

**TRICOTOMÍA**

CLAUDIA AZUCENA SANABRIA BUENAHORA

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER**  
**INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA**  
**PROGRAMA DE BELLAS ARTES**  
**BUCARAMANGA**  
**2009**

# **TRICOTOMÍA**

**CLAUDIA AZUCENA SANABRIA BUENAHORA**

Trabajo de grado para optar al título de  
Maestra en Bellas Artes

**Director:**

**JOSE ALFREDO TORRES O.**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER**  
**INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA**  
**PROGRAMA DE BELLAS ARTES**  
**BUCARAMANGA**  
**2009**

## **AGRADECIMIENTOS**

A aquel que es mi fuente de inspiración y la persona más importante de mi vida, quien junto con el apoyo incondicional de mi esposo y mi familia, lograron impulsar y hacer realidad este proyecto.

A aquellos que trasnocharon conmigo y brindaron una mano en el desarrollo de la idea, como Jonathan Ramírez, Natalie Martínez, Dana Suescun y Yuly Reyes.

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Pag.</b>
INTRODUCCIÓN	1
1. PLANTEAMIENTO	2
2. OBJETIVOS	5
2.1 OBJETIVO GENERAL	5
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
3. JUSTIFICACIÓN	6
4- MARCO TEÓRICO	8
4.1 MARCO CONCEPTUAL	14
4.1.1 Color.	14
4.1.2 Videoarte.	15
4.1.3. Espacio.	16
4.1.4 Narrativa.	16
4.1.5. Reflexión.	17
4.1.6 Cajita musical.	18
4.1.7 Payaso.	19
4.2 MARCO HISTÓRICO	19
4.3 MARCO REFERENCIAL	23
4.3.1 Referentes documentales	23
4.3.2 Postmorten (fotografías de muertos).	29
4.3.3 Fotografías sacadas del álbum familiar.	31
4.3.4 Referentes artísticos	33
5. PROCESO	44
5.1 TRABAJOS ANTERIORES	44
5.2 DESCRIPCION FORMAL	46

5.2.1. Fase de inicio de la historia de Natalie.	48
5.2.2 Bocetos.	50
5.2.3 Locaciones y personajes.	56
5.2.4 Primera grabación.	57
5.2.5 Segunda grabación.	58
5.3 DESCRIPCION CONCEPTUAL	60
5.4 MONTAJE	62
CONCLUSIONES	63
BIBLIOGRAFIA	65

## LISTA DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
Figura 1 Anónimo. Linchamiento de dos jóvenes negros (1930)	24
Figura 2. Anónimo. Buchenwald (1945)	24
Figura 3. Fotografía de Malcolm Browne. Monje Thich Quang Duc	25
Figura 4. Fotografía de Eddie Adams. Ejecución de un miembro del Vietcong (1968)	25
Figura 5. Fotografía de John Filo. Kent State (1970)	26
Figura 6. Fotografía de Sam Nzima Levantamiento de Soweto (1976)	26
Figura 7. Fotografía de Frank Fournier. Omayra Sánchez (1985)	27
Figura 8. Anónimo. Bajas de la guerra (1991)	27
Figura 9. Fotografía de Kevin Carter. Un buitre observa a una niña que se muere de hambre (1993)	28
Figura 10. Fotografía de Richard Drew. Hombre Cayendo (2001)	28
Figura 11. Fotografía tomada por Julio Cordero	29
Figura 12. Fotografía Anónima. "Personaje desconocido sosteniendo niño muerto"	30
Figura 13. Fotografía Anónima. "Retrato post-mortem de Estanislao Harvey Beausejour".	30
Figura 14. Fotografía de Francisco 1941. Anónimo	31
Figura 15. Bisabuela 1931	32
Figura 16 Abuelo Francisco 1985	32
Figura 17. Retrato de 1807 por Thomas Phillips. WILLIAN BLAKE	33
Figura 18. Imagen de CINDY SHERMAN	35
Figura 19. Imagen de MICHEL GONDRY	36
Figura 20 Imagen de Video instalación Bill Viola. 1992 <i>The Sleepers</i>	38
21 Figura. Imagen Pipilotti Rist. Homo sapiens sapiens	39

Figura 22 Imagen Publicitaria PENELOPE	39
Figura 23. Imagen Publicitaria AWAKE	41
Figura 24. Imagen Segmento el túnel. Los Sueños de Akira Kurosawa	42
Figura 25 Portada Libro. ALICIA A TRAVÉS DEL ESPEJO	43
Figura 26. Claudia Sanabria. Pintura en Photoshop. 2006	44
Figura 27. Claudia Sanabria. Fotonovela (foto amor) 2007	45
Figura 28. Claudia Sanabria. Fotografía. Espacios ocupados 2007	45
Figura 29 Claudia Sanabria. Técnica mixta 2008	46
Figura 31. Secuencia en fotografía (escena paradero)	51
Figura 32. Piso biblioteca sin encerar      Figura 33. Piso encerado	56
Figura 34. Pasillo	57
Figura 35. NATALI (CUERPO-ESPIRITU)	57
Figura 36. DANNA (ALMA)	57
Figura 37. DARIO (PAYASO)	57
Figura 38. Locación parada	58
Figura 39. Locaciones pasillo (grabación)	59
Figura 40. Imagen edición. Programa Cs3 Adobe.	60

## RESUMEN

**TITULO:** TRICOTOMIA\*

**AUTOR:** CLAUDIA AZUCENA SANABRIA BUENAHORA\*\*

**PALABRAS CLAVES:** Reflexión – Muerte – Sueño – Video – Transiciones – Simbología del color.

“**TRICOTOMIA**” es un video arte que muestra la perspectiva de una reflexión personal acerca del tema de la muerte, cuya narrativa expresa la forma como las tres partes que conforman al ser humano, (espíritu, alma y cuerpo) según el pensamiento del autor, repercuten en las acciones, pensamientos y sentimientos del hombre en cada una de sus etapas, llevándolo a tomar decisiones trascendentales en la vida, y dándole un enfoque muy individual acerca de la importancia que tiene un suceso como la muerte, y lo que puede llegar a experimentar después de sufrirla.

Son tres personajes, los cuales narran la historia de Natalie, quien vive en un espacio en el que simultáneamente su espíritu, alma y cuerpo están separados, y que está lleno de situaciones que reflejan sueños, realidades, recuerdos y simbolismos, que hacen parte de una narrativa cuyo argumento además de plantear una idea del autor, deja la alternativa de la reinterpretación para cada receptor.

Cada uno de estos elementos influye en la vida de Natalie, en diferentes escenarios, tiempos y situaciones en las que a través de la narrativa, se muestran las transiciones que ella vive, en las que siempre estará como elemento en común el color rojo, mostrando la intención de cada escena y proyectando un mundo de recuerdos.

---

\* Proyecto de Grado

\*\* Universidad Industrial de Santander. Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Bellas Artes, Director. José Alfredo Torres O.

## ABSTRACT

**TITLE:** TRICOTOMIA \*

**AUTHOR:** CLAUDIA AZUCENA SANABRIA Buenahora \*\*

**KEY WORDS:** Reflection - Death - Dream - Video - Transitions - Symbolism of the color.

**TRICOTOMIA** art is a video showing the perspective of a personal reflection on the subject of death, whose narrative is how the three parties that make up the human being (spirit, soul and body) according to the author thinking, affect the actions, thoughts and feelings of men in each stage, leading him to take momentous decisions in life, and giving it a very individual about the importance of an event such as death, and what might occur after experiment.

There are three characters, which tell the story of Natalie, who lives in an area where both the spirit, soul and body are separated, and that is full of situations that reflect dreams, reality, memories and symbols that are part of a narrative whose argument also raised an idea of the author leaves the alternative of re for each recipient. Each of these elements affects the life of Natalie, at different venues, times and situations in which, through the narrative, shows the transitions that she lives in that element will always be as common in the red, showing the intention of each scene and projecting a world of memories.

---

\* Draft Grade

\*\* Universidad Industrial de Santander, Regional Institute of Design and Distance Education. Fine Arts. Director, Jose Alfredo Torres.

## INTRODUCCIÓN

Cuando el ser humano busca una respuesta acerca de algún interrogante, es importante que se nutra de diferentes fuentes para analizar, estudiar, profundizar y llegar a alcanzar un pensamiento propio acerca de dicho tema. Por esa razón este proyecto expresa una reflexión personal del autor, en la que se nutre también de otras creencias de tipo cultural, filosófico y religioso.

Para muchas personas la muerte es algo hermoso, bueno y atractivo; mientras que otras que viven en culturas la consideran tenebrosa, dolorosa y despreciable, y lo que pasa después de ella aún sigue siendo la fuente de discusión de múltiples debates filosóficos y religiosos, manteniéndose durante siglos como uno de los temas existenciales más discutidos en la sociedad.

Por esta razón el autor plantea sus ideas, basándose en reflexiones alcanzadas mediante experiencias que han marcado su vida y le han dado algunas bases para dar su punto de vista al respecto. En ellas intervienen sus investigaciones sobre la muerte vista desde diferentes culturas; religiones como el cristianismo, el hinduismo y el budismo; y pensamientos filosóficos como los aportados por los griegos, para darle forma y fuerza a su concepción acerca de la muerte, sin querer imponerla en la mente del público ni dar por verdad absoluta su pensamiento, llevando a cada receptor inclusive a plantear cualquier otro tema basado en el desarrollo de la narrativa.

## 1. PLANTEAMIENTO

La sociedad en la que vivimos a través de su estructura de pensamientos, y elementos como el consumismo y los medios de comunicación, ofrecen una visión superficial de lo que nos rodea y de lo que somos realmente, lo cual conlleva en algunos casos a opacar que somos seres que nacemos, que algunas veces crecemos y que irremediablemente morimos. De esta manera aunque la muerte sea una situación ligada a la finitud y tenga carácter trascendente no es una de las razones por las cuales el ser humano preste la suficiente atención. Por ello el tema de la muerte, aunque tenga una connotación existencial, no genera la misma importancia para todas las personas.

En algunas ocasiones el ser humano solo piensa en su mortalidad y reflexiona acerca de su verdadera razón de vivir, solo cuando pierde a un ser querido o él mismo se ve frente a una situación que lo arroja a los límites entre la vida y la muerte. Del mismo modo, podemos decir que la cesación de un organismo es algo natural en la vida de cualquier ser viviente, pero se torna difícil entenderlo en nuestra mente, ya que el ser humano en la mayoría de las circunstancias no está preparado para comprender este suceso. Por eso hoy en día la muerte continúa siendo un misterio para el hombre, y cada cultura la asume de forma particular, en su intento por dar una posible respuesta a este enigma. Parece ser que a nuestra mente le cuesta entender este hecho, y al no tener el control de lo que pasará después de la muerte; algunos prefieren concebir una transformación, sea esta resurrección o reencarnación de acuerdo a la creencia, ó crear dioses que tengan el control de la muerte, o simplemente aceptar la desaparición de la existencia personal. Ante estas diversas formas de pensar acerca de lo que pasa después de la muerte, todas estas premisas se convierten en creencias para satisfacer la necesidad de encontrar una posible respuesta a esta incógnita, que se ha

transmitido de generación en generación de acuerdo a las particularidades ideológicas de cada sujeto.

La humanidad en su necesidad de comprensión sobre la muerte ha abordado desde diferentes disciplinas el tema, los filósofos han querido buscar la manera de ver y entender la muerte, como también lo han hecho los poetas junto a todas las expresiones artísticas, que han explorado la muerte a través de los monumentos funerarios en el paleolítico, en el Egipto antiguo, en la Grecia clásica con los magistrales relieves y esculturas, al igual que en la Roma Imperial y en otras tantas culturas y civilizaciones en que el tema de la muerte ha hecho parte de la representación visual, del mismo modo que lo ha sido de una extensa narración literaria en donde la muerte ha protagonizado los papeles esenciales, o ha sido destinataria del dolor como en los relatos mitológicos de Orfeo y su deseo por sacar del mundo de los muertos a su amada Eurídice.

Respecto a lo anterior y ubicando la reflexión, en un contexto contemporáneo el proyecto titulado "Tricotomía" tomó el amplio tema de la muerte, desde una especificidad interpretativa de interés personal, optando para ello con la elección de desarrollar desde la dimensión audiovisual un planteamiento derivado del siguiente interrogante:

¿Cómo realizar un videoarte en el cual exprese plásticamente una narración visual, que esté relacionada con una reflexión poética personal acerca del tema de la muerte?

¿Qué elementos artísticos debo utilizar para darle una narrativa coherente al video, teniendo en cuenta la ausencia de diálogos, y la importancia de herramientas simbólicas en su contenido?

¿Cómo incorporar elementos simbólicos, de manera que puedan expresar una idea que se adapte a la narrativa del video?

¿Qué recursos artísticos y cognoscitivos puedo usar para plasmar de forma efectiva el trabajo?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GENERAL**

Realizar un videoarte que exprese plásticamente una narrativa, relacionada con una reflexión personal acerca del tema de la muerte.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Utilizar la narrativa del video de forma que el espectador entienda la propuesta personal que se pone en escena, mediante la aplicación de las transiciones y secuencias.
- Trabajar con recursos artísticos y cognoscitivos para plasmar de forma efectiva el trabajo.
- Usar elementos artísticos para que la narrativa del video sea coherente, teniendo en cuenta la ausencia de diálogos, y las herramientas simbólicas en su contenido.
- Desarrollar la narrativa del video de " Tricotomía ", encaminada a conducir al público a realizar un análisis personal y reinterpretación de la temática tratada.

### 3. JUSTIFICACIÓN

A diario nuestro entorno nos ofrece de forma visual y auditiva escenas dramáticas, que a través de los medios de comunicación invaden nuestros sentidos, siendo la muerte el personaje principal de esta historia y a la vez difícil de comprender. Masacres, asesinatos, muertes naturales, suicidios, trágicos accidentes y abortos están en el menú de nuestro diario vivir, insensibilizándonos hacia el dolor de quienes han sido víctimas fatales de estos sucesos y acostumbrándonos a ver como normal y cotidiano aquel hecho llamado muerte, que por no haber tocado nuestro nido aún no consideramos como algo en que meditar y analizar.

Aún no sabemos lo que es morir, pero en muchos casos se puede imaginar lo que es ver dejar de respirar al ser que más se ama, dejando un vacío y un dolor incalculable y difícil de asimilar. Partiendo de ese hecho que suele generar diferentes situaciones y vivencias en la persona que lo vive, se puede ver de cerca algunos rasgos y efectos del morir, lo que en muchos casos lleva luego de algunos análisis introspectivos y sociales, a ver este suceso de una manera más real y propia, entendiéndolo como un fenómeno cercano, obligatorio y hasta particular que como una frontera marca un nuevo comienzo para nuestro ser.

Por esta razón en este proyecto llamado "Tricotomía" se ha querido plasmar dichas experiencias, pensamientos y sentimientos acerca de la muerte, dejándolo como una concepción personal y no como una verdad absoluta al oído del receptor. Algunas asimilaciones y conclusiones del autor acerca de un tema como éste, quizás puedan diferir a las del pensamiento de una comunidad; por esa razón, dicha temática, va encaminada a dejar en el tintero algunas de esas ideas, sin buscar alterar, modificar u opacar la manera de pensar del receptor acerca de la muerte.

Teniendo en cuenta que existen diversidad de teorías y creencias que encierran a la muerte en un bosque oscuro donde se mezcla la religión, la filosofía y las tradiciones culturales, y la necesidad del hombre como tal de entender dicho suceso, sin la imposición doctrinal de estos elementos, se ha querido proyectar este tema para descontextualizarlo de estos elementos y ubicarlo en un ámbito más abierto, donde la imaginación y los sueños juegan un papel fundamental, que enlazados con experiencias y consideraciones personales, seguramente pueden darle un aire elástico, permitiendo al receptor alimentar sus puntos de vista y comparar elementos cognoscitivos y experimentales, mediante la visualización de imágenes y espacios, que generan a su vez una narrativa específica, sin la intención de imponer conceptos en la mente del público, sino de simplemente expresar el pensamiento del autor.

La imagen de una persona ya sea plasmada en un cuadro, fotografía o video hace que permanezca su recuerdo en aquellos que lo conocieron. El video siendo una herramienta que contiene diferentes técnicas como la pintura, escultura, dibujo y fotografía, entre otros, ha sido escogido para realizar el proyecto, ya que permite la implementación de estos procesos artísticos estudiados durante la carrera, logrando de esta manera poder ver reflejados todos los conocimientos adquiridos en un solo trabajo. Además de esto permitirá el movimiento de espacios y personajes, generando que el espectador entre en un entorno diferente, y observe a través de sonidos e imágenes, dicha reflexión personal acerca de la muerte.

Además de resaltar el gran valor que tiene la herramienta a utilizar, es importante dejar claro que este proyecto se encuentra ubicado en la modalidad de "cuerpo, representación y sus transformaciones", comprendiendo que el ser humano pasa durante su existencia por diferentes etapas, que causan cambios en su interior y que afectan su entorno social. Por esta razón se quiso realizar en este trabajo una reflexión acerca de la muerte.

#### 4- MARCO TEÓRICO

La muerte siempre ha sido un gran enigma que el ser humano en ocasiones ha olvidado y en otros casos ha recordado a través de imágenes encapsuladas en la mente, o en un cuadro colgado en la pared. No todos han pensado de la misma forma acerca de la muerte, ya que siempre han existido diferentes puntos de vista al respecto, los cuales en algunos casos se han convertido en creencias religiosas, paganas, culturales y hasta místicas, teniendo en cuenta que la diversidad de pensamientos de la sociedad abre diferentes caminos conceptuales acerca de dicho tema.

Es importante mencionar el aporte de algunos Filósofos que tienen una visión más realista acerca de la muerte, proyectándola como una parte natural de la existencia que se debe concebir desde un principio, para que no tome la angustia ni la zozobra que produce en los seres mortales. El pensador Martin Heidegger (1889-1976) describe “la *sorge*” como la cura y “el ser” como se relativamente la muerte. “Ante la muerte sólo queda vivir, ya que esta es la que le va a dar verdadero valor a la vida”<sup>1</sup>. Sócrates (470 a. C.), plantea que “Temer a la muerte no es otra cosa que creer ser sabio sin serlo, pues es creer saber lo que no se sabe”<sup>2</sup>. Son dos formas universales de percibir la muerte: la angustia a encontrar lo desconocido y no saber lo que puede esperarse, generando pánico y desestabilidad.

Otro pensamiento filosófico ha planteado diferentes teorías acerca de la manera que se podría ver el fenómeno de la muerte, pero ninguna de ellas ha podido

---

<sup>1</sup>TELLENBACH Hubertus y “GEBSATTEI Viktor la melancolía. Historia del Problema: Endogeneidad, Tipología, Patogenia y Clínica” Ediciones Morata, s.a. Mejía Lequerica, 12. Madrid 1976 “ pg 70.

<sup>2</sup> REALE Giovanni y ANTISERI Dario. Historia de la Filosofía. 1. Filosofía pagana. Universidad Pedagógica Nacional. Editorial Universidad Pedagógica Nacional San Pablo. Edición 2007 Pg. 187.

resolver si después de ella existe algo más. Dicho pensamiento lo llevó a plantear que las personas que temen a la muerte son llevadas por una actitud pesimista, y las define como seres humanos débiles. Esto lo describe Unamuno<sup>3</sup> (Miguel de Unamuno 1864-1936). Otro pensamiento dice que después de la muerte no existe nada más, y que la vida solo la tenemos ahora, porque luego del fallecimiento de un ser humano todo acaba; pregona también que los diferentes conceptos culturales acerca del tema no se deben tomar muy en serio. De ahí que durante toda la existencia del ser humano siempre está la necesidad de lo desconocido, siendo la ausencia de un ser querido y la muerte misma, los temas que se han convertido en los grandes enigmas de la historia, en la cual el hombre se ha dedicado a resolverlos sin ninguna conclusión unánime.

También podemos reseñar una afirmación griega por parte de “Aristocles Platón (s. V-IV a.C.)”, en cuanto a la existencia de la parte inmaterial del ser humano, en la siguiente frase “El cuerpo es el contenedor del alma”<sup>4</sup>. El filósofo Filón expresó: “La muerte libera al alma de la prisión material”<sup>5</sup>, y Sócrates dice que “morir es un cambio de existencia, y para el alma una migración de este mundo hacia otro”<sup>6</sup>.

La muerte, la inmortalidad, la angustia, el temor a lo desconocido y los diferentes conceptos culturales y filosóficos acerca de la muerte, han generado una búsqueda introspectiva en el hombre, con el objetivo de entender su composición y el destino de los elementos que lo integran como ser humano. Al hablar de la composición del ser humano, vale la pena resaltar que existe un principio, el cual

---

<sup>3</sup> UNAMUNO Miguel (1864-1936) “ Sentimiento Trágico de la Vida ” editoriales Longseller. colección: clásicos de siempre. Buenos Aires 2004 pg 80

<sup>4</sup> REALE Giovanni y ANTISERI Dario. Historia de la Filosofía. 1. Filosofía pagana. Universidad Pedagógica Nacional. Editorial Universidad Pedagógica Nacional San Pablo. Edición 2007 Pg. 235.

<sup>5</sup> LELOUP Jean-Yves y Boff “ Terapeutas del desierto: De Filón de Alejandría y Francisco de Asís a Graf Dürckheim ” Editorial SAL TERRAE, España 1999 “ pg 22

<sup>6</sup> SÓCRATES (470 a. C.) Historia de la Filosofía. 1. Filosofía pagana. Universidad Pedagógica Nacional. Editorial Universidad Pedagógica Nacional San Pablo. Edición 2007 pg 185

describe al hombre como un ser “tricótomo” .La palabra tricotomía viene del griego que significa “tres partes”: Espíritu (Pneuma), Alma (psijé) y cuerpo (Soma), considerando al hombre como un ser tripartito. Esta teoría es helenística, creada por Aristocles Platón (s. V-IV a.C.), el cual plantea que el cuerpo es la parte inferior, el alma es la parte media y el espíritu la parte superior. Además expresa que el espíritu se relaciona con el alma y esta a su vez con el cuerpo.

De estas declaraciones de Platón es inevitable el conflicto interno que para el hombre enmarca el poder creer que antes de ser una persona física y emocional, tiene una naturaleza espiritual e intangible, ya que el género humano tiende a limitar y estructurar todo dentro de una “botella” que encierra lo que logra percibir con sus cinco sentidos físicos, y dentro de la cual mezcla su origen, identidad, presente y destino fundamentados en lo externo y meramente superficial.

Para desglosar este pensamiento y poder plasmarlo es importante entender lo que implica y lo que significa cada elemento del ser humano, basándonos primeramente en las creencias cristianas, que enmarcan al alma como la parte que permite al hombre relacionarse con los demás seres humanos; al espíritu como el elemento que le permite la comunicación con Dios, y al cuerpo como el ejecutor material de la voluntad.

No solo la creencia cristiana tiene su punto de vista, también encontramos otras concepciones religiosas que nos demuestran las diferencias existentes en torno al simbolismo del alma, el cuerpo y el espíritu. El historiador Flavio Josefo asegura en sus escritos históricos que “Los Esenios” mantenían la idea de que el cuerpo es corruptible, mientras que el alma es inmortal e imperecedera<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> FLAVIO Josefo (37 ó 38 Roma, 101) fue un historiador judío fariseo, descendiente de familia de sacerdotes. Tomado de <http://www.geocities.com/dodecaedro1/eseniosjosefo.htm>

El budismo y el hinduismo comparten un pensamiento tricótono basado en un cuerpo físico, un cuerpo energético (espíritu) y un alma, los cuales dependen entre sí para su supervivencia. Consideran que el cuerpo físico depende del equilibrio energético existente en los centros nerviosos o “chakras”, ubicados en el espíritu, produciendo paz y salud al ser. Referente al alma creen que es inmortal y que no existe un castigo eterno para ellas, sino que sufren una transmutación en diferentes ciclos o vidas a través del tiempo, en las cuales experimentan karmas o castigos por los errores cometidos, hasta llegar a la iluminación, que producirá en ellos según su creencia, el llegar a ser un dios perfecto, evolucionado y eterno.

Así como la filosofía y las creencias religiosas han hecho su aporte al tema, la poesía también ha logrado influenciar el pensamiento humano acerca de la muerte, con personajes como Charles Baudelaire<sup>8</sup>, el cual en su libro “las flores del mal”, hace alusión a la muerte de una forma bella, creyendo en espíritus “Y más tarde un Ángel, entreabriendo las puertas, Acudirá para reanimar, fiel y jubiloso, Los espejos empañados y las antorchas muertas”. El colombiano José Eusebio Caro ve la muerte de una forma poco usual, llevando al lector a tener una concepción hermosa y deseable acerca de un tema tan espinoso como éste. Es claro entender que tenemos “una baraja” extensa, la cual presenta conceptos filosóficos, históricos, poéticos y religiosos, que expresan diversas formas de afrontar y entender la muerte, y a la vez pueden contradecirse o ligarse en una amalgama que hasta el momento ha sido insuficiente para determinar un concepto universal aceptado en nuestra sociedad.

Tomando como referencia la conciencia social que adquiere el hombre en su alma, y su necesidad de relacionarse con su entorno para transmitir sus ideas y pensamientos, como lo hemos mencionado entorno a las concepciones religiosas, poéticas, filosóficas y culturales acerca de la muerte, podemos resaltar el arte

---

<sup>8</sup> CHARLES Baudelaire. ‘las flores del mal’. <http://www.scribd.com/doc/2523726/Charles-Baudelaire-Las-Flores-Del-Mal>. edición proyecto Espartaco. pg178

como un medio efectivo, mediante el cual el ser humano ha logrado expresarse a través de las diferentes técnicas existentes. Los estados de ánimo, tales como la rabia la tristeza o la alegría, han podido reflejarse en obras de arte que transmiten aquel sentimiento o pensamiento por el cual fue plasmado, frente a fenómenos tan trascendentales como la muerte de un ser humano.

La muerte como un tema controvertido y hasta contradictorio ha estado históricamente ligado al arte, ya que existen registros en los que se pueden ver obras y expresiones artísticas que utilizan códigos y símbolos, creando su propio lenguaje, el cual refleja la búsqueda de un ser supremo por parte del hombre. Un caso para rescatar es el de William Blake, artista neoclásico pintor y poeta originario de Londres, de quien narra la historia, tuvo desde los cuatro años encuentros con seres espirituales, teniendo visiones en las que aseguraba ver ángeles y arcángeles. Estas experiencias fueron el motivo de sus poesías y pinturas.

No solo la pintura nos muestra una forma de expresar aquel mundo al cual no conocemos, ya que encontramos en La historia a finales del siglo XIX que la fotografía se extendió desde Francia hasta países del continente americano como México y Perú, tomando un especial gusto por la fotografía de los difuntos, la cual hasta hoy se practica con mucha regularidad, a diferencia de otros países que la despreciaron por creerla morbosa y de mal gusto. En nuestro país se difundió también esta práctica, pero no fue muy duradera como en otras naciones, ya que su utilización dejó de ser importante, y optaron en su lugar por guardar los recuerdos de cumpleaños, bautizos, matrimonios, etc. " La importancia que se le dio estaba enmarcada en ver el último instante del difunto con los seres vivos y marcaba el final de su existencia dejándolo como un espectro"<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> POSTMORTEM. Esta práctica es el retrato de muertos realizada en el siglo XIX, unos de sus practicantes es Juan Luis Tapias.jltapias@idela.es

"La muerte es sobre todo esto: todo lo que ha sido visto, habrá sido visto para nada. Duelo de lo que hemos percibido." <sup>10</sup>En esos momentos breves en que habló para nada es como si muriera, porque el ser amado se convierte en un personaje plomizo, en una figura de sueño que no habla, y el mutismo, en sueños, es la muerte. O incluso: la Madre gratificante misma me muestra el Espejo, la Imagen, y me habla: "Tú eres eso." Pero la Madre muda no me dice lo que soy: no estoy ya fundado, floto dolorosamente sin existencia". Barthes en su libro "la cámara lucida" nos expresa una manera hermosa de cómo puede el observar la muerte, además describe su experiencia de cómo entiende la imagen fotografiada y como puede encontrar aquello que le es importante realmente.

El interés que llegase tener el autor sobre las fotos la tomaba de manera secular como por ejemplo quien era la persona que estaba allí, el paisaje, si está presente o ausente etc., esto no le interesaba le parecía aburrido pero aquella la cual generaba emociones no solo por que existiera un objeto o un detalle, ahí iniciaba su interés y lo llama "La Aventura".

Todo esto no le separaba de ese sentimiento como él dice patético de la "Primera Mirada"<sup>11</sup> donde no se puede separar de la especulación material de la fotografía.

Entonces comienza las interrogaciones acerca de si la fotografía seria exactamente lo que soy o lo que quiero ser, si ese es realmente mi yo. El interés principal de él era los sentimientos que le atraía la fotografía solo como espectador, realizando como los siguientes pasos veo, siento, luego noto, miro y pienso.

A través de este estudio de la imagen es donde se despierta un interés acerca de las fotografías, es su inicio para lo que llama punctum, que consiste en tomar una imagen al azar, ella te flecha y no puedes dejarla desapercibida<sup>12</sup>; para

---

<sup>10</sup> ROLAND Barthes, Fragmentos de un discurso amoroso (1982). Revista de psicoanálisis y estudios culturales. <http://www.psykeba.com.ar/recursos/autores/barthes.htm>

<sup>11</sup> ROLAND Barthes. Cámara Lucida. Nota sobre Fotografía. Editorial Paidós. 1 edición 1990. Capítulo 8 pg. 57

<sup>12</sup> ROLAND Barthes. Cámara Lucida. Nota sobre Fotografía. Editorial Paidós. 1 edición 1990. Capítulo 8 pg. 66

Barthes fue el inicio de entender muchas acerca del pasado y su presente de esta forma se demuestra que no solo las técnicas tradicionales se han dedicado a realizar este tipo de tema sino que también las técnicas contemporáneas incluyendo el video el cine se plantea acerca de la muerte.

El videoarte como técnica contemporánea es una valiosa herramienta para la realización de este proyecto, ya que permite manipular el tiempo y el espacio, y transportar al receptor a un mundo creado en la mente del autor; apoyado en imágenes, sonidos, símbolos y una narrativa específica.

#### **4.1 MARCO CONCEPTUAL**

**4.1.1 Color.** En el mundo del cine y el video, el color tiene gran importancia a la hora de expresar una idea, dándole un significado especial a ciertas escenas. Teniendo en cuenta que cada cultura le puede dar diferentes interpretaciones a un color específico, es necesario tener un conocimiento acerca de dicho tema para que el pensamiento a expresar pueda transmitirse al público al que se quiere llegar. Como un ejemplo acerca de esta temática se puede resaltar que en el teatro griego el verde significa desesperación, mientras que en el japonés perversión

En la mayoría de los casos el ser humano se siente atraído por un color en particular, ya sea por gustos, por recuerdos, o por identificarse con lo que éste proyecta. El color dependiendo de la forma en que se emplee, tiene la facultad de producir o bloquear ciertas sensaciones en el espectador como lo logra Tarantino en su película "kill bill", en la cual utiliza imágenes en blanco y negro para no introyectar en el público escenas tan sangrientas, dejando que la imagen se recree en color dentro de aquel que la observa.

Otros referentes que utilizan el color como base del desarrollo de la película son "Ameli y Penélope", historias en las cuales se maneja siempre el mismo rol del color, asociándolo durante toda la película al personaje principal. Esto genera una secuencia en la que los espacios no pierden la continuidad, ya que el personaje principal siempre se mantendrá dentro de su mundo que está evidenciado en el color. En el video tricotomía se puede apreciar una escena en la que aparece una rosa color rojo, que al pasar el tiempo se torna marchita, opaca y amarillenta, dando a entender el paso del tiempo mediante dicha simbología del color, que evoca la muerte poética que describe Baudelaire en su poema, "La muerte de los amantes".

**4.1.2 Videoarte.** El video arte es una técnica de expresión en la que el artista puede manipular la imagen y el sonido, para dar a conocer su pensamiento o sus experiencias a lo largo de su vida; un referente a esta afirmación es Bill Viola, quien expresa en sus videos toda su espiritualidad, vivencias y sentimientos más íntimos acerca de diferentes temas como por ejemplo el tiempo y los temores. Elementos artísticos como la poesía, la pintura y la fotografía hacen parte integral del videoarte, quien conjuga dichas herramientas con narrativas muy personales, que no están sujetas a paradigmas y estructuras establecidas como el sonido, la música, y el consumismo, sino que busca resaltar lo real y lo fantástico del pensamiento del autor, despojándose de manipular al público, para brindarle todo un mundo de imágenes en las que ellos puedan interpretar y dar su apreciación crítica.

La capacidad de adaptar las diferentes técnicas de expresión artística es una característica que permite a los diferentes creadores plasmar sus ideas en el videoarte, como lo expresa José Ramón Pérez Ornia, diciendo "el video es un medio de expresión versátil y relativamente asequible y fácil operación, al que

accederán indistintamente artistas provenientes de diferentes disciplinas, desde la música y la pintura hasta el teatro, la danza, la televisión y la performance<sup>-13</sup>

**4.1.3. Espacio.** Las diferentes situaciones descritas en la narrativa de "Tricotomía" se desarrollan en un espacio imaginario producto de los sueños y pensamientos del autor, manejando un espacio íntimo y cerrado en el que no hay interacción con el mundo exterior, sino la participación de elementos y símbolos pertenecientes a un submundo, introyectados en un escenario ideal y propio para él.

También se puede apreciar un espacio público en el que se resalta diferentes situaciones, personajes y elementos, que representan la vida cotidiana, en la cual la sociedad influye negativa o positivamente, haciendo que el espectador pueda realizar una reinterpretación y una reflexión del video, adaptándolo en algunos casos a su vida personal.

**4.1.4 Narrativa.** La narrativa audiovisual adapta una realidad cierta o imaginaria en la mente del creador, y la embarca dentro de un video, haciendo uso de sonidos e imágenes "Tricotomía" maneja un relato en forma lineal, existe una construcción de una historia donde tiene un principio y un fin el cual su tiempo es continuo. La forma de expresión utilizada es el sonido de instrumentos, no hay ningún tipo de diálogos entre los personajes el único es las miradas y los gestos corporales se utiliza como forma de comunicación, es un instrumento de expresión como lo plantea Fernando Vázquez "la mirada es el habla del silencio. Callar es hablar con la mirada. Por eso los mayores dolores, las más grandes felicidades las expresamos con miradas"<sup>14</sup>. el sonido hace parte importante ya que con este el

---

<sup>13</sup> PÉREZ Ornia José ramón. "el medio es el diseño visual". Editorial Universidad de Caldas Departamento de Diseño Visual; Imagoteca. Marzo de 2007. pg. 283

<sup>14</sup>VÁSQUEZ Fernando Texto publicado en la revista "signo y pensamiento" Nro 20 1992 Colombia

espectador es llevado a momentos de emociones o miedos, de ahí que la música instrumental logra ese momento. No solo este tipo de música también aquella que nos hace referencia a la infancia como es la cajita musical ella trasporta al espectador a un mundo de recuerdos.

**4.1.5. Reflexión.** La reflexión es la forma de tomar diferentes puntos de vista acerca de un tema, logrando así tener un mayor acercamiento a éste y haciéndolo parte de las concepciones y principios de vida de un ser humano; eso no significa que dicho pensamiento deba ser aceptado y compartido por los demás, sino que es una forma de expresión plasmada en algún medio artístico, como en este caso “el video”. Es así como en este proyecto se busca recrear una reflexión que describa al ser humano como ente tricótomo, el cual se divide en tres partes: alma, cuerpo y espíritu, como por ejemplo lo expresa un personaje del judaísmo y apóstol, Saulo de tarso (Pablo) “ 1 tesalonicenses 5:23 ”<sup>15</sup>.

Como primer punto podemos mencionar el alma, en la cual se enfoca y se simboliza la parte emocional del ser humano; esta a su vez está formada por la mente, el corazón y la voluntad, y absorbe las diferentes situaciones a las que se enfrenta cada día, y que pueden marcar o no, su vida.

Podemos relacionar la mente con el intelecto y los pensamientos; el corazón con las emociones y los sentimientos y la voluntad como la acción misma que ejecuta el hombre en su entorno social. Su relación con el cuerpo se fundamenta en la acción de las emociones sobre los cinco sentidos físicos los cuales asimilan ese conjunto de pensamientos y sensaciones internas para realizarlas exteriormente, a través de palabras, acciones, gestos, entre otros.

---

<sup>15</sup> REINA Valera. Sociedades Bíblicas Unidas. edición de estudio 1995. Impresa en Colombia. 1 tesalonicenses 5:23 pg. 1548

Otro elemento de la tricotomía es el cuerpo. Se le puede percibir como la parte tangible que hace contacto físico con el mundo, dándole al hombre la capacidad de relacionarse con sus semejantes y convirtiéndolo en un ser social.

Podemos enmarcarlo como un ejecutor irracional que ha sido durante milenios abusado y hasta endiosado, mas es de conocimiento general que desde el mismo momento en que se forma empieza su proceso de descomposición hasta llegar a morir. Esto deja muy claro que el cuerpo tiene límites y un final que le aguarda, y al cual llegará en cualquier momento, dejando sin “traje” para poder vivir en este mundo a su alma y espíritu.

El espíritu es el tercer elemento que hace parte integral del ser humano, el cual así como el alma es inmaterial. Según los relatos Bíblicos el “espíritu” le otorga la capacidad al hombre para relacionarse con Dios, ya que partió de ÉL, explicando que el hombre siempre ha tenido la necesidad de buscar un ser supremo en quien confiar y a quien adorar, ya que su parte espiritual lo lleva a este punto que resulta una característica general en todas las culturas del mundo desde la antigüedad. Civilizaciones como los Sumerios, Egipcios, Asirios, Babilónicos, Persas, Griegos y Romanos... tuvieron dicha necesidad, la cual los llevo a poner su confianza y adorar a dioses como Ra, Azzur, Diana, Venus, Astarte y Baal entre otros.

**4.1.6 Cajita musical.** A veces miedos, en ocasiones tristeza, otras veces recuerdos y alegrías, son las sensaciones que este objeto puede transmitir a una persona. Es así como unos remaches ubicados en un cilindro giratorio o disco, siendo tocados por un cepillo de metal, producen dicho sonido que dependiendo de las circunstancias vividas por quien lo escucha, puede generarle diferentes sentimientos. La cajita musical fue creada por relojeros artesanos suizos en el siglo XIX con el objetivo de dar entretención a los niños.

El audio es importante en la realización del video ya que permite la comunicación entre los personajes, despierta sensaciones en el público y le da personalidad y

carácter al video; por eso " Tricotomía " ha querido conjugar el peso simbólico de la cajita musical con la importancia que tiene la música, y el sonido en sí, para transmitir una idea nacida en la mente del autor.

**4.1.7 Payaso.** Un payaso tiene la capacidad de dramatizar situaciones cargadas de risas e inocencia, como también llenas de terror y maldad, dependiendo de sus expresiones y vestimenta, como por ejemplo el payaso de la novela " IT " del autor Stephen King<sup>16</sup>, quien representa lo misterioso y oculto. Estos personajes tienen su esencia en los bufones pertenecientes a la época Helénica, Romana y con gran protagonismo en la edad media, haciendo reír con sus defectos físicos, chiste y malabares a la elite de entonces.

En la sociedad actual es notoria, la habilidad que tiene un payaso para reír y mostrar una cara feliz sin importar que en su interior haya tristeza y dolor, siendo este uno de los trabajos más complicados, ya que se necesita anular de cierta forma sentimientos verdaderos, para reflejar otros que no hacen parte de su realidad actual. Como parte de la temática de " Tricotomía " se ha optado por reflejar esa parte misteriosa y hasta malévolas que puede representar un payaso, ya que se busca simbolizar en él la capacidad de engaño y manipulación que la sociedad posee para influenciar al ser humano; y la forma como éste puede en muchos casos asimilar toda esa información, que podría matar sus ilusiones, sueños y pensamientos.

## **4.2 MARCO HISTÓRICO**

Actualmente el ser humano ha adoptado una diversidad de pensamientos acerca de lo que ocurre después de la muerte; estas concepciones están enraizadas en todo tipo de influencias culturales de muchas épocas históricas y regiones

---

<sup>16</sup> KING Stephen Edwin (Portland, Maine, 21 de septiembre de 1947) escritor estadounidense conocido por sus novelas de terror. IT significa " Eso " fue publicada 1986 novela de terror, personaje payaso.

geográficas. Egipto, Grecia, Israel, Roma, Babilonia, India, China y África, son las principales fuentes que han nutrido al mundo entero de convicciones referentes a este tema, a través de la religión, la espiritualidad y pensamientos filosóficos. Partiendo de la actitud humana frente a la muerte, se da la insistente búsqueda que ha tenido el hombre de un ser supremo en toda la historia conocida. Tribus indígenas y muchas otras culturas y civilizaciones a través de los tiempos, han tenido la necesidad de acudir a una deidad, bajo nombres como Júpiter, dios sol, Moloc o Baal; incluso elevando a la condición de dios a animales como la vaca, el dragón o la serpiente.

La cultura egipcia también puede hacer reflejar esta relación entre los que hacen el arte con la búsqueda de un ser supremo, ya que tenían dioses gobernantes de los fenómenos naturales, como el dios de la justicia, la sabiduría, etc. el faraón cumplía con la labor de ser el intermediario entre los dioses y los seres humanos, y sacaba las imágenes de ellos solo en los días festivos, en los cuales los sacerdotes de los templos los dejaban ver al pueblo. Esta cultura es conocida por su estilo y precisión del acabado de la obra; además es motivo de admiración aun en la actualidad, su gran carácter simbólico y mágico que encontramos en las pirámides, de las cuales se pensaba que entre más altitud tenía era más conveniente, para que cuando llegara la barca para llevarse al faraón al mundo de los dioses se tornara de forma fácil; esto es reflejado en técnicas artísticas como la escultura, arquitectura o tallas, que se veían florecer en tumbas, sarcófagos, pirámides, entre otras, las cuales hacían parte de sus creencias y rituales espirituales.

En sus jeroglíficos, los egipcios registraron sus deformidades musco-esqueléticas y su afán por buscar una cura a las enfermedades de la época, para evitar el encuentro con la muerte; de allí se podía notar que ellos también sufrían de las mismas afecciones que el mundo actual, lo cual ha sido probado con un grabado

que data del año 2830 a.c. En sus creencias religiosas ellos adoraban a “Osiris”<sup>17</sup>, el cual según sus convicciones pesaba el corazón de los difuntos, dejando que fueran al reino de los muertos solo los ligeros de corazón, de lo contrario se los comía.

Siguiendo con estas concepciones culturales acerca de la muerte a través del tiempo, es importante mencionar a los griegos con sus pensamientos filosóficos. Aparecen en el siglo VI a. c. asegurando que la muerte es la preparación para una vida más alta y construyeron dioses que según su creencia, eran los dueños de la muerte, como por ejemplo “el dios Hades”, el cual tenía potestad sobre la muerte y todo aquello que influyera en ella. También se introduce a manera religiosa el orfismo que implicaba el alma como elemento que anima al cuerpo y es eterna, siendo el cuerpo su cárcel. Un filósofo que adopta este pensamiento es Pitágoras, diciendo que “ el alma aspira a unirse con la divinidad, pero normalmente a la muerte del cuerpo el alma se vuelve a reencarnar en otro cuerpo”. Para Platón este pensamiento fue de gran influencia pero con la diferencia de que para él la naturaleza del alma y el cuerpo son distintos; el alma debe liberarse del cuerpo y lo logra a través de la sabiduría, al contrario del orfismo que lo hace a través de ritos de purificación. Estos pensamientos filosóficos llegaron a la época medieval generando una mezcla entre las ideas religiosas y filosóficas, tratando de crear una compatibilidad entre ambas creencias. Por una parte la creencia cristiana, la cual dice que todos tenemos un DIOS creador, y por otro lado la idea griega del cosmos como algo eterno.

En la cultura precolombina también se ve reflejada la conciencia acerca de la muerte, ya que mediante ritos a los diferentes dioses representados por el sol y demás astros del universo, los hombres pertenecientes a esta época entendían que sus cuerpos estaban en proceso de descomposición, y creían que la muerte

---

<sup>17</sup> PALAO Pons Pedro. El Gran Libro de los Rituales. Editorial Lectorum, Barcelona 2004. Pg 149 y 150

los llevaría a encontrarse con sus seres supremos. Su concepción acerca de la vida era diferente, ya que para ellos todos los seres vivientes pertenecían a un mismo rango, y veneraban mayormente al espíritu de la naturaleza, ya que desde su perspectiva los seres humanos salimos de ella, por lo cual se constituye en la madre de todos y merece adoración.

Su creencia acerca de la muerte consistía en que el hombre pertenecía a un constante ciclo de vida, en el cual salía y entraba del cosmos de la naturaleza, convirtiéndose en un periodo constante de vida (vida-muerte-renacimiento). Creían que el alma era inmortal y parte importante de la cosmovisión y que la naturaleza se manifestaba a través de las hierofanías, que según ellos era la manifestación de lo sagrado. A través de sus ritos mágicos se esforzaban por no desaparecer y poder mantenerse en el ciclo del retorno, lo que produjo el nacimiento de los sacerdotes astrónomos (intermediarios entre el cielo y los hombres), los cuales desarrollaron calendarios, mecanismos de precisión matemática que aun hoy asombran a la sociedad por su exactitud. También aparecieron los chamanes (hombres espíritu) que se encargaban de deshacer el mal, teniendo el don de interpretación de sueños.

También es importante mencionar la cultura azteca, la cual tenía a Mictecacihuatl, la Señora de la Muerte, que era una deidad representada en forma de calavera. Estos hombres primitivos creían que el mantenerse vivos no era algo importante cuando se trataba de dar la vida por sus divinidades; escoger entre su propia vida o su sangre era visto como algo honroso y parte de los ritos para el dios sol. Creían que la vida se prolongaba al morir.

### **4.3 MARCO REFERENCIAL**

Dentro de la investigación realizada en este proyecto, se han encontrado referentes que han sido de influencia directa e indirecta al tema desarrollado, lográndose obtener a través de ellos valiosa información.

**4.3.1 Referentes documentales** Como parte de la tendencia artística hacia capturar imágenes y sucesos de muerte en diferentes épocas, lugares y circunstancias, se presenta a continuación fotografías que reflejan dichos acontecimientos reales, en los que el objetivo primordial del fotógrafo era capturar el instante del fallecimiento del ser humano. El punto en común en todos los retratos es que aunque existieron los factores tiempo, espacio y movimiento, no fueron impedimento para que el artista cumpliera con su objetivo de capturar el momento exacto de la muerte, tal vez dejando atrás sus concepciones humanitarias, para tener claro que su misión era inmortalizar una imagen que tendría un gran valor artístico, y el reconocimiento de la sociedad, no como una práctica morbosa.

En dichas fotos también existe el factor circunstancial, teniendo en cuenta que en algunas de ellas no hubo una planeación para realizarlas, sino que obedecieron a situaciones imprevistas, pero que cumplieron con su objetivo, destacándose la pericia del artista o aficionado.

Figura 1 Anónimo. Linchamiento de dos jóvenes negros (1930)



Fuente: <http://sonandolarevolucion.wordpress.com/category/11-s/>

Dos jóvenes negros, acusados de violar a una mujer blanca y matar a su novio, fueron sacados de la cárcel por una muchedumbre de diez mil blancos, que posteriormente los apaleó y ahorcó. La figura 1 muestra los cuerpos torturados y sin vida de los dos negros, mientras la multitud blanca parece feliz y orgullosa.

Figura 2. Anónimo. Buchenwald (1945)



Fuente: [http://www.homines.com/artes\\_xx/fotografia\\_y\\_muerte/index.htm](http://www.homines.com/artes_xx/fotografia_y_muerte/index.htm)

Tras liberar el campo de concentración nazi de Buchenwald, en el que fueron asesinadas 43.000 personas, el general Patton obligó a civiles alemanes a recorrer el campo para que vieran lo que su país había hecho, que se muestra en la figura 2.

Figura 3. Fotografía de **Malcolm Browne. Monje Thich Quang Duc**



Fuente: <http://www.saladeprensa.org/art763.htm>

La figura 3 muestra un monje budista vietnamita (también llamados bonzos) que se inmoló hasta morir en una calle muy transitada de Saigon el 11 de junio de 1963. Su acto de inmolación, que fue repetido por otros monjes, fue el más recordado, ya que fue atestiguado por David Halberstam. Mientras su cuerpo ardía, el monje se mantuvo completamente inmóvil. No gritó, ni siquiera hizo un ruido. Thich Quang Duc estaba protestando contra la manera en la que la administración oprimía la religión Budista en su país.

Figura 4. Fotografía de **Eddie Adams. Ejecución de un miembro del Vietcong (1968)**



Fuente: <http://www.pulitzer.org/>

La fotografía de la figura 4, con la que Eddie Adams ganó el Pulitzer, muestra a Nguyen Ngoc Loan, jefe de la policía nacional survietnamita, ejecutando a un supuesto miembro de la guerrilla comunista

Figura 5. Fotografía de John Filo. Kent State (1970)



Fuente: <http://www.pulitzer.org/>

Mary Ann Vecchio, de 14 años, se muestra en la figura 5 arrodillada junto al cadáver de Jeffrey Miller, asesinado durante las protestas contra el envío de tropas a Camboya ordenado por el presidente Nixon.

Figura 6. Fotografía de **Sam Nzima** Levantamiento de Soweto (1976)



Fuente: <http://sonandolarevolucion.wordpress.com/category/11-s/>

El moribundo Hector Peterson, de 13 años de edad, tras recibir el disparo por un policía. Fotografía de la figura 6 de Sam Nzima.

Figura 7. Fotografía de Frank Fournier. **Omayra Sánchez (1985)**



Fuente: <http://www.saladeprensa.org/art763.htm>

Fue una niña víctima del volcán Nevado del Ruiz durante la erupción que arrasó al pueblo de Armero, Colombia en 1985. Omayra estuvo 3 días atrapada en el fango, agua y restos de su propia casa. El fotógrafo Frank Fournier, hizo una foto que se muestra en la figura 7 de Omayra que dio la vuelta al mundo, La fotografía se publicó meses después de que la chica falleciera

Figura 8. Anónimo. Bajas de la guerra (1991)



Fuente: <http://sonandolarevolucion.wordpress.com/category/11-s/>

La figura 8 es de un sargento de los Estados Unidos nada más darse cuenta de que el cadáver de la bolsa es el de un amigo.

Figura 9. Fotografía de Kevin Carter. Un buitre observa a una niña que se muere de hambre (1993)



Fuente: <http://www.pulitzer.org/>

La fotografía de la figura 9 fue tomada el 1 de marzo de 1993 en el sur de Sudán, le valió a Carter el Pulitzer y la polémica internacional sobre si debía haber hecho la foto o ayudado a la niña. En 1994, poco después de recibir el premio, se suicidaría.

Figura 10. Fotografía de **Richard Drew**. Hombre Cayendo (2001)



Fuente: <http://www.saladeprensa.org/art763.htm>

Richard Drew tomó la foto de la figura 10, durante los atentados del 11-S en el World Trade Center. Posteriormente diría sobre su foto: “No capturé la muerte de esa persona. Capturé una parte de su vida. Eso es lo que él decidió hacer, y creo que conseguí preservarlo”.

**4.3.2 Postmortem (fotografías de muertos).** En las siguientes fotografías se ve reflejado el deseo de los familiares por guardar una imagen de su ser querido en su lecho de muerte, planeando el escenario adecuado, la vestimenta y posiciones de cámara, contando con la participación de un fotógrafo quien conocía perfectamente el objetivo de su trabajo. Esto busca reafirmar el concepto descrito en "Tricotomía", acerca de la importancia que tuvo la fotografía Postmortem en una época determinada, y lo trascendental que puede ser para el ser humano el tema de la muerte.

Figura 11. Fotografía tomada por Julio Cordero



Fuente: [http://larazon.glradio.com/versiones/20060402\\_005499/img/esc060402d-1p160\\_060401.jpg](http://larazon.glradio.com/versiones/20060402_005499/img/esc060402d-1p160_060401.jpg)

A continuación el escrito del padre de la niña para el fotógrafo que realizó la figura 11. Señor Cordero: Le escribo atentamente para comunicarle el fallecimiento de mi hija pequeña, motivo por el cual le rogaría su presencia en mi domicilio para tomarle una fotografía, el año 1910.

Figura 12. Fotografía Anónima. "Personaje desconocido sosteniendo niño muerto"



Fuente: [http://bvirtual.bnp.gob.pe/memento\\_mori/PAGEPOSTM/Catalogo.htm](http://bvirtual.bnp.gob.pe/memento_mori/PAGEPOSTM/Catalogo.htm)

La fotografía de la figura 12 es de un personaje desconocido sosteniendo niño muerto

Tomado de: Lima. Museo de Arte de Lima;

Fundación Telefónica. "La recuperación de la memoria: El primer siglo de la fotografía Perú 1842-1942.".Madrid: Ediciones del Umbral, 2001.

2 vol. Figura Nº 7, Pág. 25

Colección Roberto Fantozzi

Reproducido en papel ILFORD PERLA en 40 x 50 cm.

Figura 13. Fotografía Anónima. "Retrato post-mortem de Estanislao Harvey Beausejour".



Fuente: <http://www.flickr.com/photos/huronesfuriosos/1722725708/>

“Retrato post-mortem de la figura 13 pertenece a Estanislao Harvey Beausejour”. Tomado de: Lima. Museo de Arte de Lima; Fundación Telefónica. "La recuperación de la memoria: El primer siglo de la fotografía Perú 1842-1942." Madrid: Ediciones del Umbral, 2001. 2 vol.

**4.3.3 Fotografías sacadas del álbum familiar.** Esta tradición de fotografiar los muertos se dio en la vida de la autora de este proyecto, estas imágenes son sacadas del álbum familiar, de esta forma podemos ampliar un poco mas esa necesidad del ser humano por no perder la imagen del rostro de ser querido, esa angustia se ve reflejada en las fotografías que aunque no se siguió cultivando si hay un precedente que no fueron ajenos a ello.

Figura 14. Fotografía de Francisco 1941. Anonimo



Fuente: Álbum familia Sanabria Buenahora

Figura 15. Bisabuela 1931



Fuente: Álbum familia Sanabria Buenahora

Figura 16 Abuelo Francisco 1985



Fuente: Álbum familia Sanabria Buenahora

#### 4.3.4 Referentes artísticos

Figura 17. Retrato de 1807 por Thomas Phillips. WILLIAN BLAKE



Fuente: [http://wapedia.mobi/es/William\\_Blake](http://wapedia.mobi/es/William_Blake)

El retrato de la figura 17 es del artista neoclásico nacido en Londres el 28 noviembre 1757, quien estudió en la escuela de Henry Pars y tuvo formación en grabado con William Ryland y James Basire, dedicaba su tiempo realizando dibujos góticos de la arquitectura. Junto con su amigo Henry Fuseli realizaban temas imaginativos que los paisajes que estaban en ese momento dominado por el arte inglés.

Según los biógrafos Blake tenía experiencias espirituales ya que desde la edad de 4 años podía ver hadas, profetas y además de eso vio cuando el alma de su hermano muerto salía de su cuerpo y se iba hacia el cielo, sus contactos espirituales también eran con ángeles y arcángeles, de ahí el sobrenombre de “el loco Blake”, para el todas estas experiencias eran normales en su vida, estos fueron algunos de su libros “Urizen”, “El Libro de Athanía”, “El Libro de Los”, completado posteriormente con el “Canto de Los”, “Vala o los Cuatro Zoas” y “Milton”. Entre estos, quizás sea “Vala o los Cuatro Zoas”.

Su concepción de DIOS no la comparto, pero si existe algo que me llama la atención y es la forma en la que él describe como se debería leer la biblia “la lectura ortodoxa del texto sagrado, sino que debía ser interpretado lejos de cualquier imposición eclesiástica<sup>18</sup>”. Es adecuada su forma de utilizar la lectura de este libro, también el entendimiento que él tenía acerca de ese mundo espiritual, en el cual podía ver rostros, personajes y hasta el alma de su propio hermano.

El expresa no solo en sus pinturas sino también en los poemas todas estas experiencias espirituales que son normales. Hay un punto de convergencia entre este autor y mi forma de percibir este tema y es el entender que existe un mundo espiritual más allá de este espacio físico y limitado. También hay un punto de acuerdo en cuanto a la existencia de seres espirituales que no están limitados al cuerpo y la concepción del plano emocional que encierra el alma.

Estos son algunos de sus poemas, en los cuales se puede ver plasmada la importancia que tiene para él el tema de la muerte.

### **ETERNIDAD**

Quien así encadenare una alegría  
malogrará la vida alada.  
Pero quien la alegría besare en su aleteo  
vive en el alba de la eternidad.

---

<sup>18</sup> SARRIUGARTE Iñigo. Revista Electrónica América Latina especializada en comunicación: Las Alucinaciones Mentales de William Blake como Base de su Obra Literaria y Artística: ¿Genialidad O Locura? Edición No 40. <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n40/isarri.html>

## **LA ROSA ENFERMA**

Estás enferma, ¡oh rosa!  
El gusano invisible,  
que vuela, por la noche,  
en el aullar del viento,  
tu lecho descubrió  
de alegría escarlata,  
y su amor sombrío y secreto  
consume tu vida.

Figura 18. Imagen de CINDY SHERMAN



## **CINDY SHERMAN**

La imagen de la figura 18 es de la artista Sherman, ella en algunas de sus fotografías presenta aspectos que para algunos representan miedos, pero en realidad maneja un contexto muy diferente, valiéndose del color para transformarse en un payaso; el vestuario y todos los elementos narrativos que contienen sus imágenes muestran una clase de mujeres de diferentes tiempos y espacios, en los cuales entra y hace parte de mundos imaginarios cargados de historia.

Cada payaso que ella crea es diferente; sus expresiones, su mirada, su posición siempre está generando una interpretación diferente. Su trasfondo aunque sea la problemática social de la mujer no deja de pasar desapercibida al espectador. Podemos analizar en esta artista que utilizando un icono como “el payaso”, puede lograr darle un sentido diferente, cargándolo de una manifestación propia y personal al entrar en ese juego de la apariencia y el engaño, de la realidad y la ficción, lo cual se ve reflejado en el “ Payaso” que forma parte de los personajes de “ Tricotomía ”, el cual simboliza un mundo fantasioso, oculto y a la vez de doble cara, que en el video representa nuestra sociedad actual.

Figura 19. Imagen de MICHEL GONDRY



Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Michel\\_Gondry](http://es.wikipedia.org/wiki/Michel_Gondry)

### **MICHEL GONDRY**

Michel gondry es un director (figura 19) de cine, anuncios, y vídeos musicales, destacado por su innovador estilo visual y su manipulación de la puesta en escena.

Gondry también ha creado numerosos comerciales de televisión, siendo uno de sus más famosos el realizado para Levi's, con el que ganó el Lion D'or en el Festival de Cine de Cannes de 1994. Fue pionero en la utilización de la técnica conocida como «bullet time», utilizada posteriormente en las cintas de la saga. Este artista tiene la particularidad de utilizar la técnica de clonar y se ha caracterizado por ello, lo podemos notar en el video de Kylie Minogue (Come Into

My World) de ahí partí para realizar la escena donde se encuentra los tres elementos que componen al ser humano, técnica la cual debí estudiarla y observar cómo se hacía el montaje de las imágenes una sobre las otras sin que se cruzaran. Este artista es una fuente de inspiración para lograr otros tipos de retos a nivel de técnicas en video.

## **GORDON DOUGLAS**

Este artista escocés desarrolla en sus trabajos de videoarte una forma diferente de llevar al espectador a través del tiempo, donde lo lleva a reflexionar acerca de su perspectiva, también mantiene los sentidos atentos de aquellos que escuchan el video como en su trabajo "lo que quieres que te diga" (1998). En su trabajo 24 horas de Psicosis (1993) muestra el desarrollo del tiempo y la interacción del espectador dentro de la misma obra esto lo logra a través de su instalación. El no solo quiere invitar al espectador a reflexionar, sino también a crear nuevas ideas en las que se desarrolle su pensamiento como autor y el del espectador; lo cual sustenta la objetivo de tricotomía, el cual va dirigido a desarrollar en el público la capacidad de análisis y reinterpretación del tema, enriqueciendo así el proyecto, al creador y a cada receptor.

Figura 20 Imagen de Video instalación Bill Viola. 1992 *The Sleepers*



Fuente: <http://www.billviola.com/>

## **BILL VIOLA**

La imagen de la figura 20 pertenece al artista neoyorquino el cual desarrolla trabajos basados en la pintura clásica, el body art y la instalación, creando espacios a través del videoarte, siendo un apasionado de la espiritualidad, lo cual lo ha llevado a diferentes lugares y culturas, buscando un poco más el conocer ese mundo invisible. Bill Viola marca su infancia cuando sufre un accidente dentro de un lago, en el que casi pierde la vida, durando 6 segundos bajo el agua. De esta experiencia él dice: "En ese momento comprendí que el tiempo no es como lo marca el reloj de la pared, sino como lo sientes". No solo fue esta experiencia la que marcó su vida sino también la pérdida de su madre; haciendo que su búsqueda por lo espiritual se acentuara más. Este sentimiento fue el mismo que llevo al autor de "Tricotomía" a plasmar sus propios conceptos acerca de la muerte, basado en situaciones vividas, apoyándose un poco en las obras de Bill Viola.

21 Figura. Imagen Pipilotti Rist. Homo sapiens sapiens



Fuente: [http://www.masdearte.com/noticias/articulo/pipilotti\\_rist\\_premio\\_joan\\_miro\\_12242.htm](http://www.masdearte.com/noticias/articulo/pipilotti_rist_premio_joan_miro_12242.htm)

### **Elisabeth Charlotte Rist**

Esta artista de la figura 21 es nacida en 1962 en Grabs, Sankt Gallen, Suiza, también sirvió como soporte para realizar este proyecto, ya que a través del medio del video utiliza escenarios y formas narrativas en las que la coherencia lineal no existe, porque sus representaciones son simbólicas y personales, en las que la cámara lenta y los cambios bruscos hacen parte de la forma de realizar sus trabajos, en los que aprovecha también el video clip como forma de realización del video.

Figura 22 Imagen Publicitaria PENELOPE



Fuente: <http://www.iwatchstuff.com/2006/03/12-week/>

## “ Penélope ”

Año de producción: 2006

País: EE.UU., Reino Unido

Dirección: Mark Palansky

Intérpretes: Christina Ricci, James McAvoy, Catherine O'Hara, Reese Witherspoon, Peter Dinklage, Richard E. Grant, Simon Woods, Ronni Ancona, Jason Thornton.

Guión: Leslie Caveny

Música: Joby Talbot

Para el desarrollo narrativo de “ Tricotomía ” se tuvo en cuenta las transiciones a través del color, como parte de la coherencia simbólica y significativa de este, inspirándose en el manejo que se le da al color rojo en “ Penélope ” (figura 22), incluso en las escenas en las que el espacio está cargado de color blanco, el rojo aparece en una sabana para no perder la continuidad del personaje. Aunque sea una película de corte romántico, su arte es detallado y se demuestra en los elementos que comparten la vida de Penélope, como el árbol que tiene dentro de la habitación. No solamente se hace referencia a este color sino también al verde, que también está presente en gran cantidad de escenas, dándole presencia a la tendencia impresionista en el cine.

Figura 23. Imagen Publicitaria AWAKE



Fuente: <http://www.filmaffinity.com/es/film267964.html>

## **AWAKE**

El término Awake (del idioma inglés), traducible por despierto

Protagonizada por Jessica Alba y Hayden Christensen

The Awakening novela de Kate Chopin;

En **música**: *Awake* es el título de numerosos álbumes:

Awake (1994) de Dream Theater;

Awake (1996) de Klinik;

Awake (1997) de Crematory;

Awake (2000) de Godsmack;

Awake (2003) de Bleed the Dream;

Awake: The Best of Live (2004) de Live;

Awake (2005) de L'arc~en~Ciel;

Awake (2006) de Josh Groban;

El argumento que encontramos en esta película *Awake* (figura 23) es de tipo espiritual, desarrollándose una trama en donde al personaje se le practica una cirugía, en la cual sufre una especie de trance donde puede sentir el dolor mas no

moverse, viendo a su alrededor todo lo que ocurre cuando muere. Durante la cirugía vuelve a su casa, a su cama buscando el refugio del hogar y se encuentra a su madre, que también acaba de morir para salvarle la vida. Este director nos muestra una vida después de la muerte y fuera de nuestro contexto real, donde se puede sentir y realizar diferentes cosas, como lo expresa el argumento de este proyecto, el cual muestra el punto de vista del autor acerca de la muerte, enmarcado desde una perspectiva intangible.

Figura 24. Imagen Segmento el túnel. Los Sueños de Akira Kurosawa



Fuente:<http://denshougatari.blogspot.com/2009/05/los-suenos-de-akira-kurosawa.html>

## **AKIRA KUROSAWA**

Es una trilogía del autor AKIRA KUROSAWA que se muestra en la imagen de la figura 24, representan los sueños que tuvo a través del tiempo y que hicieron parte de su vida, además es una reflexión personal acerca de los acontecimientos que le involucraron y que estuvieron en su entorno. Cada espacio que se utiliza es hermoso es totalmente una fotografía hecha con movimiento, el realiza un espacio imaginario donde hace un dialogo con el espectador constantemente. Este artista no solo se limita a mostrar su punto de vista sobre algunos temas sino que también nos muestra su visión acerca de la muerte, como lo demuestra en el sueño del túnel donde relata la historia del comandante que pierde toda su tropa pero que el realmente no asume la pérdida, así que la tropa es la que se encarga de avisarle de su muerte a través del sueño de esta manera KUROSAWA nos

muestra su pensamiento negativo acerca de la guerra y la muerte como ese estado de perdida.

Figura 25 Portada Libro. ALICIA A TRAVÉS DEL ESPEJO



## LEWIS CARROLL

El autor es LEWIS CARROLL en 1871(figura 25), en ella describe la historia de una niña la cual puede pasar a través del espejo y encontrar un mundo el cual se mueve de forma contraria. Los hechos que suceden allí son de forma extraña el mismo tiempo funciona al revés, el dolor primero se siente antes de que suceda el accidente por ejemplo cuando se encuentra Alicia con la reina, ella aun no se había pinchado el dedo y lloro y cuando realmente sucedió la reina no llora. Cada escena transcurre a través de la transición de un elemento o espacio el cual lleva de un lugar a otro hasta llegar a su punto de llegada para ser reina. CARROLL muestra en esta historia como las expresiones pueden ser asumida de otra forma como lo hace con el insecto el cual le dice Alicia porque llamarlo de esa forma si realmente ese no puede ser nombre del animal. No solo refleja una narrativa surrealista sino que también demuestra el claro ejemplo de cómo los seres humanos nos hemos apartado de otros solo por el hecho de ser diferentes, Alicia entra en el bosque y se encuentra al siervo el cual solo en el instante que sale del bosque y recuerda quien es deja de estar al lado de Alicia.

## 5. PROCESO

El inicio del proceso de "Tricotomía" tiene su origen en un ejercicio de pintura realizado en tutorías, en el año 2005. De allí en adelante se efectuó un trabajo de interiorización e investigación, para llegar a una reflexión personal acerca de la muerte y desarrollarla en este presente proyecto. El Proyecto "Tricotomía" está inspirado en un sueño y en algunas experiencias personales, que lograron darle forma a una historia que narra la reflexión personal del autor acerca de la muerte. En el proceso de realización de este trabajo se exploran algunos elementos que hacen parte esencial de su desarrollo integral.

### 5.1 TRABAJOS ANTERIORES

De la misma manera como dicho proyecto de grado está basado en experiencias personales del autor, esta pintura que se constituyó en el primer trabajo realizado en clase está inspirada en la muerte de su padre. Fue realizado en photoshop, como se muestra en la figura 26, aprovechando las herramientas tecnológicas que éste software brinda, y apoyado en el uso de una tabla digital. La imagen muestra un camino vacío simbolizando la ausencia del que una vez estuvo allí.

Figura 26. Claudia Sanabria. Pintura en Photoshop. 2006



Luego se llegó a realizar un ejercicio en fotografía, desarrollando una "fotonovela" (figura 27) con un trabajo de campo que duró tres días, utilizando diferentes

locaciones y capturando 93 fotografías, que narran la historia de amor de una pareja. Fue la copia de “foto amor”, una historia distribuida entre los años 80 y 90, utilizando los mismos diálogos y posiciones de cámara, pero actualizando el vestuario y mostrando personajes más acorde al tiempo presente.

Figura 27. Claudia Sanabria. Fotonovela (foto amor) 2007



El siguiente trabajo se realizó en fotografía, utilizando una vez más la ayuda de la tecnología para hacer un clon, como se ve en la fotografía (ver figura 28), trabajando el tema del espacio recorrido, para hacer alusión a un movimiento que existió.

Figura 28. Claudia Sanabria. Fotografía. Espacios ocupados 2007



Las vivencias personales han influenciado cada uno de los trabajos realizados por el autor de este proyecto, como lo es esta técnica mixta que muestra un espacio oscuro en el que a través de dos ventanas entra la luz, como se ve en la siguiente imagen (ver figura 29).

Figura 29 Claudia Sanabria. Técnica mixta 2008



Los diferentes elementos y símbolos que hicieron parte de un sueño del creador de este proyecto, fueron la inspiración de dicha historia; en la cual se trato de mantener su esencia, tomando escenarios, colores, objetos y sonidos que hicieran alusión a dicha temática.

## **5.2 DESCRIPCION FORMAL**

El video como medio de expresión artística provee muchas riquezas tecnológicas, que nutren de una forma coherente y sistemática una idea preconcebida en la mente del artista, ya que ofrece herramientas fundamentales para transmitir un pensamiento, como por ejemplo el sonido, la imagen, los colores y el movimiento. Logra integrar diferentes técnicas como la pintura, la escultura, el dibujo y la fotografía, que han aportado incalculables riquezas al desarrollo del arte en la sociedad, y que han dado forma a este proyecto como una expresión artística que reúne conceptos técnicos y cognoscitivos , para expresar una reflexión de índole personal.

Los momentos más trascendentes en la vida de un ser humano son narrados a través de este video, en el cual el personaje principal "Natalie", logra ser un imán que captura dichas vivencias y las expresa a través de situaciones, simbologías y expresiones corporales, dándole una coherencia y sentido a cada escena para reflejar el pensamiento, las experiencias y el mensaje del artista.

La primera escena muestra muchas burbujas cayendo, representando aquello que es fantasioso y sorprendente, con un movimiento de la videocámara que deja entrever que alguien está mirándolas mientras gira su cabeza circularmente, dejando a la vista las baldosas rojas del piso, las cuales están hechas de papel, para hacer referencia al aspecto imaginativo de la narración. Inmediatamente hace aparición la escena grabada en una habitación, en la que Natalie da vueltas en su cama y se despierta de un profundo sueño, acompañada en ese lugar de su cuerpo y de su alma, quienes la miran fijamente y ven como se sienta en el borde de su cama para visualizar y luego tomar en sus manos una fotografía, que al observarla la transporta a una realidad vivida algún tiempo atrás, la cual se convierte en la segunda escena del video.

Esa fotografía sirve de transición mediante una imagen en blanco en la pantalla, que simboliza el parpadeo de sus ojos, para llegar a la escena del paradero de buses, en la que Natalie en su cuerpo vive momentos de angustia y confusión, y donde su mirada recorre cada rincón del lugar en el que está, siendo atraída y seducida por un payaso que aparece en diferentes partes de dicho espacio, un poco viejo y de aspecto misterioso. Este poco a poco se acerca a ella y le entrega una cajita musical, la cual llama su atención y toma en sus manos, mientras la música de fondo deja de sonar, produciendo un silencio total en medio del cual Natalie es transportada nuevamente a la escena de la habitación, donde aparece sentada en el borde de su cama, pero esta vez en sus manos no tiene la fotografía sino la cajita musical.

El personaje que representa el alma de Natalie, caracterizado por una niña, se acerca a ella y la observa detenidamente como tratando de encontrarse en sus ojos, y luego se dirige hacia un rincón de la habitación en donde hay dos globos llenos de helio amarrados, los cuales suelta para dejarlos elevarse al cielo mientras observa maravillada como se alejan de ella; Pero sorprendentemente decide agarrarlos por la cinta interminable que los mantenían sujetos al piso de la habitación, y con una gran satisfacción los vuelve a sostener en sus manos. Inmediatamente aparece en escena una hermosa rosa roja dentro de un recipiente de vidrio, que mediante dos movimientos de cámara (tilt up – tilt down) que simbolizan el paso del tiempo, cambia su apariencia para lucir marchita y sin vida.

El alma de Natalie quita su mirada de la rosa marchita y la dirige a un pasillo oscuro que irradia luz en el fondo, y en el cual incursiona a ritmo acelerado, corriendo a través de él mientras su mente entiende que algo trascendental en su vida está a punto de suceder. Al llegar al final de dicho corredor se para frente a una puerta y mira que ésta la conduce a un espacio estallado en luz, en el cual la espera su espíritu, y sin dudar la atraviesa mientras éste la toma de la mano y caminan perdiéndose en la distancia y la luz resplandeciente que brilla más que el sol.

**5.2.1. Fase de inicio de la historia de Natalie.** La primera imagen que el artista tuvo en la mente acerca de la historia, es la última escena que se grabó, de donde parte toda la esencia narrativa del video, que muestra los aspectos más significativos de la vida del personaje principal “Natalie”, haciendo énfasis en sus concepciones acerca de la muerte.

“Una habitación que guarda muchos secretos y que refleja lo más íntimo de Natalie; sus miedos, debilidades, tristezas, sueños, anhelos, recuerdos y temores habitan en un solo lugar, y se unen para expresar sentimientos a través de una

simbología personal. Burbujas que caen al piso y desaparecen representando las fantasías que guarda en su mente, y la inocencia de crear y entrar en un mundo

irreal; el piso de la habitación de colores blanco y rojo construido de papel, hacen alusión a la fragilidad e imaginación de dicho personaje.

Natalie da vueltas en su cama hasta abrir sus ojos y despertar de su sueño, y mirando a su alrededor solo puede sentir una sensación de confusión, acompañada de un sentimiento extraño que la lleva a querer explorar el mundo de su recuerdo, mientras que su alma y espíritu la rodean. Una foto tirada en el piso la transporta a un espacio público que refleja un mundo lleno de interrogantes y engaños, en el que aparece sentada en la silla de un paradero de buses mientras que un personaje la asecha; ella siente que alguien la observa y llena de incertidumbre pasea su mirada por todo el entorno para tratar de encontrarlo. Es un payaso que simboliza lo misterioso y a veces engañoso que puede ser el mundo, el cual luego de analizarla se acerca a Natalie, sentándose a su lado para entregarle una cajita musical.

La cajita musical representa el mundo de los recuerdos que cualquier ser humano tiene en su interior, y que para algunos posee la capacidad de transportarlo a escenarios y situaciones que de una manera u otra han marcado su vida, como lo fue para el autor de tricotomía. Es este objeto quien sirve de enlace para la siguiente escena del video donde aparece Natalie nuevamente en aquella habitación, sentada en su cama con él en sus manos y observándolo de forma detallada.

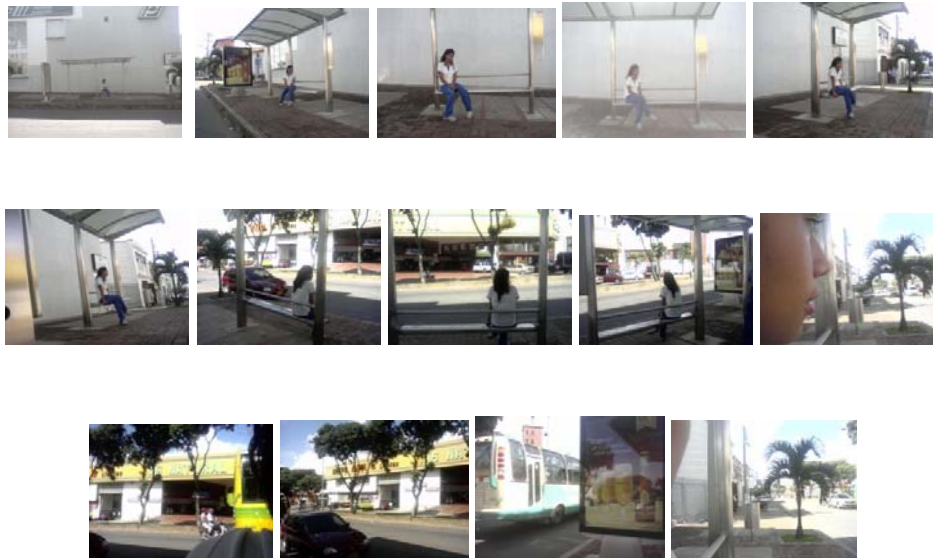
La niña que representa su alma se acerca a ella y la observa sin que Natalie se de cuenta, y luego se acerca a las dos bombas color rojo que están sujetadas al piso y las suelta; pero antes de que éstas se alejen definitivamente estira sus manos y las detiene como quien detiene un sueño o un recuerdo, cuando se ha renunciado a él. Luego de esto aparece una escena con una gran carga simbólica y

significativa, mostrando una rosa de color rojo en un recipiente de vidrio, que al pasar el tiempo se torna marchita y descolorida, dando a entender la transición que el paso del tiempo puede hacer en una persona, llevándola de vida a muerte.

La niña se asombra y quiere en busca de aquello que ha perdido, aparece corriendo por un túnel oscuro y lleno de soledad, que representa aquellos momentos difíciles de confrontación con los recuerdos, con los temores, con los sueños y con el paso del tiempo, que de una manera u otra impulsa a una persona a lograr sus objetivos. Es así como al final del túnel el alma de Natalie haya una gran puerta que irradia un destello de luz, que ilumina en la oscuridad, y fuera de ella la espera su espíritu a quien se une y marcha hasta que se pierden de la vista por la intensidad luminosa de ese espacio, el cual relaciona a la muerte como una frontera final que nadie puede volver a pasar, y que define la eternidad del ser humano.

**5.2.2 Bocetos.** Con el story board se busca entender un poco mejor el espacio tridimensional del dibujo, logrando observarlo desde varios puntos de vista. También se puede ver la posición de la cámara para la grabación de cada escena, eliminando las improvisaciones, este proceso hace parte de preproducción. Otra forma de realizar y entender el espacio es a través de la fotografía, es por ello que se capturaron estas fotos para mostrar cómo se realizaría la escena del paradero de bus donde interviene el payaso, mostrando la ubicación de la cámara, y como aparecería el personaje principal, analizando factores como iluminación y dificultades del entorno.

Figura 31. Secuencia en fotografía (escena paradero)



La escaleta es una herramienta que sirve para la realización del video, es una ayuda para tener en cuenta los planos que se grabaran y no perder la secuencia para cuando se haga la edición. El siguiente escrito es la escaleta que se hizo para realizar el video y tener como referencia la secuencia de planos, en algunos casos de las tomas se hicieron desde otros puntos saliéndose del esquema realizado.

Sec / Esc: 1/1  
 Interior habitación  
 Plano: Primer Plano  


---

 Descripción: Burbujas Caen Sobre el suelo

Sec/Esc: 1/1  
 Interior habitación  
 Plano: Plano Medio Picado  


---

 Descripción: recoge la foto

Sec / Esc: 1/1  
 Interior habitación  
 Plano: Plano General  


---

 Descripción: El cuerpo, el Alma y el espíritu

Sec/Esc: 1/1  
 Interior habitación  
 Plano: Primer plano  


---

 Descripción: Toma la foto en sus manos

Sec / Esc: 1/1  
Interior habitación  

---

Plano: Primer Plano ojo  
Descripción: Mira a su Alrededor  

---

Sec /Esc: 1/1  
Interior habitación  
Plano: Plano General  

---

Descripción: El cuerpo, el alma y el espíritu en el cuarto

Sec /Esc: 1/1  
Interior habitación  
Plano: primer Plano  

---

Descripción: Mira a su alrededor  

---

Sec / Esc:  
Interior habitación  
Plano: Plano Medio  

---

Descripción: sentada sobre la cama mira a

Sec / Esc: 1/1  
Interior habitacion  
Plano: Primer Plano ojo  

---

Descripción: Mira a su Alrededor

Sec/Esc: 1/2  
Exterior parada  
Plano: Primer plano  

---

Descripción: Mira a todos lados

Sec / Esc: 1/1  
Interior habitación  
Plano: Plano Medio Picado  

---

Descripción: se levanta

Sec/Esc: 1/1  
Plano:  

---

Descripción: Blanco

Sec/Esc: 1/1  
Interior habitación – exterior parada  
Escena: Plano secuencia hacia la foto  

---

Descripción: la cámara se acerca a la foto

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano General  

---

Descripción: Natalie sentada en la estación del bus

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano Medio  

---

Descripción: Natalie sentada en la estación del bus

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Primer plano  

---

Descripción: Mueve los dedos nerviosa

Secuencia: ½  
Exterior parada  
Plano: Primer Plano  

---

Descripción: Nerviosa

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano General

---

Descripción: Mira a todos lados nerviosa

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano General

---

Descripción: Un payaso sentado

Sec/Esc: 1/2  
Exterior parada  
Plano: Plano detalle

---

Descripción: Un payaso mira

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano Detalle

---

Descripción: Mira todos lados

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano General

---

Descripción: Payaso mira

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Primer plano

---

Descripción: Mira a su alrededor nerviosa

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano General

---

Descripción: EL payaso mira

Sec/Esc:  
Exterior parada  
Plano: Plano Entero

---

Descripción: EL payaso mira

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano Detalle

---

Descripción: Nerviosa mira a su alrededor

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: primer plano

---

Descripción: El payaso la mira

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Over sholder

---

Descripción: El payaso la mira fijamente

Secuencia: ½  
Exterior parada  
Plano: Plano General

---

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Plano: Over sholder

---

Sec/Esc: ½  
Exterior parada  
Escena: Primer plano

---

Descripción: Natalie mira al payaso

Sec/Esc: 1/2  
Exterior parada  
Plano: Plano General  

---

Descripción: El payaso se sienta

Sec/Esc: 1/2  
Exterior parada  
Plano: Plano Conjunto  

---

Descripción: El payaso le da una cajita de música

Sec/Esc: 1/2  
Exterior parada  
Plano: Primer plano  

---

Descripción: cajita musical

Sec/Esc: 1/2  
Exterior parada  
Plano: Plano Conjunto  

---

Descripción: Natalie coge la cajita

Sec/Esc: 1/2  
Exterior parada  
Plano: Primer plano  

---

Descripción: Natalie mira la cajita

Sec/Esc: 1/2  
Exterior parada  
Plano: Plano General  

---

Descripción: Natalie mira la cajita

Sec /Esc: 1/3  
Interior habitación  
Plano: Plano General  

---

Descripción: Natalie mira la cajita  

---

Mientras el Alma la observa

Sec/Esc: 1/3  
Interior habitación  
Plano: Primer plano  

---

Descripción: El Alma coge la Bomba

Sec/Esc: 1/3  
Interior habitación  
Plano: Plano medio  

---

Descripción: El alma suelta las bombas

Sec/Esc: 1/3  
Interior habitación  
Plano: Plano Medio  

---

Descripción: El alma Suelta las bombas

Sec/Esc: 1/3  
Interior habitación  
Plano: Plano Medio  

---

Descripción: El alma mira las bombas

Sec/Esc: 1/3  
Interior habitación  
Plano: Primer plano  

---

Descripción: El alma mira

Sec/Esc: 1/3  
Interior habitación  
Plano: plano medio  

---

Descripción: el alma coge las bombas en su Mano

Sec/Esc: 1/3  
Interior habitación  
Plano: Primer Plano  

---

Descripción: una Flor en un cofre

Sec/Esc: 1/3  
Interior habitación  
Escena: Plano General flor

---

Descripción: Una Flor deteriorada en una Caja de vidrio

Sec/Esc: 1/3  
Plano: Primer plano

---

Descripción: El alma mira hacia un pasillo

Sec/Esc: ¼  
Interior pasillo  
Plano: Plano General

---

Descripción: El Alma corre por el pasillo

Sec/Esc: ¼  
Interior pasillo  
Plano: plano General

---

Descripción: El Alma corre por el pasillo

Sec/Esc: ¼  
Interior pasillo  
Plano: plano General

---

Descripción: El Alma corre por el pasillo

Sec/Esc: ¼  
Interior pasillo  
Plano: Plano General

---

Descripción: El Alma corre por el pasillo

Sec/Esc: ¼  
Interior pasillo  
Plano: Plano General

---

Descripción: El Alma mirando hacia la puerta

Sec/Esc: ¼  
Interior pasillo  
Plano: Plano Medio

---

Descripción: El Alma mirando hacia la puerta

Sec/Esc: ¼  
Interior salón  
Plano: Plano Entero

---

Descripción: El alma Entra

Sec/Esc: ¼  
Interior salón  
Plano: plano General

---

Descripción: El alma se encuentra con el Espíritu

**5.2.3 Locaciones y personajes.** En el trabajo de la preproducción se hace la búsqueda de la escenografía, un piso diferente al convencional, el cual fue hallado en la biblioteca de un colegio, mostrando como apariencia baldosas amarillas y rojas. Se le realizó a éste un tratamiento de encerado para cambiar su apariencia deteriorada, logrando que brillara para que pudiera resaltar al momento de la grabación.

Figura 32. Piso biblioteca sin encerar

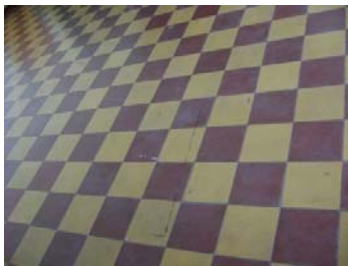


Figura 33. Piso encerado



En cuanto a la locación en la que interviene el payaso se pensó en la parada del bulevar con 18, frente a un banco ya que éste tenía las paredes blancas y se encontraba recién arreglado (Ver figura 31).

Por otro lado se escogió a Natalie y Dana (figura 35 y 36) porque son primas y tienen un parecido físico que ante cámara es evidente, y crea una verdadera asimilación de personajes ante la mirada del receptor.

En las imágenes (figura 35) se muestra la locación del pasillo, donde Dana tendría que correr buscando la luz al final del video, cuya imagen fue tomada en la noche para ver el ambiente que se generaría y la posible proyección de la luz.

Figura 34. Pasillo



Figura 35. NATALI (CUERPO-ESPIRITU)



Figura 36. DANNA (ALMA)



Figura 37. DARIO (PAYASO)



**5.2.4 Primera grabación.** Este comprende una realización preproducción, postproducción y realización del video en lo que a continuación se verá desglosado. Para realizarla se adecuaron los lugares de grabación, se consiguieron los elementos a utilizar, se reunió a los actores y se alistaron los

equipos a utilizar. El maquillaje y peinado de los personajes se realizó con dos horas de antelación.

Esta primera prueba se realizó con dos focos de luz de poca intensidad, los cuales proyectaron todos los objetos, generando dos sombras y un efecto granulado que dio una apariencia más oscura a la imagen. Podemos analizar que los detalles de los personajes se perdieron por la iluminación y el color de la ropa, la intensidad de los colores rojos no lograban ser el color predominante de toda la imagen. Se realizó una grabación de aproximadamente dos horas, logrando una maqueta de 7 minutos en las que las tomas se repetían. En este tiempo en el que se trabajó se adquirió una idea de lo que podría ser la grabación de todo un día.

**5.2.5 Segunda grabación.** Como ya se había realizado un trabajo de preproducción, posproducción y realización, se tenía ya varias cosas resueltas para la segunda grabación del video, aunque hubo algunas variantes en este segundo proceso, como por ejemplo el vestido de la niña, la locación de la habitación, el escenario de la parada y la escena del paso del tiempo. Teniendo la escaleta (ver figura 33) que es la secuencia de los planos apropiados para hacer la tomas en los nuevos espacios, se procedió a conseguir las cámaras de referencia Panasonic pg 81 y Panasonic pg 85.

Figura 38. Locación parada



Para la grabación de la parada de bus los personajes pasaron por un proceso de maquillaje y vestuario adaptado a lo que se quiere narrar y simbolizar en la

narrativa de la historia. Se tuvo como inconveniente el paso de los automóviles que intervenían con la imagen y la luz, lo cual obligó a grabar de forma ligera para no tener cambios bruscos de luz en la cinta.

Después se procedió a grabar la escena de la habitación, para la cual se adaptó el piso llenándolo de papel rojo y amarillo asimilándolo a la idea original. Las dos niñas se prepararon para la escena, cada una con su vestuario y maquillaje, teniendo en cuenta que Natalie por interpretar dos personajes debía tener también dos vestuarios en el que cambia solo la blusa. Cinco días después se realizó la grabación de la última escena (figura 39), con una duración de cuatro horas y utilizando herramientas como una silla con ruedas para seguir a la niña con la cámara mientras esta corría; y un tarro de leche klim para la iluminación adecuada.

Figura 39. Locaciones pasillo (grabación)



Después de tener las imágenes se procedió a realizar la edición, en el programa de Adobe premier CS3 versión 3.0.0 ( ver imagen 40). En este proceso de edición se realizaron algunos cambios como por ejemplo el color del piso, el cual se transformó a través de un filtro que coloca toda la imagen de apariencia más blanca e elimina todos los colores amarillos, para lograr resaltar el color rojo. Varias de las tomas que se hicieron no se colocaron dentro de la secuencia del

video, ya que se depuraron por errores al grabar. En la escena de la parada se colocó un filtro de color azul para subir los tonos del paisaje. Para la realización de la música del video se tomó una cajita de musical, grabando su sonido a través de un micrófono, para luego pasarlo al computador.

Figura 40. Imagen edición. Programa Cs3 Adobe.



### 5.3 DESCRIPCION CONCEPTUAL

Cada escena del video contiene una carga simbólica que tiene como finalidad introyectar al espectador en la idea del artista, llegando a crear sensaciones dentro de éste, mediante la utilización de elementos como objetos, colores y espacios específicos.

Se muestra de forma repetitiva el color rojo para identificar al personaje principal con éste, mostrando una secuencia de imágenes en las que se logra crear una relación estrecha entre ambos, queriendo mostrar la forma en que este color marcó la niñez, y los momentos más significativos del artista, en los que la influencia paterna fue determinante. También es importante mencionar la importancia simbólica que tiene la rosa roja que aparece en la habitación, haciendo alusión a la muerte como un evento que irónicamente puede ser

hermoso, ya que aunque sea arrancada de su fuente de vida y muera, aún sigue siendo bella y valorada. Es menester mencionar que este elemento hace parte de un trabajo anterior del autor de éste proyecto, para hacer una alegoría al poema “la muerte de los amantes” del libro “las flores del mal” de Charles Baudillare.

La cajita musical que aparece en dos escenas del video trata de representar la inocencia de la niñez, cargada de elementos como soledad, miedos, sueños y fantasías que pueden envolver al ser humano en esta etapa de su vida, llevándolo a crear en muchos casos, un submundo en el que él es protagonista y director y en donde el futuro es una ilusión que no se puede ver claramente. Además de este elemento se debe mencionar “la cama” que aparece en la habitación, la cual muestra lo más íntimo y personal del artista, con destellos de un valor sentimental arraigado en experiencias propias vividas a través de diferentes épocas de su existencia.

El ser humano tiende a manipular y ser manipulado, a mostrar diversas caras y engañar a otros para llevarlos a hacer lo que ellos desean, por ello se incorpora en el reparto “un payaso”, que refleja esta situación y que le da un toque de misterio e inocencia a la vez a la escena donde aparece, que a su vez el mismo espacio que está constituido por imágenes como la publicidad en la valla hacen un juego de burla hacia la protagonista e intervienen haciendo parte de este video. En la última escena del video se puede apreciar un túnel oscuro por donde la niña que representa al alma corre para encontrarse con su espíritu. Este elemento simbólico representa los interrogantes que tiene el ser humano acerca de lo que acontece después de la muerte, y su incapacidad para hallar una respuesta convincente y real.

## **5.4 MONTAJE**

Este proyecto realizado bajo la técnica del video puede ser proyectado al público a través de equipos como un televisor o un video Beam. Su presentación podría estar ubicada en el ángulo de alguna pared de la sala de exposición.

## CONCLUSIONES

Después de pasar por muchas etapas y experimentar diferentes sensaciones y nuevas experiencias, se puede llegar a analizar y ver los resultados de un esfuerzo mancomunado y enfocado en ideas surgidas de experiencias personales del artista.

La muerte es un tema que aún no ha logrado generar una unidad de pensamientos en el hombre, por eso se planteó desde diferentes perspectivas culturales, filosóficas y religiosas, queriendo dejar como aporte no solo dichos conceptos, sino las propias concepciones del autor del proyecto para que cada espectador saque sus propias conclusiones y reinterpretaciones de la temática tratada.

Para plasmar todo este núcleo de información e ideas, se contó con elementos artísticos, simbólicos y humanos, procurando crear un hilo narrativo fiel al objetivo del proyecto. Escenarios cerrados y abiertos, privados y públicos; personajes misteriosos, reales e imaginarios; objetos que trataron de representar situaciones, y simbolizar sentimientos; fueron parte de este proceso en el que se trató de unir todo un mundo de conceptos, investigaciones, sueños y creencias, para darle la forma más adecuada y comprensible para el público; dejando que las transiciones y los elementos simbólicos fueran parte vital de la estructura narrativa, partiendo de la idea que el autor deseaba plasmar, y dejando en ella imágenes significativas que le den al receptor herramientas útiles para realizar su propia reinterpretación del video.

Queda claro que ante la falta de argumentos tangibles, y la diversidad de pensamientos, la temática de este video no está plasmada como una verdad universal, sino como una alternativa para integrar y respetar las diferentes

concepciones del ser humano, tomando como medio el videoarte y sus múltiples ventajas comunicativas para llegar a un público.

## BIBLIOGRAFIA

Antropología Cristiana. CUERPO-ALMA-ESPÍRITU. Escrito por P. Tomás Spidlík S.J. tomado de

[http://members.fortunecity.es/mariabo/la\\_antropologia\\_cristiana.htm](http://members.fortunecity.es/mariabo/la_antropologia_cristiana.htm)

BLAKE William. 28 de noviembre de 1757 a 12 de agosto de 1827 tomada de [http://es.wikipedia.org/wiki/William\\_Blake](http://es.wikipedia.org/wiki/William_Blake).

CARROLL, Lewis, Libro "Alicia a Través del Espejo y lo que Alicia encontró al otro lado". Editorial Virtual Books. Editores Ltda. 2000. Online M&M <http://www.scribd.com/doc/3729739/alicia-a-traves-del-espejo>

CHARLES Baudelaire. 'las flores del mal'.

<http://www.scribd.com/doc/2523726/Charles-Baudelaire-Las-Flores-Del-Mal>.

edición proyecto Espartaco. pg178

CHARLES Baudelaire. 'las flores del mal'.

<http://www.scribd.com/doc/2523726/Charles-Baudelaire-Las-Flores-Del-Mal>.

edición proyecto Espartaco. pg178

FLAVIO Josefo (37 ó 38 Roma, 101) fue un historiador judío fariseo, descendiente de familia de sacerdotes. Tomado de

<http://www.geocities.com/dodecaedro1/eseniosjosefo.htm>

Ireneo de Lyon. Ministerio. Tomado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Ireneo\\_de\\_Lyon](http://es.wikipedia.org/wiki/Ireneo_de_Lyon)

KING Stephen Edwin (Portland, Maine, 21 de septiembre de 1947) escritor estadounidense conocido por sus novelas de terror. IT significa " Eso " fue publicada 1986 novela de terror, personaje payaso.

LELOUP Jean-Yves y Boff " Terapeutas del desierto: De Filón de Alejandría y Francisco de Asís a Graf Dürckheim" Editorial SAL TERRAE, España 1999 " pg 22

MARTIN Silvia. Videoarte. Editora Uta Grosenick. Editorial Taschen. 2004

PALAO Pons Pedro. El Gran Libro de los Rituales. Editorial Lectorum, Barcelona 2004. Pg 149 y 150

PÉREZ Ornia José ramón. "el medio es el diseño visual". Editorial Universidad de Caldas

Departamento de Diseño Visual; Imagoteca. Marzo de 2007. pg. 283

POSTMORTEM. Esta práctica es el retrato de muertos realizada en el siglo XIX, unos de sus practicantes es Juan Luis Tapias.jltapias@idela.es

REALE Giovani y ANTISERI Dario. Historia de la Filosofía. 1. Filosofía pagana. Universidad Pedagógica Nacional. Editorial Universidad Pedagógica Nacional San Pablo. Edición 2007 Pg. 235.

REINA Valera. Sociedades Bíblicas Unidas. edición de estudio 1995. Impresa en Colombia. 1 tesalonicenses 5:23 pg. 1548.

ROLAND Barthes, Fragmentos de un discurso amoroso (1982). Revista de psicoanálisis y estudios culturales.

<http://www.psykeba.com.ar/recursos/autores/barthes.htm>

ROLAND Barthes. Cámara Lucida. Nota sobre Fotografía. Editorial Paidós. 1 edición 1990. Capítulo 8 pg. 57

SARRIUGARTE Iñigo. Revista Electrónica América Latina especializada en comunicación: Las Alucinaciones Mentales de William Blake como Base de su Obra Literaria y Artística: ¿Genialidad O Locura? Edición No 40. <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n40/isarri.html>

Sartori Agnese Simbólica de la Tradición precolombina: parte 1. tomado de <http://www.geocities.com/Athens/Atrium/9449/s6agnese.htm>

SÓCRATES (470 a. C.) Historia de la Filosofía. 1. Filosofía pagana. Universidad Pedagógica Nacional. Editorial Universidad Pedagógica Nacional San Pablo. Edición 2007 pg 185

TELLENBACH Hubertus y " GEBSATTEI Viktor la melancolía. Historia del Problema: Endogeneidad, Tipología, Patogenia y Clínica" Ediciones Morata, s.a. Mejía Lequerica, 12. Madrid 1976 " pg 70.

Traducciones al griego realizadas en: E-sword – the Sword of the LORD with an electronic edge.

UNAMUNO Miguel (1864-1936) " Sentimiento Trágico de la Vida " editoriales Longseller. colección: clásicos de siempre. Buenos Aires 2004 pg 80

VILAR Francis y GISBERT Hermina. América Precolombina. su Pensamiento, sus Tradiciones, sus Costumbres: El Mundo de Shopia Digital  
[http://www.mundosophia.com/Articulos/articulo\\_america\\_precolombina.htm](http://www.mundosophia.com/Articulos/articulo_america_precolombina.htm).

WALDER Paul, El Cuerpo Fragmentado, Polis, Revista de la Universidad Bolivariana vol. 2, numero 007 Santiago de Chile.