

La Artificiosidad de lo Visual

Estudiante

Michell Fayhtsuri Rozo Carvajal

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades, Programa de Artes Visuales

Pamplona, Norte de Santander

2022 - 2

La Artificiosidad De Lo Visual

Estudiante

Michell Fayhtsuri Rozo Carvajal

Directora de trabajo de grado

Angélica Camargo Flórez

Trabajo para optar al título de Maestro en Artes Visuales

Universidad De Pamplona

Facultad De Artes Y Humanidades

Programa De Artes Visuales

2022-2

Agradecimientos

A la curiosidad que me impulsó a comprar una lata de pintura en aerosol y empezar a explorar la práctica de taggear, junto a la fascinación que me provocan las ilusiones ópticas. A mi madre por brindarme esta oportunidad y que aunque no le guste tanta callejera, me está sustentando y patrocinando este proyecto. A mi hermano por permear mis gustos de buen cine, música y literatura, porque todo esto resultó en el gusto por la ficción y las inquietudes por la percepción de la realidad. A mi parche que me invita y me acompaña en las noches a recorrer la ciudad y cobrar la dosis de adrenalina por segundos que experimentamos al rayar. A kikis que me brindó su grata y reconfortante compañía en las frías noches de Pamplona mientras escribía la tesis. A cada uno de los profes que me escucharon las ideas cuando daba tantas vueltas para llegar al punto y me brindaron unas valiosas asesorías: Luisa Giraldo, Eliecer Martinez, Andrea Rey, Adriana Vera, gracias totales. Al comité que me asignó de asesora a la profe Angelica Camargo, en especial a ella, quien me motivó a confiar y creer en mis procesos, a investigar y pensar de una manera más sensible, gracias por la paciencia, compromiso y entusiasmo por mi proceso. Al profesor Juan Francisco Carrillo quien impulsa los procesos desde lejos con su trabajo y por prestarnos su bodega para presentar nuestras exposiciones. Gracias a las personas que han estado a mi lado en los últimos meses del 2022, lxs quiero.

Resumen

En este proyecto de investigación se explora la experiencia estética a través de la práctica anamórfica aplicada en un contexto urbano como propiciadora de el acontecimiento visual, respondiendo a un interés por la óptica y la percepción de la realidad y que resulta en un trabajo instalativo que usa recursos propios del graffiti para desplegar un discurso acerca de la legitimación de mi identidad, la transformación del espacio público y con él, los procesos de pensamiento de quien la experimenta. Como metodología se proponen unas actividades en particular para esta propuesta que favorece su desarrollo, contexto y creación, con enfoque cualitativo, permitiendo un diálogo convergente entre los conceptos propuestos que componen la idea y la práctica creativa.

Palabras clave: Anamorfosis, Tag, Acontecimiento visual, Percepción, Metaimagen.

Índice

Resumen	4
1. Introducción	7
2. Planteamiento del problema	9
3. Objetivos	11
4. Justificación	12
5. Metodología	14
6. Estado del arte	17
8. Marcos de referencia	21
8.1 Referentes conceptuales	21
8.2. Referentes artísticos	23
9. Prácticas artísticas	28
9.1. Propuesta - Guión	28
9.2. Proceso	31
10. Conclusiones	46
11. Bibliografía	47

1. Introducción

“El propósito del arte es el de impartir la sensación de las cosas como son percibidas y no como son sabidas (o concebidas).” (Shklovski, 1917, p.12)

Este proyecto de investigación-creación titulado *La artificiosidad de lo visual*, propone la creación de una instalación artística haciendo uso de las diferentes estrategias que emplea el anamorfismo en su acontecer visual, como práctica artística en la actualidad, cuestionando la percepción espacial en términos de imagen/metaimagen.

En ese proceso, la relación que la imagen anamórfica establece con el observador y lo que contiene en sí misma, provoca una sensación emocional de confusión al aparecer y desaparecer frente al observador, lo que pone en debate el sentido de la visión y la forma en que vemos el mundo, cómo percibimos la realidad cotidiana; al imponer sus propias condiciones para exponerse a la vista, hecho que conduce al concepto de metaimagen y que alude a la interacción para el descubrimiento de la imagen, para lo que es imprescindible un espectador en movimiento y desarrollar el juego que implica. Para su despliegue son importantes dos cuestiones sobre los anamorfismos: las técnicas, donde se indagan los métodos para la realización de dicha práctica como técnica perspectiva matemática, que oculta una imagen e invade el espacio físico del observador, y las conceptuales, en el cual se presenta la anamorfosis como propiciadora de una experiencia estética, debido a los

procesos que surgen entre la relación de imagen y observador, pasando de receptor de datos a productor de sensaciones, generando así un acontecimiento para el espectador: un acontecimiento visual.

La práctica artística se complementa con un interés genuino por el espacio público, la cultura urbana y el trazo del graffiti; aquí se involucra el tag en la investigación, pero no siendo solo el tag por el tag, también en su significación dada por la relevancia de la identidad de quien lo practica.

2. Planteamiento del problema

Hoy en día la anamorfosis es una práctica usada en diferentes ámbitos del arte contemporáneo, distinguiendo un tipo de arte que altera la percepción espacial y propone en su carga conceptual varios discursos, en este caso: sobre la veracidad de lo que observamos.

Pensando en la referencia al mito de la caverna de Platón y su ciudad de la verdad, donde convergen estos cuestionamientos por una realidad objetiva y la manera en que estamos acostumbrados a observar, Byung-Chul Han habla de la relación entre nuestra sociedad –de la transparencia– actual y la información recibida: «Es el poeta el que produce las ilusiones escénicas, las formas aparentes, los signos rituales y ceremoniales, y contrapone los artefactos y antifactos a lo hiperreal, a los hechos desnudos» (Han, 2015: 76).

Frente a la falta de objetividad y veracidad en lo que se recibe de información con las imágenes diariamente, se apoya la teoría de Vattimo: «Realidad, para nosotros, es más bien el resultado de entrecruzarse [...] de las múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí, o que, de cualquier manera, sin coordinación “central” alguna, distribuyen los media» (Vattimo, 1996: 81). Por esto, la práctica anamórfica le propone al observador considerar la posibilidad de que la realidad se distingue desde varios puntos de vista y no solo el cotidiano. De esta forma, la reflexión sobre lo que observamos puede ayudarnos a ver más allá de la «[...]»

estetización excesivamente parasitada por las lógicas del consumo y apoyada en estrategias de seducción [...]» (Martín Prada, 2012: 112) propias de las imágenes contemporáneas.

Lo que nos lleva a plantear la siguiente pregunta problematizadora ¿Cómo a partir del cuestionamiento de la percepción espacial en términos de imagen/metaimagen se crea una instalación artística haciendo uso de diferentes estrategias que emplea el anamorfismo en su acontecer visual?

2.1. Pregunta de investigación

¿Cómo a partir del cuestionamiento de la percepción espacial en términos de imagen/metaimagen se crea una instalación artística haciendo uso de diferentes estrategias que emplea el anamorfismo en su acontecer visual?

3. Objetivos

3.1. General

- Crear una instalación artística haciendo uso de las diferentes estrategias que emplea el anamorfismo en su acontecer visual como práctica artística en la actualidad, cuestionando la percepción espacial en términos de imagen/metaimagen.

3.2. Específicos

- Identificar los métodos y principios básicos para construir un anamorfismo.
- Precisar de qué manera el anamorfismo proporciona una experiencia estética en el espectador por medio de una análisis sobre el concepto de acontecimiento visual.
- Experimentar con la imagen/metaimagen para sugerir un discurso acerca de la veracidad de lo observado, cuestionando la percepción espacial de la realidad.

4. Justificación

“Los sentidos son la puerta al alma; a través de ésta penetran las manifestaciones de las cosas a la recámara de los afectos”. (F. Lang, 1975, p. 200).

Para hablar de realidad hay que pensar en la percepción y los sentidos ya que son las herramientas de las cuales hacemos uso para conocer la realidad.

Ópticamente se sabe que dicha realidad puede ser manipulada interviniendo factores como la luz, el color, la escala, el volumen, el sistema perspectivo, etc. Son variables que pueden inducir al error, ya que alteran la composición de la imagen, las cuales no tienen una realidad objetiva. Las personas en general, aparte de la subjetividad sensorial y por lo tanto cognitiva, no están muy enteradas del asunto, ni tan interesadas en cuestionar lo que experimentan visualmente pues “No puede reducirse la visión a la simple presunción de ver...” (Ponty, 1945, p.384).

De aquí el interés en proponer estas experiencias en el contexto en el que se desarrolla el proyecto de investigación, pues esas realidades artificiales que se proponen realizar con la técnica del anamorfismo en espacios públicos, inducen la exploración de la noción de lo que se considera verdadero, depende de cómo lo miremos. Surgiendo de ello preguntas tipo: ¿Cómo cambiar la manera en que experimentamos o pensamos nuestro entorno? ¿Cómo decidimos usar la vista?

Es importante recalcar la importancia de la experiencia estética en este proyecto, ya que desarrolla un punto de tensión, frente a lo que propone Fischer cuando afirma que la experiencia estética se plantea también como una experiencia umbral/liminal en su esencia como experiencia que provoca la transformación de quien la vive, como determinan Rao y Klöpping respecto a la hipótesis anterior, con *actos transformativos*, a los cuales se les “atribuye el poder”, de “transformar cada contexto de acción y significado; a su vez cada marco y todos sus elementos constitutivos y personas en relación a todo tipo de aspectos. Para así imprimir un nuevo status a personas y símbolos, que correspondientemente parten del supuesto, que la fase umbral no sólo conduce hacia la modificación de status social de las personas involucradas, sino que también a la transformación “de todo los aspectos” respecto a la percepción de la realidad” (U. Rao und K.-P. Köpping, hg. V. K.-P. Köpping, U. Rao, Münster, Hamburg, London 2000, pp. 1-31, aquí, p. 10.) Fischer también plantea que la experiencia estética está ligada a la estética de lo performativo, que a su vez contiene el concepto de *acontecimiento*, del cuál ella traduce que “los acontecimientos deben ser percibidos y experimentados”. (Fischer, 2004, p. 79)

5. Metodología

Para identificar los métodos y principios básicos y construir un anamorfismo encontré varios procesos después de una búsqueda intensa, aunque en materia de dibujo en las artes se explora el sistema perspectivo, solo se enseña un modo de proceder y no es precisamente el más sencillo; lo que me resulta contraproducente porque simplificación no implica desconocimiento del principio básico de esta práctica.

Lo que me indujo a explorar esta técnica más a fondo y percatarme de lo bella que es su conceptualización pues me encontré con conceptos que esta técnica oculta y a la vez propone en su esencia: la experiencia estética. Me surge entonces el afecto hacia precisar de qué manera el anamorfismo proporciona una experiencia estética en el espectador, relacionando este interés con la obsesión por la contemplación de estos artefactos que provocan confusión en la percepción, lo que se respondió con el estudio del concepto de acontecimiento visual.

En la experimentación con la anamorfosis descubrí también que ha atraído la atención de la teoría de la imagen, ya que resultó siendo fuerte exponente del término metaimagen, por lo que surgió la idea de sugerir un discurso acerca de la veracidad de lo observado, cuestionando la percepción espacial de la realidad.

Debido a su naturaleza subjetiva, esta investigación indica un enfoque cualitativo, el cual propone una metodología de investigación donde el investigador se dedica a construir nuevos conocimientos a través de una recolección de datos que fundamentan su investigación. A lo cual dado el proceso particular como artista, expongo la siguiente metodología para la creación de la propuesta final de esta exploración creativa.

Fases:

- Bocetos:

En esta fase del proyecto se producen los bosquejos que voy requiriendo para concretar una idea. Paletas de color, estilos de tag, un material nuevo para la construcción de las estructuras a crear, diseños, etc. Es la fase explosiva donde me expongo a estímulos visuales, auditivos, sensitivos, y hasta gustativos, en búsqueda de inspiración para alimentar estos procesos creativos.

- Parchar:

Mi fase favorita: reunir el parche, aquí nos juntamos con amigos a hablar de las ideas y desarrollarlas, pensarlas, y por supuesto también se sale a rayar, practicar, empezar a hacer real y concretar la información que hemos recopilado en la fase anterior, también se amasa la carga conceptual de la propuesta. Estos momentos son muy íntimos y surgen procesos, sucesos, sensaciones, experiencias, anécdotas, emociones que solo en la memoria de quien parcha viven.

- Rocesito:

Esto significa salir a pistear espacios y materiales que necesite para seguir desplegando las ideas anteriores, ya se empiezan a materializar un poco más, respecto a los rayes, antes de escoger el lugar a conquistar se pasa una y otra vez por él, se estudian, se analizan pros y contras. Luego viene el riesgo y hay que correrlo; y respecto a materiales, se buscan y se visitan zonas como recicladoras o casas viejas y se recolectan los objetos necesarios. Estas salidas me hacen sentir acogida, siendo yo una foránea en esta ciudad, la compañía y los recorridos me hacen percibir este lugar como un parchadero más que una ciudad.

- Artefacto:

La fase de la construcción de la estructura pensada con los materiales recolectados y la aplicación del método anamórfico con la imagen ya definida, básicamente, la creación de los objetos que van a componer la instalación, por supuesto incluyo la emoción interna y particular que surge del espíritu creador, como artista visual, sintiendo orgullo y conexión con lo producido.

6. Estado del arte

En esta investigación-creación se indaga sobre la anamorfosis y los procesos para su realización, la metaimagen junto con su posibilidad de significación, el cuestionamiento del espacio mediante la alteración perceptiva y el acontecimiento visual como experiencia estética.

6.1. Las anamorfosis en el arte: la anamorfosis histórica como base de la investigación actual sobre las transformaciones artísticas.

En el artículo “Las anamorfosis en el arte: la anamorfosis histórica como base de la investigación actual sobre las transformaciones artísticas” Belleda López Moreno. (1995) se identifica como problema: al ser poco estudiada esta parcela del arte y percepción, se recopila información sobre la anamorfosis históricamente para la investigación en el arte y sus aplicaciones utilitarias; teniendo como objetivo recopilar esas experiencias históricas poniéndolas al día con las técnicas actuales para abrir un futuro con nuevas posibilidades utilitarias; por medio de la investigación cualitativa, teniendo como resultado un catálogo de ilustraciones y técnicas de todas las transformaciones anamórficas a lo largo de la historia. (López, 1995)

Esto me ayudó a tener un panorama bastante amplio de el uso y aplicación de esta práctica, contribuyendo al conocimiento de sus conceptos y el descarte de técnicas y visualización de la imagen.

6.2. La anamorfosis en el arte contemporáneo. Un análisis de las diferentes estrategias de su aplicación en las creaciones de artistas actuales.

“La anamorfosis en el arte contemporáneo. Un análisis de las diferentes estrategias de su aplicación en las creaciones de artistas actuales” Jose-Antonio Soriano-Colchero. (2021) se plantea con el objetivo del desarrollo de una actualización sobre cómo la anamorfosis es aplicada al arte contemporáneo a través del estudio de numerosas obras, evidenciando las posibilidades técnicas y conceptuales que este sistema ofrece tanto al arte en sí como a la sociedad en general a través de este; por medio de la investigación cualitativa; teniendo como resultado un artículo por medio del cual se pueda conocer el método de la anamorfosis, además de incentivar a los artistas visuales a aplicarlo en futuras creaciones, dado el interés que genera el método por su versatilidad en cuanto a potencial metodológico y de significación.

Este documento expande mis referencias visuales, ya que enuncian las posibilidades técnicas y conceptuales que los artistas contemporáneos están produciendo actualmente.

6.3. Arte, anamorfosis y percepción espacial: la realidad del observador.

“Arte, anamorfosis y percepción espacial: la realidad del observador” José Antonio Soriano Colchero (2018) este artículo tiene como problema investigativo: la imagen como medio de conocimiento, pero incapaz de ofrecer un discurso único y

universal, desde el concepto “espacio”; el objetivo es estudiar la percepción de las imágenes de nuestra realidad y analizar en el sujeto estudiado las múltiples interpretaciones en constante transformación. El método de investigación es cualitativo y como resultado se obtuvo un estudio sobre la percepción y la experimentación de la realidad preestablecida pero que es asimilada desde la experiencia personal.

Este texto me respalda en cuanto al primer interés que tuve sobre la percepción, el espacio y la realidad, cómo nosotros desde nuestra subjetividad procesamos las imágenes de la cotidianidad y asimilamos su connotación desde la experiencia personal, influyendo muchos factores como la cultura, costumbres y procesos cognitivos muy permeados por el contexto en que crecimos.

6.4. Inquietar el ver. La metaimagen como herramienta crítica dentro de la investigación en Artes Visuales.

“Inquietar el ver. La metaimagen como herramienta crítica dentro de la investigación en Artes Visuales.” Cantarero Tomás, David. (2015) Es un artículo que tiene como problema de investigación el contemplar la imagen de forma crítica dentro de las artes visuales, pero también como herramienta para la reflexión teórica; su objetivo es repensar la relación existente entre las imágenes y el contexto del que fueron extraídas y en el que son mostradas; mediante la investigación cualitativa, teniendo como resultado un documento en el cual expone la idea de la subjetividad en cuanto al punto de contacto de las obras en las que nos fijemos y confrontar las ideas previas del espectador con las intenciones del investigador artista.

Este artículo es vital en cuanto a que me proporcionó el concepto de metaimagen y cómo por medio de esta puedo pensar en la relación de la imagen y su contexto, surgen inquietudes respecto a la relación que nace del espectador y las ideas del artista y cómo se evidencia la idea de la subjetividad en la contemplación de la imagen percibida.

6.5. La anamorfosis como acontecimiento visual.

“La anamorfosis como acontecimiento visual” - tesis doctoral por José Luis Hernández Machancoses - Valencia, 2015. Esta tesis data en su problema de investigación el incorrecto uso del concepto anamorfismo, usado para nombrar/categorizar cierto tipo de imágenes ilusorias o con alguna alteración en su perspectiva , por lo que proponen como objetivo llegar a una definición muy precisa de la anamorfosis estudiando no solo sus condiciones técnicas. Lo que resultó en significar la definición con su relación sujeto-objeto basado en diferentes autores, el vínculo con la experiencia estética y su relación con lo que propone la actual teoría de la imagen con el concepto de metaimagen.

Aquí encontré un análisis muy acertado respecto a la práctica anamórfica y cómo para su definición es importante vincularla al acontecimiento visual, idea que potencia el interés por el concepto de *contemplación* que lo usaba para enfatizar en el anamorfismo. Me proporciona métodos y comprensión de su funcionamiento técnico.

8. Marcos de referencia

8.1 Referentes conceptuales

Para la investigación son importantes los conceptos de metaimagen, tag y acontecimiento visual.

8.1.1. Metaimagen:

Mitchell, W. J. T. define el concepto como “imágenes que se refieren a otras imágenes, imágenes que se utilizan para mostrar qué es una imagen” (Mitchell, 2009, p.39).

Este giro pictorial aparece en Mitchell para designar un conjunto de cambios y transformaciones que está experimentando la sociedad y la cultura pública, ya que “no se trata simplemente de que las palabras contradicen a las imágenes y viceversa, sino que las mismas identidades de las palabras y las imágenes, de lo visible y lo decible, comienzan a parpadear y a confundirse en la composición, como si las imágenes pudieran hablar y las palabras estuvieran expuestas” (Mitchell, 2009, p. 66) entendiendo que nuestro constructo de cultura está cada vez más permeado por lo que vemos y no por lo que leemos, afirmando el poder de la imagen, que a veces es más claro que el escrito, pero esto no desliga el discurso de la imagen, al contrario, toma fuerza entendiendo que las metaimágenes “revelan la inextricable imbricación de la

representación y el discurso, la forma en que la experiencia visual y verbal están entrelazadas” (Mitchell, 2009, p.79) explorando la relación de palabra/imagen, que refiere al discurso de la imagen, y la imagen dentro de una imagen.

8.1.2. Tag:

“Una de las expresiones del grafiti es el tag, la firma del autor, su identificación ante los demás writers o escritores, como se hacen llamar. Es su señal de conquista del espacio, de llegar primero a ese lugar aún libre de aerosol. Hay algunos espacios en los que coinciden varios, como en una especie de conversación abierta” (Eastman. S, 2018, *De tags, arte urbano, muro y grafiti*. Recuperado de:

<https://vivirenel poblado.com/de-tags-arte-urbano-muro-y-grafiti/#:~:text=Una%20de%20las%20expresiones%20del,lugar%20a%C3%BAAn%20libre%20de%20aerosol.>)

El tag legitima la identidad, es tener una presencia social, ver la calle como un soporte; es un ejercicio de apropiación del espacio público y aporta directamente en su transformación.

8.1.3. Acontecimiento visual:

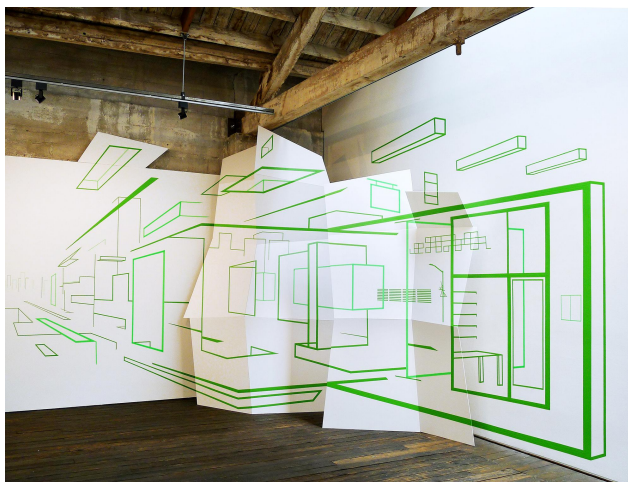
Este concepto lo proponen como modelo de la configuración básica de la confluencia entre observador y objeto. El encuentro es la clave y "las partes constituyentes de la cultura visual no están, por tanto, definidas por el medio, sino por

la interacción entre el espectador y lo que mira u observa, que puede definirse como "acontecimiento visual" (MIRZOEFF,2003:33-34) determinado desde el principio como una relación, es decir, el desarrollo en el tiempo de una interacción entre varios participantes: "Por acontecimiento visual entiendo una interacción del signo visual, la tecnología que posibilita y sustenta dicho signo y el espectador" (MIRZOEFF,2003:34). También refieren que los acontecimientos deben ser percibidos y experimentados; en los espacios públicos, el acontecimiento visual se transforma en una experiencia colectiva y pública.

8.2. Referentes artísticos

8.2.1. Damian Gilley

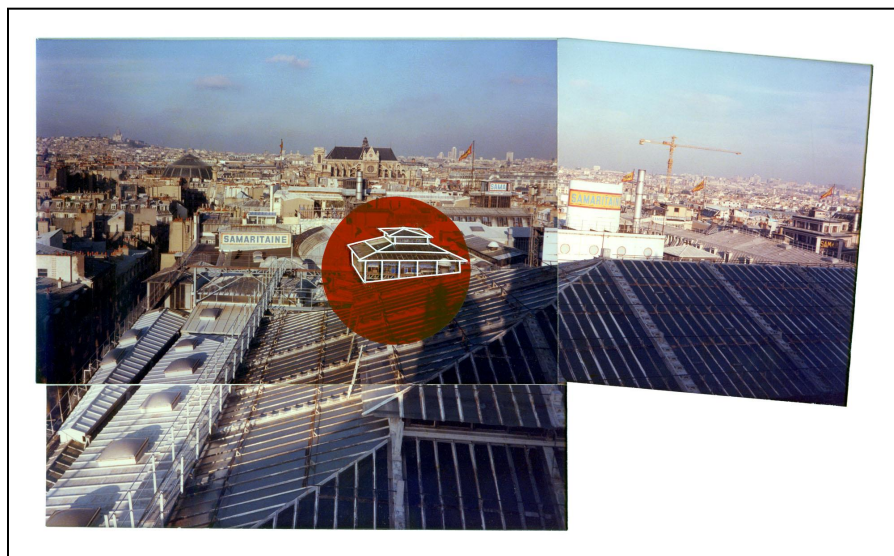
Damian explora la percepción del espacio pero con un enfoque arquitectónico, su objetivo es "desestabilizar la visualización tradicional de estructuras, creó situaciones de visualización híbrida que utilizan una variedad de tropos de perspectiva"



En sus propuestas resalta la falibilidad del sentido de la visión a través de la presentación de paisajes imprecisos, trucos ópticos y formas enigmáticas. Incorpora lenguajes técnicos actuales como dibujos CAD y visualización de datos y también hace referencia a gráficos digitales antiguos y ambientes virtuales.

Se refiere a su trabajo como si viera el mundo por medio de un lente retrofuturista, donde los ambientes urbanos se encuentran con la arquitectura contemporánea y surgen paisajes utópicos que crean imágenes de un pasado reciente como juegos de computadora antiguos y carátulas de álbumes de rock progresivo. Este modelo de arquitectura fantásica ofrece al espectador una experiencia que reubica el cuerpo en el espacio a través de la desestabilización de la fachada y la descomposición de los límites y marcos físicos.

8.2.2. Felice Varini



Su obra establece un diálogo permanente entre el lugar de su creación y su percepción.

Según el artista, “La forma pintada es coherente cuando el espectador se sitúa en un lugar determinado. Cuando el individuo se desplaza desde ese punto de vista, la obra entra en el espacio, lo que da lugar a un número infinito de perspectivas de la forma. Aunque establezco una relación especial con las características arquitectónicas que influyen en la forma de la instalación, mi obra conserva su independencia independientemente de las arquitecturas que encuentre. Parto de una situación real para construir mi cuadro”.

El trabajo de Varini se puede ver tanto como fragmentos como en su conjunto, porque la percepción de sus obras puede cambiar según el punto de vista del espectador. El trabajo del artista utiliza formas geométricas simples y colores para mezclarse y vivir con el espacio en el que se coloca, dando a sus pinturas un impresionante efecto tridimensional. “Mi preocupación”, dice, “es lo que ocurre fuera del punto de vista”.

8.2.4. George Rousse

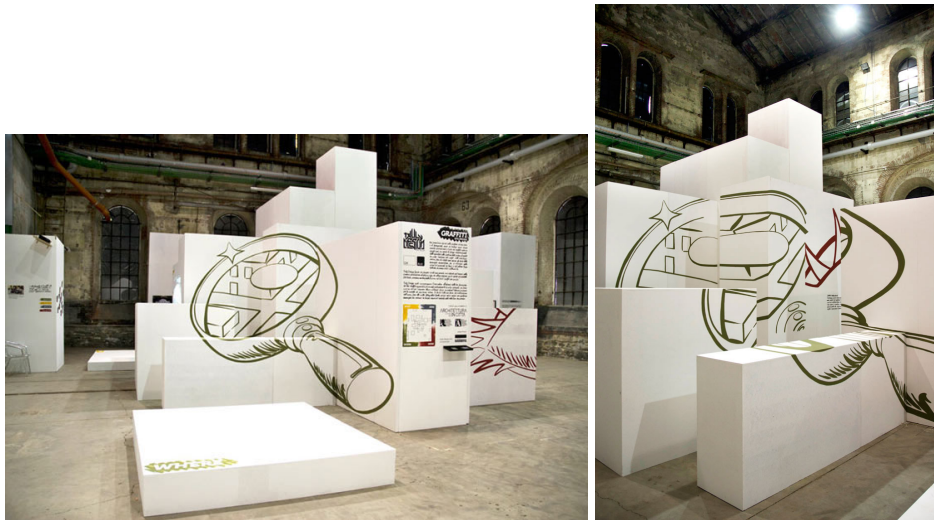


Su materia prima es el espacio: el espacio de los edificios abandonados. Inspirado por la calidad arquitectónica del sitio y la luz que allí se encontraba, rápidamente seleccionó un "segmento" y creó la escena, teniendo en cuenta su objetivo final de crear una imagen fotográfica. En estos espacios vacíos, George Russ construye una especie de utopía que proyecta su visión del mundo, su universo imaginado.

Sus obras expresan su intención artística y hacen eco de sus impresiones sobre los lugares, la historia y la cultura. Después de todo, tiene una imagen, un plan, por lo que las formas y los volúmenes que representa y las estructuras arquitectónicas que crea en los vastos espacios aparecen fragmentados o en capas. Su fotografía combina hábilmente la pintura, la arquitectura y el dibujo. Crea un nuevo espacio donde el mundo imaginado por el artista se vuelve visible.

En el centro del cuestionamiento de la definición de arte, su obra trata sobre nuestra relación con el espacio y el tiempo.

8.2.5. Truly Design



En la exposición "Architettura in Città" de 2013, presentan un proyecto llamado "Graffiti Site Specific", un stand de 300 m2 diseñado por Ctrl-Arch Architettura, donde "Truly Design lleva al visitante a un viaje tridimensional de sus últimas pinturas anamórficas de Graffiti que revelan técnicas personales, una demostración física de ilusiones ópticas, mientras desarrollan una fascinación extrema con las ruinas de la ciudad, estudian su historia, crean obras de arte hasta el último cuadro, que ahora se muestran a menudo en los mapas del sitio.

9. Prácticas artísticas

9.1. Propuesta - Guión

- Saturación
- Invasión
- *NINJACAT*

La experiencia empieza desde la sustentación, el sitio elegido estará lleno de tags en diferentes estilos, colores y tamaños. Graffiteados en telas que cubrirán toda la superficie.



Seguidamente pasaremos al lugar donde está el montaje, en ese camino habrán pistas del tag en varios sitios, escondidos y visibles, se le dará al público un fanzine en el cual estarán escritas frases donde describo algunos lugares específicos donde pueden encontrar un tag a especie de mapa. Al llegar a la puerta de la bodega encontrarán un camino de pistas hasta llegar a la terraza de dicha construcción, en el sitio estarán expuestas las estructuras construidas con soportes en los que he taggeado antes, en esas estructuras están expuestas las anamorfosis que muy sugerentemente se referirán al tag.



Se desplegará un archivo de todos los tag que he practicado como bocetos y también piezas que realizaré específicamente para la exposición, en una pared larga que hay en la misma terraza, todo esto jugando con los formatos y estilos. Dejaré unos espacios en blanco y unas latas de aerosol al lado para que el espectador, si le nace, haga su raye de lo que quiera.

Dispondré una mesa en la que dejaré tarjetas con la frase: *My name is (Mi nombre es)*: que es algo muy referente a los grafiteros, claramente habrá material para rayar como marcadores, rotuladores, pinturas, etc. Estas tarjetas tendrán la característica de ser stickers, el cual podrán llevarse como souvenir de la exposición.

Cuando todos estén entretenidos explorando el espacio que les he propiciado, entro en escena a realizar una acción *in situ* les regalaré la experiencia de verme en acción a gran escala, ya que pintaré en vivo una bombita o bombing, que es el siguiente paso del grafitero después del tag. Seleccioné la parte del lugar con más ángulos para que tenga la deformación necesaria.



Con esto finaliza la exposición.

Para su desarrollo conceptual fusiono el tag que tiene un sentido legitimador de mi identidad y con la capacidad de transformar el espacio público, con la práctica anamórfica, que desde un sentido poético es una imagen que establece con el espectador una relación tan íntima, que en esencia, se devela sólo en la experiencia del encuentro, lo que traduzco en que le impone unas condiciones al espectador para que conozca a *ninjacat*, esto sucede en un contexto bastante conservador, colonial, patriarcal, como lo es Pamplona, Norte de Santander, en el que estoy mostrando una imagen urbana, marginada por la sociedad, en la que hago énfasis en el tag, que es un derivado del graffiti y sabemos que el graffiti choca todo el tiempo con aquello que se nos presenta día a día en la realidad, brindando al espectador un acontecimiento visual en cuanto al contexto y a la práctica anamórfica, con la que puedo transformar su configuración de pensamiento y realidades, incluyendo la invasión del espacio físico del observador en la que juego con su percepción visual.

9.2. Proceso

Para la creación de esta propuesta, pasé por variadas exploraciones y llegar a configurar la imagen y el concepto fue realmente enriquecedor en mi trayectoria artística.

Definí inicialmente que me interesa la óptica y la percepción, lo que me llevó a identificar como patrón, entre estos dos intereses, las ilusiones ópticas. De aquí parto a crear un archivo de imágenes de ilusiones ópticas que tuvieran la posibilidad visual

requerida, luego hice su respectiva clasificación basada en la idea de que el espectador fuera alcanzado por éstas sin necesidad de un tercero en la escena, es decir, que la imagen tuviera sus efectos por sí sola y en todo momento, y no tener que activarla de algún modo; importante señalar en este punto que mi interés siempre a tenido una inclinación hacia el arte público; resultando en la selección de tres procedimientos que fueron: el op-art, la anamorfosis y el juego que resulta de la fusión de espejos y luces. Conceptualmente propuse la idea del desfase espacial hacia el observador, una realidad artificial para poner en cuestionamiento lo que vemos diariamente.

Así que investigué sus procesos de realización y los puse a prueba, porque me interesaba saber cómo producirlos. Empecé con el op-art y tuve éxito, en la lectura de este apartado podrán experimentar la sensación de movimiento y vibración de esas imágenes, aquí adjunto los ejercicios de exploración técnica:

9.2.1. Op-art

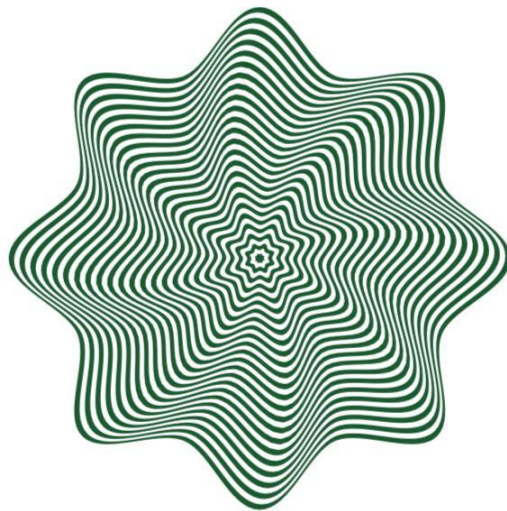
Exploración 1



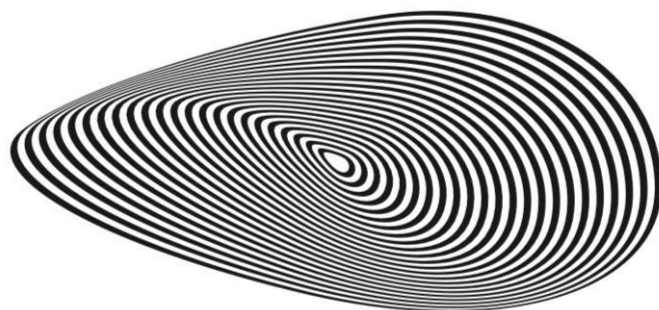
Exploración 2



Exploración 3



Exploración 4



Pasé a la exploración del siguiente procedimiento, la anamorfosis, en la cuál también obtuve buenos resultados y una correcta aplicación del método:

9.2.2. Anamorfosis

Exploración 1



Exploración 2



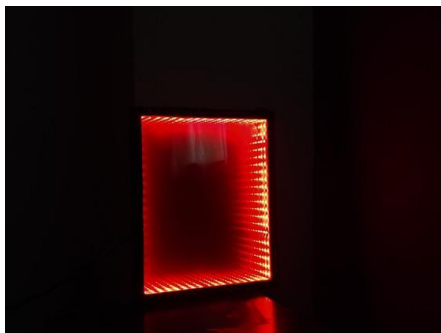
Exploración 3



Pasando a la tercera selección, los artefactos compuestos de espejos y luces, resultando en un cuadrado que aparentaba tener una profundidad muy superior a su grosor real:

9.2.3. Espejos y luces

Exploración 1



Claramente en las exploraciones que realicé no enfatice en la imagen, ya que, como lo mencioné, solo eran cuestiones técnicas. En la búsqueda de una imagen que hablara del concepto, me encontré ubicada temporalmente en el aniversario número cien del nacimiento del maestro Ramirez Villamizar, en Pamplona, Norte de Santander; lo que vi como oportunidad, ya que descubrí que desde las ilusiones ópticas podía hablar de cualquier tema, porque son un medio, no el tema. Esta idea no se desplegó mucho porque hice lo suficiente para saber que realmente no era tema de mi interés, no es parte de mi esencia y tampoco deseaba que esa fuera la imagen de mi proyecto, no fue algo que satisfizo mi búsqueda y obsesión con los temas referidos, así que solo alcancé a realizar bocetos de ideas aplicando la práctica anamórfica, los cuales adjunto a continuación:

Exploración Anamórfica 1



Exploración Anamórfica 2

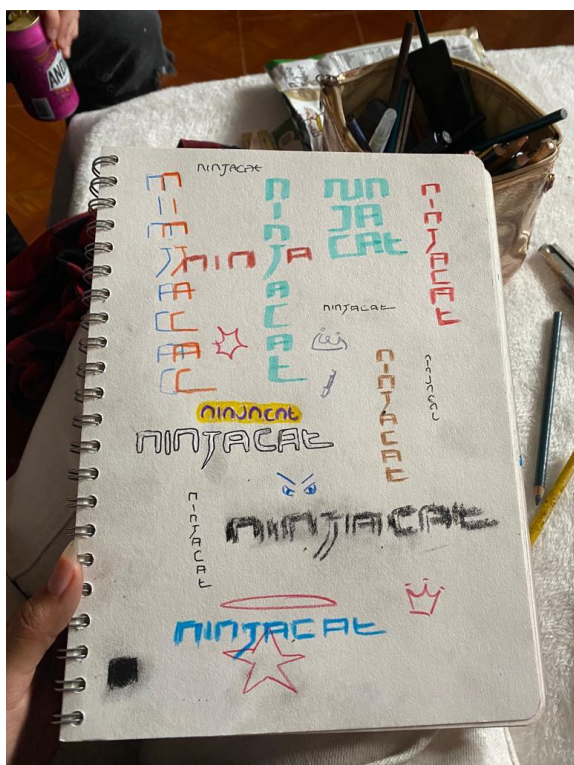


Paralelamente a lo que iba ahondando en esta exploración, realizaba otra práctica: *taggear*.

Esta actividad no la hacía con fines académicos, era más personal ya que la creación de un pseudónimo conlleva la carga de un alter ego, un personaje que lleva una historia intrínseca, identidad, lo que me influencia, una marca: *ninjacat*.

Es llenar hoja tras hoja buscando la memoria muscular para que el trazo se grave en tu mano, ensayar estilos y hasta deconstruirlos, a ver si resulta en algo original que te resalte.

Práctica *ninjacat*



Hacer ese proceso de crear y avivar a *ninjacat* fue un descubrimiento para mí porque cambió mi forma de pensar, siento que desarrollé mi comunicación a través de esta práctica, encontré en ella un proceso terapéutico, reflexivo, un momento meditativo de introspección y a veces algo más... la osadía de hacerlo, una forma de

sentir la vida muy ligada a la calle y a parchar, son otras formas de sentir la ciudad, empieza a verse de manera distinta porque ahora caminarla es ir pendiente de posibles soportes, ángulos, accesos y visualidad en ella. Se convierte en mi galería, las zonas más transitadas, es como hacer una publicidad callejera.

Parte del archivo de la práctica de *taggear*:



Las calles de Pamplona, sus muros, se convirtieron en las páginas en las que registro mi marca, y aun cuando reconozco que está mal hacerlo, esto le da un toque más emocionante.



El tag es la base de la pirámide del grafiti, es un trazo memorizado con anterioridad, el cual se convierte en la marca, el que me identifica entre los demás.



La competencia con los otros grafiteros es intensa, la cual se plasma en el muro, no en el contacto físico, lo es por iniciar un spot, donde no ha rayado nadie, ser el primero y que los otros te sigan.



Es el hecho de que la ciudad sepa de ti, que murmuren el tag, lo insulten, le halaguen la técnica. Es disfrutar la calle, el espacio, la ciudad.



Me gusta ser irreverente y que el estilo, el color, la forma hablen de lo que me gusta, de la música, de mi estilo y lo que me influencia.



Las paredes llenas de tags son conversaciones abiertas entre grafiteros, ahí cada uno encuentra su lugar y busca la forma de sobresalir. Eso, para el ojo común, no es visible.



En la investigación llegué a un referente crucial por tres razones: el montaje, el graffiti y la anamorfosis. Truly Design es un colectivo que realiza diseños pensados para espacios específicos como oficinas, negocios y marcas. Lo curioso fue el soporte que usaban para realizar sus propuestas anamórficas, y el graffiti por la técnica de pintura que usan; respecto a los soportes usan paneles o módulos que organizan a conveniencia, en términos estructurales. Lo que me dió esta idea:

Boceto 1



Boceto 2



Esas imágenes me hicieron pensar en las materialidades que requería yo para hablar de el graffiti anamórfico en mi propuesta y revisando el archivo de imágenes de los tags de *ninjacat* encontré elementos muy urbanos, tales como: conos de tránsito, señales de tránsito, puertas, cestas de basura, llantas, sillas, esculturas, escombros, tejas de zinc, etc. Que tienen las mismas posibilidades estructurales que los módulos o paneles.

Aquí empezaba a jugar con la vuelta al privado, cómo ya no requería un permiso en las estructuras ya construidas, o de los módulos, un recurso muy usado en la

escena del montaje en la academia, instalándose en el espacio público, generando una tensión con el espacio y la firma, ya que está puesta en el espacio público pero con el no uso de la pared privada, dándole una connotación ya legal, sino, cómo empiezo yo a configurar mis propias estructuras cargadas de más significado urbano. Y así fue como el concepto de mi propuesta se desplegó de una manera más sensible, con la fusión de estos dos procesos que estaba realizando por canales separados, encontré un espacio en el cuál puedo hablar de todos los aspectos que me interesan.

Para su desarrollo conceptual fusiono el tag que tiene un sentido legitimador de mi identidad y con la capacidad de transformar el espacio público, con la práctica anamórfica, que desde un sentido poético es una imagen que establece con el espectador una relación tan íntima, que en esencia, se devela sólo en la experiencia del encuentro, lo que traduzco en que le impone unas condiciones al espectador para que conozca a *ninjacat*, esto sucede en un contexto bastante conservador, colonial, patriarcal, en el que estoy mostrando una imagen urbana, marginada por la sociedad, en la que hago énfasis en el tag, que es un derivado del graffiti y sabemos que el graffiti choca todo el tiempo con aquello que se nos presenta día a día en la realidad, brindando al espectador un acontecimiento visual en cuanto al contexto y a la práctica anamórfica, con la que puedo transformar su configuración de pensamiento y realidades, incluyendo la invasión del espacio físico del observador en la que juego con su percepción visual.

10. Conclusiones

Pensando en la configuración del tag, una forma diferente de tag puede ser un estilo o una técnica, no solo el nombre, ya que la esencia de este es imprimir una identidad y tomarse el espacio público. El tag es la forma más básica de graffiti, siguiendo las pintas o el bombing que es un diseño de letras con más elementos como sombra, brillos y varios colores; el siguiente paso del grafitero es realizar piezas, que son producciones tipo personajes cargados de elementos que representan a su practicante. Desde esta exploración en el proyecto siento que la fase siguiente es pensar el graffiti junto a otras prácticas que en mi caso es la anamorfosis, y cómo con el hecho de su repetición e insistencia en la técnica, se generan estas nuevas imágenes, nuevas fusiones que donde sea que las realice se van a poder identificar y asociar a su practicante.

Respecto al hacer y proceder de la práctica anamórfica, identifiqué los procesos para su realización y finalmente decidí usar el método de proyección.

El anamorfismo sí proporciona una experiencia estética en el espectador por medio del acontecimiento visual, que en el documento de referencia se definió como la relación que surge entre espectador y objeto, pensando en el contexto en que se brindan estas imágenes al público, la afirmación de que esta misma relación que proporciona el acontecimiento visual, transforma los procesos de pensamiento de quien la experimenta, se muestra en el buen recibimiento y menosprecio a esta práctica llamada *taggear*.

Se experimentó con la imagen/metaimagen para sugerir un discurso acerca de la veracidad de lo observado, cuestionando la percepción espacial de la realidad, por

medio de los artefactos anamórficos que experimentaron en la presentación de los procesos de obra, el desfase de la perspectiva normal y cotidiana brinda esa experiencia de cómo las imágenes pueden disponer de un discurso por sí mismas.

La metodología que se propuso fue pensada y estructurada para este proyecto en específico, cada una de las fases expuestas responde a las actividades importantes para su desarrollo conceptual y plástico.

En el proceso creativo de esta investigación se desplegó un proceso de pensamiento bastante satisfactorio para mi, dió sus frutos la revisión de buenos referentes y por ende un buen proceso de creación de imagen, resultando en la propuesta del graffiti anamórfico.

11. Bibliografía

Mitchell, W. J. T., Teoría de la imagen. *Ensayos sobre representación verbal y visual*, Madrid, Akal, 2009.

AusArt Journal for Research in Art. 6 (1) - 2018, pp. 249-259, *Arte, anamorfosis y percepción espacial: la realidad del observador*, José Antonio Soriano Colchero, Universidad de Granada. Dpto Dibujo.

Belleda Lopez Moreno, (1995). *La anamorfosis en el arte: la anamorfosis histórica como base de la investigación actual sobre las transformaciones artísticas*. [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla] Biblos-e Archivo.

<https://idus.us.es/handle/11441/73887>

Jose-Antonio Soriano-Colchero, Universidad de Granada. (2021). *La anamorfosis en el arte contemporáneo. Un análisis de las diferentes estrategias de su aplicación en las creaciones de artistas actuales*.

Cantarero Tomás, David, 2015. *Inquietar el ver. La metaimagen como herramienta crítica dentro de la investigación en artes visuales*.

José Luis Hernández Machancoses, 2015. *La anamorfosis como acontecimiento visual* [Tesis doctoral, Universidad de Valencia] out.pdf

Erika Fischer-Lichte, Experiencia estética como experiencia umbral. (Fischer, 2004, p. 79)

Páginas web visitadas:

- Página web oficial de Felice Varini
<http://albarran-bourdais.com/es/artist/felice-varini/>
Visitada el 30 de Noviembre 2022
- Biografía de Georges Rousse
<https://www.georgesrousse.com/en/biography/>
Visitada el 30 de Noviembre 2022
- Diseño no convencional y estudio de comunicación especializado en Graffiti 3D, Arte Anamorfico, entre otros
<http://truly-design.com/>
Visitada el 30 de Noviembre 2022

