la memoria. No somos sino memoria. La fotografía, pues, es una actividad fundamental para definirnos que abre una doble vía de ascesis hacia la autoafirmación y el conocimiento"*.¹¹

4.1.2 Imágenes y recuerdos.

Chris Marker es un Director de cine francés contemporáneo de Jean-Luc Godard y François Truffaut, que a diferencia de los anteriores, no recibió nunca mayor

⁹ FONTCUBERTA, Joan. *El Beso de Judas, Fotografía y Verdad*, 4 Edición, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002. 14 p.

¹⁰ *Ibíd.* 30 p.

¹¹ *Ibíd.* 57 p.

aceptación del público. Como señala Abad Montesinos: *“El cine de Chris Marker es una larga meditación sobre ese instante capturado con una cámara, una reflexión sobre el tiempo y la memoria, allí donde se mezclan las imágenes grabadas y las vivencias”*¹².

Esta reiteración temática se evidencia en en *La Jetée*¹³ filme de ciencia ficción que gira en torno a un recuerdo traumático de la niñez de su protagonista acaecido en un aeropuerto. Dicho recuerdo es la imagen de un hombre cayendo tras un estruendo parecido a un disparo. Este es un filme en el que su protagonista no logra distinguir entre la memoria y la realidad, así la trama se desarrolla en un viaje a través del tiempo, hacia un posible futuro destruido por otra guerra mundial y hacia un pasado donde conoce una mujer que resulta ser la idealización de la felicidad. El filme cierra con una elipsis narrativa que llega al propio inicio.

Esta cinta es referente para la realización del proyecto de creación artística, porque narra durante 29 minutos una historia mediante la sucesión de fotografías fijas y una voz en off. Lo es también por su referencia conceptual hacia la memoria y la fascinación por las imágenes. De igual forma, la segunda obra cinematográfica de Marker, *San Soleil*¹⁴, que traducido al castellano significa *“Sin Sol”*, se inspira en una ópera del músico Mussorgsky, consistente en un audiovisual que no puede encasillarse claramente en un solo género; está cerca de la ficción, pero también del documental, así que básicamente puede describirse como un ensayo no lineal.

Se trata de un collage de imágenes filmadas con una cámara de cine de 16 mm y una grabadora de sonidos, también está compuesta por grabaciones de televisión

¹² ABAD, Jaime. “El tiempo, la memoria y el compromiso. Chris Marker, un viaje a través de las imágenes” En: Sesión no numerada: Revista de letras y ficción audiovisual Núm. 3 (2013). 182 p.

¹³ MARKER, Chris. *La Jetée*. [Película]. Producida por: Anatole Dauman, Francia: Argos Films, 1982. Video copia digital (29 Min), blanco y negro. Francés subtulado al español.

¹⁴ MARKER, Chris. *Sans Soleil* [Película]. Francia: Argos Films, 1983. Video copia digital (100 Min), Color. Francés subtulado al español.

japonesa e imágenes de stock. Todos estos medios giran en torno a imágenes de un viaje realizado entre Japón, África, Islandia, Estados Unidos y Francia, que finalmente son montadas en un supuesto azar saltando de un continente a otro. Además de las grabaciones sonoras incidentales y sonidos electrónicos, está narrada por la voz en off de una mujer que comenta en tono poético las cartas que recibe de un viajero en el cual le describe su recorrido. Abad Montesinos la interpreta así: *“Es una larga meditación sobre las imágenes, los viajes y la memoria. El viaje personal a través del tiempo de La Jetée es ahora un viaje a través de un espacio plural, diverso, marcado por la apertura: reconstrucción planetaria de un proyecto documental caracterizado por el nomadismo”*¹⁵. En palabras de Marker descritas en el guión de Sans Soleil: *“habría pasado toda mi vida preguntándome por la función del recuerdo, que no es lo contrario del olvido, sino más bien su otro lado. No recordamos, reescribimos la memoria cómo se reescribe la historia”*.¹⁶

Cabe agregar entonces que esta obra es referente desde lo conceptual y desde lo formal, logrando generar una narrativa con el uso de imágenes inconexas entre espacio y tiempo. Sans Soleil es un viaje por el mundo, pero hacia el interior de la memoria, logra compactar y ordenar un gran cúmulo de recuerdos en un formato digital gracias al uso de los mecanismos de producción y grabación de imágenes además de una inteligente escritura y narración.

4.2. DESCRIPCIÓN FORMAL

En el presente apartado se abordará todo lo relacionado con la instalación, el proceso plástico que le dio vida al proyecto. Inicialmente se aclara el concepto de

¹⁵ ABAD, Jaime. “El tiempo, la memoria y el compromiso. Chris Marker, un viaje a través de las imágenes” En: Sesión no numerada: Revista de letras y ficción audiovisual Núm. 3 (2013). 187 p.

¹⁶ MARKER, Chris. Sans Soleil [Película]. Francia: Argos Films, 1983. Video copia digital (100 Min), Color. Francés subtítulo al español.

instalación y se argumenta por qué se trata de una, posteriormente se reseñan algunos antecedentes en el área, luego algunos antecedentes personales para terminar con la descripción del proceso del presente proyecto como tal.

4.2.1. INSTALACIÓN

El concepto de instalación es adoptado de Boris Groys, según el artículo publicado en el E-flux Journal #2 en Enero de 2009, llamado *“Políticas de la instalación”*. Groys dice que la instalación *“es una suerte de privatización de espacio público de una exposición”*, poniéndolo en un contexto en el cual hace un paralelo entre las obsesiones privadas del artista y su deseo de que los visitantes hagan parte de este mundo proyectado.

Así, hace referencia a que en este medio, el *“espacio está diseñado de acuerdo a la voluntad soberana de un artista de quien se supone no debe justificar públicamente la selección de los objetos incluidos o la organización del espacio de la instalación en su conjunto.”*¹⁷ En esta política, según Groys el artista es un dictador, pues el soporte material de la instalación es el espacio en sí mismo, aunque privatizado desde las fantasías del creador de la obra. Sin embargo, el espacio está destinado para un público que es el que debe relacionarse en la instalación y verse como parte de la situación que para él ha sido creada.

La instalación pues es un espacio de significaciones que le entrega a un espacio-tiempo determinado un contenido artístico. Es por eso que, complementando las ideas de Borys Groys, Silvina Valesini postula la instalación como dispositivo. Valesini explica que un dispositivo comunicacional es *“una red de sentidos interrelacionados, un ordenamiento de medios en función de un fin”*.¹⁸ Dicho

¹⁷ GROYS, Borys. “Politics of Installation” En: E-flux journal #2 — January 2009.

¹⁸ VALESINI, Silvina. La instalación como dispositivo expositivo y comunicacional. La Plata: Universidad Nacional de la plata. 2 p.

dispositivo se mueve en cuatro dominios: el temporal, el espacial, el relacional y el semiótico. Esto porque usa un espacio determinado, un tiempo en que el espectador establece una su contemplación, una vinculación con el mundo y construye un sentido. Se trata pues de la construcción de un sentido mediante una manifestación material y relaciona la producción con el reconocimiento que hace el otro.¹⁹

La instalación pues integra una técnica definida, en este caso la fotografía y el uso de los artefactos, con lo social, es decir, las relaciones intersubjetivas que se establecen al interior del montaje. Se trata de una serie de elementos que se concatenan y buscan un fin tanto enunciativo como simbólico. Así, pues se busca traer al espectador a la instalación o dispositivo y buscar que se sienta inmerso en el espacio que para él se ha creado y pueda vivir en la imagen. Así, se pretende lograr la *inmersión*. Este último concepto está relacionado con el uso de los nuevos medios tecnológicos en los procesos artísticos.

¿Qué son los nuevos medios? Se puede empezar diciendo que son los que usan un ordenador para mostrar una serie de datos, imágenes o sonidos. Lev Manovich dice que los nuevos medios “representan la convergencia de dos recorridos históricamente separados, como son las tecnologías de la informática y mediática”.²⁰ La convergencia de esas dos líneas históricas lleva a que los medios actuales sean datos numéricos a los que se logra acceder mediante el uso de algún ordenador. Por eso aparecen nuevos medios, tales como imágenes en movimiento, sonidos, formas y espacios digitales. Es decir, se trata del conjunto de datos informáticos que se desenvuelven en espacios digitales. Así, estos nuevos medios requieren de nuevas formas de relaciones entre individuos y su entorno. Es por eso que el término *inmersión* recobra importancia como un nuevo paradigma

¹⁹ Ibíd., 3 p.

²⁰ MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires: Paidós, 2001. 64 p.

cultural. Se trata de cómo se asume la relación con lo digital en la medida que los individuos han entrado a percibir lo visual como algo que está allí y que lo lleva a concentrarse en la imagen.

Asimismo, la instalación acá planteada implica un proceso conocido como *transcodificación*. Este concepto se refiere a la manera como se convierte los medios en datos numéricos de un ordenador. Se trata de como archivos tales como fotografías impresas pueden ser llevadas a la digitalización y así se convierten en datos numéricos de ordenadores. También pasa con audios o archivos de texto que tienen sentido para el individuo, pero que al ser transcodificados, “su estructura obedece ahora a las convenciones establecidas de la organización de los datos por un ordenador”.²¹ En ese sentido los archivos digitalizados y transcodificados entran a relacionarse con otros archivos propios de los nuevos medios; pero se relacionan con ellos no por su contenido visual o semiótico, sino por aspectos tales como su tamaño, formato o tipo de archivo.

Para terminar este apartado, se considera que el presente proyecto es una instalación pues utiliza los nuevos medios y busca crear una inmersión y ser un dispositivo en el que los individuos entren a interactuar con las imágenes y se creen una relación intersubjetiva con ellas.

4.2.2. ANTECEDENTES ARTÍSTICOS

Luego de realizar una búsqueda sobre trabajos artísticos que tuvieran en cuenta el tema de la instalación, relacionadas con el olvido o la memoria, se han logrado hallar dos trabajos de suma importancia. En primer lugar, se trata del trabajo de tesis de maestría en artes visuales de María Paula Rodríguez que se titula: *me olvidé lo que era*. Ella explora en su trabajo el tema del olvido y resulta un corto en

²¹ *Ibíd.* 92 p.

que se mezclan fotografías de su pasado así como relatos que se encontró²². Trata el tema del olvido y su relación con el tiempo que lo implica. Quiere mostrar cómo los recuerdos en nuestra memoria se vuelven borrosos, la idea es que todo se diluye en el tiempo y es por eso que su trabajo presenta una similitud con éste. Sin bien no se trata de una instalación sí aborda el tema que acá se explora y es por eso por lo que presenta un antecedente importante.

Por otro lado, el trabajo de Mario Opazo quien desarrolla algo que él llamó “Máquinas de la duración”. Este trabajo comparte con el presente algunas similitudes importantes, pues plantea una serie de “máquinas” que pretenden rememorar elementos tales como la dictadura en Chile. Se trata del recuerdo como tema central, y de la construcción de máquinas que buscan rememorar sucesos del pasado. En Opazo se ve la importancia de la imagen y del texto o de la memoria oral, así como la instalación como ejes para la creación de su concepto artístico. El tiempo, el recuerdo y la imagen son los puntos de partida de sus exploraciones. Busca hacer que el individuo entre en la instalación y se sienta parte de ella. En su primera máquina de la duración utiliza elementos visuales y auditivos para que el espectador sienta la muerte de un periodista durante la dictadura de Chile²³; para ello usa un dispositivo que ralentiza el video y sumerge a su público en el problema de la violencia.

4.2.3. ANTECEDENTES PERSONALES

A continuación se mostrará una serie de trabajos propios del autor, que corresponden a experimentos realizados en su proceso de formación profesional para mostrar de qué manera llegó, mediante los actos artísticos, a la instalación que acá se plantea.

²² RODRIGUEZ, María. Me olvidé de lo que era. Bogotá, 2014. Trabajo de grado (Maestría en artes visuales). Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Artes. 36 p.

²³ OPAZO, Mario. Máquinas de la duración. Bogotá, 2012. Trabajo de grado (Maestría en artes plásticas y visuales). Universidad Nacional de Colombia: Facultad de artes.

4.2.3.1. EJERCICIOS SOBRE LUZ Y OSCURIDAD

Uno de los primeros trabajos relacionados con los mecanismos de producción de imágenes fue realizado como un ejercicio académico en el cual se debían abordar los conceptos de luz y oscuridad. El referente principal para este ejercicio fue el *Modulador Luz-Espacio* creado por Lazlo Moholy Nagy. El primer producto resultante es un video que describe la exploración de un archivo de fotografías apropiadas. Aborda el uso de los materiales y describe la relación existente entre la máquina encargada de generar luz, es decir el proyector, y la máscara o diapositiva que se usa en dicho proyector. El video narra una búsqueda de imágenes, entre fotografías encontradas, adquiridas y apropiadas.



Fig 1. Rafael Prada, fotograma del video “luz y oscuridad” (4 min), 2014. Fuente: Archivo Personal: Rafael Prada. Se puede consultar el video en: <https://www.youtube.com/watch?v=4pvWzV7pw8I>

Un segundo ejercicio, también en video, parte de una búsqueda en el archivo personal, es un acercamiento a los recuerdos que son propios e inmateriales. Los videos que allí aparecen habían sido presuntamente borrados, pero tras encontrar una copia de seguridad se editan de manera tal que generen una sensación de recorrido. Un movimiento que parece no tener orden aparente. El elemento formal en común entre los dos ejercicios es la escarcha, partículas y fragmentos de cosas que flotan y se arremolinan en vórtices, siendo la escarcha una analogía de la

memoria. Los recuerdos están ahí siempre, basta con un solo detonante para que aparezcan y al igual que la escarcha, con poco de luz brilla y se destaca. Este video se presenta en un televisor, instalado y anclado a un casco sobre la cabeza del autor, pretendiendo ser así una ventana a la mente.



Fig 2. Rafael Prada, Performance-Instalación del video “ejercicio sobre luz y oscuridad”, 2014. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada. Se puede consultar el video con la instalación en: <https://www.youtube.com/watch?v=TIZIUckfN6U#t=24>

El primer ejercicio es un registro de exploración analógica entre el proyector y diapositiva. El segundo, versa sobre los recuerdos y la pérdida de información. La conclusión de estos dos ejercicios es que en la intermediación entre dispositivos se sufre un desgaste, el cual es producto de los avatares técnicos entre dispositivos. Dicho desgaste y pérdida es el mismo que sucede entre los acontecimientos y la memoria, la cual almacena los sucesos que van perdiendo nitidez a medida que pasa el tiempo. Los ejercicios anteriores se presentaban al espectador a través de un registro en video.

Un tercer ejercicio llamado “Proyección de recuerdos” pretende realizar una exploración sobre la materia, donde el registro no genere ninguna pérdida ni desgaste entre la exploración y la experiencia. Este último es un acto performativo donde el autor genera la experiencia ante el público sin registro de por medio. Realizándose en primer lugar una intervención en el mismo proyector de 35 mm

usado en el primer ejercicio. En este caso, aquello que será proyectado no será más una imagen inmóvil y perteneciente al pasado, sino que existe una intención de generar imágenes nuevas y dinámicas a partir de las primeras.

Por medio del modelado y la impresión 3D, se genera una pieza que sirve de tanque para resguardar un líquido en el que pueda flotar aquella escarcha que en un principio fue analogía de los recuerdos. El conjunto lo integran frascos plásticos que contienen fluidos de distintas densidades, jeringas y demás instrumentos que ayuden a la creación de la acción performativa. En esta instalación asistida, el autor es el encargado de hacer funcionar el dispositivo, las proyecciones de los líquidos son aleatorias. Sobre la mesa se presentan los ingredientes de la preparación, este ejercicio es un proceso en curso.



Fig 3. Rafael Prada. "Proyección de recuerdos" mesa de instalación, 2014. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada.



Fig 4. Rafael Prada, Proyección de recuerdos, 2014. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada.

4.2.3.2. EL ARTISTA TIENE EGO.

El presente fue un ejercicio colectivo que partió de la necesidad del amateur para mostrarse a sí mismo como profesional. Se expuso en la Fundación Artemisia en la ciudad de Bucaramanga a propósito de la muestra “Espacios Visibles” en el año 2015. Se trata de una labor expositiva que permite de manera ordenada y controlada exhibir la cualidades plásticas y técnicas de cada uno de los miembros del colectivo, para desde lo particular potencializar el grupo en un espacio expositivo conjunto. El caleidoscopio²⁴ es el referente plástico que describe de manera práctica cómo generar reflexiones en una imagen. Así, “El Autorretrato” permitiría hacer una reflexión sobre la imagen misma del artista, generando un espacio de reiteración, literal y simbólica sobre la imagen y la autoría de la obra. Se ponía en tela de juicio el concepto de autor, entiéndase persona que hace una cosa o es causa determinante de ella.

²⁴ El caleidoscopio es un instrumento que genera una sensación óptica mediante el uso de un tubo con espejos inclinados y cristales de color. Mientras se observa por un extremo y se mueve el caleidoscopio se ven figuras geométricas que van cambiando.

“Autorretrato” hace parte del proceso formal en esencia por el uso de dispositivos de creación de imágenes, que a diferencia de los ejercicios anteriores, es ahora el espectador quien debe interactuar directamente con la obra, sobre un pedestal reposa un proyector de diapositivas con ochenta fotografías de su autor, además, las instrucciones de uso de la pieza. En este ejercicio, el espectador deja de ser pasivo, y cambia su posición respecto de la obra pues es él quien debe operar el dispositivo.



Fig 5. Rafael Prada, “Autorretrato” Proyector de Diapositivas, Filtro Cokin Multi-Image 25 y 80 fotografías. Aislamiento visual: maderas y tela negra, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada.

4.2.3.3. BANCO DE RECUERDOS DEL CENTRO DE BUCARAMANGA.

Otro ejercicio previo fue el expuesto en la muestra colectiva, “El Centro con las Salas Abiertas”, de la ciudad de Bucaramanga en el año 2015. Tuvo como punto de partida aquellas fotografías “instantáneas” que cerca de los años sesentas tomaban

en el centro de cualquier ciudad Colombiana a personas desprevenidas que iban pasando o que querían que las fotografiaran. En Bucaramanga, las tomaban en las inmediaciones de calle 35 entre las carreras 15 y 21. Al respecto, se recogen los testimonios de la madre y el padre del autor, a continuación:

“Uno ponía cara de boba o de ponqué, o simplemente me hacía la desprevenida, eso sí era verdaderamente casual, caminaba finito, a ver si salía una buena pose, en el papelito que le daban estaba la dirección y un número, eran en un tamaño chiquito. De un día para otro ya podíamos ir, casi siempre las compraba: eran muy baratas, en el álbum tengo varias.” dice Nubia de 65 años.

“Una vez fui con mi bicicleta nueva al Paseo Cadena, pasé varias veces hasta que encontré al fotógrafo, ya sabía dónde debía reclamarla; póngale que valía un peso con cincuenta centavos, con el tiempo ya habían más, eran o dos o tres fotógrafos, con una Olympus Pen, de esas que duplica el negativo, tenían un carriel negro grande, le tomaban la foto a todos, las reclamaba en Foto Pelikan ubicado en Cra. 17 entre calles 37 y 36, a mitad de la cuadra, diagonal a casa Hermes...” cuenta Hugo, de 60 años.



Fig 6. Desconocido. Fotografías Instantáneas de una pareja en el centro de Bogotá. Fuente: Apropiación archivo fotográfico personal, adquirido en un mercado de pulgas.

Antiguamente eran fotografiados con o sin consentimiento los transeúntes en las zonas céntricas de las ciudades colombianas. Este estilo de fotografía tuvo un gran auge hasta finales de los años ochenta. En inglés se denomina Candid Photography, es algo así como un precursor del Paparazzi no ya con famosos sino con gente del común. Esta práctica a día de hoy se ha familiarizado dentro de la fotografía de moda y se denomina Coolhunting o Cazador de Tendencias.

Lo que se buscaba con la Acción Performativa realizada por el autor era retomar dicha práctica para llevarla a cabo en el contexto en la que fue desarrollada antiguamente, hacer una reinterpretación y contextualizarla al día de hoy. Esta acción buscó generar la identificación de los transeúntes con el espacio por el que transitan, pretendiendo generar un acto de recordación en la memoria de los transeúntes con dos posibles grupos objetivos, aquellos que recuerdan haber sido

fotografiados en la zona de influencia anteriormente y aquellos a los que esta práctica los aborda por primera vez.

La dinámica del ejercicio fue la siguiente, en principio se realizó el registro fotográfico de diversos transeúntes, al paso que se les entregó un volante con el logotipo del Banco de Recuerdos del Centro de Bucaramanga y se les explicaba el tipo de acción y además las instrucciones para reclamar de forma gratuita una copia impresa de la foto recién tomada. Durante los tres días en el que se llevó a cabo esta actividad, se entregaron un total de 120 fotografías impresas. La acción fue de naturaleza efímera, solamente sucedió en el marco de la actividad en los horarios establecidos para registro y entrega de las fotografías.



Fig 7. Rafael Prada, Registro fotográfico de la acción performativa “Banco de recuerdos del centro de Bucaramanga”, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada

A modo de conclusión, el público objetivo que sintió mayor identificación con el ejercicio fueron aquellas personas con más de 45 años, quienes afirmaron ya habían sido fotografiados previamente, expresando conocer sobre esta práctica o recordaban haber visto fotografías similares. Este ejercicio es referente formal y conceptual, su punto de partida fue un álbum fotográfico propio, que mediante la recreación de una práctica antigua buscó evocar recuerdos en los transeúntes.

4.2.3.4 DE LA CÁMARA OSCURA A LA REITERACIÓN DE LA IMAGEN.

El objetivo con esta actividad fue generar un circuito mediante el cual una imagen pudiera transitar entre una serie de aparatos sin importar el tipo de conexión, fidelidad o pérdida de información; es una suerte de *Rube Goldberg Machine*, en la que un aparato captura la imagen emitida del anterior y así sucesivamente realizando entonces una tarea simple de una manera quizá confusa y complicada.

En consecuencia, se procedió a realizar un inventario de dispositivos tecnológicos en desuso susceptibles a conectar. De esta manera la imagen emitida por (1) un televisor portátil es capturada por (2) la videocámara para ser proyectada en la pared por (3) el videobeam. Dicha imagen es grabada por (4) la webcam para ser expuesta en (5) el monitor del pc, que es instalada encima de (6) el proyector de opacos. El ciclo se completa al reflejarse la imagen del monitor en la pared.

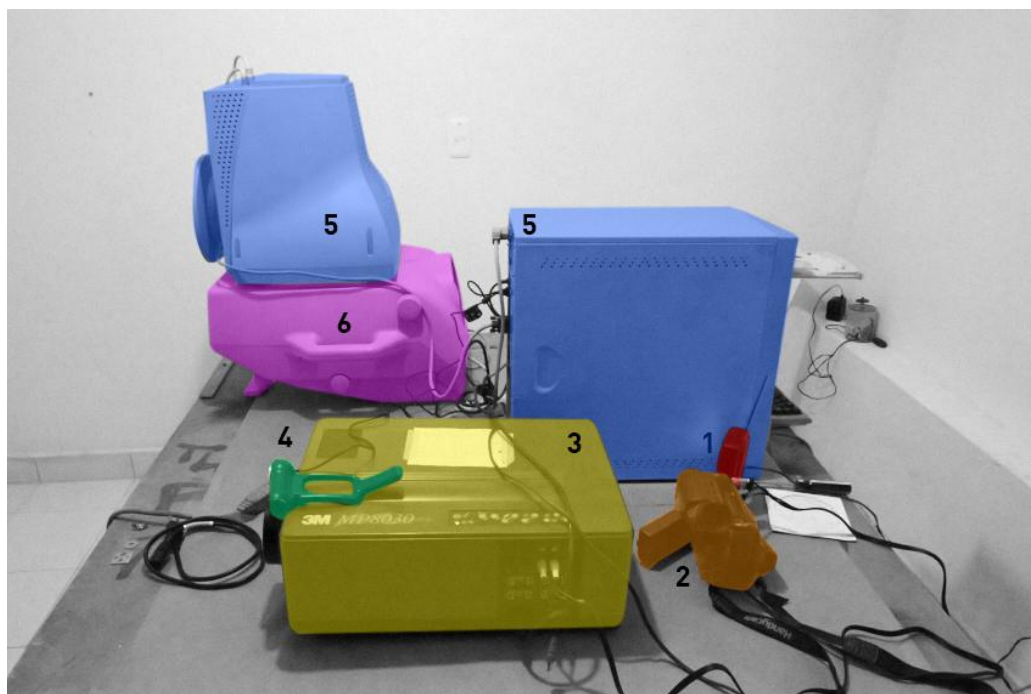


Fig 8. Rafael Prada, inventario de dispositivos, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada

Una vez se comprobó que la imagen podía circular entre los dispositivos, se procedió a generar una Cámara Oscura. Para esto, se oscurece por completo una habitación, las ventanas fueron cubiertas con plástico negro. La luz entra en la habitación por un único agujero de un tamaño de dos centímetros de diámetro. El objetivo es el de proyectar la imagen del exterior al interior. Es importante mencionar que el uso de estos dispositivos configuraría un importante referente para el proyecto de *máquina del olvido*, al tiempo que el ejercicio demostró que se podía usar un circuito que pusiera a circular imágenes de forma efectiva.

Exterior

Interior



Fig 9. Rafael Prada, Exploración con cámara oscura, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada

Debido a los principios básicos de la óptica, la imagen proyectada en el interior se invierte de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Por esto, en el techo interior se proyecta lo que en el exterior está en piso y viceversa.

Techo

Piso



Fig 10. Rafael Prada, Detalles exploración con cámara oscura al interior, 2015. Fuente: Archivo Personal: Rafael Prada

Al hacer un análisis de las imágenes proyectadas en el interior se evidencia lo siguiente:

Para las condiciones específicas de este par de habitaciones, el dispositivo funciona con mayor efectividad cuando la luz solar es más potente y llega directamente, es decir en la franja horaria comprendida entre las 11:30 y la 13:30.

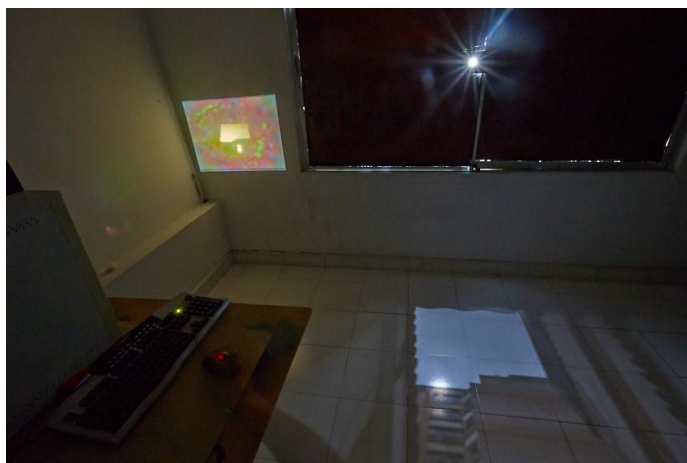


Fig 11. Rafael Prada. Detalles exploración con cámara obscura al interior, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada.

Esta imagen hecha desde el nuevo punto de vista de origen, es decir, donde está ubicada la videocámara, permite que se pueda apreciar desde allí, en el extremo superior derecho, el agujero en la ventana por el que entra la luz. Y asimismo proyecta en el piso la imagen del edificio y el cielo. En el extremo superior izquierdo, la imagen proyectada es la del videobeam.



Fig 12. Rafael Prada. Detalles exploración con cámara obscura al interior, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada.

En oposición a la imagen anterior, desde el punto de vista del agujero puede apreciarse en el centro la videocámara. A la derecha, está la mesa sobre la cual reposan los dispositivos, donde destacan el monitor y el lente del proyector de opacos. A la izquierda, la proyección que termina el ciclo.



Fig. 13. Rafael Prada, Proyección del video beam sobre la pared, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada



Fig 14. Rafael Prada, interior del proyector de opacos, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada.



Fig 15. Rafael Prada, fotografía directa del edificio y el cielo, 2015. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada.

Como ya se mencionó este ejercicio es el más cercano y está directamente relacionado con el proyecto de creación artística en curso. La cámara obscura, un dispositivo hoy en día en desuso para creación de imágenes, es quizá una alegoría a una gran cabeza; los dispositivos interconectados dentro pueden entenderse como un cerebro, cada aparato es una neurona, la imagen resultante puede parecerse a un recuerdo. Por su parte, el desgaste de información o la pérdida hace referencia al olvido.

4.2.4. MÁQUINA DEL OLVIDO

Una vez que se habían hecho los anteriores experimentos (todos los cuales se relacionan con el tema del olvido) se definió que lo que se quería hacer era un dispositivo que usará una serie de artefactos conectados capaz de hacer circular el archivo fotográfico del padre del autor. El artista buscaba generar una sensación de olvido para sí y en el espectador. Para sí, porque desea olvidar que su padre le transmitió el gusto por la fotografía y recomenzar no como un amateur sino como un profesional. Para el espectador, porque es necesario hacerle recordar que los sucesos que pasan se olvidan y que lo único real, lleno de emociones y sensaciones es el momento real. La idea era rememorar dicho archivo para luego olvidarlo.

De ese modo, se procedió a ordenar los artefactos y buscar la manera de que el circuito vaya haciendo opacas las imágenes. Para ello, se inició por recolectar todo el archivo fotográfico para después clasificarlo en diferentes categorías tales como: Horizontes, animales, objetos aleatorios, gente desconocida, seres de la naturaleza, familia del autor del álbum (padre), familia de la esposa del autor (madre), primer, segundo y tercer hijos. Después se procedió a digitalizar las imágenes mediante una cámara digital para que estas aparecieran en el circuito. Posteriormente se realizó un video en el que se proyecta por categorías las imágenes corriendo más lentas aquellas que reviven acontecimientos familiares y más rápido las que tienen que ver con lugares, horizontes, y cosas que no tienen una emotividad para el autor. Esto lo hizo para generar la sensación de que los momentos que invaden a los sentimientos son los que más duran en la memoria.

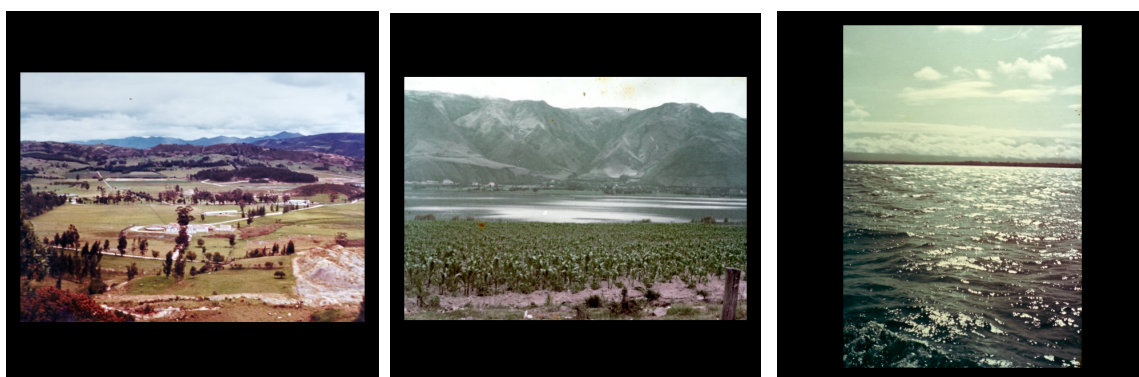


Fig 16. Hugo Prada, fotografías del archivo familiar categoría Horizontes. Fuente: Archivo personal, Hugo Prada.

Posteriormente, se consideró que el orden de los dispositivos no presentaba mayores modificaciones a las presentadas en el ejercicio de la exploración con Cámara Obscura anterior. Se iniciaría como primera estación un televisor en el que debían estar las fotografías previamente transcodificadas, es decir, fotografiadas. El circuito prosigue con la videocámara que filma las imágenes del televisor, y que manda la señal al videobeam para que éste la proyecte a la pared, dicha proyección configura la segunda estación. Esta proyección es grabada por una

webcam conectada a un ordenador, cuyo monitor la reproduce mientras se encuentra instalado encima del proyector de opacos. El ciclo se completa con la tercera estación que es la proyección reflejada por el proyector de opacos.

De ese modo, la instalación usa diferentes dispositivos, pero no son ellos el centro de la propuesta. En realidad, se trata de que esos artefactos configuran un solo dispositivo que proyecta su resultado en la pared en tres momentos o estaciones. Las imágenes se van presentando una tras otra y a medida que cambian en la primera estación, en la segunda y tercera sucede lo mismo. La pared pues, proyecta tres imágenes seguidas. La imagen de mayor fidelidad se encuentra en la primera estación; a su derecha aquella intermedia que denota un poco de desgaste por la circulación en el dispositivo; y por último aparece la tercera que presenta mayor opacidad y pérdida de calidad. El circuito hace las imágenes opacas y por ende presenta una noción de olvido, tal como sucede en el ser humano, en el cual los recuerdos van perdiendo su nitidez con el paso del tiempo. Para terminar, se presentan algunas imágenes del montaje previo y de los planos que se elaboraron para su producción.





Fig 17. Rafael Prada, Pre-montaje y disposición final de los dispositivos, 2016. Fuente: Archivo Personal, Rafael Prada.

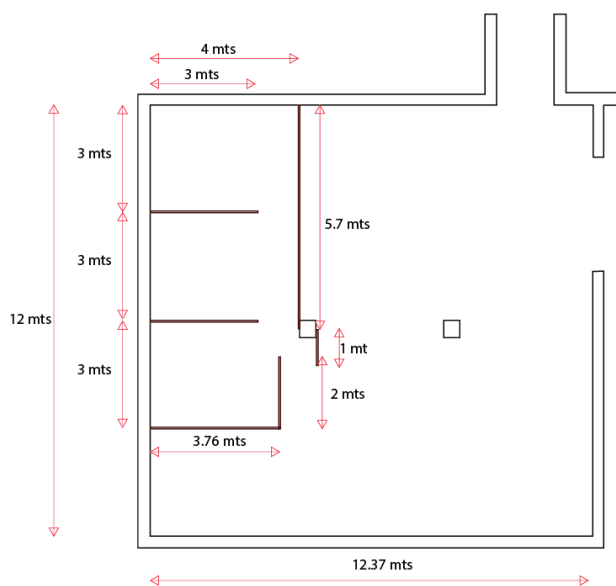


Fig 18. Rafael Prada. Plano de montaje en la sala, 2016. Fuente: Archivo personal, Rafael Prada.



Fig 19. Rafael Prada, Montaje final en sala, 2016. Fuente: Archivo personal, Rafael Prada.

5. CONCLUSIONES

- La instalación máquina de olvido, permite que el espectador se sienta inmerso ante el nuevo mundo de las tecnologías y se relacione con ellas de manera tal que la impresión que se lleve sea una que le recuerde siempre la idea del olvido como uno de los principales factores a los que está sometida la mente humana.
- La relación entre memoria y olvido no es una relación antitética por lo que al tiempo que se recuerdan los aparatos tecnológicos en desuso y fotografías familiares captadas por un amateur se puede sentir la relación con el olvido como algo positivo.
- La posibilidad de convertir en arte unos objetos que no lo eran permite la indagación de múltiples formas de convertir en arte cosas que nada tienen que ver con ello. Por lo tanto, se logra la satisfacción en el proceso de instalación al lograr dar una noción de arte mientras se experimenta con el concepto de olvido. El autor siente que ha logrado realizar su objetivo pues ha creado una instalación que para él es terapéutica al permitirle curarse de la relación con su padre.
- El uso de dispositivos visuales permite que el artista pueda experimentar nuevas formas de hacer arte y de potencializar las ideas para plasmar sus obras fotográficas que desde ahora serán únicamente suyas. Por lo tanto, este proyecto le abre la puerta a nuevas posibilidades de experimentación que se llevarán a cabo con sus futuras obras fotográficas.

BIBLIOGRAFÍA

ABAD MONTESINOS, Jaime. "El tiempo, la memoria y el compromiso. Chris Marker, un viaje a través de las imágenes" En: Sesión no numerada: Revista de letras y ficción audiovisual Núm. 3 (2013): Pág. 180-202

BENJAMIN. Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. México D.F.: Editorial Ítaca, 2003.

BERGSON, Henri. Memoria y Vida, (Textos escogidos por Gilles Deleuze). Madrid: Editorial Alianza, 1977.

Fontcuberta, Joan. El Beso de Judas, Fotografía y Verdad, 4 Edición, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.

GRIGORIADOU. Eirini, Fuentes Teóricas de la Fotografía. (PDF Online) <http://globalartarchive.com/es/investigadores-asociados/doctorado/eirini-grigoriadou/> Consulta: 20 de mayo de 2016.

Fontcuberta, Joan. El Beso de Judas, Fotografía y Verdad, 4 Edición, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.

GROYS, Borys. "Politics of Installation" En: E-flux journal #2 — January 2009.

MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires: Paidós, 2001.

MARKER, Chris. La Jetée. [Película]. Producida por: Anatole Dauman, Francia: Argos Films, 1982. Video copia digital (29 Min), blanco y negro. Francés subtulado al español.

MARKER, Chris. Sans Soleil [Película]. Francia: Argos Films, 1983. Video copia digital (100 Min), Color. Francés subtítulo al español.

OPAZO, Mario. Máquinas de la duración. Bogotá, 2012. Trabajo de grado (Maestría en artes plásticas y visuales). Universidad Nacional de Colombia: Facultad de artes.

RICOEUR, Paul. La Memoria, La Historia, El Olvido. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2004.

RODRIGUEZ, María. Me olvidé de lo que era. Bogotá, 2014. Trabajo de grado (Maestría en artes visuales). Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Artes

SANCHEZ, Jesús. La fotografía, el espejo con memoria. En: Con-Ciencia Social.

SONTAG, Susan. Sobre la fotografía, 1r Edición, México DF: Alfaguara, 2006.

VALESINI, Silvina. La instalación como dispositivo expositivo y comunicacional. La Plata: Universidad Nacional de la plata.