

MEMORIA AUSENTE

EDGAR FERNANDO GARCÍA SANTODOMINGO

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2007**

MEMORIA AUSENTE

EDGAR FERNANDO GARCÍA SANTODOMINGO

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

**DIRECTOR
JOSÉ ALFREDO TORRES ORTÍZ
Maestro en Artes Plásticas**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA**

2007

A la memoria de mi padre y a la vida de mi madre....imágenes semejantes al sonido mismo de una canción alegórica de una noche azul bajo la cueva, y ahí me encuentro dando gracias por escoger siempre un momento propicio para llegar a cumplir metas que me dejan perplejo.

AGRADECIMIENTOS

Gracias compañero poeta incesante que ronda por el aura del pensamiento de mi quehacer. Gracias a mi mamá Nancy que me ha apoyado constantemente, a Juan porque me ha impulsado a seguir estudiando, mis abuelitos Mamacita y Papacito que me han acompañado, con una familia llena de ideales que tendré siempre en mi pensamiento, y a mi abuelita Lilia luchando por la vida de hijos valerosos contenidos de evocaciones implicadas, una familia que tiene presente la memoria de mi padre.

También estoy agradecido, con aquellos que estuvieron atentos a todo progreso y desarrollo del trabajo, brindando una mano amiga para cualquiera de los inconvenientes presentados, a mi tutor que estuvo de guía constante sin perder detalle del proyecto, a hijos e hijas que participaron en la resolución del trabajo dedicando sueños y anhelos, y todos los que sin importar tiempo, ni espacio cedieron y manifestaron su interés en la elaboración de la propuesta, brindando tanto material e inmaterialmente, como lo son sus afectos y sus ánimos sinceros para continuar y dar un buen resultado.

CONTENIDO

	Pág
INTRODUCCIÓN	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS	9
3.1 OBJETIVO GENERAL	9
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
4. MARCO TEÓRICO	10
5. REFERENTES	13
6. PROCESO	20
6.1 PROCESO ANTEPROYECTO	20
6.2 DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL PROCESO	23
6.3 DESCRIPCIÓN DE LA OBRA	35
7. CONCLUSIONES	38
BIBLIOGRAFÍA	39
ANEXOS	40

LISTA DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. José Alejandro Restrepo: Musa paradisíaca. Video Instalación. 1996	14
Figura 2. Doris Salcedo: Sin título. (280 sillas sobre el palacio de justicia). 2000	16
Figura 3. Fernando Pertuz: La Muerte Ronda por Todas Partes. Performance. 2006	17
Figura 4. Bill Viola: Angels Departing. Videoarte. 2001	18
Figura 5. Christian Boltanski: Reflexion. Instalación en el Museo de Bellas artes, Boston. 2000	18
Figura 6. Oscar Muñoz: Línea del destino. Video sin sonido 1,54 minutos. 2006	19
Figura 7. Edgar García Santodomingo y Diana Vega: ¿Comemos? video-arte. 2005	20
Figura 8. Edgar García Santodomingo: Vistafuera. Videoinstalación. 2006	21
Figura 9. Edgar García Santodomingo: Vistafuera, Videoinstalación. Tomada del documental, el Baile Rojo. 2006	21
Figura 10. Edgar García Santodomingo: Primera idea. 2007	23
Figura 11. Edgar García Santodomingo: Selección de la niña. 2007	23
Figura 12. Edgar García Santodomingo: Recorte de la foto.	24
Figura 13. Edgar García Santodomingo: Pruebas de recorte fotográfico en el primer personaje.	24
Figura 14. Edgar García Santodomingo: Envejecimiento del segundo personaje.	25
Figura 15. Edgar García Santodomingo: Silueta niña.	26

Figura 16. Edgar García Santodomingo: Animación de silueta niña	26
Figura 17. Edgar García Santodomingo: Foto prueba.	27
Figura 18. Edgar García Santodomingo: Adecuación de la foto.	27
Figura 19. Edgar García Santodomingo: Montaje de figuras	28
Figura 20. Edgar García Santodomingo: Estiramiento del primer personaje	28
Figura 21. Edgar García Santodomingo: Selección de modelo	29
Figura 22. Edgar García Santodomingo: Modelo acertado	29
Figura 23. Edgar García Santodomingo: Muestra de fotogramas del primer personaje	30
Figura 24. Edgar García Santodomingo: Recorte y tratamiento de la imagen, segundo personaje.	30
Figura 25. Edgar García Santodomingo: Boceto escena	31
Figura 26. Edgar García Santodomingo: Segundo personaje acertado	32
Figura 27. Edgar García Santodomingo: Muestra de fotogramas del papá	32
Figura 28. Edgar García Santodomingo: Silla con arreglo digital	33
Figura 29. Edgar García Santodomingo: Muestra de Montaje	34
Figura 30. Edgar García Santodomingo: Foto descripción de la obra 1	35
Figura 31. Edgar García Santodomingo: Foto descripción de la obra 2	35
Figura 32. Edgar García Santodomingo: Foto descripción de la obra 3	36
Figura 33. Edgar García Santodomingo: Foto descripción de la obra 4	36
Figura 34. Edgar García Santodomingo: Foto descripción de la obra 5	37

LISTA DE ANEXOS

	Pág
Anexo A. Story board inicial	40
Anexo B. Dibujo secuencia	41
Anexo C. Esquema	43
Anexo D. Boceto	44
Anexo E. Boceto silla	45
Anexo F. Plantilla del video	46

GLOSARIO

ARCHIVO DE IMÁGENES: Grupo de elementos de carácter similar y fisicidad semejante, como las fotografías, videos, cartas, etc. En el caso de la fotografía se encuentra el álbum de familia.

CONMOCIÓN: Alteración del estado anímico, dislocación de los sentidos frente a un hecho de alta sensación, creando pensamientos recónditos e inimaginables que hasta en un momento contrario a esta perturbación, genera sensaciones agradables que se difunden en el quehacer para el estímulo y el regocijo del individuo.

DISCURSO: Tesis de una propuesta o razonamiento que hay en mí para socializar, crear el interés participativo y hacer de esto una praxis que tenga curso dialéctico, coherente para poder confrontar cualquier concertación y cuestionamiento de mis propósitos.

AFECTOS: Sentimiento que abraza, que acaricia, que desarrolla o da vida al ser humano, crea vínculos, permite comprender el sentimiento del otro son lazos de confianza, contacto de sensibilidad con el semejante, comprensión al pensamiento y al sentimiento de devoción.

IMAGINARIO: El imaginario, es la dinámica del alma, es sonreír con la mente cómplice, vinculación a lo inimaginable y a lo utópico del pensamiento, e intervenir en el alma, o en el espíritu de un colectivo o del individuo. Señala tendencias sin caer en la homogeneidad de las conductas.

IMPUNIDAD: Forma de dominación política del subdesarrollo; Es producto de la sistemática aplicación de la fuerza como mecanismo privilegiado para

solucionar los problemas sociales; Como forma de mantenimiento del statu quo, es un mecanismo de omisión que por ausencia de la aplicación de justicia, permite la reproducción de las relaciones políticas; Es ausencia de responsabilidad política.

MEMORIA INDIVIDUAL: Cuando soy testigo de un suceso o evento, para luego tener la suficiente capacidad de narrarlo, escribirlo, describirlo, entenderlo, asociarlo para que sea visualizado, coloreado y detallado en sus más mínimas expresiones y de ahí logre su forma y contenido como elemento estético proyectado en una tesis o discurso que se pueda interpretar frente a nuestros sentidos.

MEMORIA COLECTIVA: Es más que un recuerdo como testigo de algún suceso en un conjunto de personas que sirven de soporte para la historia de la humanidad; porque a través de la narración de ese hecho nos hace vivir, sentir y transportarnos por medio de nuestros sentidos hacia esa situación o parte de nuestras vidas apoyadas en historias recreadas para que logren un documento de las vivencias en grupos o conjunto de seres humanos y que por esta condición afecta a un colectivo y un colectiva tiene más “credibilidad” , solidez, fácil reconocimiento, más precisión, más puntos de vista y mas ideas para su condensación, esta es la estructura de un suceso que le puede pasar a cualquier humano.

PERCEPCIÓN: Es la función mental que permite al organismo y al cuerpo, a través de los sentidos, acoger, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno.

POLÍTICA: Habilidad para administrar un recurso sea cual sea para obtener el beneficio de una mayoría que está ávida de soluciones económicas, sociales, partidistas, culturales, de salud y vivienda, medio ambiente y

demás, creando pericias para darle el trato que se merece cada caso sin que se discrimine la vulnerabilidad de su entorno, forma y contenido del quehacer humano, para lograr un objetivo de una manera más cómoda y eficaz.

VIDEO ARTE: Según Gilles Charalambos en la página www.bitio.net, define el video arte como cualquier obra con intencionalidades artísticas, que emplea en sus procesos y como soporte, los instrumentos o dispositivos propios del video: cámaras, grabadoras, despliegues en televisores, monitores o proyectores, transmisiones televisivas, sistemas computarizados de producción videográfica, etc.

RESUMEN

TITULO: **MEMORIA AUSENTE***

AUTOR: **GARCÍA SANTODOMINGO, Edgar Fernando****

PALABRAS CLAVES: **ausencia, imaginario, impunidad, memoria, video, tiempo, reflexión, política.**

DESCRIPCIÓN:

Este proyecto utiliza como medio el video arte para materializar una idea en una historia que narra un ficticio, un adiós inducido e imaginado, por parte de un niño representado en una silueta que se despide de su padre evanescente, dando una coherencia de la imagen con el sonido, mezclando notas musicales con voces de personas que han quedado con la ausencia de un ser querido. El video tiene como duración 4,23 minutos, el cual se hace infinito ya que el hilo conductor de la historia se completa con un final-inicio, dando rienda suelta a que el espectador tome la decisión de dejar de ver o seguir viendo el trabajo.

Esta propuesta pretende hacer un lazo conductor o un puente entre el pasado, presente y futuro de la memoria individual que se genera en el colectivo, trastocando temas como lo político, social y personal refiriéndose éste último, a las historias y los imaginarios de hijas e hijos de sus familiares ausentes por desaparición bajo el pretexto de la guerra; en especial, los sucesos y muertes de esas personas partícipes de un conflicto armado a finales de los años 80 y principios de los 90; buscando a su vez la remembranza y el homenaje de las víctimas.

* Proyecto de Grado

** Universidad Industrial de Santander, INSED, Programa de Bellas Artes. TORRES ORTIZ, José Alfredo.

SUMMARY

TITLE: **ABSENT MEMORY***

AUTHOR: **GARCIA SANTODOMINGO, Edgar Fernando****

KEY WORDS: **absence, imaginary, impunity, memory, video, time, reflection, politics.**

DESCRIPTION:

This project use as way the video-art to materialize one idea in a story that narrates a fictitious, a good bye induced and imagined, through the silhouette that represents a child that say good bye to his evanescent father, making a connection between the images and the sound, mixing musical notes with the voices persons that have the absence of the beloved familiar. the video have a duration of 4,23 minutes, which is done infinite cause the wire of the history completes with an end-beginning, given loose rein to the spectator to take a decision of leave seeing or keep seeing the work.

This proposal seeks to make a conductive knot or a bridge among the past, present and future of the individual memory that it is generated in the community, transforming topics like the political, social and personnel referring this last, to the history and the imaginary of daughters and absent people's children for disappearance under the pretext of the war; especially, the events and some participant people's of an armed conflict deaths at the end of the years 80 and principles of the 90's. They look for the evocation and the homage in turn to the victims.

* Thesis project

** Universidad Industrial de Santander, INSED, Fine Arts Program. TORRES ORTIZ, José Alfredo.

INTRODUCCIÓN

La memoria inagotable se recrea de imaginarios que expiran al cabo del tiempo, no sólo por la apatía y el miedo ante la realidad que nos agobia constantemente, sino con su creciente sentimiento de desidia por la vida de alguien que fue importante en la mente de un infante; ése mismo sentimiento desafortunado que presunta de la dignidad. Sólo en la conciencia de quién quiere hablar y no puede, se encuentra un suspiro de intención que exhuma a grito entero, el por qué no dejar seguir en vida a quién pudo y ya no está, para con ello recrear la historia y contarla de nuevo confrontando el pasado con el presente y de éste modo, encontrar un espacio de reflexión y crítica del futuro.

Un futuro incierto y un presente lleno de movimientos constantes y verdades superfluas de quiénes hablan para saldar culpas de una manera poco digna y simulada; ésas palabras no convencen los auténticos intereses de hijos e hijas esperando respuestas y exigiendo verdades, son quiénes en estos momentos se proponen instalar barreras a constantes actos de abandono y rutinario accionar de malos hechos, impidiendo futuros que persisten en la impunidad.

Es ahí, donde las artes se conjugan en un pensamiento de intereses continuos y cesantes, donde la conciencia dicta al buen portador auto reflexiones de un vivir y un actuar sincero.

Es por esto, que la propuesta presenta en su escrito, la formulación de un problema que se genera en las familias colombianas que tenían un rol de vida repetitivo en sus labores, el cual les llevaba sustento a los hogares; unas labores que fueron remplazadas por voces febriles de hombres y mujeres

que optaron como decisión de vida, luchar por sus ideales. Cada uno de ellos y ellas, cabezas de familia, fueron atropellados por personas desenfocadas en sus fines y trabajos, provocando el llanto de luto en sus hogares, sus hijos e hijas, nietos y nietas, y sus gentes.

Quedaron con su partida y desaparición, los niños y niñas que en estos momentos han adquirido una mayor conciencia de su propia vida, reconociendo la ausencia de ese ser querido, anhelantes por rescatar la memoria de un aparente olvido, desde infinitos puntos de vista entre ellos las artes como medio de reflexión, conmoción y comunicación de cierta situación.

Más adelante se encontrarán en el texto los objetivos a seguir; entre ellos, la indagación y el uso del vídeo arte como soporte de expresión artística. Esos objetivos han sido trazados como una guía que facilita la resolución del trabajo.

Después de los objetivos, se encontrarán teorías que soportan o enmarcan la propuesta artística y la importancia del por qué partir de un tema sociopolítico, se buscan reflexiones, desde la memoria individual de aquellos que tienen una ausencia infinita, hacia la sociedad.

Además, se encontrarán unas referencias artísticas, las cuales sustentan el trabajo como una aplicación más de las artes y de cómo se ha venido proyectando y desarrollando a través de los lenguajes videográficos; aparecen así, artistas como Bill Viola, exponente de las artes audiovisuales, uno de los cuales ha estado junto con los pioneros y contemporáneo al vídeo arte. Luego, surgen artistas nacionales que optaron por temáticas de gran similitud; tal es el caso de Oscar Muñoz, quién trabaja con el vídeo y una de sus temáticas es la transformación de la imagen, en un acto de hacerse y deshacerse en el sentido de lo efímero o evanescente, además pasando por

temas como la desaparición y la muerte, tras la preocupación de recobrar y rescatar la memoria.

Para una ubicación en el trabajo final o en la propuesta plástica presentada, se incluye la descripción del proceso hasta llegar a la obra; la cual, se explica de manera breve, luego de dicha descripción de las etapas del proceso para concluir con los logros de las metas trazadas al principio.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El arte como imaginario o materialización de ideas y propuestas, es una cualidad innata del ser humano; se puede decir, que el arte es desde lo estético. Si aplicamos esto en dos visiones opuestas adoptan distintos niveles de importancia como es el caso de la elite o para el popular, entendiendo la aplicación en cada caso una expresión cultural de sus necesidades y quehaceres; de aquí que durante el desarrollo de la historia del arte algunos actos y específicamente algunas obras se consideraran provocaciones con la facultad de estimular efectos y afectos.

Desde este punto de vista, cabe resaltar la función que desempeñan tanto el artista como su producción y la intencionalidad de sus discursos, así como el medio por el cual ha de presentar su proceso creativo; ello está igualmente medido y mediado por la posición autocrítica que adopta el artista, ya que una obra puede ser concebida como un producto en el valor de lo estético que para algunos está dirigido hacia el goce del placer y los sentidos, incluyéndose la esfera espiritual.

Pero para otros, el arte y la producción artística, están encaminadas por distintas vías, las cuales no se dirigen por cumplir únicamente una función estética y espiritual desde los sentidos, sino que también deben tener un efecto que comprometa no sólo la conciencia del artista sino también la del espectador, enfocada hacia el cambio social, ó por lo menos hacia la reflexión y el pensar del mundo, su entorno, su compromiso vivencial, no solo de una forma independiente sino extra personal de otra manera.

En el caso de la función del arte y su producción, la dificultad se amplía inmediatamente con relación al tiempo y el espacio, dentro del cual se desea

involucrar la labor artística, sobre todo cuando estos van desde el terreno social o político del país.

Tomando como referencia el período comprendido desde los años 70 hasta el presente, éstas son épocas que se caracterizan por el creciente sentimiento de desidia, desinterés y olvido, en donde se involucra la práctica política, diferenciada esta de la politiquería.

Por otra parte, puede considerarse que el arte tiene la premisa de ser un punto de encuentro a través de diferentes propuestas, que sin el ánimo de ser objetos de panfleto o adoptar visiones amarillistas, se insinúan a partir del cambio de percepción, de la participación de los sentidos y las sensaciones del goce estético; éstas invitan y provocan a la participación del espectador en un proceso hacia el cambio perceptual y conceptual, buscando proponer e indicar otra forma de pensar, comprometida desde los afectos y mediada por el efecto intelectual.

Desde la anterior perspectiva se genera una exploración hacia la memoria, sin que ésta sea totalmente colectiva, para que pueda empezar a conformarse desde la subjetividad; un imaginario que aún desde la crueldad y el dolor, puedan empezar a construir el mapa de un territorio más habitable, con principios de solidaridad y respeto a pesar de la barbarie que han vivido un número determinado de personas, dejando imágenes descontadas en la memoria individual de sus semejantes.

Según esto, tratar de conjugar arte y política supone un amplio y heterogéneo inventario, de ahí que los ejemplos que se toman como referencia son una visión panorámica, para acompañar esta propuesta.

La idea es realizar una conexión entre la memoria, la vida y el arte, para que por medio de esta conexión se pueda adoptar una posición objetiva, que se vale de los medios audiovisuales para confrontar, enunciar y develar aspectos de la realidad y por ende buscar en el pasado para entender el presente y pensar en el futuro.

Por todo lo anterior surge la siguiente pregunta: *¿Cómo hacer uso del videoarte en una reflexión sobre algunos sucesos que hacen parte de la memoria **individual**?*

2. JUSTIFICACIÓN

El sentido de esta propuesta está determinado por lo artístico, lo social y lo político, con un fin claramente comunicativo que busca la motivación del espectador hacia la reflexión ante el miedo, la vergüenza, el dolor y la indignación, causada por aquellos actos de barbarie y violencia que algunos justifican en el contexto de la guerra.

La propuesta igualmente puede ser considerada como un medio que busca rendir tributo y homenaje a las víctimas, al tratar de deconstruir un fragmento del paisaje de la sociedad colombiana, e intenta al mismo tiempo, provocar algún tipo de alteración o conmoción, sobre una marcada falta de memoria frente a los acontecimientos políticos que desencadenaron desapariciones, despojos, torturas, exilios, y otros tipos de prácticas. Esta es una propuesta en contra del olvido y la impunidad que retoma lo expresado anteriormente como plataforma para que desde el campo de la creación visual se brinde la posibilidad de repensar la realidad.

La propuesta para desarrollar en este anteproyecto debe su origen a la función comunicativa y a la posición crítica que asume y desempeña el arte a través del proceso y la producción; debe tenerse en cuenta que a esto se suma las relaciones entre tiempo, espacio y las representaciones individuales que el autor mantiene en su memoria.

Los hechos en los que se basa la propuesta forman parte de fragmentos de la historia nacional atravesados por actos violentos y olvidos, surgen desde la memoria individual y colectiva de aquellas víctimas que de un modo u otro con el paso del tiempo terminan siendo una fecha triste para el recuerdo de sus familias ó número más en las cifras de mortalidad violenta del país. Estos

hechos son narraciones en algunos casos de las propias víctimas o de personas allegadas que cumplen la función de transmitir esas experiencias que en palabras del escritor William Ospina, son mencionadas de la siguiente manera: “primero como cuento, casi se diría que como chismorreo de vecinos, en esas tardes largas y espaciosas en que las gentes comunes gozan amonedando en palabras los dramas y las maravillas del pasado y del presente”.¹

En el proyecto las narraciones serán acompañadas de imágenes en movimiento que serán el puente entre la memoria y el presente, la utilización del video como soporte de la propuesta permite alcanzar los objetivos planteados, dado que es una posibilidad múltiple en donde converge lo audiovisual, y por esta aproximación es que se contempla la realización de la propuesta dentro de éste campo.

¹ OSPINA, William, COLOMBIA EN EL PLANETA, Imprenta Departamental de Antioquia, Medellín – Colombia. 2001, pagina 3.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Hacer uso del videoarte en una reflexión sobre algunos sucesos que hacen parte de la memoria individual.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- § Indagar la utilización de las herramientas para la edición y posibilidades de elaboración de un video.
- § Investigar lo referente a la utilización del video arte como soporte de la expresión creativa.
- § Conformar un banco de datos e imágenes sobre algunos hechos violentos más recientes en el país.
- § Crear una historia, sugiriendo el imaginario, de la memoria individual de hijas e hijos de personas ausentes por la violencia de los últimos años en el país a través del video.

4. MARCO TEÓRICO

Una de las características del arte de los últimos tiempos, es que éste no se contenta con ser un medio de expresión de sentimientos o emociones, aunque haga parte de la labor interior de quien se esfuerza por lograr estos objetivos; el arte trata de ser algo más que un elemento cautivador para los sentidos del espectador; y se propone como una herramienta de pensamiento o del pensamiento, aunque su fundamento específico sea la percepción y desde ésta, la provocación de otras formas para ver el mundo; pero no debe tomarse como un sentido físico sino posiblemente metafísico, vinculado con la filosofía, en relación a la creación de conceptos; así que como afirma Bernardo Salcedo en su artículo publicado en el número 50 de la revista número, “El arte no se conforma con representar el mundo, sino que va mas allá e intenta conceptualizarlo”.²

En este sentido el arte se hace a sí mismo conceptual y desde sus producciones, en procesos bidimensionales, tridimensionales, al igual que multidimensionales como es el performance, la instalación, y el video arte o el arte audiovisual, busca provocar un despertar en el modo o la manera de pensar del espectador invitándolo incluso, a construir por lo menos otro imaginario, sino tal vez otro tipo de sociedad.

Desde esta óptica y con estos presupuestos, ésta propuesta plantea decididamente, dejar de representar una realidad y a cambio conceptualizar y problematizar acerca de ella.

² SALCEDO, Bernardo. El Arte de Discurso. En: Revista NUMERO, Número 50, pág. 8-10. 2006.

En principio, nació la intención de dirigir este texto hacia la conformación de un registro en el cual consignar los elementos teóricos de investigación, con el fin de dar cuenta a partir del planteamiento de un problema real que justifica el anterior estudio de la historia socio política del país a partir de algunos hechos violentos ocurridos en las últimas décadas; sin embargo, es necesario considerar no sólo los eventos sino el hecho mismo de buscar en el pasado como un gran interrogante de lo que éstos representan para el futuro.

Por todo ello, la línea de búsqueda e investigación tiene que convertirse en una revisión histórica de lo que ha sido el arte especialmente en Colombia, en relación con los hechos desde los años 80 hasta nuestros días y específicamente ese modo del hacer artístico conceptual que más allá de prometer una posición crítica y consciente del artista, recurre a elementos esenciales de la vida en general, desde planteamientos directos y concretos, lo que para esta específica propuesta, supone la relación entre concepto, idea, investigación y producción.

Sin embargo, no es la definición de arte conceptual lo que concierne, sino su intervención en el medio artístico mediante la creación de obras que resaltan el carácter funcional que el arte y el artista debe cumplir socialmente, dada su intención por valorar las ideas contenidas en la obra, más que el sentido por el cuál es creada; desde este punto de vista, la realidad se convierte en un espacio ampliamente contenido de ideas y por ende propuestas que en combinación con el arte y por medio de él, son capaces de traspasar la individualidad del ser para llegar a la colectividad.

Pensando en esta colectividad con relación a la realidad de la cual surgen todos los pensamientos e intereses del hombre, ese colectivo es en el caso específico de un pueblo o nación, un importante principio de formación de su

cultura; pero esta cultura no está medida únicamente por la cantidad de información que reciben sus habitantes sino a ese “conjunto de conocimientos que le permiten desarrollar un juicio crítico”³, a partir del cual es posible ampliar la visión y replantear la realidad social, política y económica de dicho país, mediante el conocimiento histórico del pasado y el presente; tal es el caso, de manera puntual, el conocimiento de los hechos que han marcado la historia de la violencia en Colombia, que son el eje de esta investigación y están sin embargo, sujetos a la delimitación del tiempo y el espacio, conforme a un interés particular inicial que busca confrontar la perspectiva de una colectividad con la vivencia y el recuerdo de una individualidad que soporta el conocimiento en la memoria.

Esa memoria, consignada en distintas formas y materiales, proviene de los sentidos como voces e imágenes; la primera como registro sonoro y la segunda, conocida aún más por la fotografía, aquella que se agrupa paulatinamente en un libro donde se cuentan historias cambiantes por el tiempo e infinitas, según quién las narra. Ya que como dice Armando Silva: *“El álbum de familia es el libro más allegado a la vida misma. Si lo que se archiva es lo que más podríamos olvidar, será que por principio se archiva por miedo a su olvido, a su destrucción. Y me aproximo a decir que aquello que el hombre teme más ser destruido es la misma vida (...) Las fotos son recuerdos, impresiones de la vida, momentos que se quieren preservar”*.⁴

³ Tomado de la página Web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>, octubre 25 de 2006.

⁴ SILVA, Armando. Álbum de fotografías. Investigación visual sobre la familia colombiana. Pág. 49. 1997.

5. REFERENTES

Repasando la historia del arte nacional, aparecen las obras de muchos artistas Colombianos que comparten un interés por actos sociopolíticos y de reflexión ante la desaparición y la memoria.

José Alejandro Restrepo además de ser videoinstalador, es uno de los más serios investigadores y permanentes productores de arte; este artista Bogotano, ha desarrollado importantes procesos de información, investigación y creación a partir de su interés por darle a la memoria y a la historia violenta del país un tipo de reconocimiento que va más allá del hecho artístico. Inicia su trabajo desde principios de los años 80 y desde allí se consolida como precursor y referencia obligada del video-arte en el país, campo en el que aún se mantienen ciertos recelos en el ámbito nacional, pero al que él ha sabido abrirle nuevos caminos. Una de sus obras más importantes, no solo por temática sino por la relación creada entre arte e historia es ***musa paradisíaca*** (véase figura 1), ya que resalta el compromiso del artista en su función crítica e investigativa, la cual convirtió en todo un proceso multidisciplinar sobre lo que además representa la cultura, sumado a esto la dedicada labor técnica, teórica y estética. Musa paradisíaca como dice José Roca: “es de José Alejandro, una de sus obras más logradas, hace coincidir dos temas desarrollados en obras o en textos anteriores: los estereotipos y los sistemas de clasificación. En esta instalación, realizada con racimos de banano e imágenes de video tomadas de los noticieros de televisión, Restrepo evidencia los estrechos lazos entre la violencia y la imagen del trópico como un paraíso terrenal”⁵

⁵ ROCA, José. “Flora necrológica. Imágenes para una geografía política de las plantas.” COLUMNA DE ARENA. REFLEXIONES. Críticas desde Colombia No.50. mayo 31 de 2003.

Figura 1. Musa Paradisiáca, video instalación



Otro de los artistas mencionados anteriormente es la Bogotana Doris Salcedo, quién al igual que Restrepo, lleva a cabo procesos de investigación que posteriormente sufren diferentes cambios como consecuencia de su directo contacto con las víctimas de la violencia en Colombia, quienes son las principales fuentes de información verídica sobre los hechos; de aquí que la seriedad con que toma su trabajo corresponda a una necesidad por hallar la verdad de los hechos.

La temática de la violencia que caracteriza su obra, está sujeta a la intención particular de evidenciar su presencia constante en el país, pero no a través de su exaltación sino de la posibilidad que ofrece el arte para transformar esa realidad; la obra de Salcedo es evidentemente un testimonio estético y dramático de la realidad política del país.

Un claro ejemplo que sirve de referencia sobre la importancia de tomarla como referente es la obra, ***280 sillas sobre el palacio de justicia*** (véase figura 2), que como la mayoría de sus trabajos no posee título pero puede

denominarse así por la cantidad de sillas empleadas y el lugar donde fue presentada.

Al cumplirse 17 años de la toma del palacio de justicia en la ciudad de Bogotá, el 6 de noviembre de 2002, poco después de las once y media de la mañana, Doris Salcedo comenzó a hacer descender, lentamente, una silla de madera por la fachada oriental del Palacio.

Al final del día siguiente, a la misma hora en que esos 17 años antes terminaba el hecho más trágico de la historia reciente de Colombia, colgaban de la fachada oriental y de la que hace esquina sobre la Plaza de Bolívar, a media altura, fuera del alcance del peatón, 280 sillas.

Todas eran sillas corrientes de madera, sin nada especial, sillas institucionales como las que puede haber en cualquier oficina, usadas, simples objetos cargados de la experiencia de la vida cotidiana; y por supuesto vacías.

En la silla usada y vacía se hace presente la ausencia de quien la usó, o pudo usarla, pero ya no está ahí para hacerlo; la fachada repleta de sillas terminaba por resultar repleta de las ausencias de tantos como murieron y desaparecieron en esos dos días trágicos. Es casi imposible saber cuántos fueron (ni por qué, ni cómo, ni para qué, ni...). En torno a 115, se calcula; quizá más, quizá alguno menos; pero Salcedo descolgó 280 sillas buscando el efecto estético y simbólico de que la fachada quedara llena, a ver si así, repitiendo una acción hasta el absurdo, asientos cayendo y cayendo y cayendo y permaneciendo ahí, a media altura, fuera de nuestro alcance, uno tras otro tras otro, hasta el absurdo, empezamos a entender las dimensiones de cada muerte violenta.⁶

⁶ ROCA, José. Reflexiones críticas desde Colombia. COLUMNA DE ARENA No. 45. Comentario de José Antonio de Ory. Diciembre 16 de 2002.

Figura 2. Sin título (280 sillas sobre el palacio de justicia)



Otro referente colombiano, es Fernando Pertuz quien desde los 90 realiza acciones plásticas y sobre todo performance, con la intención de sensibilizar a la comunidad ante problemáticas sociales; en el año 2006 comienza un performance interactivo titulado ***La Muerte Ronda por Todas Partes*** (véase figura 3), el cual se ha realizado en diferentes ciudades como Barranquilla, Santa Marta, Cartagena, Bogotá, Medellín, Cali y Bucaramanga, así como divulgado por medios masivos nacionales e internacionales y esperando ha propagarse a diferentes países.

Esta propuesta comienza con los recorridos de “la Muerte” entregando miles de volantes los cuales invitan a las personas a interactuar, performar activamente, enviando nombres de conocidos muertos en hechos violentos a través de una página Web que publica estas listas.*

* Publique o consulte las listas de personas muertas en hechos violentos. Disponible en Internet. www.listadepersonas.org. 26 de octubre de 2006. 14:37

La publicación de estas listas es muestra palpable de la fragilidad en la que hemos vivido y un rechazo tajante a los actos violentos que a diario enlutan nuestro planeta; por lo que se han publicado nombres de personas de diferentes latitudes, razas, religiones, abarcando todos los continentes, el objetivo es darle la oportunidad a cada país en un proyecto que durara los años que sean necesarios para hacer partícipes en él a millones de personas que por medio de sus Historias de Vida den un ejemplo al mundo diciendo; No más Hechos Violentos.⁷

Figura 3. La Muerte Ronda por Todas Partes, performance



Es necesario referenciar artistas internacionales, ya que han sido de gran ayuda, tanto técnicamente como conceptualmente; se puede decir que artistas como Bill Viola (véase figura 4) ha sido uno de los interesados en el desarrollo del videoarte. Bill Viola ha creado sofisticadas instalaciones de video a gran escala sobre escenas y sucesos, las cuales con frecuencia constituyen intensas experiencias emocionales privadas, con temas como la cirugía cardíaca, el nacimiento o la muerte.⁸

⁷ Tomado de la página Web:
<http://www.fernandopertuz.com/pertuzperformancelamuerterronda....htm>, 26 de octubre de 2006.

⁸ DEMPSEY, Amy. Guía Enciclopédica del Arte Moderno. Estilos, Escuelas y Movimientos. Editorial BLUME. 2002. Pág. 259.

Figura 4. Angels Departing, videoarte.



Otro artista importante referido a la memoria es Christian Boltanski (véase figura 5), quien destaca la importancia de conmemorar vidas imaginarias, o personas ya no existentes, ese mundo oscuro que de alguna manera le da un culto para reivindicarlo y no olvidarlo; la importancia que le da a la imagen fotográfica con lámparas insinuando incubación, calor, vida del que ya se fue y no vuelve físicamente pero del queda su memoria.

Figura 5. Reflexion (detalle), instalación en el museo de bellas artes, Boston.



Y por último, pero de gran relevancia encontramos a Oscar Muñoz (véase figura 6); uno de los más importantes nombres del arte contemporáneo colombiano y trabaja en Cali, en donde también reside. Su obra se ha centrado en el trabajo con la inestabilidad de la imagen y su soporte, haciendo dibujos, grabados o proyecciones sobre agua y espejos o utilizando el líquido como una “tinta” que desaparece al evaporarse lentamente, llevándose con ella la imagen. Las obras–proceso de Muñoz requieren de la acción del espectador para completarse o estabilizarse, manteniéndose en un precario equilibrio entre existencia e invisibilidad.⁹

Figura 6. Línea del destino, video sin sonido



Sin lugar a dudas, los artistas ya mencionados son claros ejemplos del proceso creativo-investigativo que se desarrolla en el país, y en algún otro lugar, en épocas que han sido marcadas por los continuos sucesos socio-políticos, generadores de la violencia en Colombia.

⁹ ROCA, José. “Charla realizada el 7 de marzo de 2007 como apoyo a la exposición, *Fantasmagoría: espectros de ausencia*” Publicación digital en la página web de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República.
<http://www.lablaa.org/exposicion-fantasmagoria.htm>
Búsqueda realizada el 01 de mayo de 2007

6. PROCESO

6.1 PROCESO DE ANTEPROYECTO

Uno de los principales componentes de una propuesta artística, es sin ninguna duda el correspondiente proceso investigativo, técnico y estético, mediante el cual se desarrollan y posibilitan las soluciones finales que lo convierten en una pieza creativa.

Es por ello, que hay que considerar dentro de este proceso como puntos de partida, trabajos institucionales que a modo experimental son un inicio en el terreno audiovisual, con el cual se pretende dar sustento a la obra final.

Con relación al manejo inicial de los recursos técnicos del video, aparece la obra **¿comemos?** (Véase figura 7), la cual se basa en una doble intención, que aprovecha un tipo de historia a partir de la imagen; por un lado existe la intención de contar dicha historia para mantener la secuencia lineal y el orden lógico y por otra parte la divide dándole un inicio, nudo y final que no necesitan de diálogo y así ésta se convierte en el punto central.

Figura 7. (Detalle) ¿Comemos?, video-arte



De esos anteriores trabajos, también cabe resaltar debido a su temática y la permanente investigación, la video-instalación titulada **vistafuera** (véase figura 8 y 9), ya que además de la intervención del video como referencia al tema de la memoria individual, ésta se hace manifiesta a través de la narración oral de aquellos allegados a las víctimas de los hechos políticos más violentos en la historia del país.

Figura 8. Vistafuera, videoinstalación



Figura 9. Vistafuera, videoinstalación. Tomada del documental, el Baile Rojo



La intencionalidad de éste trabajo es principalmente, hallar un punto de encuentro entre arte y realidad por medio del relato sobre la historia de aquellos sucesos en los cuales el exilio es la única alternativa de sobrevivencia.

Una maleta que contiene la pantalla de video en la que se transmite de manera repetitiva durante 35 seg. La imagen y la narrativa tienen un carácter íntimo potencialmente dirigido hacia el espectador para confrontarlo con la realidad frente a personas igualmente reales. De aquí, que el uso del video como herramienta siga siendo un elemento fundamental para continuar ampliando el proceso técnico de las probabilidades de la obra final, al igual que el desarrollo de los conceptos y el tema por medio de este.

Pasando ahora a los correspondientes procesos de investigación, éstos fueron inicialmente sometidos a un registro de información histórica desde los años 70 hasta el presente, con el propósito de fundamentar la obra "vistafuera" descrita anteriormente y que además de ser soporte para ésta, sustenta el interés por continuar siendo punto específico para la propuesta que actualmente se desarrolla; esta información además de ser obtenida gracias a las lecturas correspondientes relacionadas con el tema de la violencia socio-política del país, consignada en libros y videos documentales, contó con la narración y el aporte de personas involucradas, lo cual hace que la visión se amplíe en la medida que estos hechos dejan de ser supuestos y pasan a ser historias reales.

Igualmente, la conformación de un banco de datos e imágenes ha sido lograda gracias al aporte de estas personas, quiénes comparten el interés de involucrar al arte en la construcción de una memoria colectiva a partir de sus vivencias y de su realidad.

6.2 DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL PROCESO

Figura 10. Primera idea



Esta fotografía fue tomada (y luego retocada) como ejemplo de apoyo en el desarrollo del trabajo final. Mi primera idea de cómo presentar el trabajo, es que mientras una persona crece la otra envejece, la idea es optar un supuesto (el álbum de familia) para hacer esa idea de paso de tiempo; las dos imágenes realmente no son de un mismo tiempo ni espacio. Las fotografías las trabajé en Adobe Photoshop CS2, en un proceso sencillo de recorte digital, para no dañar las fotografías físicas.

Figura 11. Selección de la niña

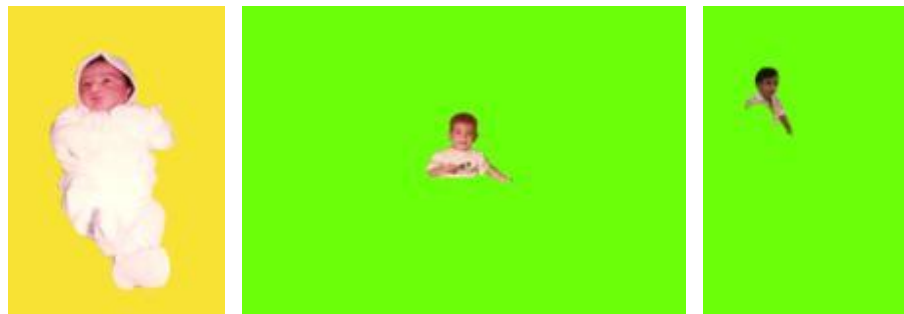


Proceso de recorte de la foto:

Figura 12. Recorte de la foto



Figura 13. Pruebas de recorte fotografico en el primer personaje



Las imágenes que pensé poner de mi propio álbum de familia recortadas pierden fuerza y se desencajan totalmente, sin ayudar en el desarrollo del trabajo, no logré el resultado deseado, ya que una gran mayoría de fotografías tienen ciertas intervenciones visuales como objetos (mesas, ponqués, juguetes, etc.), o personas abrazando, cargando o simplemente de

pie frente al personaje (yo). Y si lo que quiero es mostrar ese paso del tiempo a través de las fotos que contengo en mi propio álbum familiar, no creo que esa sería la mejor forma ya que se convierte en algo muy ficticio, y pierde la belleza que se contiene en cada foto (sus componentes como el ambiente, aquellas intervenciones como la familia que está al lado, los objetos que acompañan la foto, los lugares, etc.), esas fotos me servirán de una forma completa en algún otro momento del video.

Figura 14. Envejecimiento del segundo personaje



La imagen del papá la hago de formato tipo documento, con la intención de permitir la visibilidad de las arrugas y la aparición de canas y otras intervenciones en el rostro como muestra de su envejecimiento.

Figura 15. Silueta niña



Retomo la silueta de la niña para jugar con el contorno del personaje como resolución del primer inconveniente (las fotos del niño que tiene muchas intervenciones), y así poder manipular solo la silueta. De esta imagen he sacado varias connotaciones simbólicas, como la referencia misma que hace la luz al revelar ciertos elementos en la oscuridad. Es una verdad que se muestra contenida en esa persona, la memoria individual los pensamientos están ahí sumergidas en ese contorno.

Figura 16. Animación de silueta niña



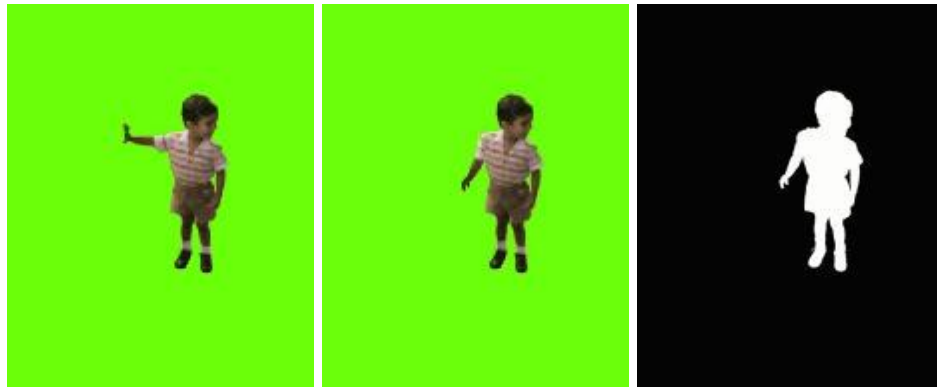
Le di el movimiento a la niña en los pies y la estire para asemejar su crecimiento, simulando su edad adulta. Con el programa Abrosoft FantaMorph 3, hice la animación de la niña.

Figura 17. Foto prueba



Ahora recorto la fotografía del niño quien será el personaje principal; esta fotografía fue buscada con ciertas características como la de estar de pie y sin ningún tipo obstrucción en frente.

Figura 18. Adecuación de la foto



Recorté la fotografía con el mismo proceso que hice con la fotografía de la niña, arregle el brazo para mejorar su composición y postura, obteniendo un buen resultado hasta el momento.

Luego de trabajar la silueta del niño hago un montaje en video junto con la imagen del papá. Noto que la imagen del papá queda muy suelta, quebranta

la imagen y sobra. El montaje del video lo hago en el programa Ulead MediaStudio Pro 7.0.

Figura 19. Montaje de figuras

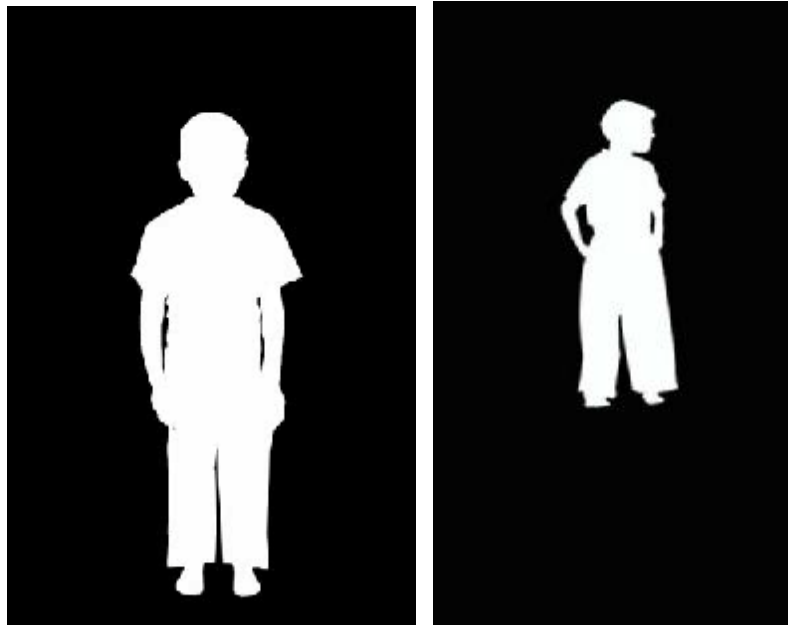


Figura 20. Estiramiento del primer personaje.



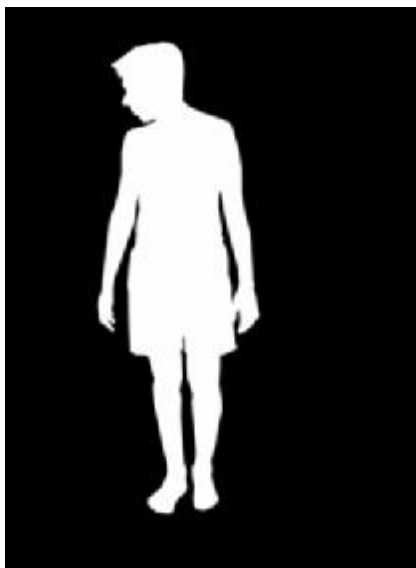
Al estirar el niño, la figura se deformó y no obtuve un buen resultado.

Figura 21. Selección de modelo



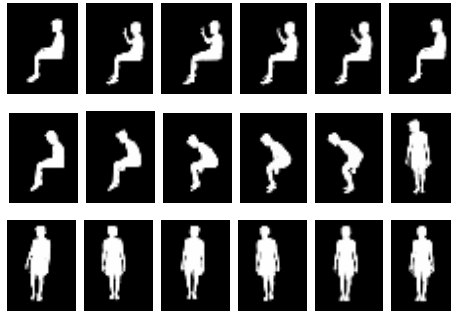
Me vi en la necesidad de buscar otras figuras de otros niños, sin necesidad de sesgarme a mi fotografía. Busqué un niño que aceptó ser modelo para crear el personaje.

Figura 22. Modelo acertado



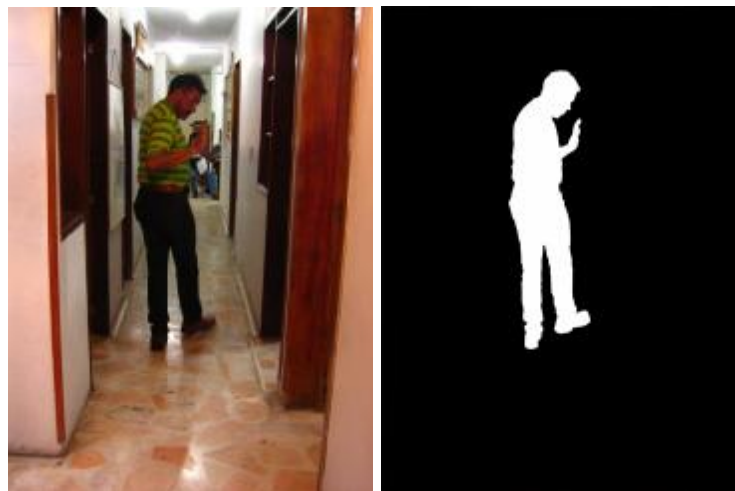
Luego de escoger el modelo, generé una serie de fotogramas que me sirvieron para la producción del video.

Figura 23. Muestra de fotogramas del primer personaje



Busqué un modelo para el personaje del papa ya que la imagen que tenía la había descartado, y pensé en darle otro tipo de tratamiento a la imagen del padre de una forma más alegórica a lo efímero experimentando con texturas sin necesidad de mostrar su vejez, sino mas bien mostrando un adiós.

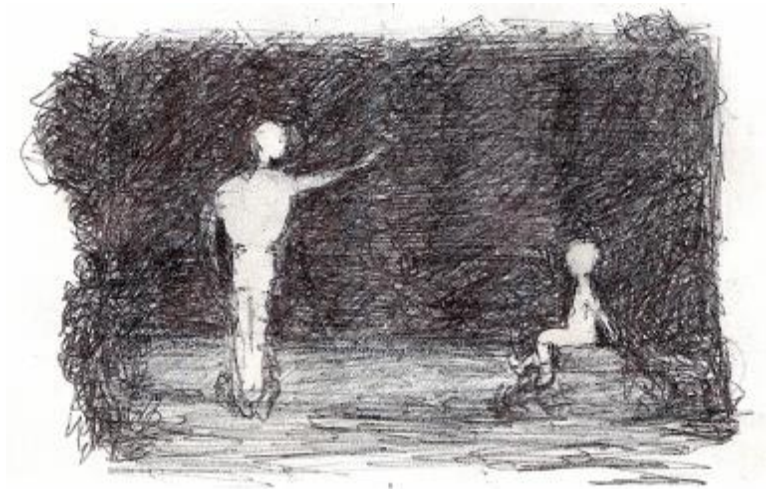
Figura 24. Recorte y tratamiento de la imagen, segundo personaje





Pero la posición no me gusta porque no se nota la expresividad de la mano, y la imagen se ve muy joven, a pesar que la toma fotográfica fue con indicaciones, tuve que replantear las poses y el esquema que estuve manejando.

Figura 25. Boceto escena



A partir de este boceto incluí elementos que no los había planteados como necesarios, esos elementos están graficados en el niño sentado, elemento que se me hace necesario ya que devela la larga espera del niño hacia su padre.

Continué con el proceso de recorte de las fotografías del modelo que hizo de padre, pero esta vez en una posición más adecuada.

Figura 26. Segundo personaje acertado



Figura 27. Muestra de fotogramas del papá



Ya teniendo los elementos para la composición del trabajo, añadí la fotografía de la silla con una intervención, para lograr un efecto de penumbra en ella misma.

Figura 28. Silla con arreglo digital

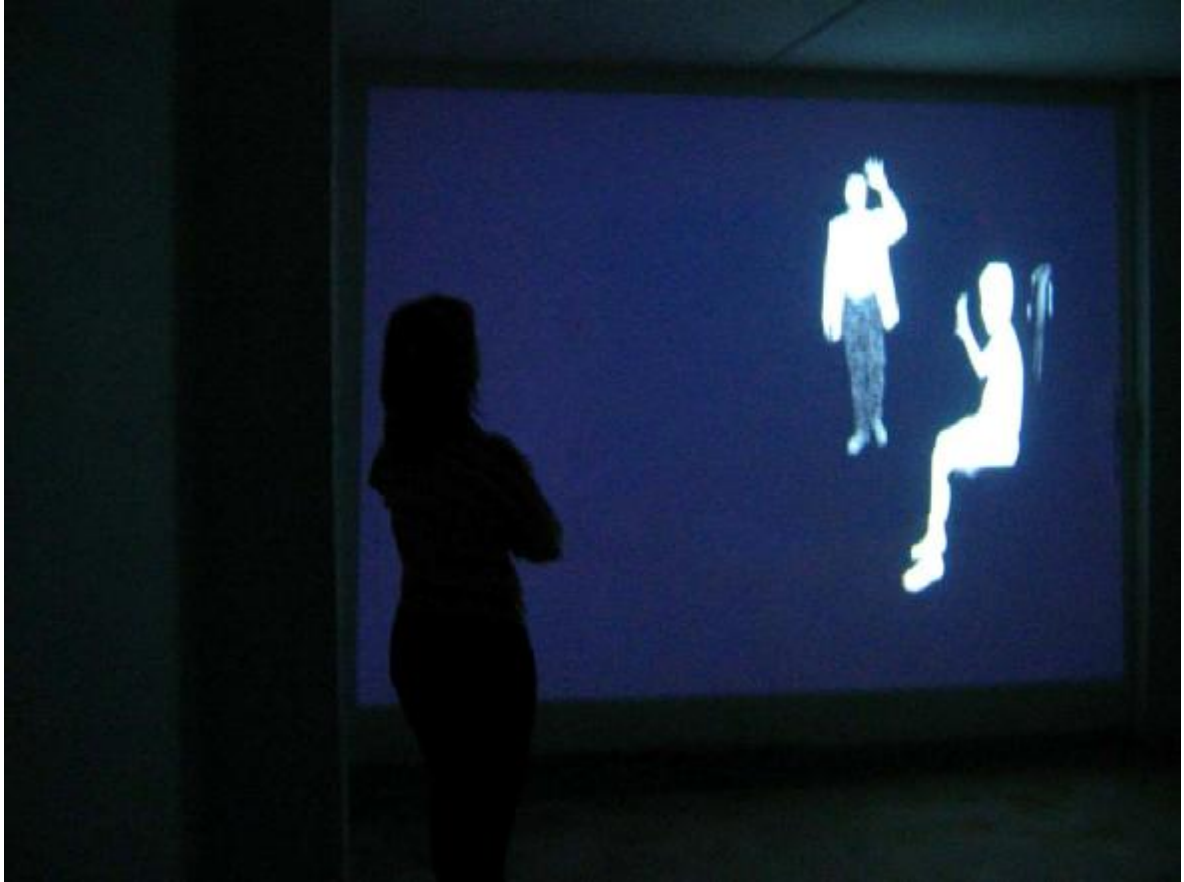


Un nuevo elemento a desarrollar fue el sonido, elemento que se hace indispensable según el artista y la obra ha producir; ya que todo el tiempo de estudio en el programa de Bellas Artes adquiría conocimientos de la imagen y poco de lo sonoro, fue un reto que debí asumir y resolver; agradable en lo personal hablando de imaginarios, porque música fue una pretensión individual como lo fue tocar guitarra antes de estudiar en Bellas Artes, por ese motivo personal y coherente del trabajo, el tocar una melodía intuitiva junto con la voz de una mujer que narra su historia personal, desembocando sentimientos referentes a su padre y la pérdida del mismo.

Esa voz femenina fue seleccionada de unas entrevistas echas previamente a personas que perdieron a su padre o madre por los motivos del que habla el proyecto; refiriéndose a la memoria que ella tiene consignada en su pensamiento. Luego sus palabras fueron editadas para encajar tiempo y mensaje en el video.

Opción de montaje:

Figura 29. Muestra de montaje



El montaje para la proyección del video, se realizará de manera cíclica, utilizando el video beam como aparato de reproducción sobre una de las paredes del salón, teniendo en cuenta que es necesario hacerlo en un espacio oscuro, ya que necesita de su presentación y divulgación en la sala de exposiciones, abarcando un espacio delimitado, pues el sonido es uno de sus componentes. Dejo claro que las presentaciones del video, serán programadas para distintas visitas del público, durante la exposición. Por lo tanto, la seguridad de los aparatos que se utilizan, en este caso el video beam, corren por mi cuenta.

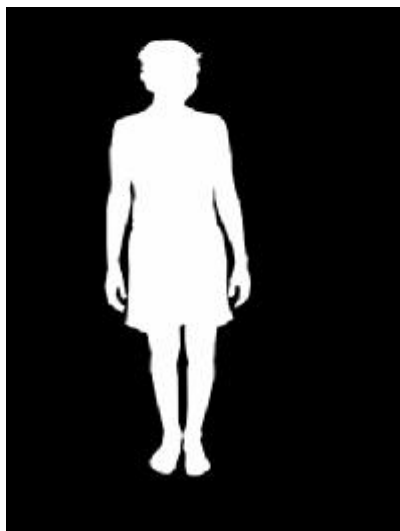
6.3 DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

Figura 30. Foto descripción de la obra 1



El dejar una distancia prudente entre el padre e hijo, es generar tensión en el espacio, un adiós con ganas de no ser, pero inevitable al fin y al cabo. Es generar ese vacío solemne entre ellos.

Figura 31. Foto descripción de la obra 2



El niño es blanco y hueco simulando un contenedor de imágenes y memoria, además es la luz que revela ciertos elementos de la oscuridad es quien descubre lo oculto.

Figura 32. Foto descripción de la obra 3



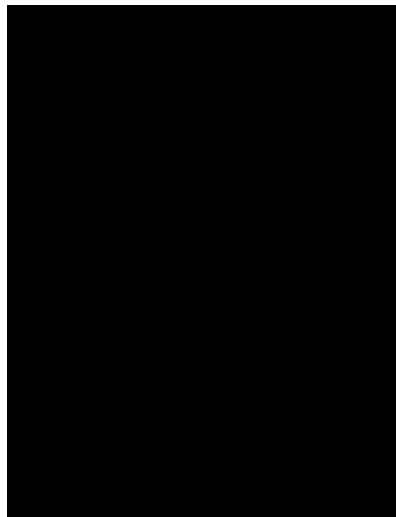
La silueta del padre tiene una textura de poca nitidez, el es efímero en su entorno, en la oscuridad se pierde se esfuma, desaparece por completo, es absorbido por la ausencia que queda presente en el niño

Figura 33. Foto descripción de la obra 4



La silla revela una larga espera del hijo hacia su padre, una espera infinita la cual a su vez será quien marca el tiempo transcurrido y el paso de la vida de esa persona (el niño), y seguirá ahí como ejemplo o segundo personaje que deja su efecto de silla vacía la cual puede cerrar ciclos concluyendo en aquel que sintió en algún momento una falta inexplicable.

Figura 34. Foto descripción de la obra 5



El color negro hace referencia a la falta de luz, por ende es ausencia de luz y color, vida opaca, analogía que retomo para abrumar y acoger a los personajes en el paisaje de la oscuridad, haciendo la aclaración que no se trata de decir si es malo o bueno, simplemente es **la ausencia** de alguien representada en la imagen.

El sonido que acompaña la propuesta tiene relación con el tiempo transcurrido y el sonido de lo efímero y evanescente, asiendo alusión a las voces de un mas allá, acompañada de una melodía sutil pero que a la ves marca el ritmo de la historia, sin necesidad de una narrativa directa, sino mas bien un deducir auditivo.

7. CONCLUSIONES

La memoria, los imaginarios, los sueños de reencuentro y vida apacible se hacen anhelados cada día más, sin importar quien diga y cuantas veces se diga e insista sobre un tema, esos anhelos seguirán siendo de gran importancia, para personas que abarcan constantemente espacios allegados a todos y cada una de las personas, desinteresadas de problemáticas momentáneas según los medios y a la vez constantes en lo personal e individual.

Aquellos hijos e hijas de personas desaparecidas no se han denegado a vivir, por todo lo contrario, han querido sobresalir, y buscar una manera digna para rectificar y valorar la vida de sus seres queridos.

Desde las artes hay un espacio para reflexionar acerca de situaciones que aparentemente no afecta a un determinado grupo de personas, ya que los mismos medios se encargan de opacar las verdades que de alguna manera salen a flote por distintas vertientes. El video ha sido apto para mostrar lo efímero de la vida y sus pensamientos, mostrando de manera mínima esos detalles de una acción o un gesto. Gestos representados y presentados por medio de las fotografías del álbum de familia como una consigna de la memoria individual, un banco de imágenes evidenciando la soledad en cierto aspecto.

La utilización de herramientas para el videoarte fue un uso experimental, el cual se aprendió con la práctica dejando con ansias de seguir indagando ante nuevas posibilidades de elaboración, con sus continuos cambios y funciones en las aplicaciones de las artes.

BIBLIOGRAFÍA

DEMPSEY, Amy. Guía Enciclopédica del Arte Moderno. Estilos, Escuelas y Movimientos. Editorial BLUME. 2002.

FERNÁNDEZ ARENAS, José. Arte Efímero y Espacio Estético. Editorial ANTHROPOS. 1988.

LELIÈVRE AUSSEL, Christiane. MORENO ECHAVARRÍA, Graciliana. ORTIZ PÉREZ, Isabel. Haciendo Memoria y Dejando Rastros. Editorial Fundación Mujer y Futuro, 1ª edición Noviembre 2004.

MARTIN, Silva. Videoarte. Madrid: Editorial TASCHEN BENEDIKT. 2006.

OSPINA, William. COLOMBIA EN EL PLANETA. Medellín: Imprenta Departamental de Antioquia. 2001.

PÉREZ ORNIA, José Ramón. El Arte del Vídeo: introducción a la historia del video experimental. Barcelona: Editorial SERBAL. 1991

ROCA, José. "Flora necrológica. Imágenes para una geografía política de las plantas. En: COLUMNA DE ARENA. REFLEXIONES. Críticas desde Colombia Números. 45 y 50. 2003.

SALCEDO, Bernardo. El Arte de Discurso. En: Revista NUMERO, Número 50.

SILVA, Armando. Álbum de Fotografías. Editorial NORMA. 1997

<http://www.bitio.net/vac/contenido/index.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

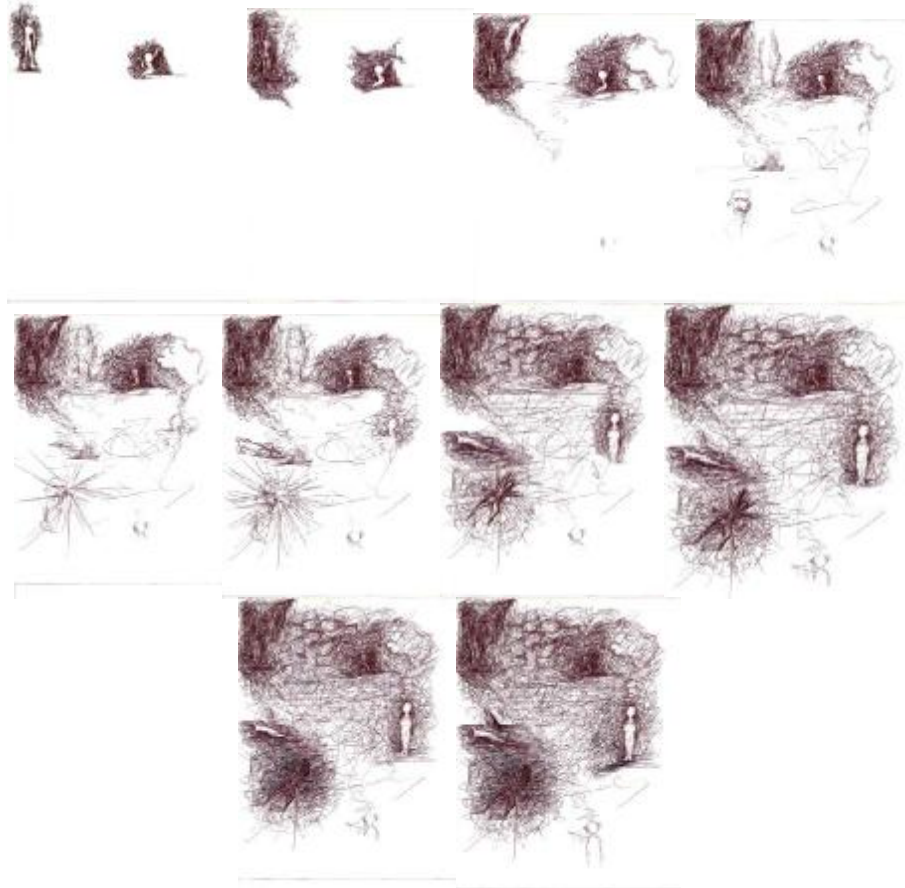
<http://www.fernandopertuz.com/pertuzperformancelamuerteronda....htm>,

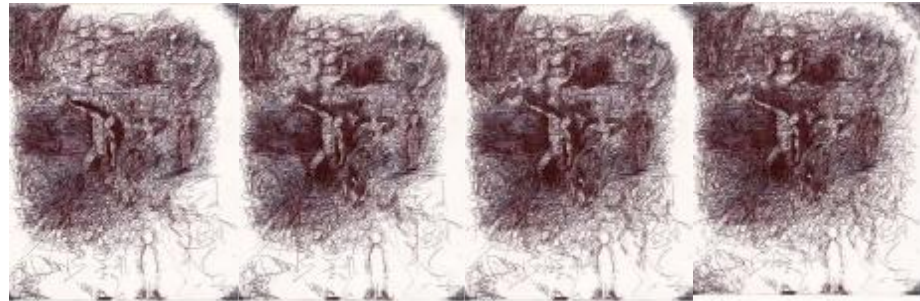
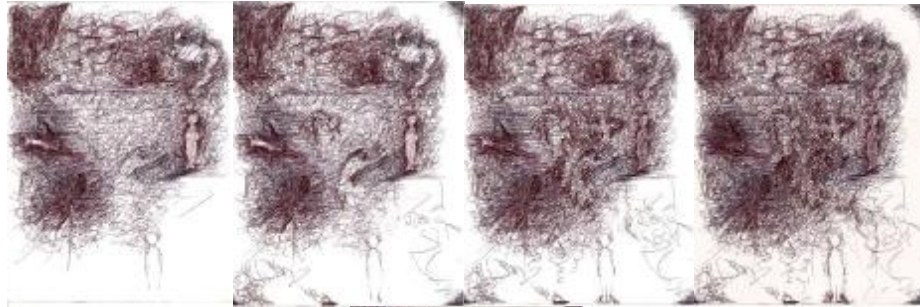
Anexo A. Story board inicial

Manipulación, información, verdad, reconstrucción, de la memoria, yuxtaponiendo imágenes entre realidad y ficción.

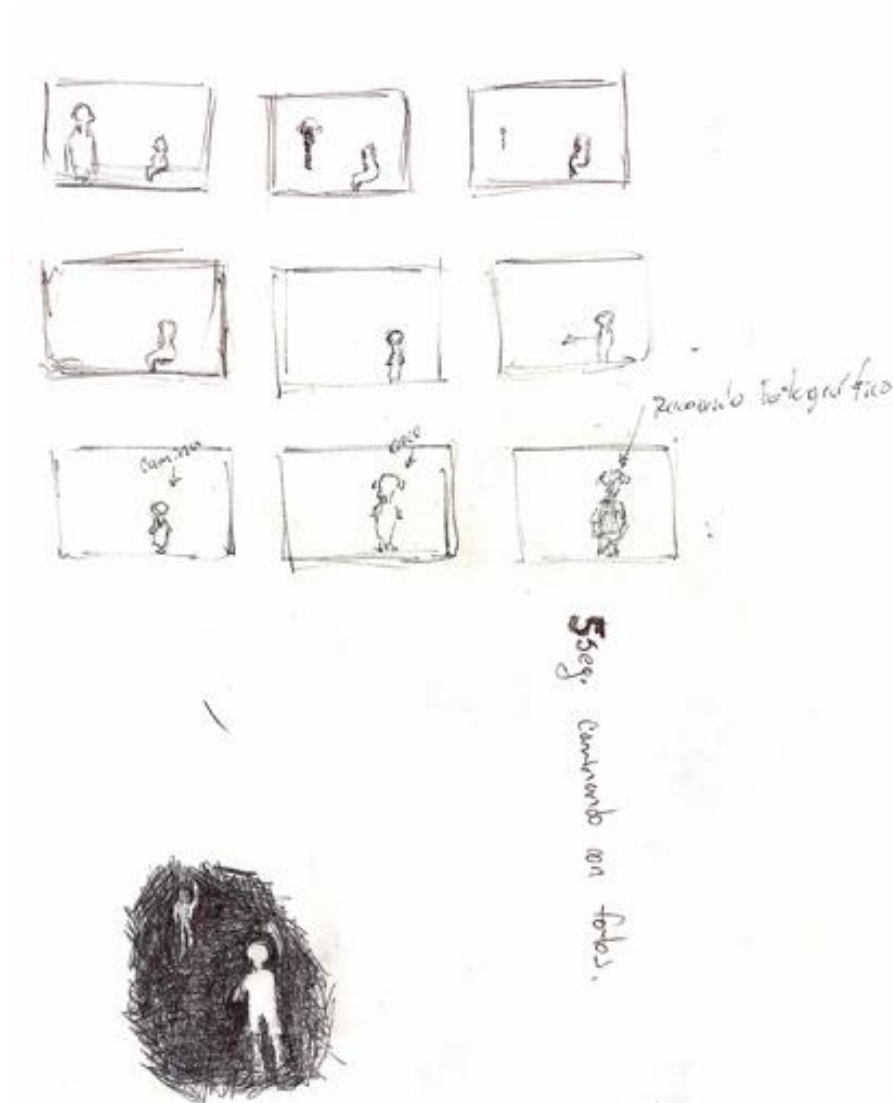


Anexo B. Dibujo secuencia

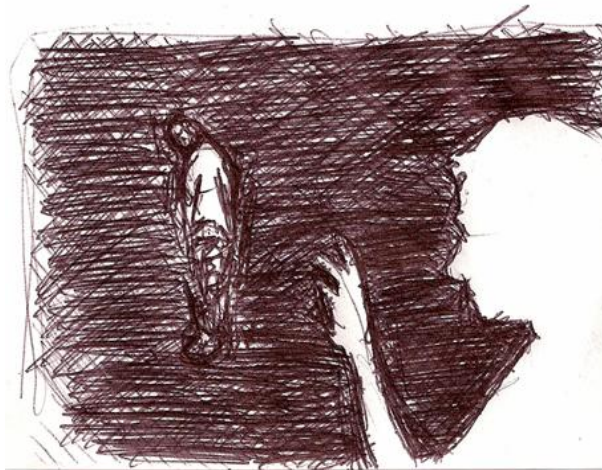




Anexo C. Esquema



Anexo D. Bocetos



Anexo E. Boceto silla



Anexo F. Plantilla del video

