



Vues d'optique

Trabajo Fin de Grado

Tutora: Dra. Blanca Montalvo Gallego

Curso 2018/2019

Facultad de Bellas Artes Málaga

Alberto Cajigal García

ÍNDICE

RESUMEN	5
IDEA	5
PROCESO PLÁSTICO	6
ANTECEDENTES	6
DE LA MAQUETA A LA MÁQUINA	8
PROYECTORES: CÁMARAS INTERIOR/EXTERIOR	12
VÍDEO: <i>Nothing beyond the screen.</i>	17
CÁMARAS TEATRO	20
CÁMARAS EXTERIOR/INTERIOR	28
<i>STRANGES EYES FILL STRANGES ROOMS.</i> PROPUESTA DE EXHIBICIÓN	32
DESARROLLO TEÓRICO	36
CONCLUSIONES	42
DOSSIER GRÁFICO	43
CONOGRAMA	64
PRESUPUESTO	65
BIBLIOGRAFÍA	66

RESUMEN

Vues d'Optique es un proyecto en el que utilizo la escultura y la vídeo instalación para realizar una relectura de las máquinas ópticas, y establecer un símil entre los mecanismos de formación de imágenes, y la formación de la imagen poética.

La idea surge al reflexionar sobre la percepción; sobre estos aparatos ópticos y científicos como expansiones de la mirada, del ojo, cuestionando y distorsionando sus mecanismos perceptivos; y a su vez, explorando el metalenguaje, y las posibilidades de estas máquinas como esculturas y contenedores narrativos.

Vues d'Optique is a project in which I use sculpture and video installation to make a rereading of optical machines, and establish a simile between the mechanisms of image formation, and the formation of poetic image.

The idea arises by reflecting on perception; about these optical and scientific devices as expansions of the look, of the eye, questioning and distorting their perceptual mechanisms; and in turn, exploring the metalanguage, and the possibilities of these machines as sculptures and narrative containers.

IDEA

Las piezas realizadas son aparatos ópticos de distintos tipos que proyectan, o en los que se proyecta, una imagen del interior de la cámara -en la que se encuentra una escenografía-, generando una dualidad entre la escultura y la proyección. Otra de las piezas es puramente audiovisual, un vídeo en el que exploro cuestiones como la ocultación de la imagen y distintos tiempos en un mismo plano.

Me remonto a la tradición de estas máquinas, antecedentes de la fotografía y el cine, para reinterpretarlas y generar variaciones en cuanto a su forma y función. Apropiándome de sus mecanismos para proyectar, introduzco pantallas y vídeos digitales, que me permiten establecer una contradicción entre lo que vemos proyectado y lo que oculta la máquina. La imagen digital, mediante el propio mecanismo de la cámara, manipula la percepción del espectador, haciendo creer que dentro del interior de la máquina hay una escenografía, que en realidad, es una ilusión. Exploro el metalenguaje y elementos y recursos del teatro y del cine.

Este proyecto trata de, por un lado, reflexionar sobre la finalidad científica y perceptiva de estos aparatos y sus imágenes desde la propia máquina, invirtiendo su función y reubicándolos en el contexto de las prácticas y la imagen contemporánea; y a la par, profundizar sobre la capacidad narrativa de estas esculturas, con el fin de establecer una relación entre la formación de estas imágenes, la percepción, y la ensoñación poética.

Palabras claves: Máquinas ópticas - percepción - metalenguaje - escultura- contenedores narrativos

Keywords: Optical machines - perception - metalanguage - sculpture - narrative containers

PROCESO PLÁSTICO ANTECEDENTES



Título: “Instalación nº I”

Dimensiones:

- Montaje fotográfico – 66 ancho x 106 cm alto (36 fotografías 10 x 15 cm papel color brillante).
- Cámara estenopeica – 22 largo x 14 ancho x 12 cm alto. Cartón de proyecto, fieltro negro, silicona, aluminio y cinta aislante negra.
- Diseños – 2 papeles de 50 x 70 cm.

Mi interés por la imagen y las cámaras, y en concreto por las cámaras oscuras y pre-cinemáticas, surge en la asignatura de Estrategias en Torno al Espacio I. En esta asignatura realicé una cámara estenopéica con cartón de proyecto, material habitual de este tipo de objetos, una pantalla de papel vegetal, y con una montura para el móvil, con el fin de registrar las imágenes que se proyectaban en su interior.

Presenté la cámara sobre el trípode, una serie de fotografías de la pantalla interior, y un vídeo donde registraba mi experiencia con esta máquina.

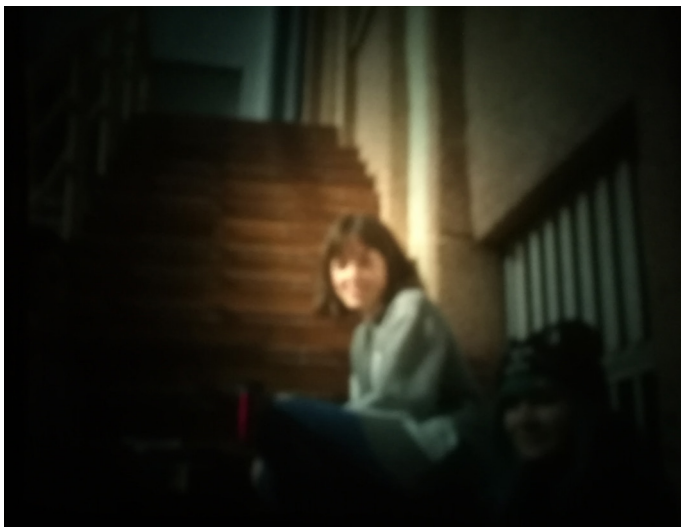


Figura 01. Una de las fotografías realizadas.

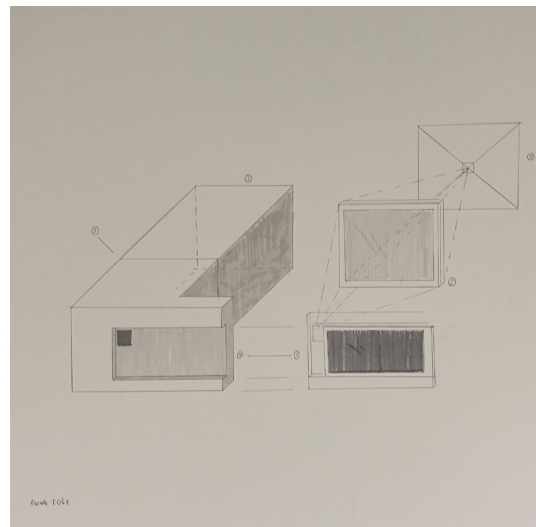


Figura 02. Planos de la cámara.



Título: “Cámaras de revelar”

Dimensiones: 22,7 x 17 x 25 cm.

Materiales: Chapón, espejos, metal. Interior: Bombillas, pilas de peltaca, chapón, cinta negra adhesiva.

Este trabajo prosiguió en Estrategias en torno al Espacio II, donde esta vez sí me detuve en el espacio interior de la cámara. Realicé una serie de cajas en madera, algo toscas, en las cuales debías asomarte por un orificio para contemplar su interior. En este había proyecciones o juegos con espejos que devolvían la mirada.



Figura 03 y 04 .Cámara I y Cámara II, 2017 detalle

DE LA MAQUETA A LA MÁQUINA

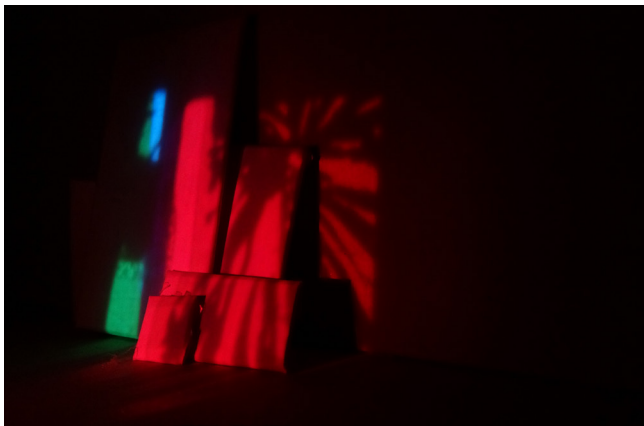


Figura 05. Prueba de proyección con linterna y papel de celofán.



Figura 06. Planificación de los proyectores sobre la maqueta.



Figuras 07-08. Evolución del proyector hasta máquina autónoma. Detalle.

Es en la asignatura de producción, y a raíz de releer *La poética del espacio* (2000) de Gaston Bachelard, cuando me planteo realizar una instalación híbrida entre escultura y vídeo.

Mi interés en la percepción, la ensoñación y la imagen poética que describe Bachelard, así como las relaciones duales entre interior-exterior; miniatura e intimidad; me proporcionan un primer punto de partida teórico del que partir y me sugieren distintas ideas.

Tras esto, construyo una maqueta del espacio en el que planeo instalar el proyecto. Una de las primeras piezas a producir consistía en una proyección, realizada con papel celofán y trozos de película de 35 mm, de unas vegetaciones animadas sobre unos lienzos. Realicé unos bocetos a una escala reducida con los mismos materiales para poder situarlos en la maqueta. Estas proyecciones en miniatura, aunque carecían de movimiento, me resultaron más interesantes que aquellas que yo planeaba proyectar a mayor escala.

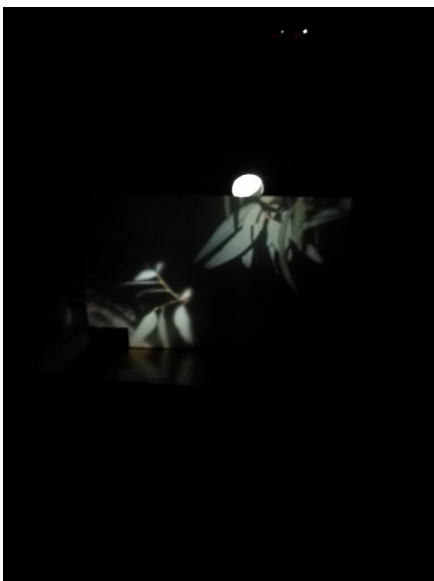


Izquierda: Figura 09. Duchamp. *Étant Donnés: 1° la chute d'eau / 2° le gaz d'éclairage*

1946-1966

Derecha: Figura 10. Pipilotti Rist, *Deine Raumkapsel*. 2006.

Abajo: Figura 11. Detalle proyección.



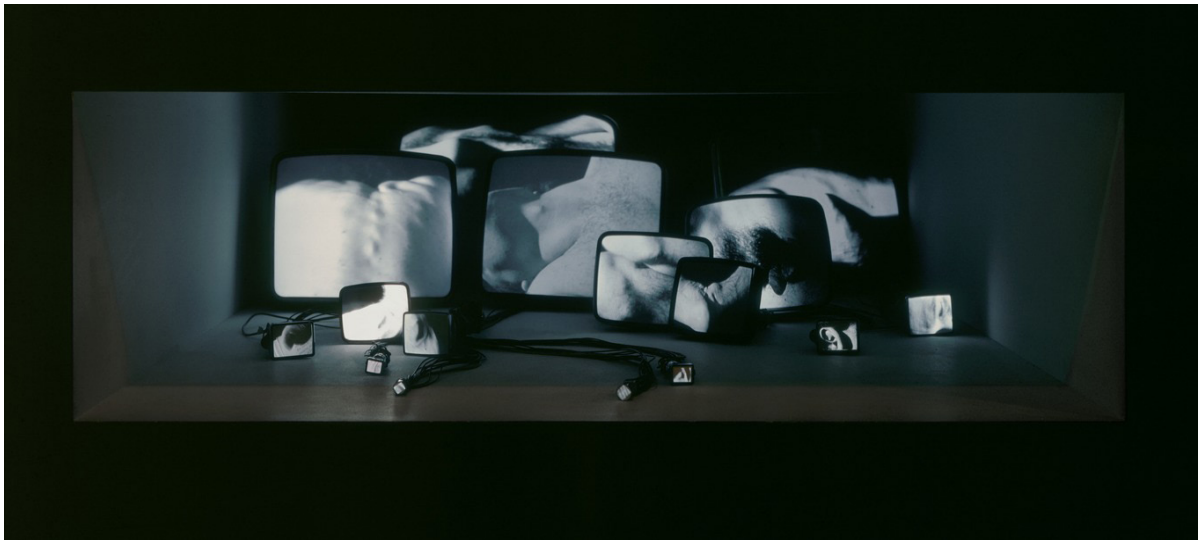
Mientras trabajaba con las maquetas y las proyecciones de papel celofán y linterna, construí un proyector de cartón para el móvil, con el fin de poder situar los vídeos que pretendía hacer en la escenografía. Esta especie de maqueta consistía en una caja con lentes que proyectaba la pantalla del móvil. Su tamaño era superior al de las otras, y cobró autonomía (Figuras 07-08). De maqueta de un proyector, comenzó a funcionar como una máquina autónoma.

Las cajas, que podía construir fácilmente, me permitían proyectar muchas imágenes a la vez. Como consecuencia surgió la posibilidad de generar una narración fragmentada, en la que cada proyector funcionaría como una viñeta, como un fragmento de un todo más grande.

El paisaje era el motivo con el que trabajaba en este punto del proyecto, dado que me interesaba generar un contraste de la inmensidad del territorio, y el reducido tamaño de las cajas; que la proyección fuera una prueba fantasmal, una sombra, de aquello que había en su interior. Revisé autores como Duchamp o Pipilotti Rist, que también me habían influido en trabajos anteriores, pero en esta ocasión desde una perspectiva distinta.

Del *Étant Donnés* (Figura 9), más allá del espectador voyeur, me interesó la enorme construcción de ese gran diorama, la escenificación; así como la documentación posterior, formalizada en un cuaderno.

De igual forma, la obra de Pipilotti Rist (Figura 10) plantea también un escenario, en este caso más próximo físicamente a las piezas que han surgido.



Arriba: Figura 12. Gary Hill *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place* (1990)

Abajo: Figura 13. Bill Viola *The Sleepers* (1992)

La fragmentación de pantallas y su distribución por el espacio expositivo me llevó al trabajo de autores como Bill Viola o Gary Hill.

En concreto las piezas que más me interesaron de ambos autores fueron *The Sleepers* (1992) e *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place* (1990) respectivamente. De estas piezas estudié tanto su propuesta instalativa, como la combinación de la imagen de la pantalla con la escultura.

En Viola lo que más me llamó la atención era la atmósfera de la instalación y el recorrido que debía hacer el espectador para verla, teniendo que asomarse, que sumergirse, en el interior de los bidones para contemplar los rostros de los soñadores. Esta combinación de elementos: luz, agua e imagen me resultó muy eficaz y fue algo de lo que quise aprovecharme en un principio.

Por otra parte, de la obra de Hill, fue la fragmentación del cuerpo lo que me interesó, así como la separación/ unión que plantea entre imagen y pantalla, una metáfora del cuerpo sólido y contenedor; y el alma, la imagen inmaterial (Barro 2003, 31).

Conforme mi interés en proponer esta fragmentación en el espacio expositivo, y que las cámaras funcionaran como contenedores narrativos aumentaba, la elección del paisaje como motivo, o tema de la proyección, fue descartada.

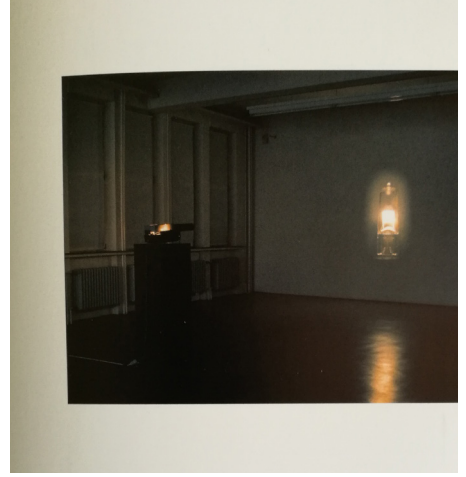


Figura 14. Duchamp, *El ruido secreto*, 1916.

Figura 15. Dieter Kiessling *Glühbirne*. 1994.

Fue, tras visitar *El ruido secreto* (1916) de Duchamp, que comprendí que para distanciarme de la función habitual de estos aparatos, proyectores en este caso, podía subvertir o distorsionar su función. De esta obra me interesó que la relación con el espectador se fundamentara en la ocultación, es decir, que el espectador debiera interactuar con la obra para generar el sonido; pero un sonido aun así estéril, puesto que desconocemos qué hay en el interior de la pieza.

La relación que podía tener con mi proyecto consistía en que, si el proyector era una máquina que precisamente servía para iluminar una imagen, -arrojarla al exterior-, se podía invertir o distorsionar esta función ocultando información. Aprovechando su imagen de baja calidad, y añadiendo sonido, se generaba un microrrelato contradictorio entre *lo que se ve*, *lo que se oye*, *lo que se oculta*. El proyector como un espacio hermético que contiene algo, y del cual sólo vemos una fuga.

Esta lectura de *El ruido secreto* es complementaria a la obra de Dieter Kiessling, *Glühbirne* (1994). En esta pieza Kiessling manipula un proyector para que proyecte la propia imagen de su bombilla. El artista omite la imagen que se interpone normalmente entre la luz y la lente, siendo el motivo principal la propia bombilla. Con esta operación Kiessling no sólo nos está hablando de la luz como elemento indispensable de la narración audiovisual o la toma fotográfica; sino además, está hablando del propio mecanismo del proyector: la bombilla, que con ayuda de las lentes, se autoproyecta.

Estas dos piezas fueron muy relevantes durante el proceso. De esta lectura se concluyó que las máquinas debían relacionarse con su propio interior; y a su vez, invertir su función: ocultando información, proyectando solo parcialmente o de manera fragmentada. De aquí surgieron las primeras cámaras/proyectores.

La construcción de las cámaras y todos sus elementos ha sido laboriosa y lenta. De cada pieza se han realizado tanto bocetos en dibujo como en cartón, para determinar la forma y el tamaño preciso que debían tener. Su estructura es importante, puesto que deben funcionar eficientemente de cara a la instalación, y a su vez, responder a una propuesta concreta: cada cámara posee variaciones y características distintas.

PROYECTORES: CÁMARAS INTERIOR/EXTERIOR



Figura 16. La pieza *Stalker* en madera, durante su construcción.



Figuras 17-18. Imágenes de cámaras oscuras del siglo XIX y del siglo XVIII sacadas del catálogo *Máquinas de mirar*.

Stalker es la primera pieza que produzco en esta línea del proyecto.

En esta pieza en concreto grabé en vídeo la proyección de un fragmento de la película *Stalker* (1979) de Tarkovsky – que por aquel momento visionaba como referente – en la maqueta de cartón que había construido– el mismo material que el proyector –, y coloqué a unos pequeños personajes en su interior, lo que provocó un cambio en la escala al percibirlo.

De esta primera cámara me interesaron aspectos como: la proyección dentro de la proyección; los espectadores observando una imagen, y nosotros observándolos a ellos. La tensión que generaba dudar de si realmente esta escena ocurría dentro del proyector o no, fue sobre lo que comencé a poner el foco.

Esta cámara, aunque inicialmente realizada en cartón para la asignatura de Producción, fue pasada a madera posteriormente para el TFG, puesto que este material es más resistente, estable, y por consiguiente, más eficaz de cara a la instalación.

Estas primeras máquinas no sirven sin la pantalla autónoma en la que proyectan. La obra es, en realidad, la propia relación interior/externo que se da. No sirve contemplar los vídeos de manera independiente, puesto que están hechos específicamente para estas cámaras. Por ello el proceso consistía, no solamente en la variación y construcción de las cámaras, y de la imagen -jugando con la óptica-; sino además en la grabación de escenas, realizadas en escenografías aparte, que funcionaran como interior de estas máquinas.

En este sentido es interesante cómo se comportan las pantallas que se insertan dentro. Si la lente actúa como un elemento invisible: vemos la consecuencia de su presencia, pero no a ella misma; la pantalla actúa como una puerta, como un modo de dilatar, de modificar el espacio interior del proyector. De esta manera un espacio ocupado principalmente por lentes de unos escasos 18 cm se convierte en un espacio vacío en el que puedo introducir lo que sea.

La serie *Theater* (1978) de Sugimoto, en la que las fotografías muestran las pantallas de los cines quemadas por el largo tiempo de exposición, fue uno de los referentes de los que extraí, en un primer momento, la idea de proyectar dentro del espacio, y no mostrar simplemente un vídeo. De esta serie también me interesó la dualidad presencia/ausencia - la ausencia de imagen, por la saturación de fotogramas; y de los espectadores, borrados por el largo tiempo de exposición - que desarrollaría más adelante.



Figura 19. Detalle de la pieza en madera.

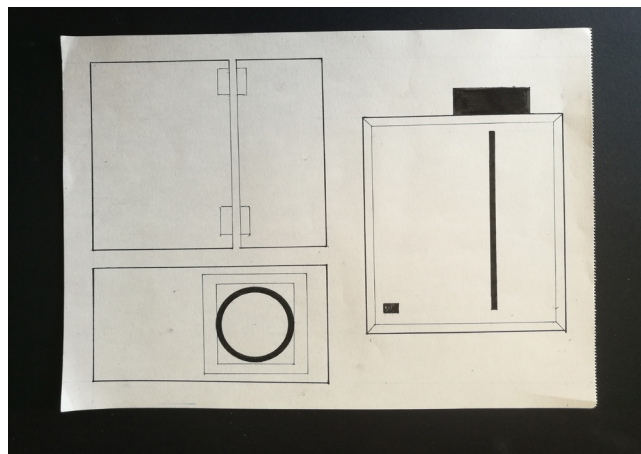


Figura 20. Planos de la cámara.



Figura 21. Stalker construida en cartón. Prueba de montaje.

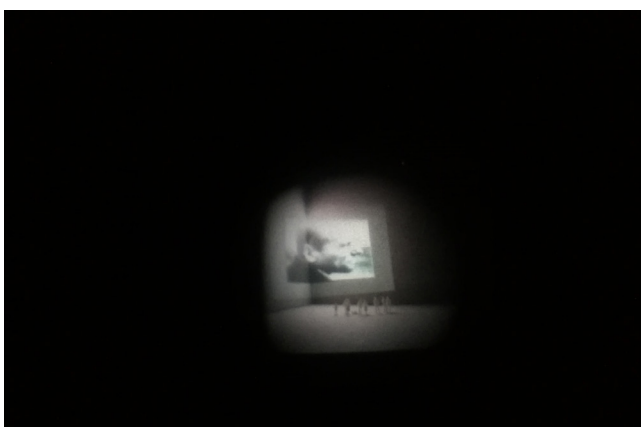


Figura 22-23. Diferencia entre el vídeo grabado en madera, correspondiente a la nueva versión, y el anterior, realizado en cartón,

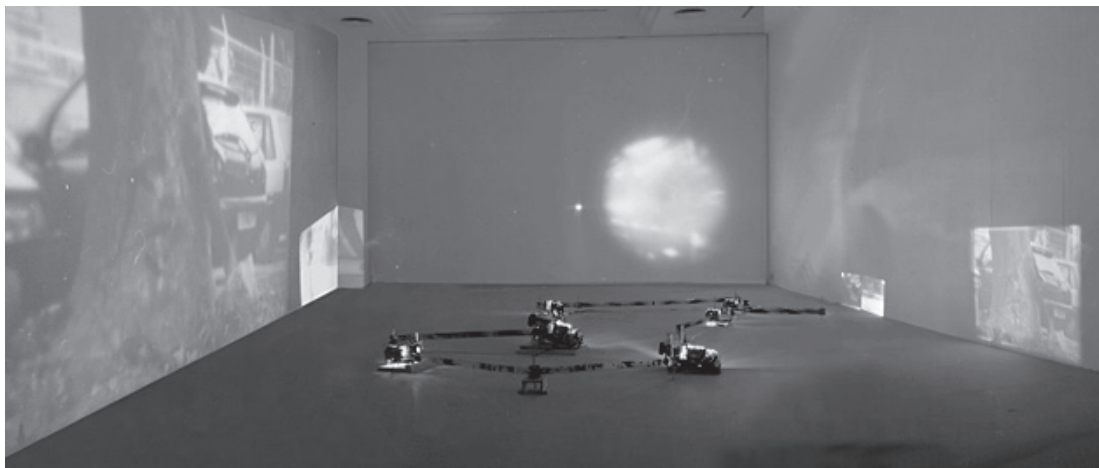


Figura 24. Laboratorio de luz, *Secuencias de continuidad*. 1995

Las siguientes piezas realizadas exploran otras alternativas pero su funcionamiento es el mismo.

Decidí crear un nuevo modelo más grande con dos lentes diferentes y de distinto tamaño. Solo había una pantalla con un vídeo, por lo que la imagen proyectada estaba fragmentada y ofrecía solo visiones de su interior. La imagen que aparecía era el film de Alain Resnais *Last Year at Marienbad* (1961), contemplado por las sombras de unos espectadores. Esta obra posteriormente fue descartada para el TFG.

Laboratorio de Luz fue otro de los referentes más importante al comienzo del proyecto por distintas razones. Utilizan máquinas pre cinematográficas y manipulan con el fin de obtener imágenes que propongan otro tipo de percepción. En concreto en la pieza *Secuencias de continuidad* - continuación de un proyecto anterior *Continuidad indivisible de cambio* (1995)- utilizan una cámara estenopeica circular con 8 estenopos con los que consiguen yuxtaponer distintos puntos de vista de una misma realidad sobre un rollo de película. La relación con mi trabajo era evidente, pues ellos no solo trabajan la percepción, sino que lo hacen desde la máquina y sus mecanismos.

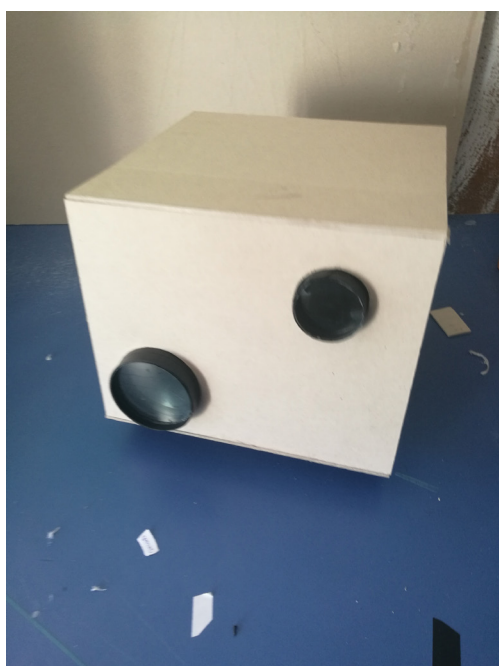


Figura 25 Cámara Binocular realizada en cartón.

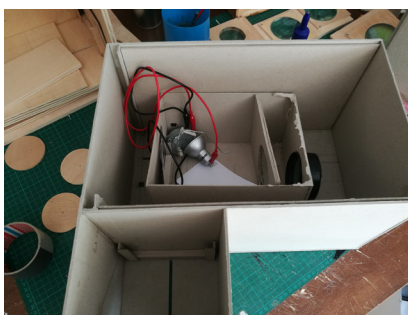


Figura 26-27. Imágenes del proceso. Los bocetos o las primeras cámaras que realicé en cartón las fui reciclando como cajas o contenedores en los que guardar otras cámaras u objetos.

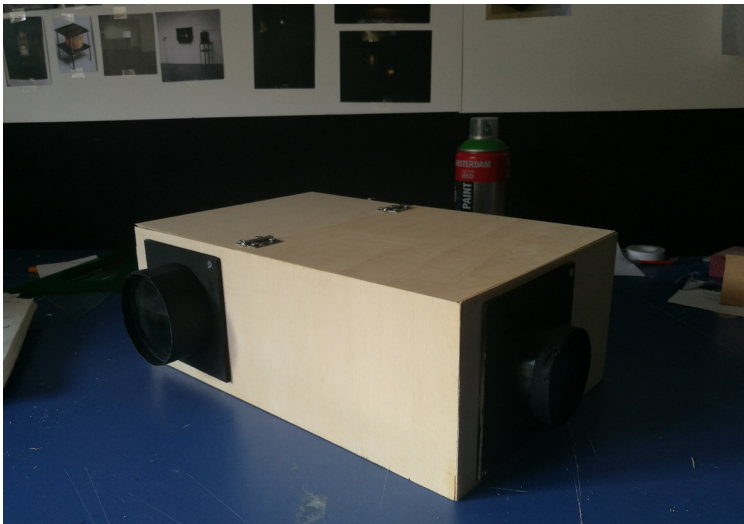


Figura 28. Cámara
Proyector nº 2.

La siguiente pieza variaba la posición de las lentes, formando una L. Su posición permitía mostrar de nuevo dos puntos de vista de un mismo espacio, pero si en la cámara anterior el vídeo, es decir, el espacio era el mismo; en esta otra había dos pantallas y ambas mostraban escenarios distintos. Los vídeos que proyectaba mostraban a su vez proyecciones: una un pase de diapositivas; otra un recipiente del que emanaba una luz. Ambos vídeos fueron descartados posteriormente.

Una vez pasada la cámara a madera, rehice los vídeos. Esta vez traté de iluminar más el interior, ya que, pese a que la imagen borrosa e indefinida - y su débil proyección - eran recursos y elementos del lenguaje que utilizaba, en ocasiones dificultaba la lectura de la misma.

Los nuevos vídeos que grabé consistían en un espejo apoyado sobre un listón, el cual en el extremo tiene una abertura rectangular, de la que aparece en ocasiones proyecciones. El espejo refleja el espacio vacío de la cámara.

En una variación del mismo utilicé fragmentos rotos. Utilizar el espejo me permitía mostrar el espacio fuera de campo; pero en lugar de mostrar las capas de lente que posibilitan la proyección, vemos un espacio vacío.

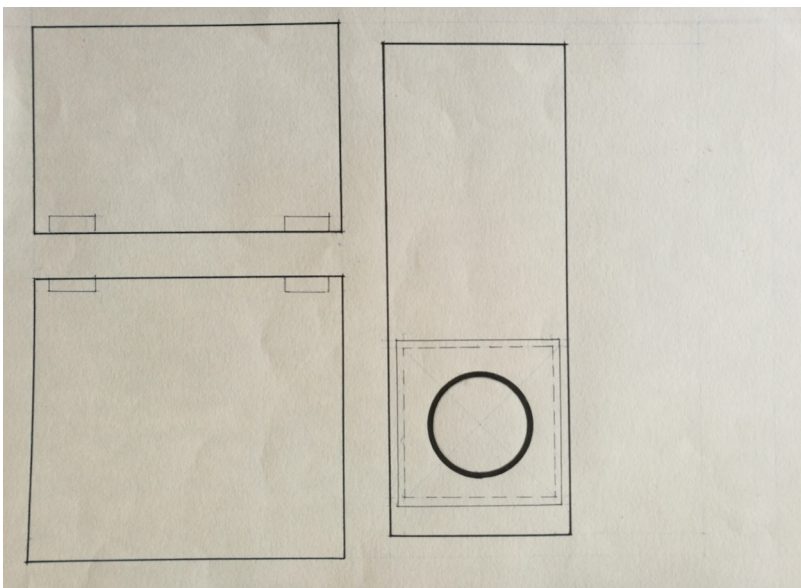
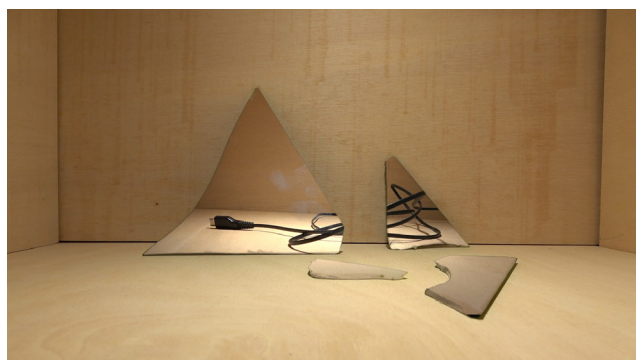
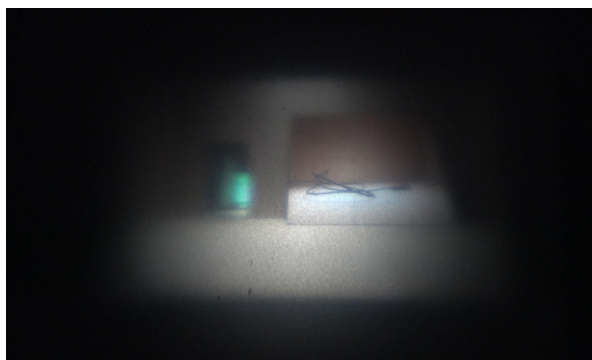


Figura 29. Planos de
la cámara.



Figuras 30-33. Fotogramas de los vídeos y de su proyección

Los nuevos vídeos que grabé consistían en un espejo apoyado sobre un listón, el cual en el extremo tiene una abertura rectangular, de la que aparece en ocasiones proyecciones. El espejo refleja el espacio vacío de la cámara.

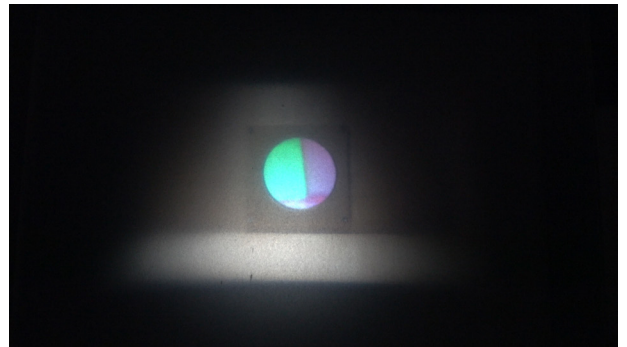
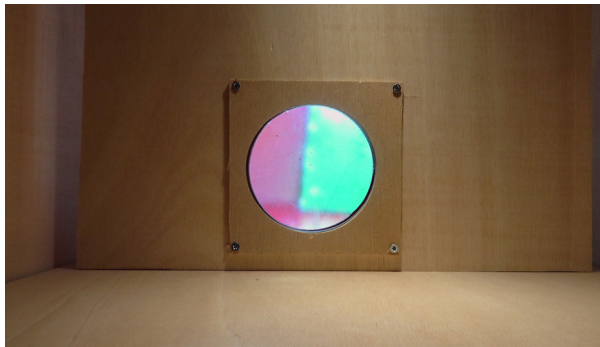
En una variación del mismo utilicé fragmentos rotos. Utilizar el espejo me permitía mostrar el espacio fuera de campo; pero en lugar de mostrar las capas de lente que posibilitan la proyección, vemos un espacio vacío.

Esta paradoja fue inspirada también por la escena del club silencio en *Mulholland Drive* (2001) de David Lynch. En esta escena el personaje reitera que la música que se escucha está grabada; no hay banda y aun así hay música; y finaliza diciendo que se trata *de una ilusión*¹. Este ejemplo me resultó interesante relacionarlo con lo que estaba haciendo. En este caso, el reflejo que vemos es el del espacio vacío del proyector. No hay lentes, y aun así, vemos una proyección.

Otra variación es mostrar simplemente el cable. El cable era un motivo que me preocupaba en la instalación porque podría desvelar el truco. Una de las soluciones que traté de darle era volver a ocultar revelando. Revelar el cable sin nada a lo que estuviera conectado volvía a tensar esta relación ausencia/presencia.

Un último vídeo que realicé era una lente tras la cual estaba otro espacio – una proyección. Si la lente era el elemento indispensable para revelar la imagen, en este caso quise que funcionara al revés, distorsionándola.

1 Lynch, David. (2001). *Mulholland Drive*. Coproducción USA-Francia; Asymmetrical Productions / Ciby 2000; Distribuida por October Films.



Figuras 34-37. Fotogramas de los vídeos y de su proyección

VÍDEO: *Nothing beyond the screen.*



Figuras 38-39. Detalle vídeo y maqueta.

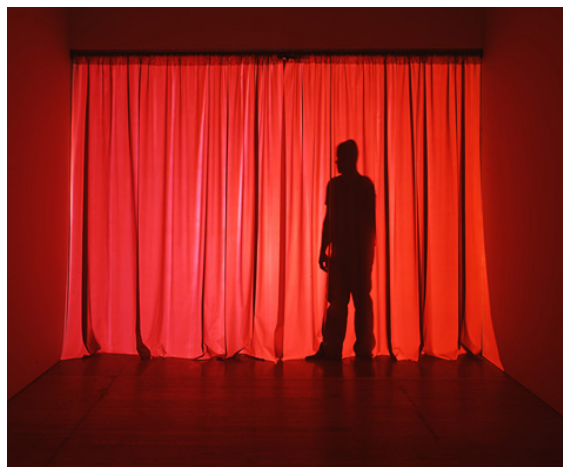
Paralelo a la construcción de las cámaras comencé una pieza que partía de *Stalker*, interesado esta vez en la figura de los espectadores.

Siguiendo con la idea de la ocultación/negación de la información y la figura del espectador, esboqué un vídeo en el que hubiera una muralla de personas que se interpusiera entre la obra y tú, como otro espectador más. Surgió entonces la idea de realizar un único vídeo que consistiera en unos personajes sin identidad, sombras, observando una proyección que sólo vemos de manera fragmentada, gracias al movimiento y los huecos que dejan los propios espectadores, impidiéndonos ver la imagen completa.

Esta pieza, al igual que la construcción de las cámaras, ha sido laboriosa y lenta.

Realicé unas primeras pruebas en croma repitiendo a la misma persona y luego grabé la proyección en una escenografía construida por mí. Al principio, estaba realizando vídeos en los que buscaba un contraste sutil entre los personajes y el espacio, tratando de insinuar que se trataba de un montaje. No obstante esta pieza requería de verosimilitud para poder generar la atmósfera adecuada, por lo que descarté la primera opción.

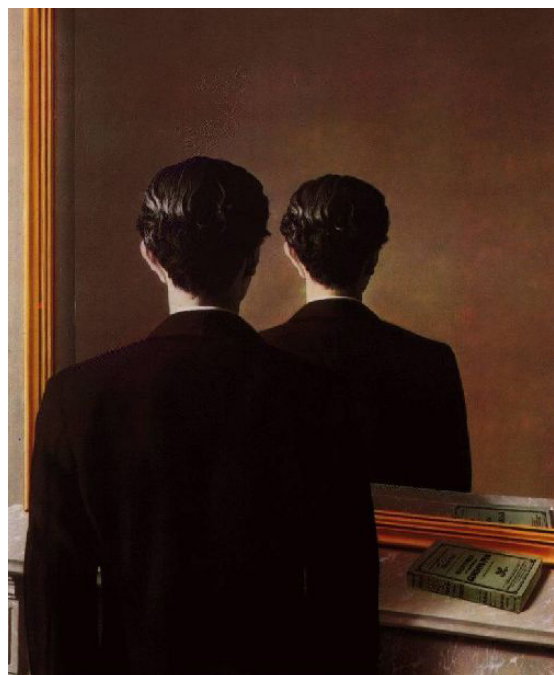
La pieza de Douglas Gordon, *Off Screen* (1998), ha sido otra referencia importante en la elaboración de vídeo. Esta obra consiste en registrar y proyectar la silueta de los espectadores que pasaban tras el telón y que no podían verse a sí mismos interactuando con la pieza. Si bien la manipulación del tiempo que practica Gordon no me interesó en este punto, sí lo hizo el que el espectador fuera el protagonista de la obra, el actor; pero que no pudiera observar su participación en esta.



Figuras 40. Mabel Palacín, *La distancia Correcta*, 2002-2003. Figuras 41. Douglas Gordon. *Off Screen*, 1998.

En *La distancia correcta* (2002-2003), obra de Mabel Palacín, hay una estudiada coreografía que relaciona al sujeto principal con las proyecciones de películas que hay de fondo. Al principio creemos que el sujeto se halla en la imagen, pensando quizás que es una incrustación; más tarde observamos que no, el protagonista está en un espacio cerrado en el que hay una enorme pantalla de proyección. En su intalación la artista además fragmenta la pantalla en dos, ofreciendo dos tiempos distintos de un mismo hecho.

Hubo otra obra en concreto de Magritte que me llamó especialmente la atención *Not to be reproduced* (1937) y que me conectó con su serie *La traición de las imágenes* (1928-1929). Esta serie me influyó en general por las paradojas que presentaba Magritte para corto circuitar la lectura de la obra. Tanto en la pieza de vídeo, como en las cámaras, planteé explorar estas contradicciones dentro de la misma imagen/espacio.

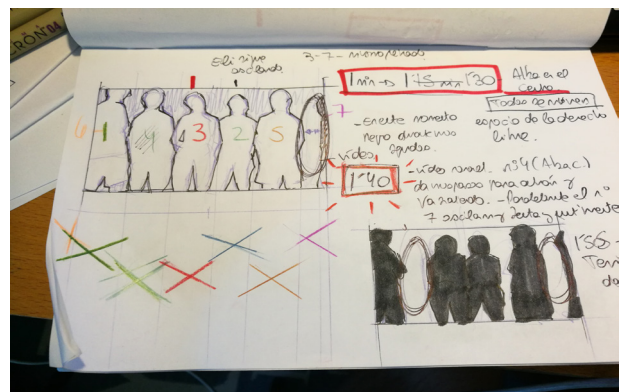
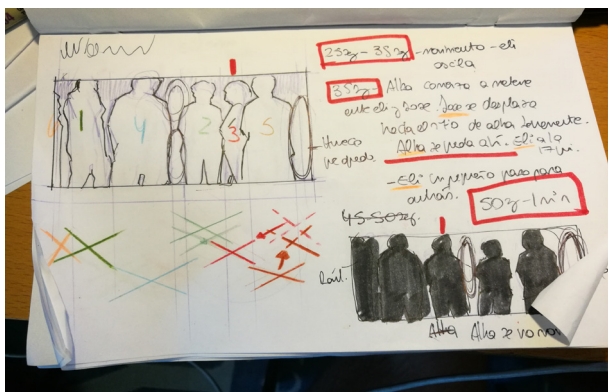
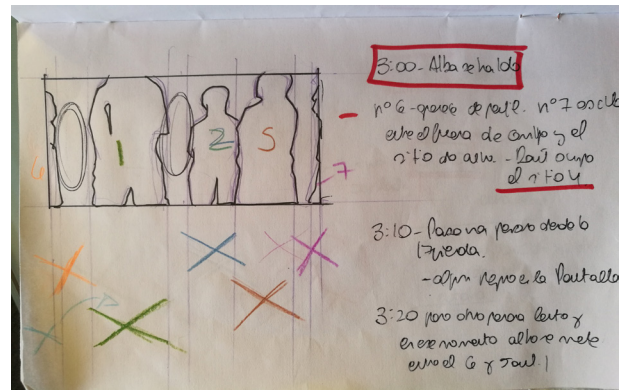
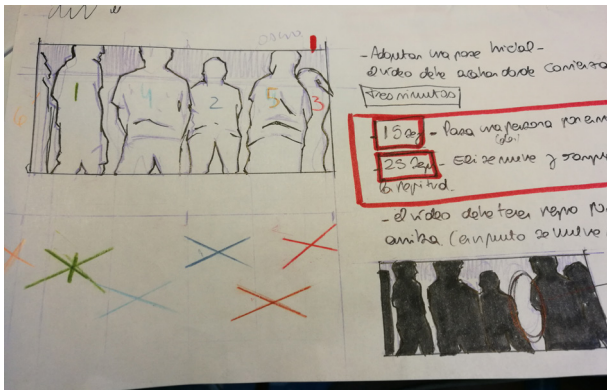


De esta pieza en concreto me resultó muy sugerente que el espectador mirase una obra en la que se ve a otro *sujeto-espectador* contemplando otra *obra-espejo*. Concebí entonces mi vídeo como una especie de espejo, puesto que los espectadores reales adoptan la misma pose que aquellos que figuran en el vídeo

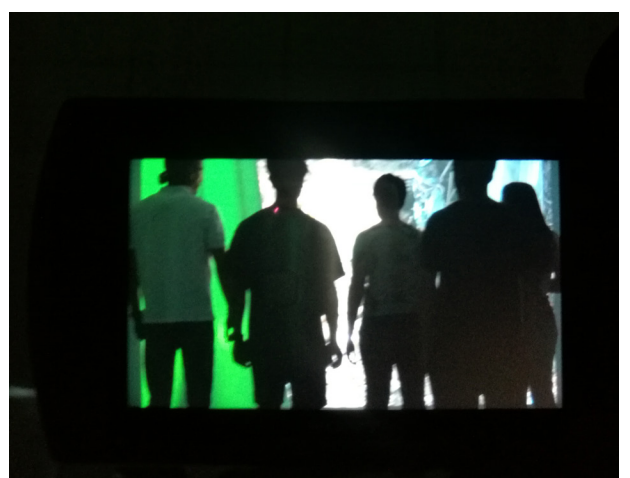
Figuras 42. Magritte. *Not to be reproduced* 1937

Fueron meses de planificación con las 8 personas en total que participaron, así como el trabajo para conseguir una sala donde realizarla y varios días de ensayo.

Realicé un guión y un storyboard con la coreografía y el tiempo preciso que iba a durar la pieza. Visualizando los vídeos decidí eliminar el sonido, haciendo participe al que se genere en la propia sala. Durante el montaje ocurrió algo interesante. Puesto que eran planos fijos, la pieza debía salir de una vez, sin fallos, pero durante el proceso esto no fue así. Cuando trataba de recomponer el vídeo principal utilicé fragmentos de otros que sí habían salido bien para enlazarlos, procurando que no se notase demasiado.



Figuras 43-46. Detalles del guión.



Figuras 47-48. Detalle de la sala y los ensayos.

Esto posteriormente me interesó, porque si bien al principio no funcionaba correctamente, tras incorporar momentos de oscuridad - que eran igual en todos los vídeos-, o personas pasando por delante de la cámara, pude cortar y crear una sensación de continuidad. Ahora, en lugar de negar la imagen, se anteponía una cosa más interesante, que era jugar con distintos tiempos, y distintas personas, pero haciendo parecer que siempre se trataba del mismo plano fijo; algo similar a las técnicas que utilizaban en la película *The Rope* (1948) de Hitchcock, que es un único plano secuencia interrumpido únicamente para cambiar el rollo de film; o en las obras de Bill Viola *The Reflecting Pool* (1977-1979) o *Ancient Days* (1979), en las cuales yuxtapone distintos tiempos dentro de un mismo plano o secuencia. El vídeo, además, fue grabado de manera que pudiera ponerse en bucle.

Esta manipulación del tiempo se sumó a las distorsiones de la percepción del espacio que estaba realizando en las cámaras, y consecuentemente, los recursos que hallé en la realización del vídeo los apliqué a la grabación de escenografías.

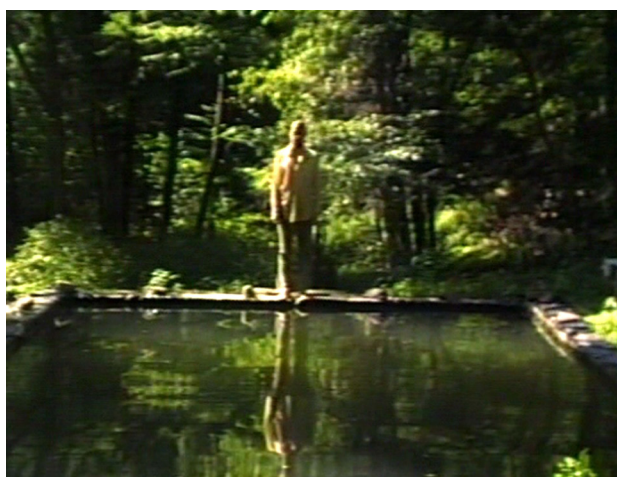


Figura 49. Bill Viola *The reflecting Pool*, 1977-1979.



Figura 450. Bill Viola *Ancient Days*, 1979.

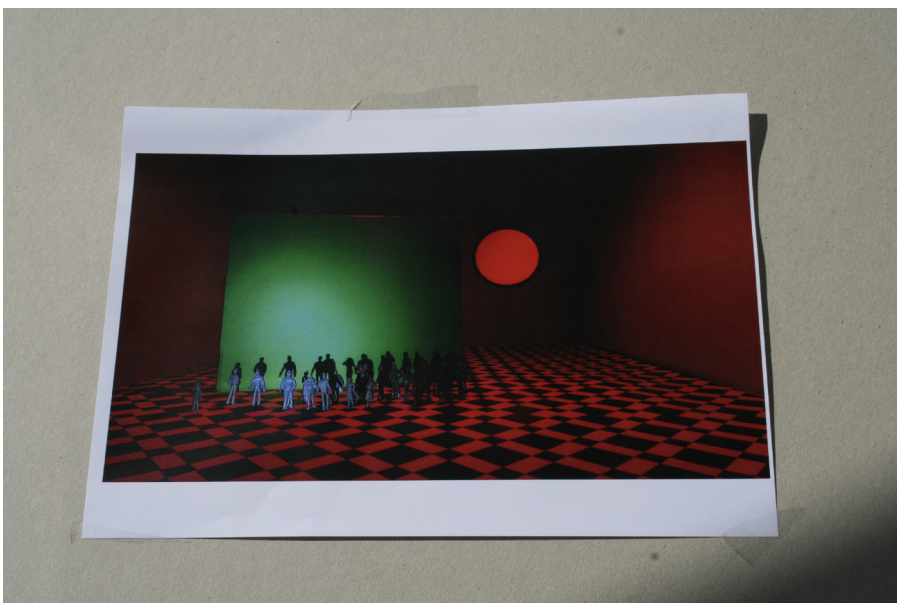
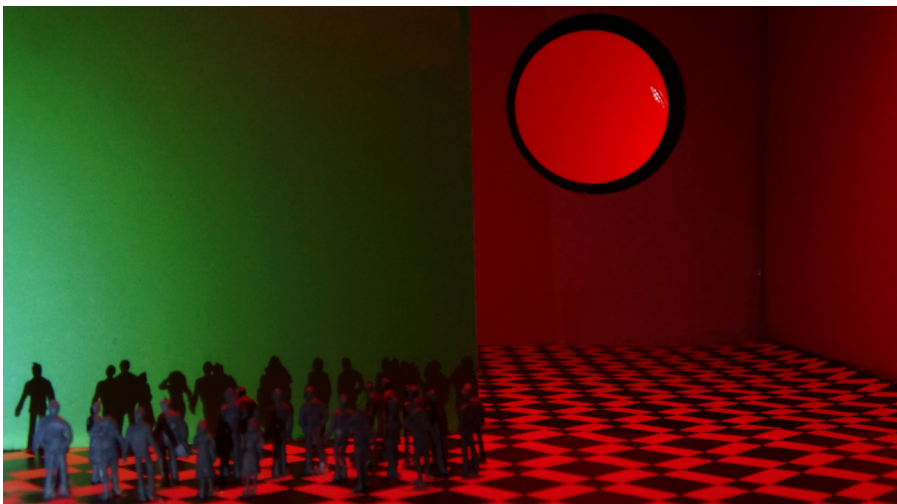
CÁMARAS TEATRO

El siguiente paso en el proyecto fue el desarrollo de las cámaras teatro - como las he denominado durante el proceso.

Si bien los proyectores funcionaban como cámaras que establecían una tensión entre su interior y su exterior, estas cámaras son herméticas y ocultan todo su mecanismo, viendo sólo la proyección en la pantalla. En estas se potencia la dualidad presencia/ausencia, así como la manipulación espacio temporal.

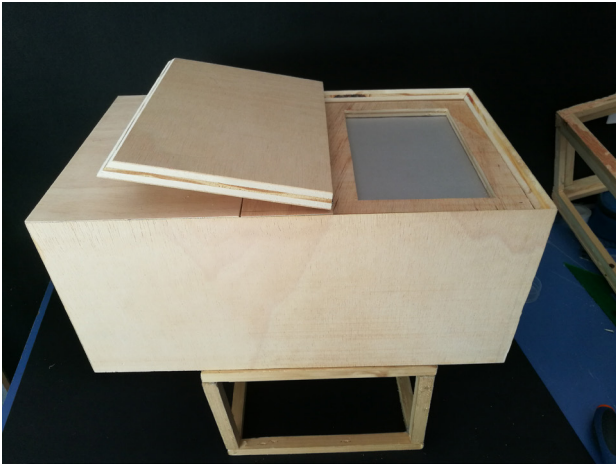
La relación con el teatro se establece al investigar las antiguas *Peep Show Boxes*, que guardan una estrecha conexión con este campo; y además, en estas piezas trato de explorar aún más la escenificación. No busco - como en el proyector - que la cámara muestre solo un fragmento de su interior; trato de que la proyección siga siendo una prueba fantasmal del contenido de la cámara, pero mostrándolo todo el espacio posible, puesto que las manipulaciones que realizo aquí son temporales.

Trabajando paralelamente en fotografía realicé una serie de fotos que me interesó aplicar posteriormente al propio trabajo. En estas fotografías, realizadas también para la asignatura de 4º, traté de jugar con la transición de espacios: de una imagen de unos espectadores, a una maqueta, a una fotografía. Estas transiciones y relaciones me interesaron aplicarlas a las cámaras, así como el propio universo que había creado en ellas.



Figuras 51-3.Serie Realizada para la asignatura de fotografía de 4°.

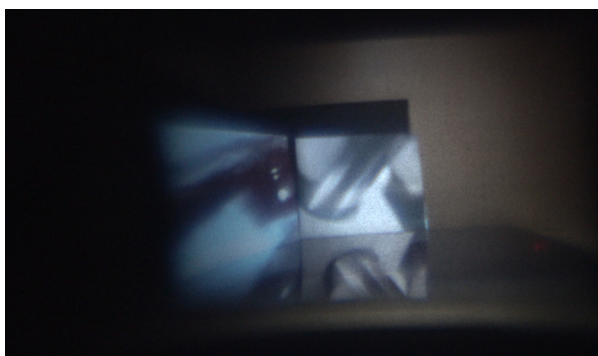
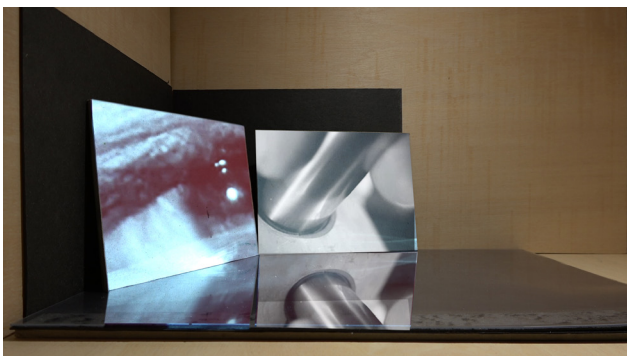
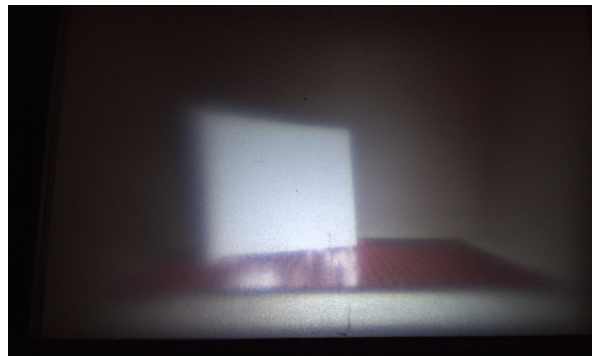
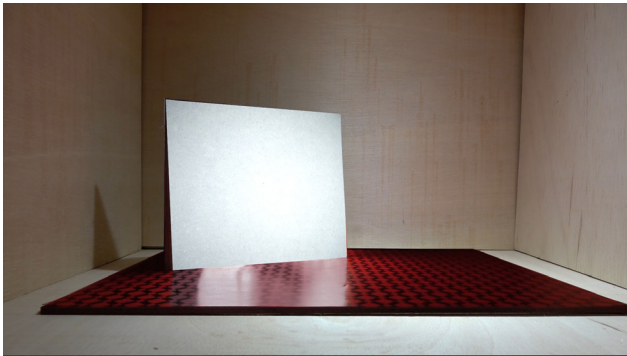
Cámara teatro nº 1



Figuras 54-55. Detalles de la cámara.

La primera pieza realizada está diseñada en relación a las cámaras de dibujo antigua, que incorporaban una pantalla de cristal para calcar este. Elimino la lente, quedando únicamente una caja hermética con la tapadera, que descubre la pantalla.

En los vídeos realizados en este caso trato de experimentar con distintos tiempos en un mismo plano. Influenciado por la secuencia de *Mulholland Drive* - citada anteriormente- y por *The red room* de *Twin Peaks* (1991), meto una escenografía dentro del espacio. Grabo distintas escenas, en las que modifico la luz y proyecto imágenes y vídeos - en algunos casos apropiados. Tras montarlo, superpongo los distintos planos y tiempos del mismo espacio. El resultado es una escena o en el que las zonas de madera – el interior de la cámara- permanecen inmutable y sin embargo, la luz de la escenografía cambia. Trato de mantener la unidad de la imagen, pero evidenciando que se trata de un montaje.



Figuras 56-59. Fragmentos de escenas.

En este vídeo (figura 56-57), realizado para la cámara teatro nº 1 (figuras 54-55), traté de jugar con los distintos tiempos e imágenes entre la pantalla de la escenografía y su reflejo. Mientras que en la primera se proyectan variaciones de luz - que corresponden a rollos de película pasando por un proyector, y al parpadeo que produce-, en el reflejo vemos una escena distinta.

En *Mulholland Drive*, aunque Lynch da pistas al comienzo de la película, el espectador se sumerge en el sueño que propone sin pecatarse de la ilusión, hasta que el autor rompe con la historia principal para desvelarnos la mentira. En este sentido, me interesó mucho como articular el tiempo para posicionar el momento de ruptura. En los vídeos para las cámaras se ha tratado de combinar la existencia real dentro del plano, con un momento que revele el montaje, el truco.

El flickeo o el parpadeo de la luz es otro de los recursos que he utilizado, puesto que me interesa la oscilación entre luz y oscuridad. Una de las piezas que guarda relación con esto es *The Flicker* (1966) de Tony Conrad. En este film experimental, Tony Conrad modifica la velocidad del parpadeo que produce el proyector pero sin película, generando oscilaciones lumínicas que modifican la percepción del espectador. Es una pieza que habla sobre la ilusión cinematográfica.

En esta otra escena (figura 57-58) volví a utilizar vídeos apropiados - generé un montaje con otras grabaciones más-, práctica que he realizado en vídeos posteriores, y los proyecté sobre dos pantallas, que ofrecen tiempos distintos del mismo vídeo - aunque también contienen escenas individuales sin relación. Esta escena, aunque realizada con las cámaras teatro, decidí introducirla en la cámara proyector nº 2.



Arriba izquierda y derecha Figuras 60-61. David Lynch, *Mulholland Drive*, 2001

Abajo izquierda: Figura 62. David Lynch, *Twin Peaks*, 1991.

Abajo Derecha: Figura 63. Hiroshi Sugimoto, *Theaters*, 1978- actualidad



Figuras 64-65. Detalles construcción de las cámaras.

Cámara teatros nº 2



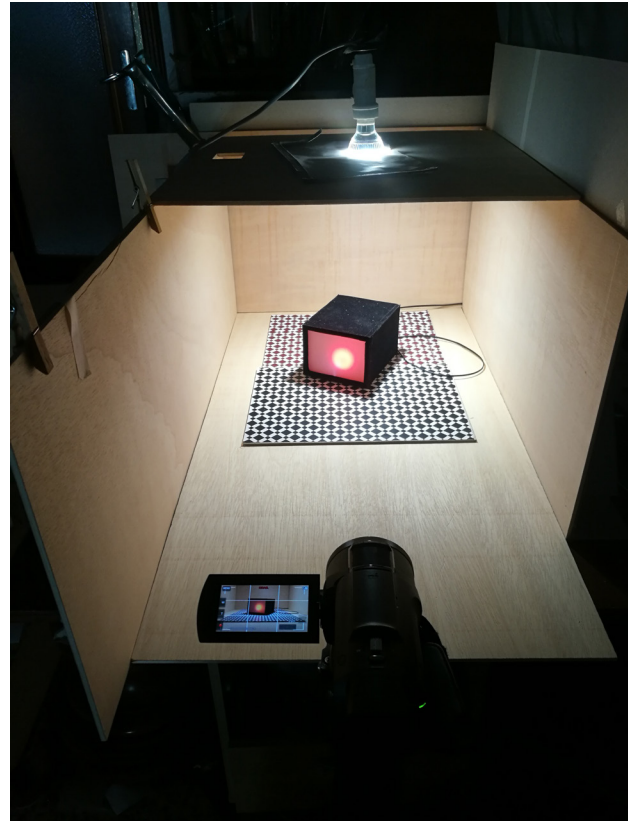
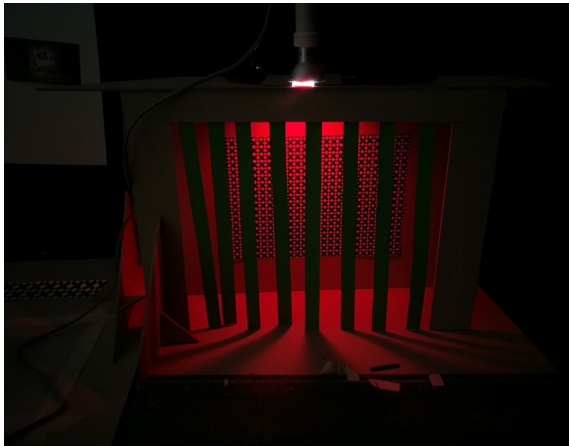
En la siguiente cámara, además de la pantalla, incorporé una lente – un proyector. Al igual que en el proyector nº 2, quise generar dos escenas que coexistieran.

Para la escena principal de esta cámara decidí utilizar esbozos y anotaciones de ideas de otras piezas y cámaras aún no realizadas o que por su naturaleza, no podían realizarse.

Vuelvo a recurrir al suelo de las escenografías pero con una cámara recubierta de terciopelo negro.

Coloqué el cable como manera de aportar verosimilitud pero el procedimiento era el mismo. En esta escena sigo trabajando la manipulación de distintos vídeos dentro del plano, pero además me centro en los vídeos que aparecen en la caja. El espacio de la cámara se convierte entonces en un marco donde cobran vida estas máquinas inexistentes. Esto me abrió una nueva forma de interpretar la cámara: máquina que distorsiona información-teatro-sala de exposiciones. De alguna manera la cámara me permitía mostrar piezas que no estaban hechas pero que existían dentro de estas.

Es por ello que en este punto del proceso revisé la obra de Duchamp *La Boîte-en-valise*, en la que el mismo condensaba su trabajo en reproducciones y los exponía en el maletín.



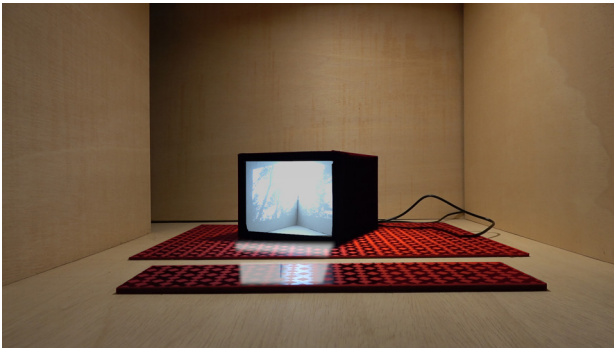
Figuras 67-68. Detalles construcción de las cámaras.

Figuras 69-70. Escenografía y realización de los vídeos.

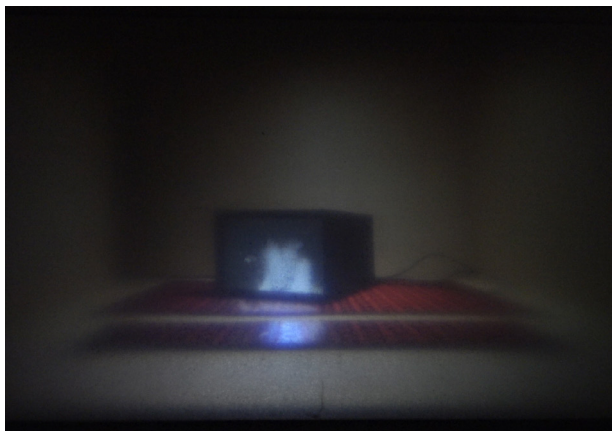
El otro de los vídeos realizados *End of the night* (Figuras 80-83) para esta cámara - que se sitúa en la cara de la lente- busco generar otra perspectiva del mismo espacio, utilizando la pared izquierda como nexo. En este caso me interesaba hacer desaparecer la pantalla en un momento dado pero que el reflejo permaneciera. Es por ello que posiciono la pantalla dentro de una escenografía, que me permite montar distintos tiempos sin trastocar el fondo de la imagen, es decir, el espacio interior de la cámara.

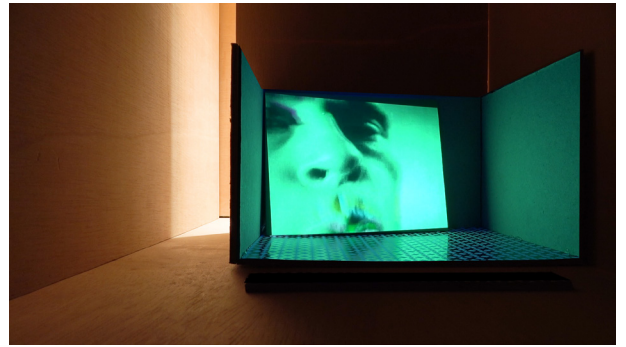
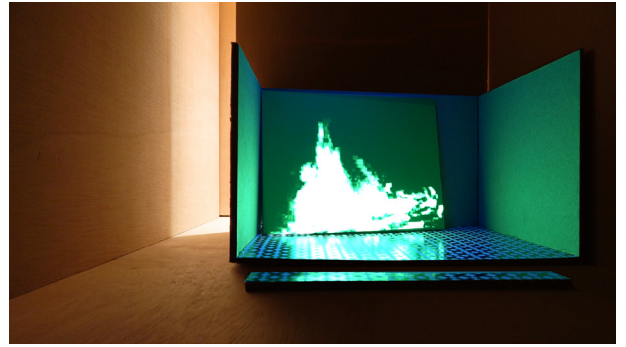


Figura 71 . Duchamp, *La Boîte-en-valise*, (1935-1941)



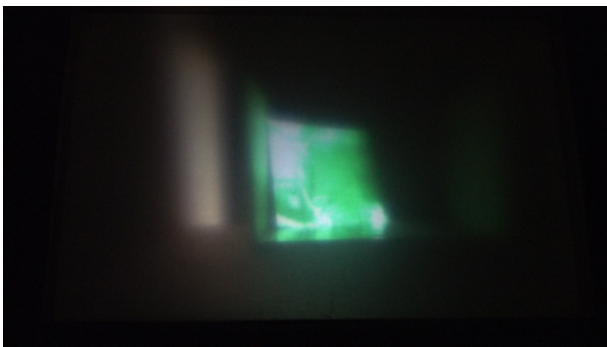
Arriba. Figuras 72-75. Fotogramas del vídeo Back Velvet
Abajo. Figuras 76-79. Pruebas de Proyección.



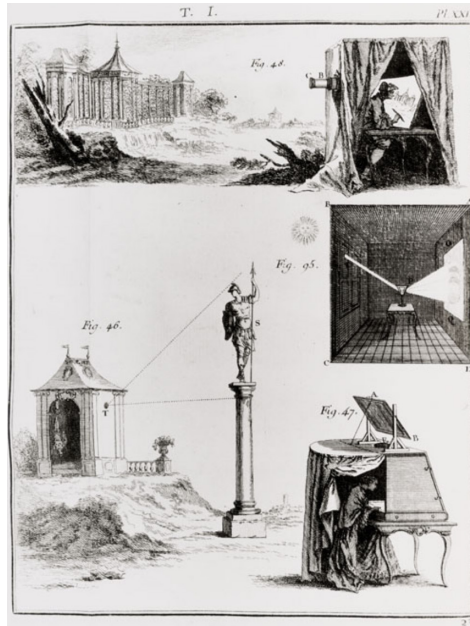
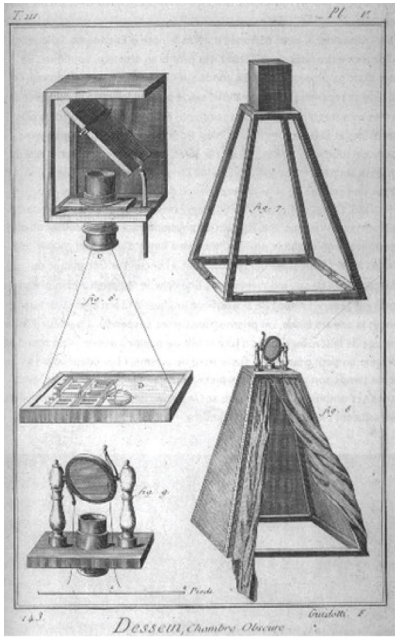


Arriba: Figuras 80-83. Fotogramas de la escena *End of the night*.

Abajo: Figuras 84-87. Proyección.



CÁMARAS EXTERIOR/INTERIOR



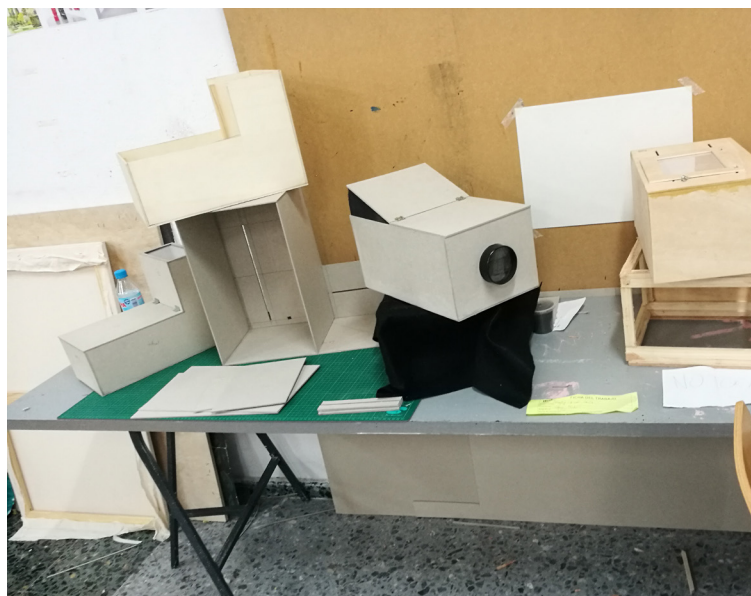
Arriba: Figuras 88-89. Diseños de cámara oscura del siglo XVI-XVIII.

Abajo: Figuras 90-91. Bocetos a cartón de las primeras cámaras.

El último modelo de cámara son las exteriores/interiores. Investigando otros tipos de máquinas ópticas me topé con este ejemplo de cámara oscura diseñado por un alumno de Leonardo Da Vinci (Figura 88). Este modelo era muy interesante puesto que consiste en una estructura que aísla del entorno. Si bien su uso era la de cámara de dibujo, utilizado por exploradores para dibujar paisajes; a mí me interesó precisamente la imposibilidad de observar referente y proyección a la vez.

Si bien el mito de la caverna en el libro *La república* (2014) de Platón está presente en el proceso y en el contexto, en este punto del proyecto cobró aún más importancia.

Decidí apropiarme de esta estructura, aunque antes realicé una prueba con otro modelo de cámara, esta vez con el mismo diseño que las cámaras oscuras de dibujo. Grabé una escenografía y un pasillo - pasando en ocasiones por delante o provocando cambios de luz-; introduje el vídeo en el móvil, el móvil en la cámara, y posicioné la cámara delante del mismo objeto grabado.



El resultado de esta operación es que parecía que la cámara estaba ofreciendo realmente una imagen directa del entorno, cuando en realidad, solo ofrece una manipulación, otro tiempo.

La dificultad que entrañaba esta pieza era introducir cambios sutiles en los vídeos que fueron los suficientemente rápidos para hacer dudar al espectador de su veracidad, pero no poder comprobarlos a tiempo. En este sentido, el espectador debía quedar excluido de poder atender a las cosas: o contempla el referente, o la imagen de la cámara.

La primera pieza (figura) solucionaba bien esto, puesto que debías estar dentro.

La segunda comenzó siendo una cámara con forma de L. Hice bocetos en cartón para determinar qué forma era mejor. El espectador debía estar atento a la pantalla y la forma tenía que ser eficaz.



Finalmente opté por un diseño horizontal, con la pantalla al otro extremo de la cámara. Esta forma resultó más coherente, porque la cámara se interpone físicamente entre el referente y el espectador.

Los vídeos que aquí utilizo se dividen en dos. Por un lado, la segunda pieza funciona con una escenografía exenta, anclada a la pared. La escenografía me permite controlar mejor los cambios que se producen; en este caso experimenté con el parpadeo con la luz, con el flickeo, elemento común de la proyección cinematográfica. Esto me permitía insistir en el carácter escenográfico de la imagen, en la puesta en escena.

La otra opción era un vídeo *site specific*, en este caso del mismo espacio expositivo.

Figura 92. Bocetos cartón de los primeros modelos.



Figura 93-94. Construcción de la cámara n° 1 (aún sin título)





Figura 95-96. Cámara Exterior/interior nº 2 en listones

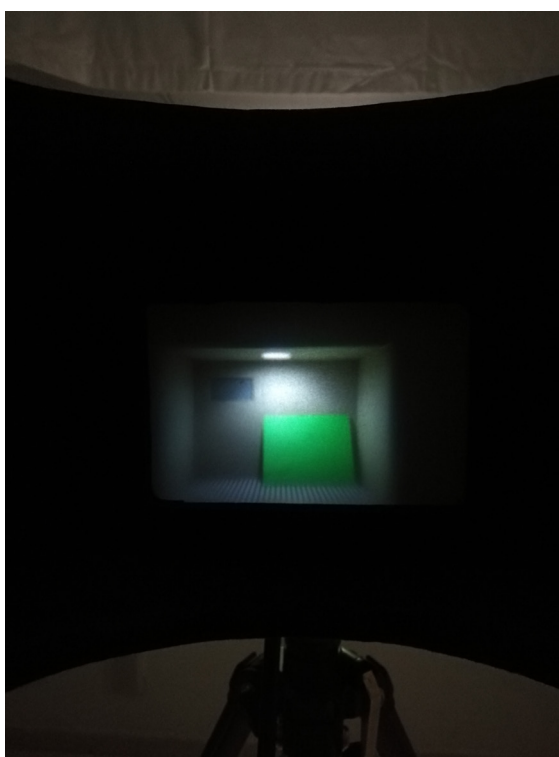


Figura 97-98. Cámara exterior/interior nº 1 y escenografía.

Piezas que no han quedado acabadas

La serie no está cerrada y ofrece posibilidades de expandirse y aumentar el número de cámaras.

Una de las piezas que han quedado sin finalizar es una cámara exenta de pantalla. Posee la misma estructura y mecanismo que las cámaras interior/externo o las cámaras teatro, solo que en lugar del móvil que coloco en las otras, si hay una escenografía o una imagen real dentro. La proyección sólo se puede generar iluminando el contenido de la pieza mediante una bombilla conectada a una dinamo, accionada a su vez por una manivela.

En esta pieza quise equiparar el gesto de pasar la película como en las cámaras de los Lumiere , al simple gesto de encender una luz, elemento que al fin y al cabo, es indispensable para la narración audiovisual y la fotografía.

Con esta pieza además incluyo la interacción del espectador, acercándome más al territorio de los juegos y juguetes ópticos.

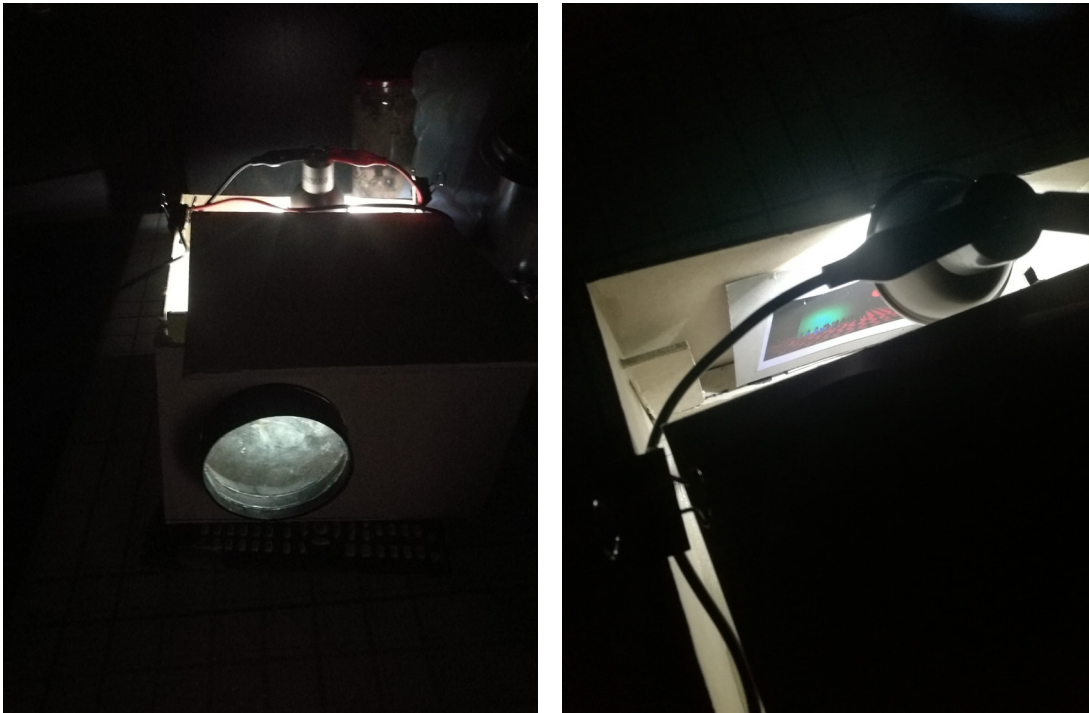


Figura 99-100. Cámara con dinamo y manivela.

STRANGES EYES FILL STRANGES ROOMS¹. PROPUESTA DE EXHIBICIÓN

La instalación es el medio natural para articular este trabajo. Su montaje es el último paso de la producción plástica y que da sentido a las relaciones que se han trabajado a lo largo del proceso.

El trabajo requiere ser montado en un cuarto tan oscuro como sea posible, con unas cortinas negras en la entrada. Las esculturas, aunque distribuidas por el espacio, necesitan cables y alargadores.

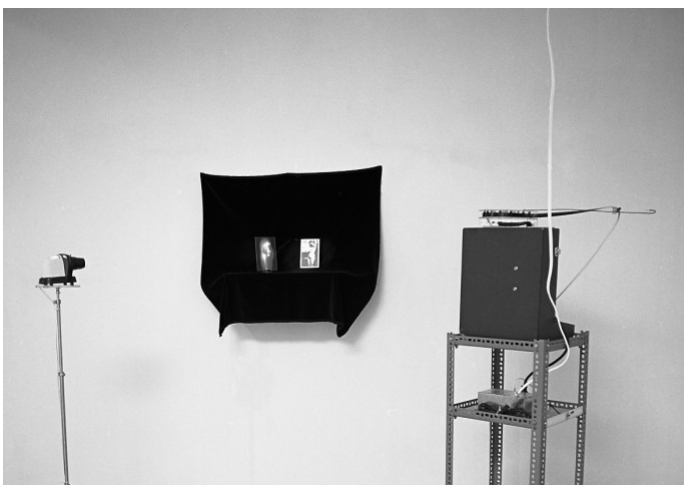
Las piezas teatrales se disponen sobre peanas, realizadas con listones, a modo de piernas. Esta relación es importante, como en *La mujer casa* (Figura 104) de Louise Bourgeois, puesto que no sólo habla de la cámara como escultura, sino además, ponerla en relación con el cuerpo humano; es decir, las máquinas como autómatas.

Otras piezas sí van sobre trípodes, recalcando en este caso su naturaleza maquina. La primera *cámara exterior- interior* se sustenta sobre un trípode, preferiblemente de madera, en frente de una escenografía apoyada sobre una balda.

Los *proyectores n° 2 y n° 1* también van apoyados sobre trípode- aunque este último no va así en la instalación. Las pantallas en este caso se colocan en listones en forma de ángulo de 45°.

La vídeo-proyección se debe proyectar junto a la pieza *Stalker*, aunque a distancia suficiente para no contaminar lumínicamente a la segunda.

Win Geleynse ha sido un referente instalativo en este caso.



Arriba izquierda: Figura 101. Bill Viola, *Room for St. John of the Cross*, (año aún no encontrado).

Arriba Derecha: Figura 102. Win Geleynse, Título y fechas aún no encontrados.

Aabajo Izquierda: Figura 103. Win Geleynse, Título y fechas aún no encontrados.

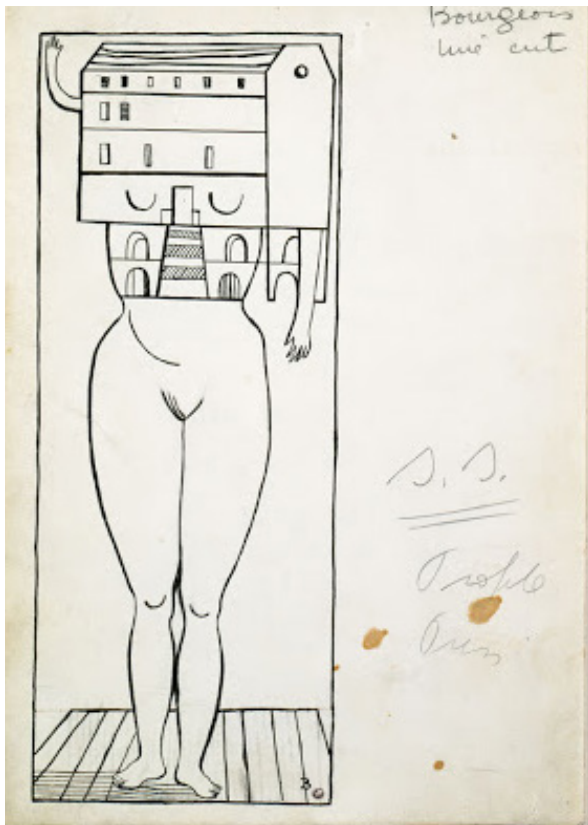


Figura 104. Louise Bourgeois, *Mujer casa*, 1946-1947



Figura 105. Cámara teatro nº 1 sobre peana realizada con listones.

En los primeros trabajos de Win Geleynse trabaja con proyecciones sobre espejos o cristales esmerilados, lo que en la distancia, provoca la sensación de que la proyección esté flotando en el espacio. Esta forma de ejecutar la pieza tiene coherencia con la memoria y sus fantasmas, temas que son recurrentes en su obra.

Lo que me ha interesado de él ha sido su manera de disponer las piezas en torno al espacio, aunque sus exposiciones no se ubican en salas totalmente oscuras.

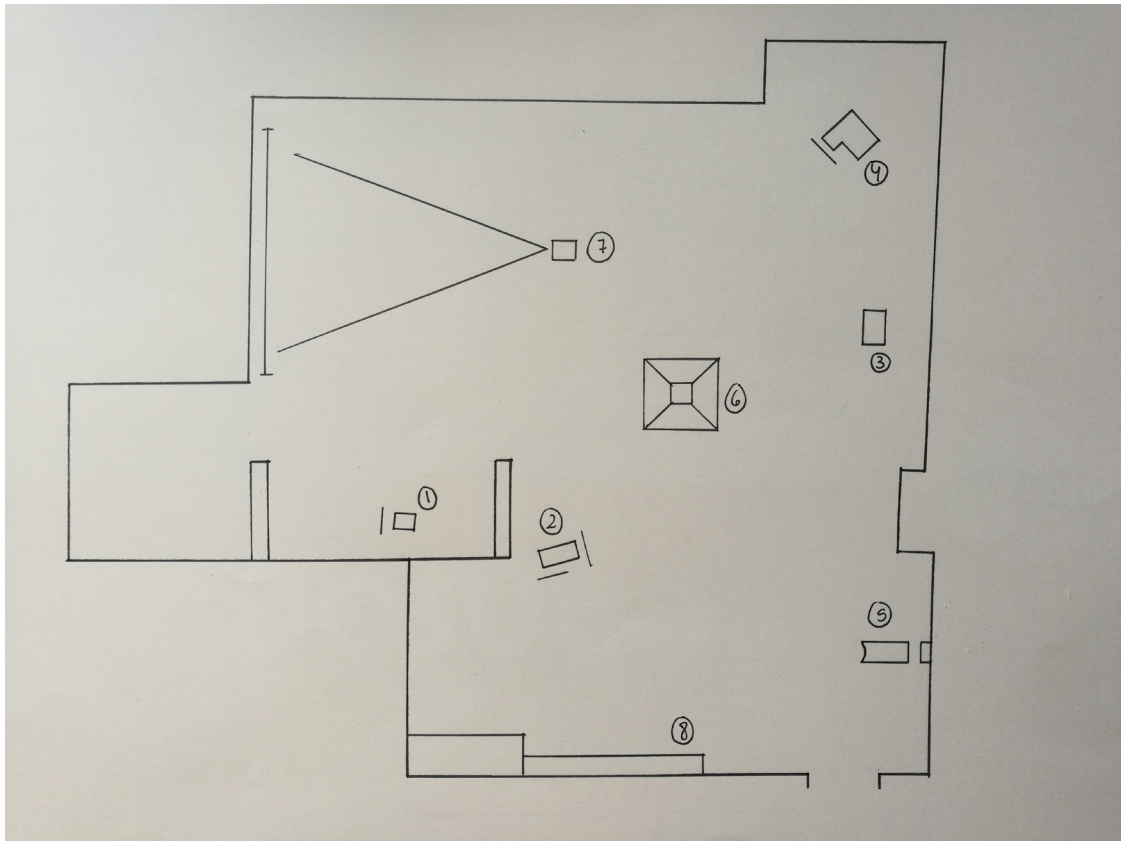
Otra obra interesante desde el punto de vista instalativo es *Room for St. John of the Cross* de Bill Viola. Principalmente me llamó la atención por cómo relacionaba la proyección del fondo y la escultura/caja del primer plano, que contiene, a su vez, otro monitor con un vídeo. Esta pieza me ha servido como referencia para juntar *El espejo* y *St+alker*.



Figuras 106-111. Pruebas de montaje.

Figura 112. Panorámica de la instalación provisional.





Arriba 113: Figura . Propuesta de instalación tomando como referencia los planos de la sala de exposiciones de la facultad.

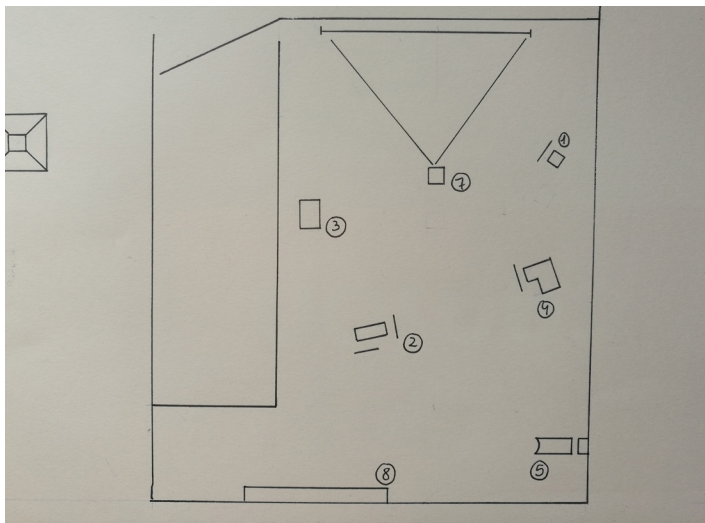


Figura 114. Planos para la instalación en el laboratorio de vídeo. Al contrario que la propuesta deseada, la cámara exterior/interior nº 1 (nº 6 en la imagen) debe exponerse en un espacio aparte.

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1- Cámara proyector nº1 /Stalker | interior nº 2 |
| 2- Cámara proyector nº 2 | 7- Vídeo <i>Nothing beyond the screen</i> |
| 3- Cámara teatro nº 1 | 8- Mesa con dibujos y diseños de las cámaras. |
| 4- Cámara teatro nº 2 | |
| 5- Cámara exterior/interior nº 1 | |
| 6- Cámara exterior/ | |

DESARROLLO TEÓRICO

El proyecto nace del interés en la percepción y en las máquinas ópticas como un espacio de convergencia entre escultura e imagen que se distancia, a su vez, de los aparatos electrónicos y digitales que la difunden - la imagen- y masifican. Si bien la imagen puede ser manipulada y mediatizada, mi interés se ha centrado en abordar esta reflexión a partir de la manipulación que puede ejercer la propia máquina.

Vincularse a esta tradición de la óptica y sus máquinas es hablar, irremediabilmente, sobre la percepción, y sobre cómo está presente en los campos de la fotografía y el cine. Y este es precisamente uno de los nexos que comparten los autores que he investigado.

Es Bachelard el primer referente que consulto al inicio del proyecto, revisando en *La poética del espacio* o *La poética de la Ensoñación*, (1997) y su fenomenología sobre la percepción y la imaginación. Mi primer interés estuvo en equiparar el fenómeno de la imagen óptica con la imaginación; con el propio proceso creativo.

Mi interés en la ensoñación que describe Bachelard no reside solo en las posibilidades plásticas de confundir sueño-ensueño y vigilia; sino además de trabajar sobre el carácter disoluble, inmaterial e inacabado que poseen las ensoñaciones. De esta manera concebí el proyecto, en un estado ya avanzado, como una manera de exponer estas ensoñaciones, estas piezas inexistentes, solo en mi imaginación, en mi cabeza.

Esto me llevó directamente a abordar la percepción también desde el campo de la fotografía y especialmente, desde el cine, donde se podían crear nexos entre Bachelard y el medio que yo estaba utilizando: la cámara y la imagen en movimiento.

El metalenguaje es algo fundamental en mis referentes y gran parte de la investigación teórica reside en autores que hablan de la condición y de las prácticas cinematográficas, audiovisuales o fotográficas.

Uno de los autores y obras que he visionado y me han influido ha sido *El Hombre de la Cámara* (1929) de Dziga Vertov. De este film hay distintas cosas que han conectado con mi propio proceso y mis inquietudes. Por un lado la llegada de los espectadores al teatro en el que se proyectaba la película - de hecho esta no comienza hasta que no se sientan - nosotros, espectadores, vemos lo que están viendo los otros espectadores.

El film, además, incurre en el trabajo de los kinokis, en su proceso y como ellos concebían el cine y su práctica. Vertov muestra las tomas documentales realizadas por su grupo de cineastas y, posteriormente, tomas sobre cómo realizaron las primeras. Pero además de esta retórica sobre el propio medio, me interesó como al final Vertov si transmuta el montaje, acelerando los fotogramas, yuxtaponiéndolos, reiterando que el cine, como ojo, propone una forma nueva y diferente de percepción.



Figuras
115-116.
Fotogramas de *El hombre de la cámara*, Dziga Vertov, 1929



Figura 117-118. Ingmar Bergman, *Persona*, 1966.

Persona (1966) ha sido otro film determinante durante el proceso, en especial durante la grabación de *Nothing beyond the screen*. Bergman insiste, desde el comienzo de la película, en que estamos viendo una ilusión - el paso y la velocidad de unos fotogramas producen el movimiento. Pero a la vez muestra de manera ambigua y enigmática como concibió la película, mezclando distintos planos de realidad, entre los que no distinguimos en ocasiones si se trata de un sueño, de una ensoñación o de la misma ficción real de la que trata la película.

Si bien la historia me interesa por la dualidad y la confusión que se produce entre personajes, son los momentos álgidos de confusión los que me han interesado para aplicar en mi proyecto y en concreto los primeros minutos del film. De esta manera, reforcé mi idea de que el mentalenguaje permitía no solo hablar del propio mecanismo que produce la ilusión, las cámaras en este caso, sino además de entremezclarlo con el propio proceso de concebir las mismas obras, relacionándolo con la ensoñación poética de Bahcelard que previamente me había interesado.

Si la ensoñación queda encerrada en la cabeza de quién ensueña, en la pantalla; las imágenes que proyectan o que se proyectan en las cámaras quedan vinculadas, contenidas en estas. Su ligadura es total, es imposible contemplar una sin la otra; viven únicamente en ese espacio.

Estética del cine (1983) ha sido otro libro fundamental en el proceso de investigación, y en concreto, su quinto capítulo, en el que hablan sobre el espectador. Una de las partes que más me llamó la atención era una cita de Edgar Morin - en el propio capítulo- sobre su libro *El cine o el hombre imaginario* (1956).

Toda la realidad percibida pasa por la forma imagen. Luego renace en recuerdo, es decir en imagen de la imagen. Ahora bien, el cine, como toda figuración (pintura, dibujo), es una imagen de imagen, pero como la foto, es una imagen de la imagen perceptiva y, mejor que la foto, es una imagen animada, es decir viva. Como representación de una representación nos invita a reflexionar sobre lo imaginario de la realidad y la realidad de lo imaginario (Morin, 1977, 10)

Y a continuación el texto que sucede al anteriormente citado:

[..] Al retomar las tesis sartrianas sobre la imagen como presencia ausencia del objeto, en las que la imagen se define como una presencia vivida y una ausencia real, se refiere entonces a la percepción del mundo de la mentalidad arcaica y de la mentalidad infantil, que tienen como rasgo común no ser en principio conscientes de la ausencia del objeto y creen en la realidad de sus sueños tanto como en la realidad de sus viglias. (Aumont, et al 1983, 240)

Fue, en este caso, la dualidad ausencia/presencia la que me interesó investigar, así la relación realidad e imaginario que propone Morin. Esta la dualidad se manifiesta en los proyectores y las cámaras teatro, y especialmente en estas últimas.

Bill Viola también habla sobre la percepción y el engaño que suponen las imágenes, mencionando además, que la percepción es el modo, el único modo de conectar con el entorno pero que son los propios sentidos el origen de la ilusión (Viola, 2007, 75). Es por ello que el proyecto se centre en el ojo maquínico, en la lente óptica, como elemento que precisamente, como sustituto del ojo, sirve para ampliar hasta donde este no puede llegar.

Philippe Dubois ha sido otro referente teórico importante a la hora de investigar y contextualizar mi proyecto en un marco de prácticas que abordan la fotografía y el cine desde el propio medio. En concreto de este autor hay dos libros, dos partes específicamente, con las que ha conectado mi trabajo y que me han influenciado a lo largo del proceso.

Una es *Máquinas de Imágenes. Un cuestión en línea general*, parte de su libro *Video, Cine, Godard (2001)*. En este capítulo expone una división o clasificación de las máquinas que producen imágenes y realiza una revisión de su historia y su evolución. Así, recorre un camino que parte de las cámaras oscuras hasta la imagen virtual pasando por la fotografía, el cine o la televisión.

[...] la materia de la pantalla (se la puede desgarrar, macular, ocultar, quitar, colorear...) pero no por eso alcanzar a la imagen, que permanece, más allá de su soporte (la pantalla) como una entidad físicamente diferente, fuera del alcance de las manos del espectador. Es la primera evanescencia de la intocable imagen cinematográfica. La segunda proviene del fenómeno perceptivo de la proyección, del cual ya hemos hablado: la imagen que el espectador cree ver no solamente es apenas un reflejo, sino que además no es más que una ilusión perceptiva producida por el paso de la película a razón de 24 imágenes por segundo. El movimiento representado (de un cuerpo, de un objeto), tal como lo vemos en la pantalla, no existe efectivamente en ninguna imagen real; la imagen movimiento es una suerte de ficción que sólo existe para nuestros ojos y nuestro cerebro. Fuera de eso, no es visible, es una imagen imaginada tanto como vista, más subjetiva que objetiva. En el fondo, la imagen del cine no existe en tanto que objeto o materia, es un breve paso, una palpitación permanente, que crea una ilusión durante el tiempo de una mirada, que se desvanece tan rápidamente como se la ha entrevisto, para continuar existiendo sólo en la memoria del espectador. En ese sentido, la imagen de cine es –la aproximación ha sido hecha a menudo– casi tan cercana a la imagen mental como a la imagen concreta. (Dubois, 2001, 51)

En esta cita Dubois habla de la cuestión inmaterial e ilusoria de la imagen, de su dualidad ausencia y presencia, una relación que he tratado de formalizar en mi trabajo. Esta idea que desarrolla Dubois es complementaria a otra que menciona en su libro *Fotografía y Cine (2013)*, concretamente en el capítulo *El efecto cinematográfico: figuras, materias y formas del cine en la fotografía*. En él disecciona la disposición en zonas de la exposición homónima (Galería Le Reverbere, Lyon, 4 de mayo a 30 junio 1999).

La exposición se divide en 5 zonas según las prácticas o elementos y su relación con el cine y la fotografía. Mi interés se ha centrado en las dos últimas zonas: *Pantallas y proyecciones* y *Cámaras oscuras y cajas*. A propósito de esta última encontré un texto en el que contextualizar mi trabajo y que sirvió para reflexionar sobre la dirección del mismo:

[..] Esta última etapa, que da acceso a la cámara de fondo (podríamos decir : al fondo de la caverna, en el sentido platónico). [..] Porque la pantalla y la proyección no son las únicas que pueden trasladar el efecto cinematográfico al mundo fotográfico. Ligadas a ellas, a las cámaras, hay también otras innumerables cámaras o caja de imágenes de todo tipo, y que están por todos lados: las cámaras oscuras y las otras son cajas; los estereoscopios y otras maquinarias ópticas previas al cine son cajas muchas veces pensadas para engañar al ojo; las salas de cine, los teatros con sus escenarios y sus cortinas, son cajas organizadas para crear un estado de sobre percepción; hasta los cuartos oscuros se entregan a su magia negra, bien encerrados, para mantenerse al abrigo de la luz; [..] En suma, desde hace tiempo, y de forma creciente, todas las imágenes pasan por cámaras y acaban en cajas. Todas las imágenes (tanto las de la fotografía como las de cine) tienen que lidiar con la idea de ser “puestas en cajas”, “puestas en escena” vistas en cámara. (Dubois, 2013, 213)

En esta cita el autor insiste en el carácter espacial y objetual, no sólo de los propios dispositivos de toma de imágenes, sino dónde se perciben. La propuesta desarrollada exploraba la tremenda vinculación de la imagen con un espacio concreto, incluso en las cajas de sorpresa, como el mismo Dubois denomina, en referencia a los TV, móviles, que también son cajas que acogen imágenes.

Toda la tradición cinematográfica y fotográfica con respecto a la percepción ha sido una calzada por la que he caminado durante todo el proceso y de la que he partido indefectiblemente dado el medio que estaba trabajando. No obstante, en mi desarrollo, he tratado de provecharme de esta teoría para relacionarlas con otros intereses míos, como en este caso, la teoría de la imaginación y la ensoñación poética de Bachelard - mencionada anteriormente-; así como con *Las puertas de la percepción* de Aldous Huxley.

Si bien estos autores inciden en la imagen y en su experiencia de contemplación sobre la pantalla, yo he sentido la necesidad de explorarla desde la escultura, desde el objeto-máquina. La narración hilada que quería establecer en un principio era la de que cada máquina fuera una viñeta, un capítulo de una película, de algo más grande; fragmentando de esta manera la narración y distribuyéndola por el espacio, pero además, una narración anclada al espacio interior de la cámara.

Las puertas de la percepción (1952) de Aldous Huxley fue un ensayo, que si bien no pertenece a la investigación sobre el medio y la imagen que estaba realizando, me proporcionó otra perspectiva del proyecto, en concreto, de las cámaras teatro y las cámaras exterior/ interior.

Tras su lectura reforcé la idea de que la percepción era el hilo conductor de todo el trabajo y era en este donde había que incidir. Comencé a pensar en las cámaras/esculturas como las puertas que él describe - si bien él se refiere a la mescalina y sus efectos-, como aberturas a un modo de acceder no a la realidad, sino a otra percepción distorsionada de esta.

En este punto el proyecto ha abierto distintas líneas solo esbozadas y aún no investigadas, como la relación cámara-cabeza, es decir, la cámara escultórica como una metáfora de una persona.

En este contexto de producción de imágenes mi trabajo también ha de enmarcarse en la conocida masificación de imágenes en la era de la información, y la sobre saturación que tenemos de esta. Las piezas realizadas, si bien proponen una recepción totalmente contraria a la práctica habitual, es decir, no se pueden compartir las imágenes - las proyecciones no son reproducibles, solo pueden ser contempladas en el espacio de la cámara -; también, y de manera contradictoria, necesitan del aparato y la imagen digital para existir.

Hay dos autores fundamentales que he revisado

Joan Foncuberta e Hito Steyerl

De Joan Foncuberta *La furia de las imágenes* y en concreto su conferencia³. En esta conferencia expone el panorama contemporáneo de la imagen e insiste en que se producen más imágenes de las que se consumen (Foncuberta 2016) ; además de hablar de las prácticas posfotográficas que nacen de este contexto. Lo que me resultó interesante es la contradicción existente en mi trabajo entre el lenguaje y la tecnología pre-cinematográfica, y la imagen digital. Es entonces cuando me topo con la obra de Man Ray *The last picture* y de Magritte *L'image parfaite*. Estas dos obras hablan de la negación de las imágenes anticipando la sobre saturación que tendremos de estas. Estas piezas fueron investigadas durante la realización del vídeo *Nothing beyond the screen*.

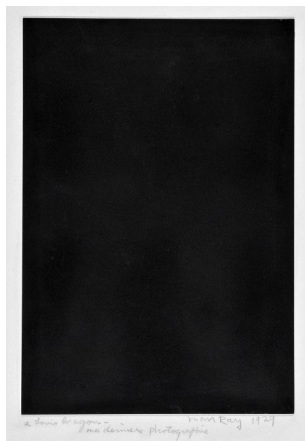


Figura 119. The last picture, Man Ray, 1929

Figura 120. L'image parfait, Magritte, 1928.

Complementariamente a Foncuberta, la video artista Hito Steyerl también me ha proporcionado un marco teórico donde ubicar mi trabajo. En su libro *Los condenados de la pantalla* (1924), una recopilación de los ensayos, realiza un barrido por el panorama contemporáneo de la imagen, del museo, de las prácticas artístico políticas...

De sus ensayos hay dos en concreto que me han influenciado: *En caída libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical* y sobre todo, *En defensa de la imagen pobre*.

En este último Hito habla de la condición y la jerarquía social de las imágenes, así como de sus corrientes y movimientos por la red; la imagen mercancía; así como de un término que me resultó interesante : *cine imperfecto*- término que proviene a su vez del manifiesto por el Tercer Cine de Julio García Espinosa. Los aspectos que me interesaron aquí es la utilización de la imagen pobre como manera de posicionarse en contra del cine como tienda de imágenes perfectas (Steyerl, 2016).

Las imágenes pobres son basura de la red, están dañada y comprimidas. Mi proyecto se enfocó en como podía relacionarse con este panorama descrito por la artista. Si bien Hito habla de la estética y la utilización de este tipo de imágenes, mi proyecto, aunque utiliza vídeos digitales, trata de proponer otra experiencia para contemplarlas, para consumirlas.

³ Joan Foncuberta, *La furia de las imágenes*, (conferencia impartida en la Universitat Politècnica de Valencia en Junio de 2016.) Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=LVP008ftTs>

Las imágenes no están hechas para ser reproducidas ni consumidas en la red. Están vinculadas a la escultura y su resolución es baja, hay una pérdida de información. Los cambios que se producen, aunque rápidos, obligan a contemplar la proyección sin prisas.

CONCLUSIONES

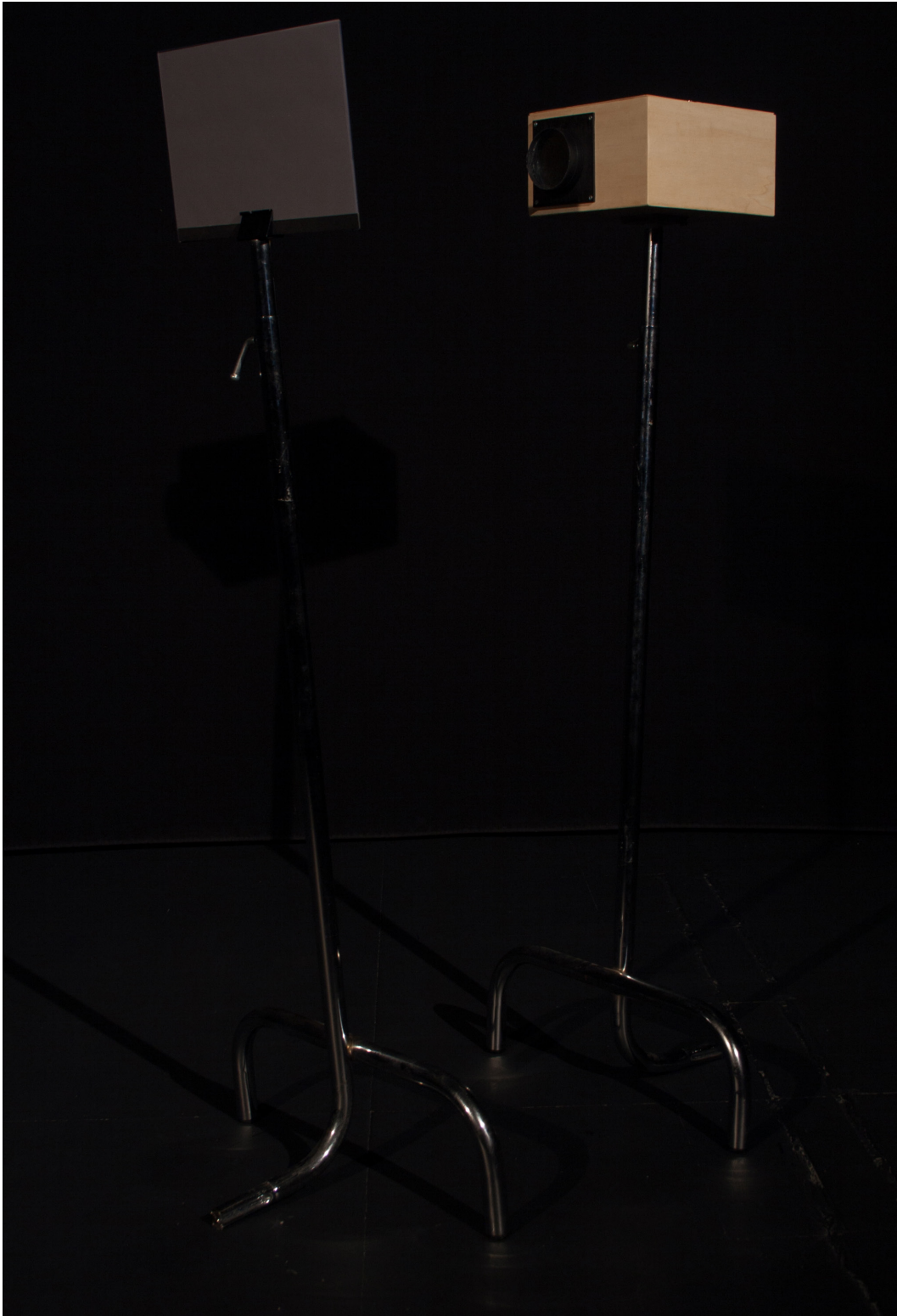
El proyecto presentado agrupa un conjunto de piezas que desarrollan una investigación plástica en torno a la percepción y la imagen, desde los medios del cine, la fotografía y la escultura, cuyo nexo común se encuentra en las máquinas ópticas. A lo largo del proceso han surgido variaciones, tanto en las máquinas como en los vídeos, que responden a las distintas problemáticas y posibilidades que se han desarrollado.

Las cámaras finales plantean ilusiones en las que, al igual que en los vídeos, el tiempo y el espacio se dilata y se transmuta. Ofrecen un marco para estas proyecciones convirtiéndose, de esa manera, en contenedores narrativos, en los que se desarrolla, como en el cine o en el teatro, una puesta en escena; y también en caverna y fuego, puesto que ocultan y revelan simultáneamente. La propuesta trata de anclar la imagen a este espacio, modificando su recepción, la experiencia de percibirla, restándole información, distorsionándola y manipulándola desde los propios mecanismos que la producen.

El trabajo concluye con posibilidades de expandirlo, sumando máquinas distintas, desde zootropos a esculturas, hibridando distintos campos; pero que, a día de hoy, considero cerrado. Si bien estas posibilidades de expandirlo me interesa, también lo hacen las distintas vías que me ha abierto durante su desarrollo, acercándome a otros medios y, aunque partiendo de los mismos intereses, desarrollando otras inquietudes.

Técnicamente hablando el trabajo aún requiere ciertas mejoras, ciertos detalles que pulir y perfeccionar con el fin de que su recepción como pieza y su efectividad a la hora de instalarla y funcionar como máquina sea completa. Es por ello que lo planteo como una prolongación a largo plazo en la que perfeccionar y sumar las piezas que por tiempo y recursos no han podido realizarse.

DOSSIER GRÁFICO



Título: Cámara proyector nº 1 monocular.// Stalker.

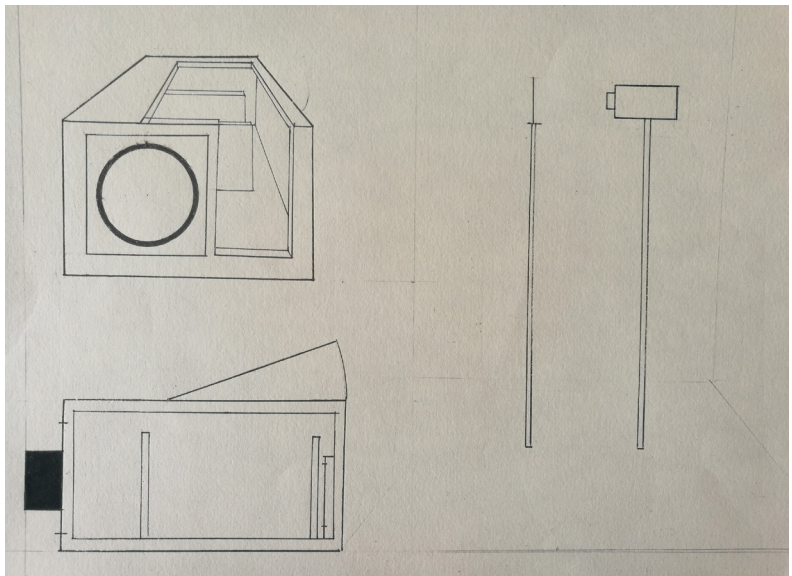
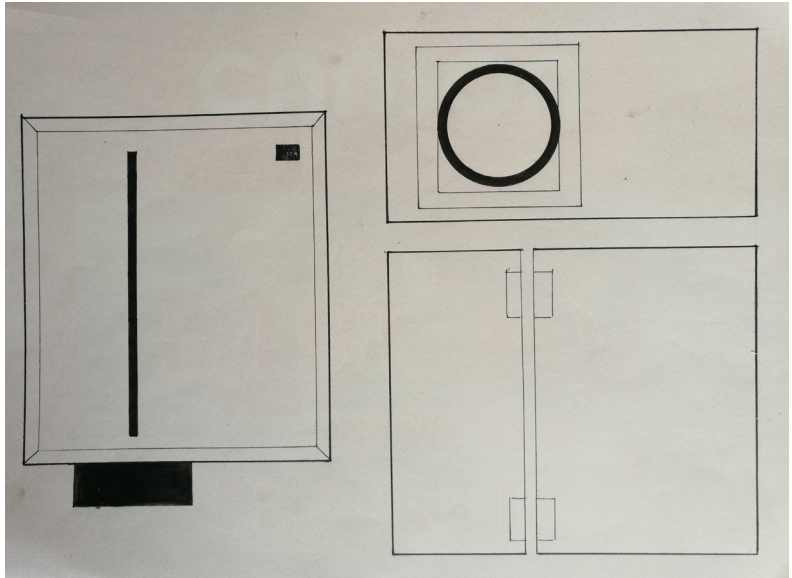
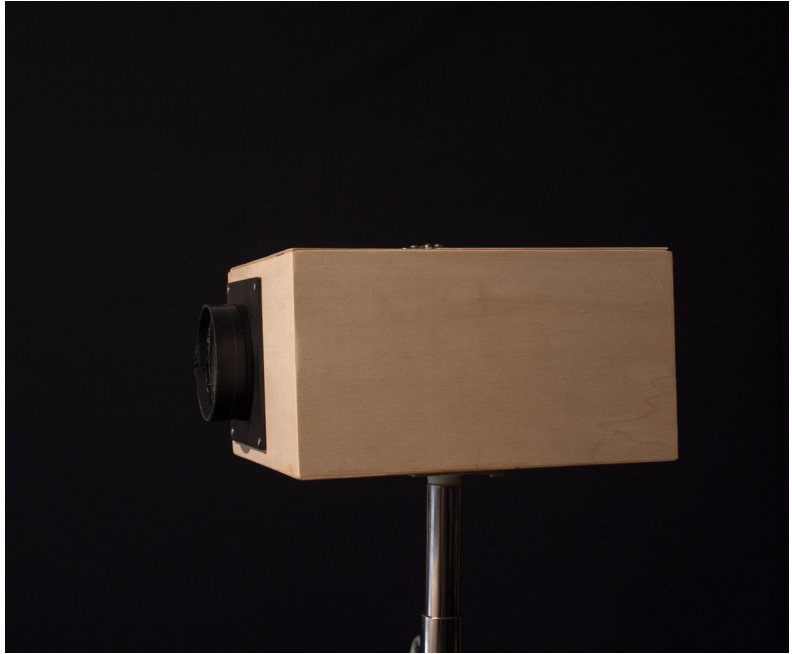
Dimensiones:

Cámara: 24 x 21 x 12 cm.

Con peana: 120 cm.

Materiales: Contrachapado 1 cm, lentes, 4 tornillos.

2019





Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=78vv8UeOicE&feature=youtu.be>



Título: Cámara proyector nº2 doble.//

Dimensiones:

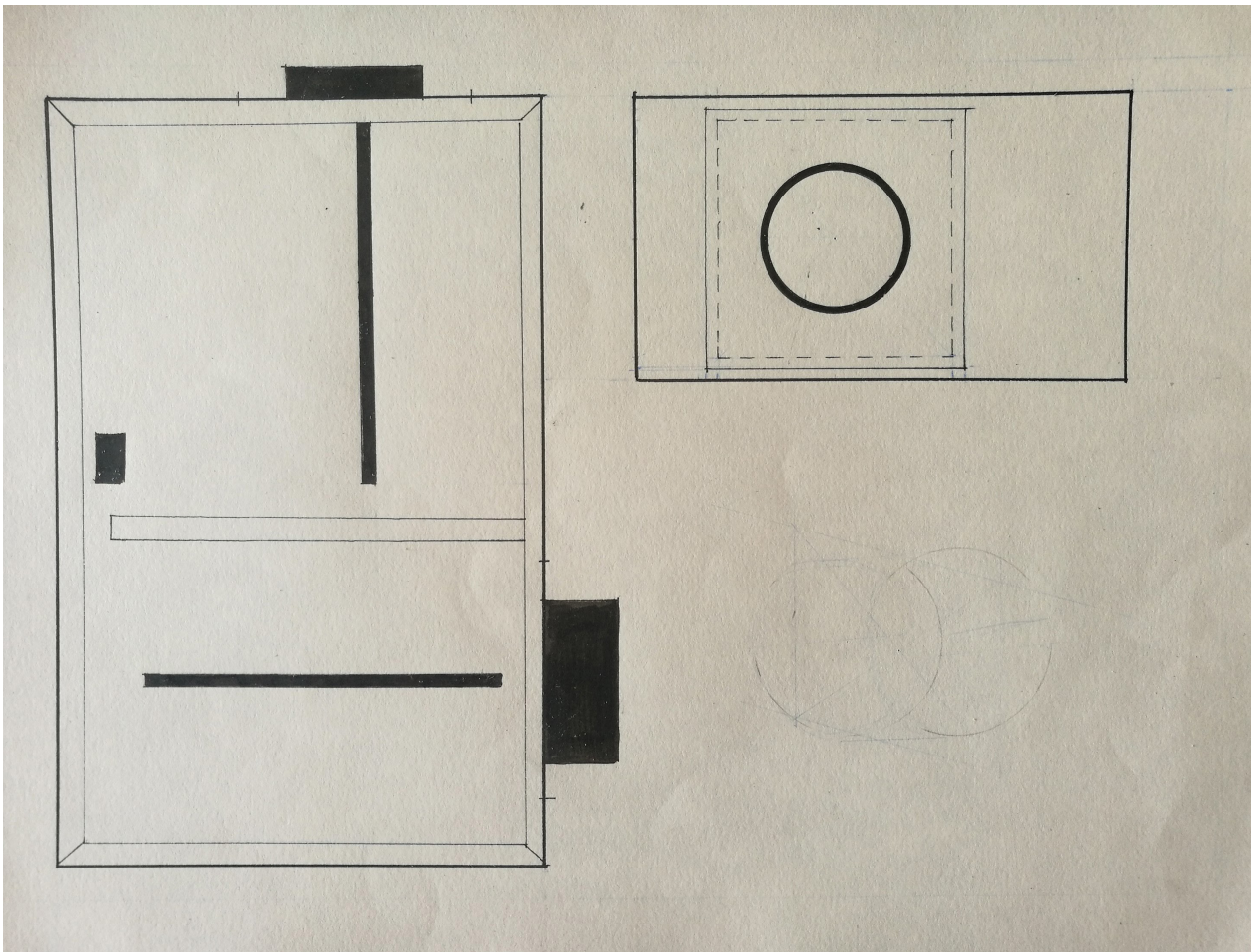
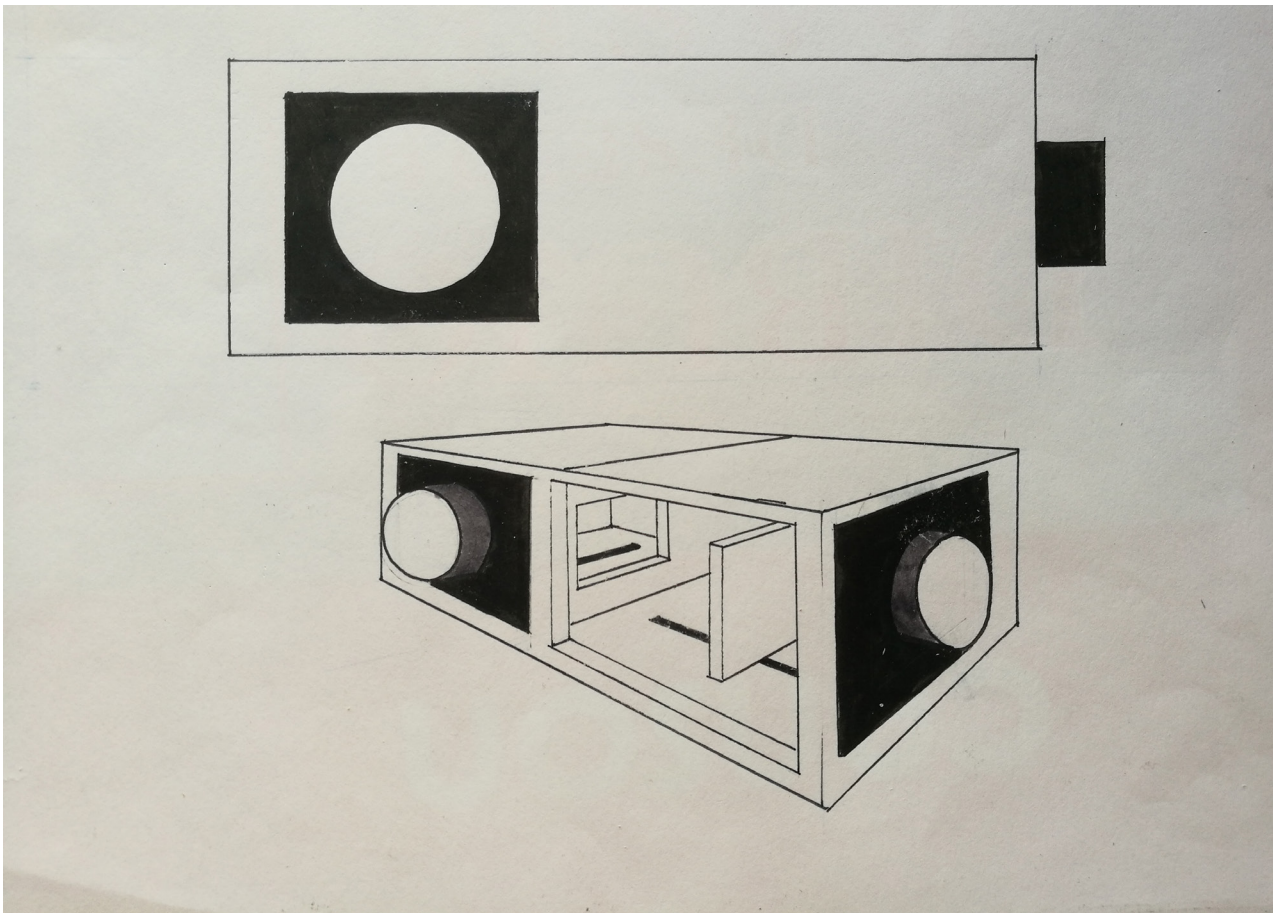
Cámara: 33x 21 x 12 cm.

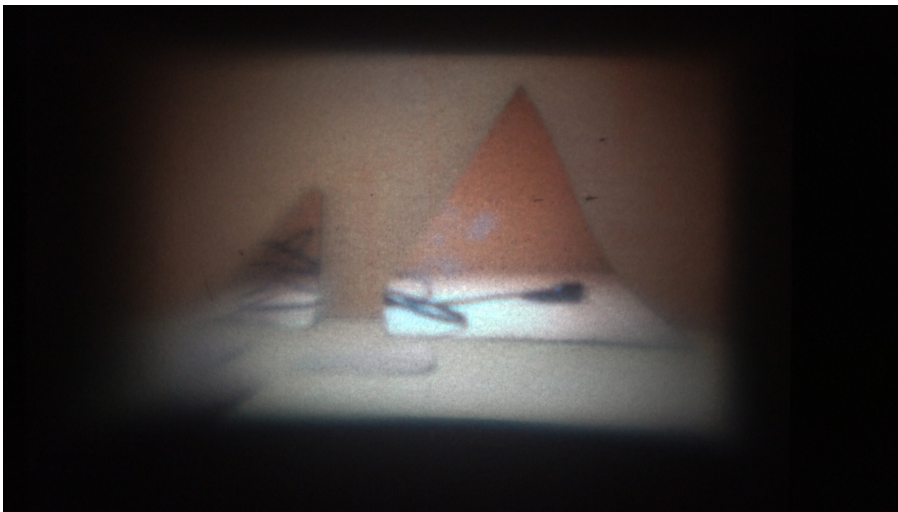
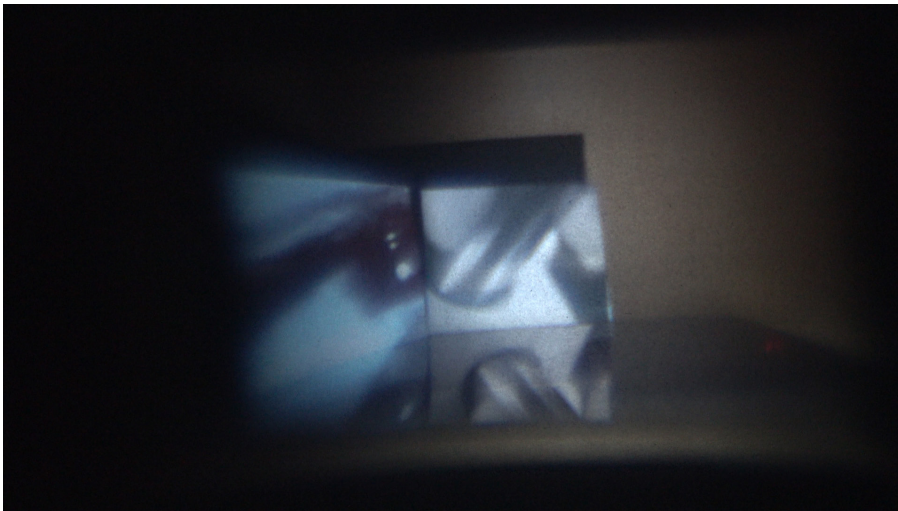
Con trípode: 100 cm.

Materiales: Contrachapado 1 cm, lentes, 8 tornillos.

2019







Enlaces:

<https://www.youtube.com/watch?v=7pNJPygbKyg&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=9-jAXe76NZY&t=3s>



Título: Cámara teatro nº 1 biocular //

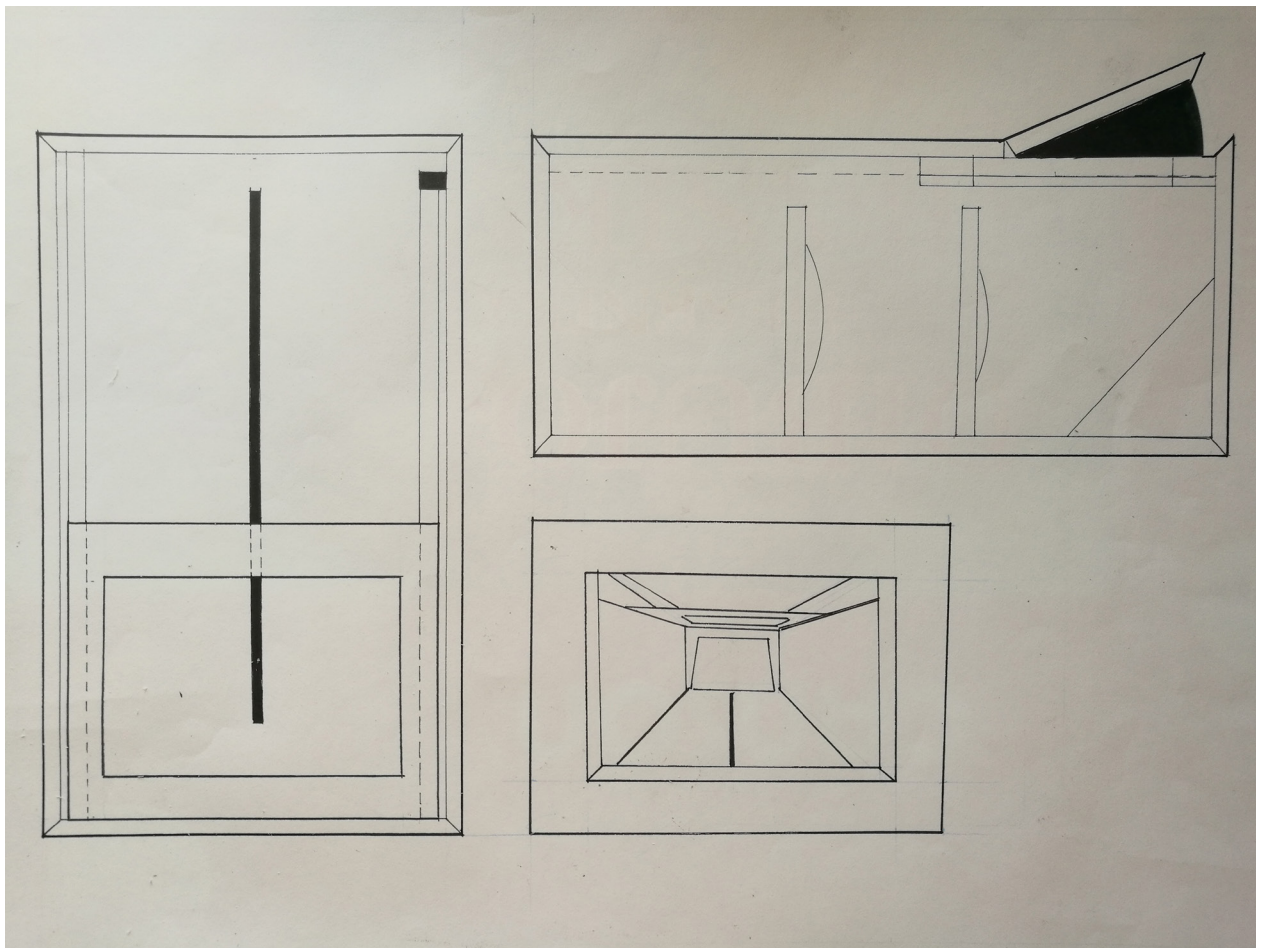
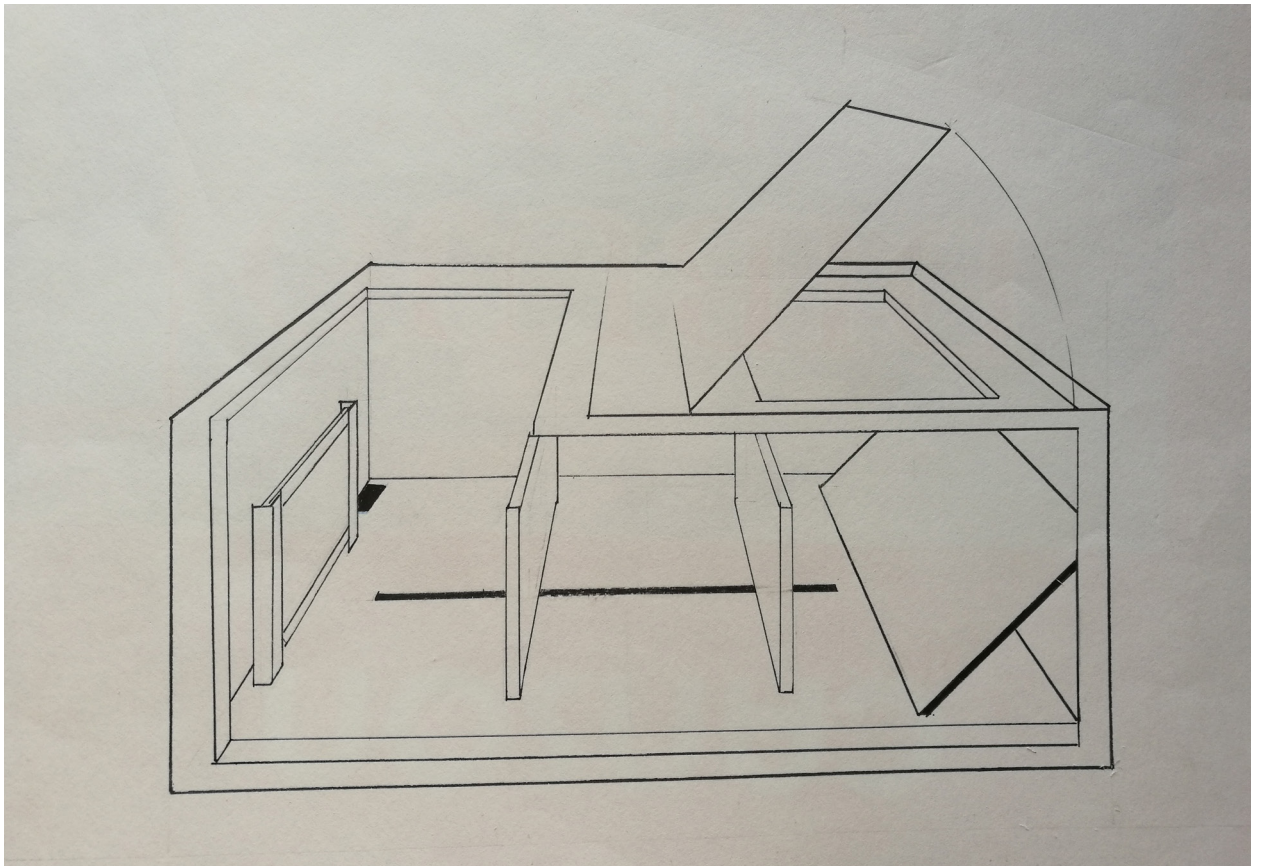
Dimensiones:

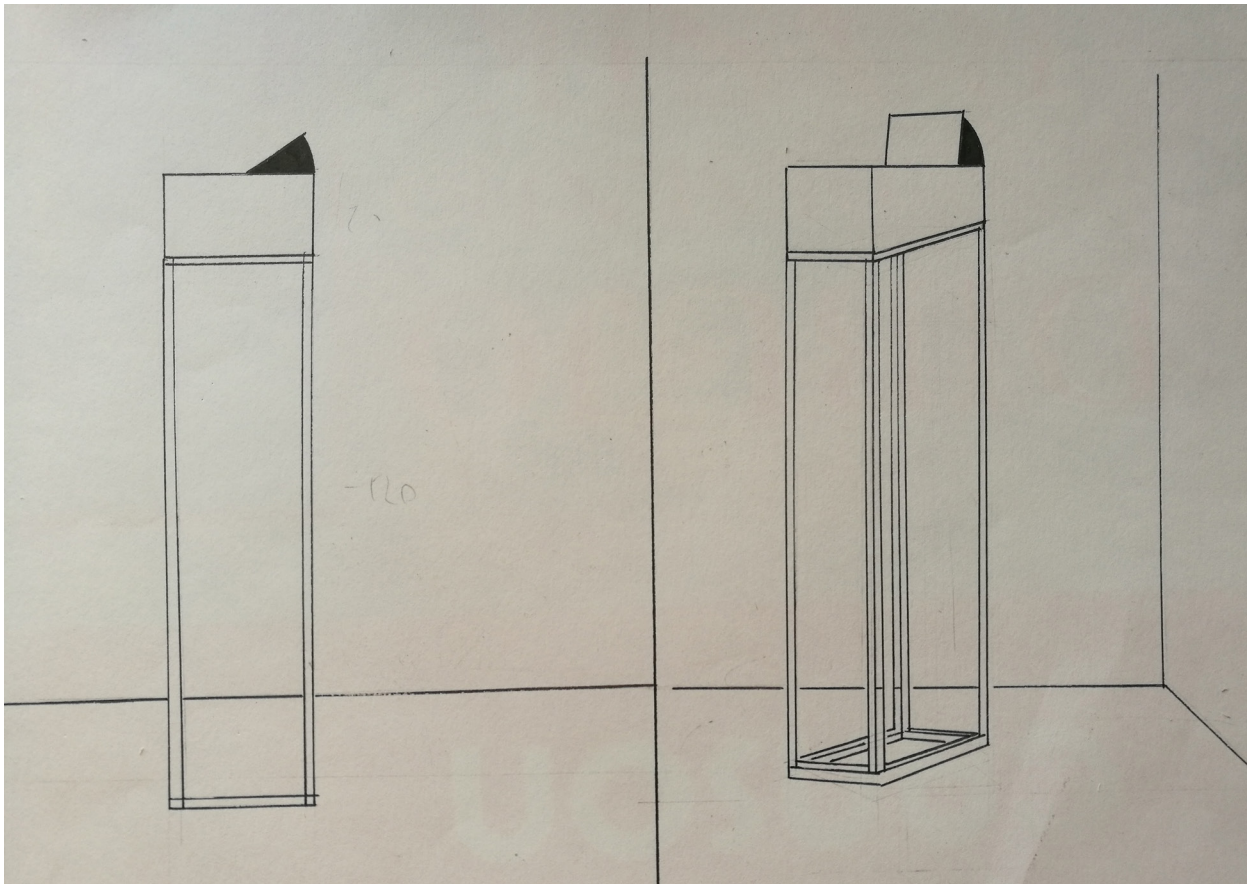
Cámara: 40 x 24 x 18 cm.

Con peana: 140 cm.

Materiales: Contrachapado 1 cm, lentes, papel vegetal, tercipeo negro, cartón negro de 2mm.

2019





Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=iiNvfDFY-cUA&feature=youtu.be>



Título: Cámara teatro nº 2 triocular //

Dimensiones:

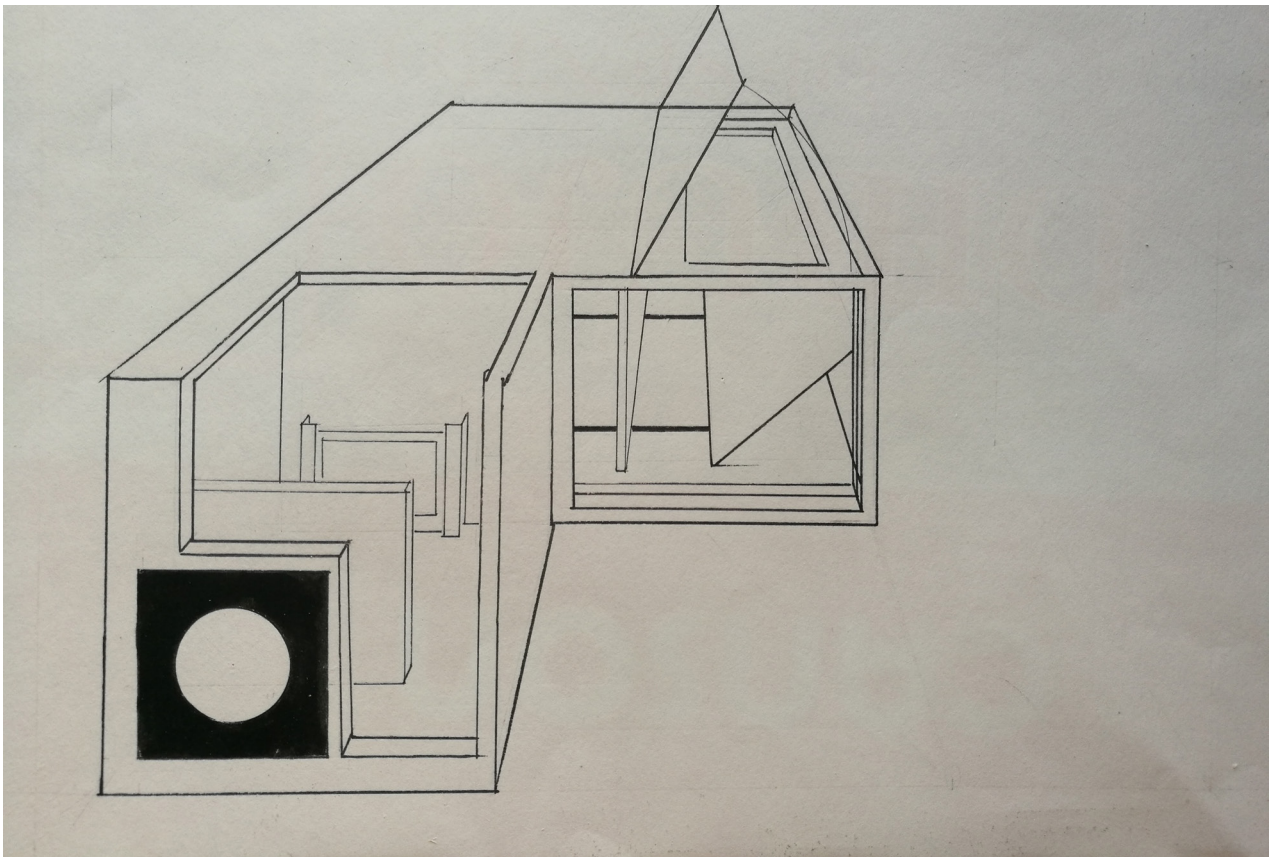
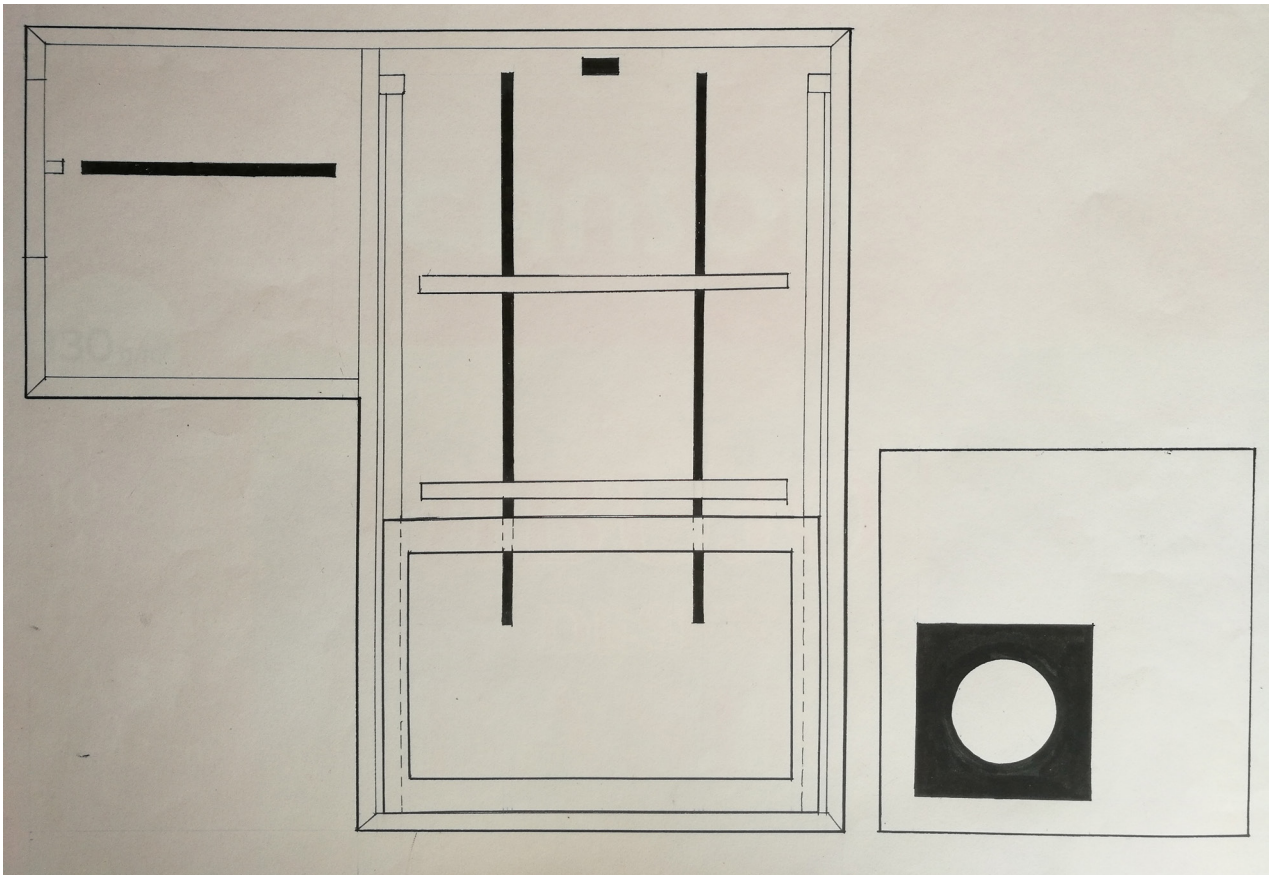
Cámara: (47 x 46 x 28 x 25 x 19 x 21) x 22 cm.

Con peana: 122 cm.

Materiales: Contrachapado 1 cm, lentes, papel vegetal, tercipeo negro, cartón negro de 2mm.

2019







Enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=gpt6jsbbNdU>

https://www.youtube.com/watch?v=QBnlfJh-_xE&feature=youtu.be



Título: Cámara Exterior/Interior nº 1

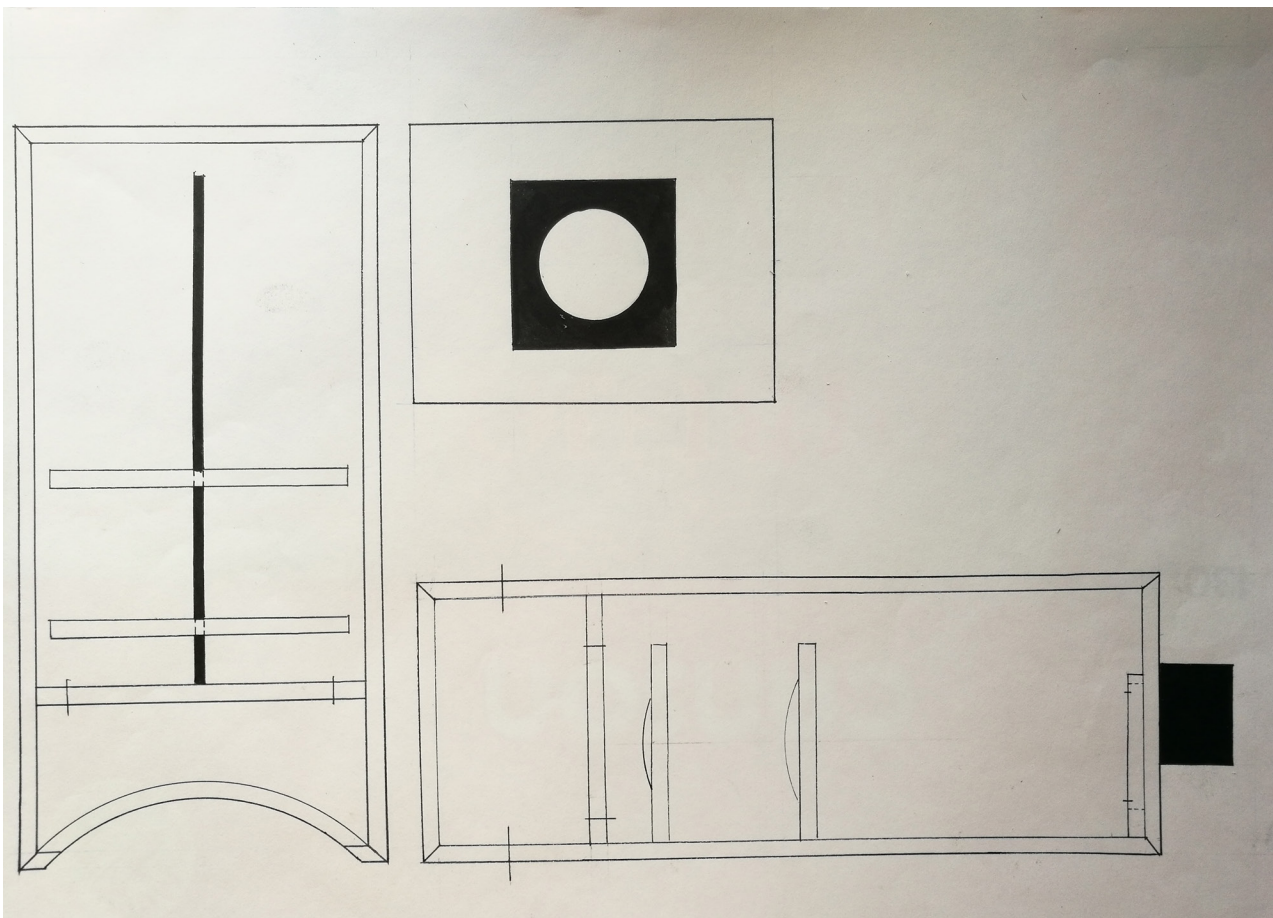
Dimensiones:

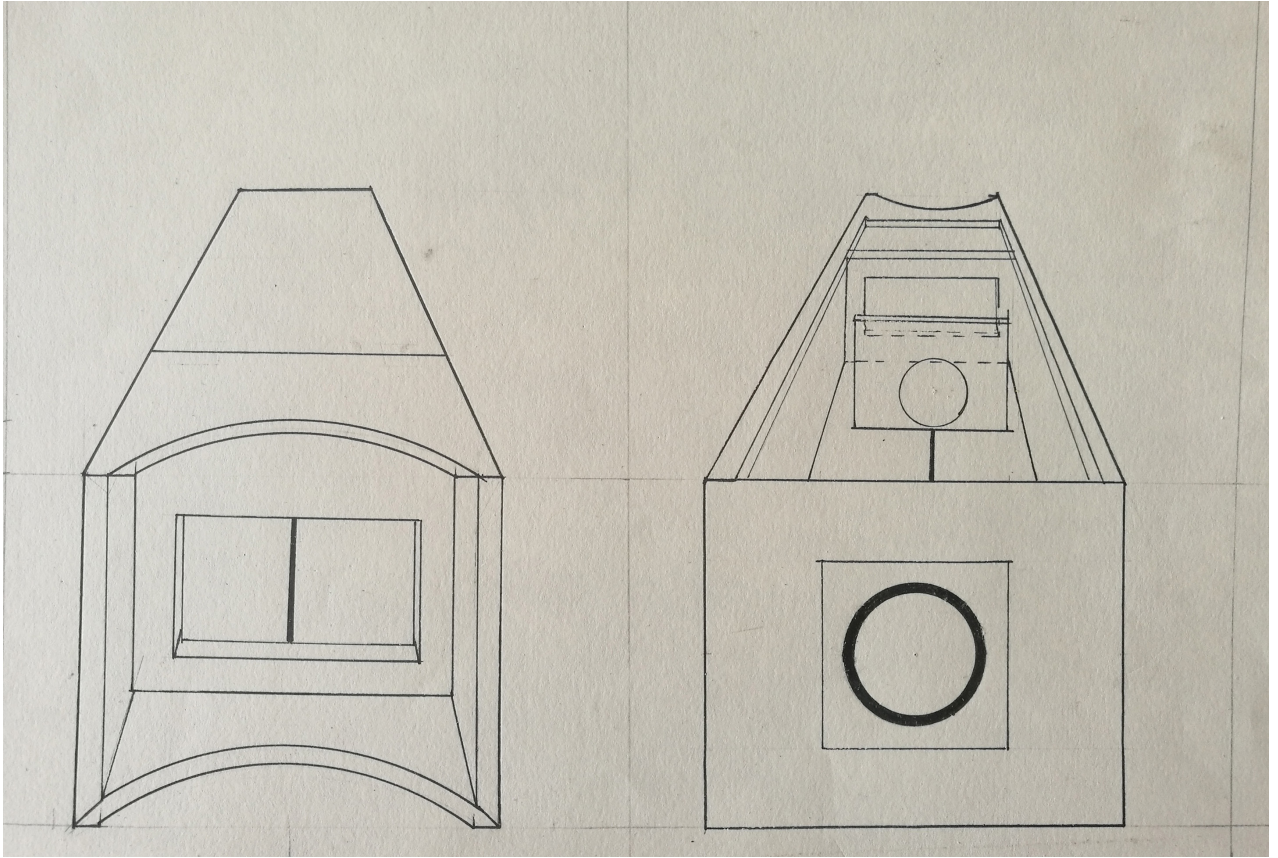
Cámara: 45 x 21 x 15 cm

Con trípode: 150 cm.

Materiales: Contrachapado 1 cm, lentes, papel vegetal, tercipeo negro.

2019







Título: Cámara Exterior/Interior nº 2

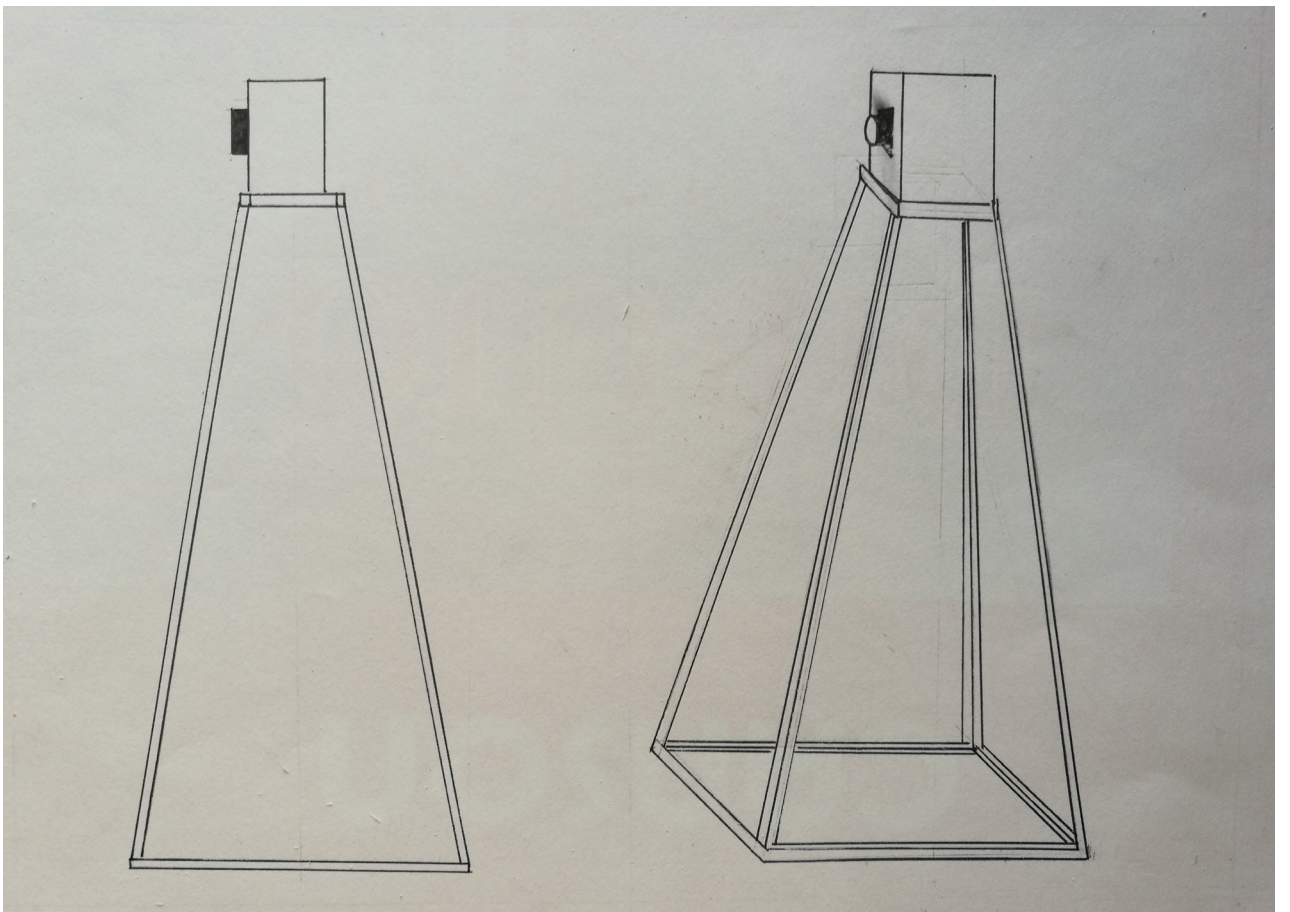
Dimensiones:

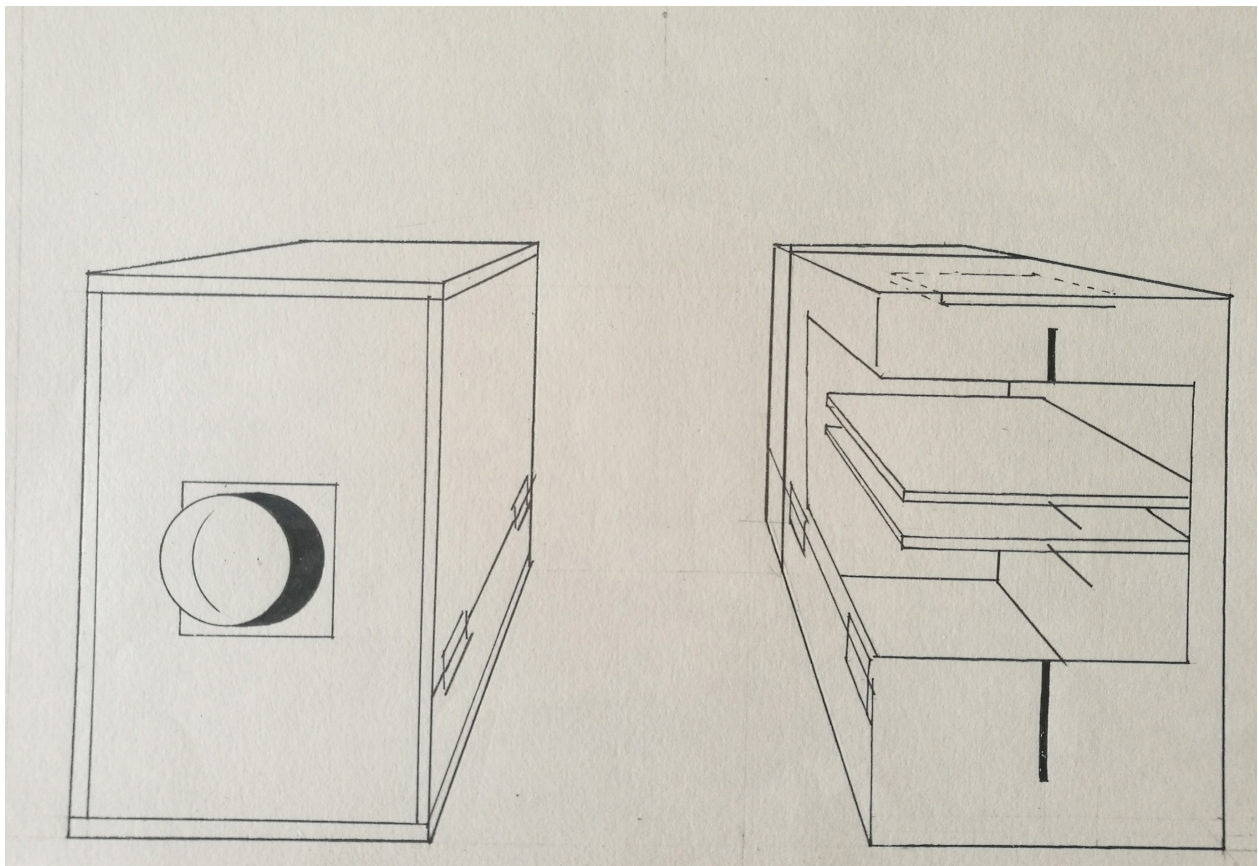
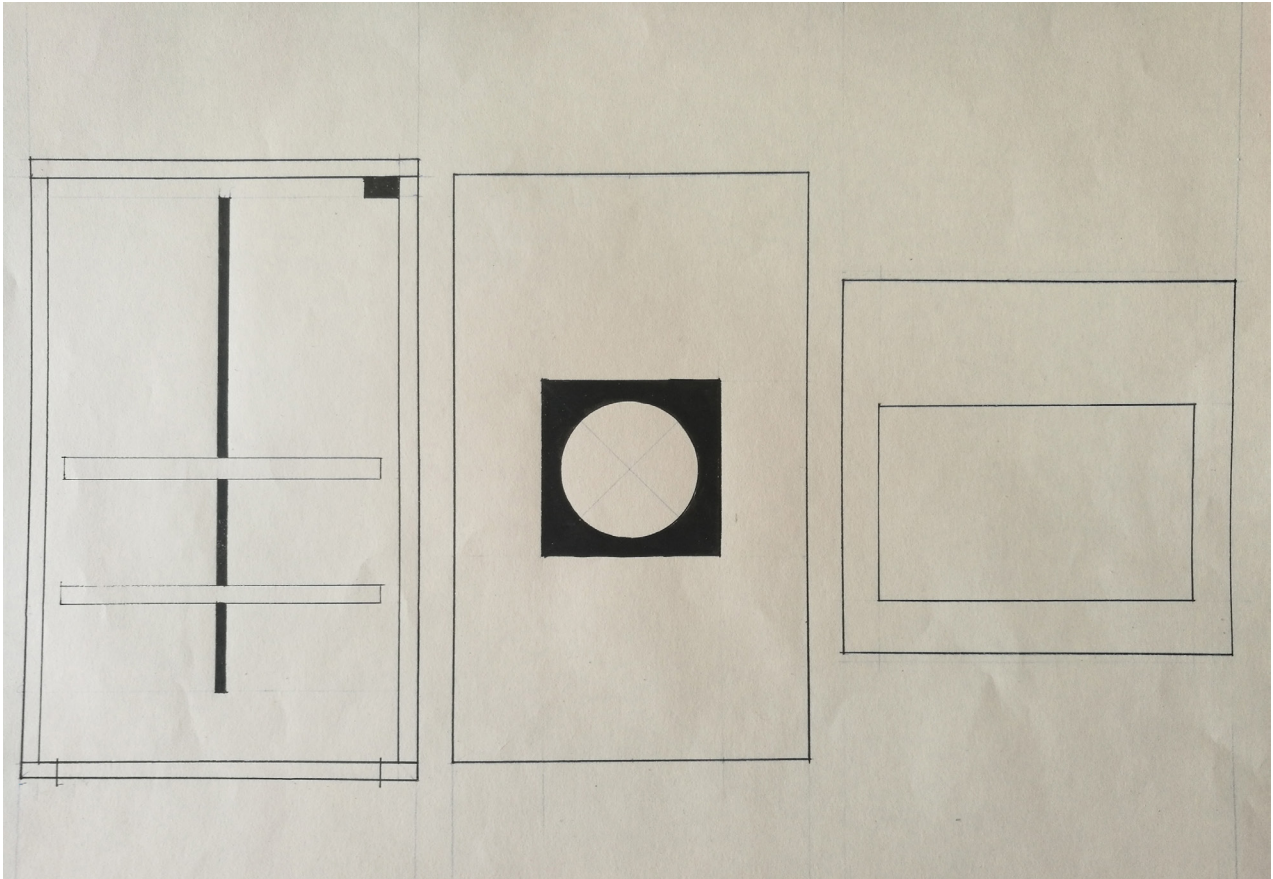
Cámara: 22 x 22 x 35 cm

Con peana: 210 cm.

Materiales: Contrachapado 1 cm, lentes, papel vegetal, tela negra.

2019







Título: *Nothing beyond the screen.*

Vídeo digital Full HD color sin sonido, monocanal

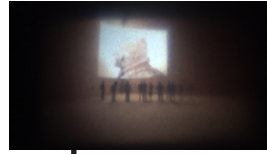
Duración: 3' 11''

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=haJy-CY7SZTA&feature=youtu.be>

2019

CONOGRAMA

Investigación de referentes. Primeras pruebas con proyecciones



Videos



Primeras conclusiones cámaras proyectores.

Investigación nuevos referentes.

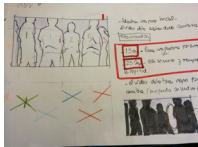
OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO
---------	-----------	-----------	-------	---------	-------

Relectura de *La poética del espacio* de Bachelard

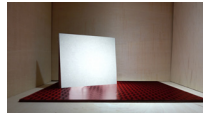
El ruido secreto y Glühbirne. Distorsionar la función/ Intervenir la máquina desde su mecanismo.

Persona y *El hombre de la cámara*. Metalenguaje. Percepción cinematográfica.

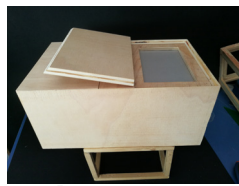
Elaboración de bocetos y guión. Ensayos



Primeros bocetos cámaras teatro



Cámaras teatro y cámaras exterior/interior. Se pasan a madera todos los modelos. Videos



ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
-------	------	-------	-------	--------	------------

La furia de las imágenes de Foncuberta y *Las puertas de la Percepción* de Aldous Huxley.

Encuentro con la obra de Hito Steyerl y Philippe Dubois.

PRESUPUESTO

MATERIAL	IMPORTE
ACETATOS	20,10
COLA Y SILICONA	20,00
CARTON Y CARTYLINA	51,70
PAPEL VEGETAL	3,00
CINTA DISTINTOS TIPOS	40,00
MOVIL+CARGADOR	60,00
7 MOVILES RECICLADOS	490,00
TABLET RECICLADA	100,00
BISAGRAS Y TORNILLOS	26,94
LENTEs	147,00
CHAPON 20X20CM	13,60
CONTRACHAPADO 800X400X10MM	54,24
CONTRACHAPADO 800X400X5MM	60,97
CONTRACHAPADO 1200X600X10MM	45,12
CONTRACHAPADO 600X300X5MM	5,38
LISTON CEPILLADO ABETO 18X27X2400	15,54
TERCIOPELO NEGRO	9,50
IMPRESIÓN FOTOS	50,00
HONORARIOS ACTORES (COSTE REAL =0)	80,00
	1.213,09
MONTAJE	IMPORTE
PINZAS	9,86
TELA NEGRA OPACA	72,00
LISTONES	41,70
CORTE TABLAS	150,00
PROYECTOR (COSTE REAL=0)	400,00
2 TRIPODES (COSTE REAL =0)	600,00
	1.273,56
TRANSPORTE Y EMBALAJES	IMPORTE
COMBUSTIBLE	50,00
EMBALAJES	50,00
	100,00
TOTAL	2.586,65

BIBLIOGRAFÍA

Argullol, Rafael. (2006). *La atracción del abismo : un itinerario por el paisaje romántico*. Barcelona: Acantilado.

Bachelard, Gaston. *La intuición del instante*. México.D.F: Fondo de Cultura Económica, 2002.

—. (1997). *La poética de la ensoñación*. México D.F: Fondo de Cultura Económica.

—. (2000). *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Barro, David. *Gary Hill: poeta da percepça; poet of perception; poeta de la percepción*. Oporto: Mimesis, 2003.

Barthes, Roland (2013). *La cámara lúcida*, Paidós. Barcelona.

Bätzner, N., Shmidt, E. y Nekes W. (2009). *Máquinas de mirar. O cómo se originan las imágenes. El arte contemporáneo mira a la Colección Werner Nekes*. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo. Sevilla: Junta de Andalucía. Consejería de Cultura. (corregido)

Bergman, I. (2018). *Cuaderno de Trabajo (1955-1974)*. Madrid, Nórdica Libros.

Blake, W. (2015). *Matrimonio del cielo y el infierno*. Madrid, Visor de Poesía.

Bromw. M, Katrina. (2004). *Douglas Gordon*. London, Tate Publishing.

Debbaut, Jean. (1999). *Cinema Cinema: Contemporary Art and the Cinematic Experience*. Eindhoven, Stedelijk Van Abbemuseum.

Deleuze, G. (1984) *La imagen- movimiento*. Barcelona, Paidós.

Deleuze, G. (1987) *La imagen- Tiempo*. Barcelona, Paidós.

Dubois, Philippe. (2004) *Vídeo, cine, Gordard*. Buenos Aires, Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

Dubois, Philippe.(1983). *El acto fotográfico*. Barcelona, Paidós.

Dubois, Philippe.(2013). *Fotografía y Cine*. Oaxaca, Serieve.

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Barcelona, Galaxia Gutenberg.

Hito Steyerl, Carlos Guerra, Joao Fernandes.(2015). *Duty Free Art*. Madrid, Museo Nacional Reina Sofía.

Huhtamo, Erkki. (2013). *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. Cambridge, MA: MIT Press, .

Huxley, A. (2019). *Las Puertas de la Percepción/ Cielo e infierno*. Barcelona, Edhasa.

Jacques Amount, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet.(1983) *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Paidós.

Krauss, Rosalind.(1997). *El inconsciente óptico*. Madrid: Tecnos, D.L.

Lynch, David. (2016). *Atrapa al pez dorado*. Barcelona: Penguin Random House.

- Mendez, M. (2007). *Camuflaje (Engaño y ocultación en el arte contemporáneo)*. Madrid, Siruela.
- Marina, Jose Antonio. (2007). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama.
- Martin Rieser, Andrea Zapp (ed.). (2002). *New Screen Media. Cinema/ Art/ Narrative*. London, Brithish Film Institute.
- Peggy Phelan, Elisabeth Bronfen, Hans Ulrich Obrist. (2001). *Pippiloti Rist*. London, Phaidon.
- Platón (2014). *La República*. Traducción Vicente López Soto. Barcelona, Editorial Juventud.
- Ramirez, Juan Antonio.(1993). *Duchamp. El amor y la muerte, incluso*. Madrid: Ediciones Siruela.
- . (2009) *El objeto y el Aura. (Des)orden visual del arte moderno*. Madrid: Akal.
- Romero, Luis Puellas. (1998) *La fenomenología de la imagen poética de Gaston Bachelard.*» En *Contrastes: revista internacional de filosofía*, nº 3: 335-343.
- . (2017). *Imágenes sin mundo. Modernidad y extrañamiento*. Madrid: Abada.
- . (2011). *Mirar al que mira. Teoría estética y sujeto espectador*. Madrid: Abada.
- Sánchez, Miguel Ángel. «*Bachelard o la metafísica de la imaginación. El pensamiento bifloro.*» *Pensamiento y Cultura (Pensamiento y Cultura)*, 2002: 59-67.
- Semin, Didier, Tamar Garb, y Donald Kuspit. (1997). *Christian Boltanski*. London: Phaidon.
- Steyerl, Hito. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires, Caja Negra Editora.
- Soulages, François.(2010). *Estética de la fotografía*. Buenos Aires, Argentina: La marca editora.
- Tarkovsky, A.(2002). *Esculpir el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid, Ediciones Rialp, S.A.
- Viola, Bill. (2007). *Las horas invisibles: Catálogo de exposición*. Granada: Junta de Andalucía. Consejería de Cultura.
- Weibel, Peter, Gregor Jansen.(2006) *Light art from artificial light*. Ostfildern: Hatje Cantz.

FILMOGRAFÍA

- Bergman, I. (1966). *Persona*. AB Svensk Filmindustri.
- Bergman, I. (1968). *La hora del lobo*. AB Svensk Filmindustri.
- Godard, J.L. (1965). *Pierrot le fou*. Coproducción Francia-Italia; Rome Paris Films / S.N.C. / Dino de Laurentiis Cinematographica
- Guerin, J.L. (1997). *Tren de sombras*. Grup Cinema-Art / Films 59 / Institut del Cinema Català.
- Lynch, D. (1997). *Lost Highway* [Película]. Coproducción USA-Francia; Asymmetrical Productions / Ciby 2000; Distribuida por October Films.
- Lynch, D.. (2001). *Mulholland Drive* [Película]. Coproducción USA-Francia; Asymmetrical Productions / Ciby 2000; Distribuida por October Films.

Resnais, A. (1963) *Last year at Marienbad*. Cineriz (Coproducción Francia Italia)

Tarkovsky, A. (1979). *Stalker*. Mosfilm.

Tarkovsky, A. (1975). *El espejo*. Mosfilm.

Vertov, D. (1929) *El hombre de la cámara*. VUFKU

MATERIAL AUDIOVISUAL

Foncuberta, Joan. *La furia de las imágenes*. (Conferencia, Universitat Politècnica de Valencia, junio de 2016).

Metrópolis: Hito Steyerl. (2016). Dirección: María Pallier. Madrid. Productora: RTVE.

Metrópolis: Lynn Hershman Leeson (2019). Dirección: María Pallier. Madrid. Productora: RTVE.

Metrópolis: El cine expandido (2011). Dirección: María Pallier. Madrid. Productora: RTVE.

RECURSOS ELECTRÓNICOS

Archive.org