

UNA EXPLORACIÓN DESDE LA PINTURA HACIA LAS PRÁCTICAS DEL *LIVE CINEMA*

Mediante una fusión de tecnologías nuevas y obsoletas, la producción de cine artesanal en tiempo real permite explorar la imagen como parte de la realidad, más que como representación de esta, y la pintura como acontecimiento y no solo como resultado.

John Zelextheron.

Artista visual. Integrante del Colectivo Ciclux y Semillero de Investigación en Imagen Técnica y Narrativas Experimentales —Siitne— de la Universidad de Antioquia.

johnzelextheron@gmail.com

El color es uno de los fenómenos ópticos, artísticos y culturales más fascinantes, presente desde siempre en la pintura y en gran parte de la fotografía y el cine. Desde lo técnico, puede ser explorado en dos instancias: como materia, particularmente los pigmentos que se usan para elaborar pinturas y tintas; y como fenómeno lumínico o color luz, que es el que se produce por la interacción de nuestros ojos y cerebro con las diferentes longitudes de ondas en la luz visible.

La indagación por el color es además una excusa para aproximarse a la imagen técnica y las diferentes maneras de concebirla, mediante el conocimiento teórico y práctico de los instrumentos y procesos que se usaron para proyectar imágenes desde antes de la aparición del cine —denominadas precine— y de los juguetes ópticos. Y hablar de conocimiento práctico es referirse precisamente a la capacidad de crear y recrear dichos dispositivos con técnicas y materiales artesanales.

Estas inquietudes sobre el color luz y la imagen técnica se amplían en el Colectivo Ciclux y en el Semillero de Investigación en Imagen Técnica y Narrativas Experimentales —Siitne— de la Universidad de Antioquia.

Entre 2015 y 2019, surgió en estos espacios una propuesta que buscó la fusión entre las nuevas tecnologías y algunas ya obsoletas, mediante una puesta en escena donde el personaje es uno mismo con su máquina lumínica, previamente intervenida, diseñada o adaptada a sus necesidades expresivas, para luego formar parte de un acontecimiento colectivo que tensionaba el acto fotográfico, con la interacción entre luz, tiempo y movimiento, desde una propuesta performativa.

Las experimentaciones en cuanto a técnicas y materiales utilizados para los ejercicios de cocreación de los performances audiovisuales influyeron en las búsquedas artísticas de cada uno de los estudiantes.



Cocuyos. Este prototipo consta de un portafiltras, una tapa, dos lámparas de aceite, tubo portaobjetivos y la cámara principal para proyectar. (Proceso personal).



Luciérnaga. Es un prototipo portátil de 15 cm de largo, que proyecta imágenes de 1.2 x 1.2 cm a una distancia aproximada de metro y medio. (Proceso personal).

Live cinema: cine artístico en vivo y en tiempo real

El Colectivo Ciclux inició en 2015 en el Primer Festival Fotosíntesis, realizado en asocio entre la Facultad de Artes y el Laboratorio, para luego trascender a otros espacios. Sus integrantes, aunque todos del área de artes, provenían de muy diferentes bagajes e intereses, desde la pintura y la fotografía hasta el cine y el performance.

La mayoría de los ensambles o performances que se realizaron en el semillero Siitne se correspondieron con las prácticas del *live cinema*, definido por Mia Makela como una creación audiovisual sin narrativa lineal, realizada en tiem-

po real, que involucra en su montaje el dibujo, la pintura, la mezcla y la remezcla, el procesado y la generación de diversos tipos de imágenes en un acto vivo; un buen ejemplo de las prácticas contemporáneas en el arte.

Los espacios de cocreación que se generaron dentro del semillero originaron múltiples inquietudes en los integrantes: una en particular se concentró en estudiar y comprender los juegos de la luz y el color que se observaban durante los ensayos y

El diseño de prototipos se volvió una atractiva herramienta para exponer el principio básico de la proyección, pues facilitó el acercamiento o sensibilización para desarrollar las propuestas en las diferentes comunidades.

las puestas en escena. No solo se experimentó con equipos obsoletos o en desuso, como retroproyectores y proyectores de diapositivas, sino que también se desarrollaron prototipos artesanales de proyección en los que, inicialmente, de manera intuitiva, se configuraban las lupas o lentes para controlar el enfoque o distorsión de la imagen, para luego aplicar estudios básicos de geometría óptica. Este proceso permitió escalar las posibilidades de proyección, dado que

se logró mayor adaptabilidad y comprensión de los equipos con los que se interpretaba la puesta en escena.

Los proyectores podían ser intervenidos o completamente artesanales, según su diseño; unos más estáticos e invasivos, otros más cinéticos y versátiles, procuraban una mezcla que se acoplaba perfectamente con los nuevos dispositivos de proyección, logrando así cohesión en el momento performativo, además de desbordar la pantalla donde se proyectaba, ya que algunos prototipos podían hacer sus proyecciones fuera de la pantalla, incluso sobre el público. En ocasiones se debían diseñar estructuras específicas para realizar las proyecciones, lo cual ampliaba aún más las posibilidades de explorar este campo.

Exploración, cine y comunidad

La participación en encuentros y talleres con la comunidad, residencias artísticas y encuentros académicos, se convirtieron en una manera de compartir con la comunidad los procesos y experimentaciones que se generaban en los grupos de trabajo del semillero; por ejemplo, el diseño de prototipos se volvió una atractiva herramienta para exponer el principio básico de la proyección, pues facilitó el acercamiento o sensibilización para desarrollar las propuestas en las diferentes comunidades, las cuales podían participar activamente en la construcción de prototipos y guiones creativos.

Estas intervenciones tipo taller estuvieron dirigidas a cualquier público interesado en el tema, abarcando una amplia gama de edades, desde niños hasta jóvenes adultos. Las comunidades también eran muy variadas y particulares; ejemplo de ello son los talleres desarrollados en la biblioteca del barrio Los Colores y en la intervención para el Museo de Antioquia, denominada Manos al Centro, que permitió al público vincularse de manera más interactiva. Aun así, en algunas propuestas el público tenía una actitud pasiva, dedicándose más al papel de espectador.

Los prototipos, ensamblados con materiales y objetos encontrados o reciclados y complementados con partes producidas mediante corte láser, constituyeron una primera línea que arrojó creativos resultados. Uno de ellos es un diseño de fuelle que recibió el nombre de «oruga», por su similitud con dicho animal, y que funcionalmente permite mayor flexibilidad al proyector, en cuanto enfoque y distorsión de la imagen. Un segundo prototipo, «luciérnaga», fue diseñado como proyector de bolsillo; su estructura principal es una plantilla troquelada en cartón de fácil ensamble y su fuente lumínica puede ser la linterna del celular, alcanzando a proyectar imágenes a una distancia

La indagación por el color es además una excusa para aproximarse a la imagen técnica y las diferentes maneras de concebirla, mediante el conocimiento teórico y práctico de los instrumentos y procesos que se usaron para proyectar imágenes desde antes de la aparición del cine.

de aproximadamente metro y medio, lo que lo convierte en un prototipo de interés didáctico de mucha utilidad en el desarrollo de talleres.

Los procesos creativos no solo se dieron de forma colectiva; por ejemplo, las experimentaciones en cuanto a técnicas y materiales utilizados para los ejercicios de cocreación de los *performances* audiovisuales influyeron en las búsquedas artísticas de cada uno de los estudiantes. En ellos fortalecieron o esclarecieron ideas y originaron propuestas muy variadas, las cuales abordaban desde el uso de materiales rudimentarios hasta lenguajes de programación, y que en conjunto se convirtieron en un acto de resistencia ante la obsolescencia programada, mediante el reúso o reciclaje aplicado en propuestas artísticas.

En otro caso particular surgió Cocuyos, propuesta desarrollada con materiales rústicos y naturales, específicamente cerámica. Conceptualmente, reconstruye de manera ficticia una línea histórica y paralela que se aproxima tímidamente, desde una perspectiva precolombina, a abordar la concepción de la imagen técnica dentro de un contexto primitivo, situado mucho antes de la creación del cinematógrafo, incluso cuando el concepto mismo estuviera en un estado intuitivo, pero no menos interesante. Así, desde una mirada actual se buscó hacer un rastreo de los posibles vestigios para dar origen a artefactos híbridos que fusionan lo que ya se conoce con lo que pudo ser.

Instrumento y *performance* como obra misma

Cabe resaltar que los proyectores también se vuelven un objeto de exploración interesante, incidiendo de manera conceptual sobre la proyección en la acción performática. Así, el proyector no solo es un medio, sino que se convierte en parte activa de la obra, e incluso en la obra misma.

Si bien la inquietud por la pintura, y por el color en particular, influyó en los

procesos creativos del semillero Siitne, es importante mencionar que este también retroalimentó ampliamente la exploración pictórica desde la experimentación con materiales y técnicas, dado que, al ampliar conceptos y perspectivas, estas develaron en conjunto un lenguaje pictórico con nuevos elementos como el movimiento y el sonido. Lo anterior permitió destacar la pintura como un acontecimiento y no necesariamente como un resultado definitivo y estático. Particularmente, el cruce del color como fenómeno lumínico permite reconocer la transformación del pigmento en luz y configurar la imagen como un resultado bidimensional que recorre el espacio, proceso que lleva a explorar la pintura en el campo expandido.

Este encuentro, generado en espacios investigativos dentro del arte contemporáneo y con dinámicas poco convencionales, ejemplifica cómo diferentes procesos creativos pueden acoplarse para generar propuestas colectivas, a la vez que influye directa o indirectamente en las propuestas individuales. En este caso particular la pintura, en su encuentro con el *live cinema*, se redimensiona desde su foco particular y deja abierta una amplia gama de posibilidades por explorar. X

Los proyectores podían ser intervenidos o completamente artesanales, según su diseño; unos más estáticos e invasivos, otros más cinéticos y versátiles.

Glosario

Color Luz. Es el color que percibe nuestro cerebro cuando la luz llega a nuestros ojos. El ojo humano tiene unos fotorreceptores llamados bastones y conos; los conos son los responsables de la visión en color. Tenemos tres tipos de conos: los sensibles a la luz roja, a la luz verde y a la luz azul. Por tanto, los colores luz primarios serían el rojo, verde y azul; si mezclamos estos colores obtenemos el color blanco.

Precine. Es el conjunto de inventos y tecnologías conformaron los precedentes del cinematógrafo.

Imagen técnica. Según Vilém Frusser, es aquella que es producida por medio de un aparato, siendo los primeros aparatos ópticos la cámara oscura y la linterna mágica.

Cámara oscura. Consiste en una caja cerrada y un pequeño agujero por el que entra una mínima cantidad de luz que proyecta en la pared opuesta la imagen del exterior. Si se dota con papel fotográfico se convierte en una cámara fotográfica estenopeica.

Cocreación. «Creación conjunta o colectiva». Se puede hablar de cocreador para cada una de las personas que, conjuntamente, han creado algo.

Performance audiovisual. Resultado particular de un encuentro y acción conjunta que se produce entre el cuerpo y el dispositivo técnico, atendiendo al mismo tiempo a lo que se genera ante —y con— la cámara en situación de registro y a la experiencia consecuente que, a modo de correlato, la imagen resultante suscita en el espectador.

Campo expandido. Es un término que propone Rosalind Krauss en los años 80 y que hace referencia a la multiplicidad de medios y fórmulas que arroja resultados como la mixtificación, la transgresión, la ruptura de moldes, entre otros, donde las disciplinas intervienen o interactúan entre sí para ir más allá de los formatos tradicionales.