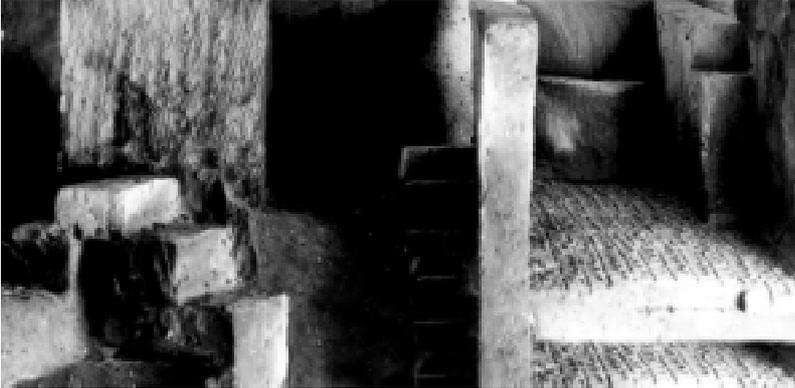


COMPENDIO Y DOCUMENTACIÓN EN TORNO A LO OTRO.



Abstract

This visual proposal based on traditional disciplines of Arts such as drawing, ceramics, photography digitally treated and transformed with expressive intentions approximated to the philosophic literary concept of "La Otredad", know as a manifestation which some authors describe as "the presence of an absence or called the Great Other...., this which says death" plans an approximation to the emotion activated by the perception in front to images, forms and textures in environs full of humidity temporally and some times paradoxically altered interiors by the non clear activity of human beings and collections that are "recorded as Compendiums or Documentation by an unknown photographer of a parallel and apocriphal reality made real by the digital possibilities".

Antecedentes

Me es necesario aclarar que esta ponencia nace de motivaciones estrictamente plásticas y que sin embargo tiene puntos de encuentro en un congreso donde se debaten mayormente otras cuestiones en el campo de la arquitectura y el diseño. Estos puntos de encuentro serían la utilización de espacios arquitectónicos, diseño de estructuras, objetos, utilización de recursos digitales de procesamiento de imágenes, sobre todo de la problemática de realidades paralelas que coexisten producto de la creación de espacios virtuales. Sin embargo, la experiencia y recursos que soportan esta propuesta provienen de la utilización de técnicas tradicionales de las artes; Dibujo (Fig. 1y2), Cerámica y Fotografía (Fig.3). Destaco esto por creer que se pierden valiosos recursos y posibilidades por la dependencia, en casos exclusiva, de herramientas ya preestablecidas en programas de diseño y modelación digital, es decir texturas, espacios y sobre todo atmósferas

que los objetos o espacios reales puedan aportar. De ahí que muchas de las ambientaciones o tratamientos de superficie o texturales de la modelación de espacios virtuales sean tan carentes de rasgos originales lo que desde un plano estético resulten comunes. Por lo tanto es dable decir que no se trata solamente de crear montajes de fragmentos de realidades sino crear la atmósfera necesaria para dar mas allá del atractivo textural, un carácter personal que se nutra de procesos con un grado mayor de intimidad y cercanía, hasta geográfica, sin desmedro de las opciones, también válidas en desarrollos visuales estrictamente digitales

De las Motivaciones

Este proyecto se establece como una experiencia visual y sensorial que tiene como punto de partida emociones básicas, asociadas a distintos niveles de correspondencia en presencia de la imagen. Estas experiencias están ligadas a emociones en cuanto producto de per-

Fernando Antonio Melo Pardo
fermelo@udec.cl

Facultad de Humanidades y Arte
 Departamento de Artes plásticas
 Universidad de Concepción
 Chile

Figura síntesis:
 Ambiente Interior

cepción, tales como miedos, angustias y recuerdos entre otras, que en su conjunto y falta de especificidad pudiera acercarse a un concepto filosófico - literario referido a la otredad. La experiencia frente a este trabajo busca activar aspectos de la memoria que lleven a una regresión de estados de ánimo frente a imágenes de espacios y objetos que de alguna manera evocan, no un hecho concreto producto de experiencias anteriores, sino la sensación que esta experiencia visual pueda provocar, (por ejemplo, un olor o un sonido nos hace recordar algo, alguien o lugares de un tiempo pasado). Ciertas emociones también están ligadas a sentimientos de angustia y temores, como el miedo a la oscuridad, que pudiera explicarse desde un origen de estados primarios de nuestra condición animal, desde las oscuridades de las cavernas y sus peligros. Actualmente nos enfrentamos a otros peligros ocultos frente a los que nuestra mente puede reaccionar, otras cavernas que podríamos ver represen-



Fig 1: Dibujo, Tinta, Acuarela

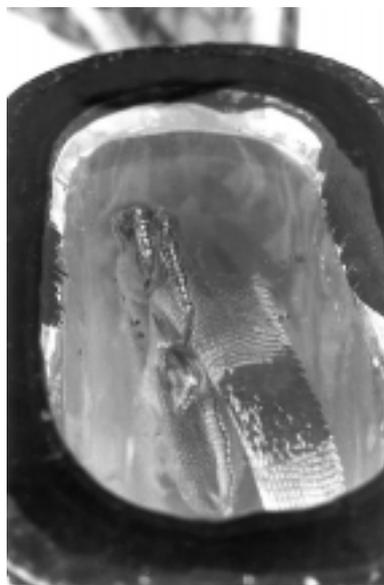


Fig 2: Elemento Biológico



Fig 3: Frascos con Reptiles

tadas en los laberintos y habitáculos de nuestra urbanidad. .

Esta búsqueda de sensaciones desde la recreación y montaje de esta pseudorealidad es posible en su concreción final a recursos digitales. Para llegar a producir estas sensaciones citadas recreo una realidad de tal manera que sea fotográfica o cuasi real por tanto este trabajo se transforma en una documentación (de ahí la idea de compendio, entre otras razones) de un mundo de lugares laberínticos, de humedades (Fig.4,5,8), de evidencias de algún extraño trabajo de seres que busca trastocar un equilibrio de tiempo y razón.

En este plano podemos hablar de la creación o representación de realidades paralelas, entendiendo que la ambientación necesaria en la cual estas representaciones se manifiestan pasa por una ambientación o espacio físico virtual. El carácter virtual no es abordado desde el plano de la configuración fractal o modelación, sino más bien una recrea-

ción de espacios productos de espacios menores y reales que son rearmados para establecer una realidad espacial donde exista un lugar "real", un ambiente, un paisaje interior y/o exterior, surgiendo un "sitio" de construcciones y espacios contenedor de objetos, formas y/o seres que lo habitan haciendo presente esta realidad paralela como verdad. Esto plantea una diferencia sustancial con respecto al sentido y al uso de las herramientas digitales predeterminadas porque la búsqueda de este acercamiento a pseudo-realidades, o búsqueda de una aproximación a las huellas de esa ausencia (la otredad) necesita de esos fragmentos de realidades que están en nuestro acervo vital configurando este todo espacial, habitáculo necesario para su manifestación. Difícil sería imaginar los sueños por ejemplo, si un espacio, cosas o personas que lo habiten.

Espacios- Tiempo – Cosas.

En estos espacios virtuales la existen-

cia de animales, plantas contenedores diversos que en su conjunto pudieran transformarse en objetos biológicos, se presentan dentro de lo que pudiéramos llamar colección, un acumulamiento y archivo de objetos biológicos .

La manutención para que existan como tales es encontrada dentro de otros espacios y habitáculos menores de recipientes de líquidos, materias y elementos orgánicos (fig 6y 7). Esta transformación de todo el objeto encontrado es lo que configura un todo objetual . Estos elementos o cosas y la carga que individualmente generan como transmisores de estados temporales pudiera asociarse a la distancia o mejor aun al concepto de cercanía " Para nosotros en la cercanía esta aquello que acostumbramos a llamar cosas " (Martín Heidegger, ensayo la cosa.).

Conclusión, La experiencia Virtual

Mas allá de entender la virtualidad desde la plataforma tecnológica o realidad fractal y sus paradojas aun en proceso



Fig 4: Dibujo, pluma y Acuarela

de asimilación y comprensión masiva, reconozco la existencia anterior de otro tipo de virtualidad como vínculo a otras realidades paralelas en base a experiencias de observación de formas, animales, objetos y maquinas desconocidas provenientes tanto del mundo existente o extinto (evolución geológica y especies extintas) en antiguas ilustraciones de enciclopedias o compendios de ciencias, textos de información general y familiar que mas allá del carácter educativo o interés científico se transformaban en el televisor o máscara 3D de la infancia y adolescencia. Esta forma de acercamiento y configuración de nuestra geografía visual susceptible de transformación esta latente y vigente, es por ello que los recursos digitales actuales en el campo expresivo no nos separan de las técnicas tradicionales ni menos de la poética .

Referencias.

Trias Eugenio. " El artista y la ciudad. Pag. 107 editorial Anagrama 2 edición 1997.
 Tecnirama, enciclopedia de la ciencia y tecnología, editorial Codex Argentina 1962.
 Guilles Deleuze, Félix Guattari, Mil mesetas Capitalismo y Esquizofrenia. Editorial Pre-textos 1997.
 Eustaquio Barjau, Conferencias y Artículos, La Cosa de Martin Heidegger, Ediciones del Serbal, 1994



Fig 5: Lugar Inundado



Fig 6: Entrada Sur



Fig 7: Reptiles