

El Proyecto Movie

Autor: Joao Wesley de Souza, doctorando en el programa de Doctorado en Artes de la Universidad de Granada, UGR. Profesor Adjunto en el departamento de Artes Visuales, Univerdidade Federal do Espírito Santo, UFES, Brasil.

Presentación

La finca Taruman ubicada en el estado del Espírito Santo, Brasil, fue comprada en 2006, y desde entonces, participa como soporte cartográfico, temporal y material de este proyecto. Teniendo en este momento, diez hectáreas, cien mil metros cuadrados y frente a una intención de apartar, veinte por ciento de este total para reforestación, veinte mil metros cuadrados de esta área fueron cercados y se empezó la plantación de árboles. Esta área de la finca (en amarillo), fue oficializada como APA, “Área de Preservación Ambiental”.



De hecho, se empieza también, la organización de un pequeño vivero particular, con producción de árboles para este el uso específico de este proyecto. En este aspecto, acontece un acercamiento gradual y constante a las actividades prácticas de sembrar, cuidar, transportar, plantar y de mapear la plantación de árboles.



Dos años más tarde, en julio de 2008, se inicia una actividad fotográfica disciplinar que venía a ser el embrión del proyecto Movie. En este momento, estando siempre envuelto con esta parte física de la finca, fue decidido moldear una plataforma en una ubicación específica del área de reforestación, cuya función sería, permitir una exactitud cartográfica para la ejecución de una foto cada mes. Desde entonces, siempre que es posible, me pongo en esta posición, una vez al mes, para hacer dos fotos. En esta plataforma, un árbol que se ubica justo enfrente, es fotografiado. En el mismo día en que fotografió este árbol, mirada de la plataforma, posiciono la cámara al pie de este árbol y se fotografía, a mí mismo, en modo automático. Esta segunda imagen presenta mi persona en la plataforma, y por detrás, aparece el bosque con su propia dinámica.





Ejemplo de las secuencias fotográficas generadas, mes a mes, desde julio de 2008, hasta la actualidad.



De hecho, vengo produciendo estas fotos regularmente, siempre que puedo estar físicamente en esta ubicación. Desde entonces, con esto, vengo acumulando un archivo fotográfico que consiste en el fundamento de imagen y de tiempo del proyecto. “Movie” en inglés equivale a la idea de película, y producir una película que presenta la aparición de un bosque, al mismo tiempo que su creador también se transforma con el paso del tiempo, hasta su desaparición, es lo que pretendo con este proyecto. Vamos entonces a echar un vistazo en estos aspectos del Movie hacia explicitar sus substancias conceptuales implícitas que suscitan las ideas de aparición, desaparición, y la interacción entre el lenguaje fotográfico y videográfico.

El juego anadiómeno

Ver lo que nos mira (1), posar para un árbol y fotografiarlo, fijar una imagen mirando regularmente su apariencia en el tiempo, mientras deja que sea percibida, en el mismo proceso, su sujeción temporal, o sea, los cambios formales del cuerpo del sujeto en el tiempo. ¿Qué es exactamente fotografiar algo sujeto a los efectos entrópicos del tiempo, al mismo tiempo en que otra imagen expone su contrario?

- (1) Lo que vemos solamente vale – solamente vive – en nuestros ojos por el que nos mira. Ineluctable por tanto es la cisión que separa dentro de nosotros, lo que vemos de aquello que nos mira. Sería necesario así, iniciar una vez más este paradoja en la cual el acto de ver solamente se manifiesta al abrirse en dos. Traducción del autor. DIDI-HUBERMAN, GEORGES. *O que vemos o que nos olha*. Editora 34, São Paulo, 1998, p. 29.

Los árboles tienden a aparecer y durar más en el tiempo que el cuerpo del sujeto-autor en cuestión. Esta discrepancia sobre la percepción visual del tiempo de estos distintos sujetos, es el centro de este trabajo que consiste en fijar fotográficamente algo que se va, y algo que viene, estableciendo simultáneamente, un juego de desaparición y aparición. A este aspecto del proyecto Movie lo llamamos juego *anadiômeno* (2), evocando el mito del nacimiento de Venus en la espuma de las olas del mar. Este juego entre ir y venir, aparecer y desaparecer está, entonces, propuesto como el fundamento substancial del proyecto.

De este modo, podemos decir entonces que comprendemos que la acción disciplinar de registro de imágenes sujetas al tiempo, implícita en este proyecto, nos conduce a una ineluctable modalidad de lo visible, puesto que, entre una figura y un fondo siempre habrá una diferencia insuperable, y su avance cronológico, enfatiza este contraste paradójico. El bosque que crece, es el contraste contra el cual nada se puede hacer, es la ineluctable contra-imagen para un sujeto que decae en el tiempo. Ir y venir, exponer algo que demostré seguir apareciendo, frente a algo que desaparece inexorablemente, presenta la condición dialéctica de este planteamiento de configuración visual. En este caso, la proposición visual, sea del árbol, del sujeto o del bosque, conlleva a su contrario, de hecho, esta estructura, es la propia ruptura intrínseca de las expectativas de este juego.

Poner el sujeto y su límite físico dentro de esta trama relacional con la naturaleza, puede contener otras nociones que estarían más allá de estas primeras observaciones. En cierto modo, esta área de repoblamiento de árboles, además de responder todas estas cuestiones relativas a la finitud y continuidad de sujetos, termina también, generando una secuencia de imágenes relativas al lenguaje fotográfico.

- (2) ¿Qué es entonces lo que indica en el mar visible, familiar, expuesto en nuestra frente, este poder inquietante del fondo – sino un juego rítmico “que la ola trae” y la “marea que llega”? El paso joyciano sobre la ineluctable modalidad del visible ofrecerá, por tanto, en su precisión, todos los componentes teóricos que hacen de un simple plano óptico que vemos, una potencia visual que nos mira, en la medida misma en que pone en acción el juego *anadiomeno* (Conforme atributo dado a la Venus *anadiômena* que significa “salida de las aguas”), rítmico, de la superficie y del fondo, del flujo y del reflujó, del avance y del retroceso, del aparecímiento y del desaparecímiento. Traducción del autor. DIDI-HUBERMAN, GEORGES. *O que vemos o que nos olha*. Editora 34, São Paulo, 1998, p. 33.

El instantáneo fotográfico y la derivación temporal.

Tener en un proyecto, una secuencia fotográfica que actúa como fundamento de todos los posibles desdoblamientos futuros de lo mismo, no nos permite, que nos olvidemos de la importancia substancial, implícita en las cargas semánticas que pueden, en teoría, pertenecer a este lenguaje. Para intentar comprender como estos contenidos latentes, pueden afectar a una posible obra construida a *posteriori*, sobre estas imágenes-base, vamos antes a observar, lo que la fotografía como elemento problematizante de las composiciones, pueden cargar consigo, independiente de lo que pueda significar la imagen generada en este conocido proceso de captura. Antes de mirar la imagen fotográfica, en su composición, su aspecto representacional y en su posible significación, debemos intentar identificar algunos de los elementos gramaticales de este lenguaje.

Fotografiar es paralizar el *continuum*, el acto fotográfico equivale a establecer una derivada infinitesimal de algo que sigue continuamente. Disparar el clic, es estancar algo que estaba sometido a la dinámica del gerundio, paralizándolo. Cabe aquí recordar que el gerundio, es el tiempo verbal aplicado a las cosas en movimiento, en situación dinámica, cosas sometidas al *continuum* de lo real, tal cual acontece con todo lo que está vivo y sujeto a las fuerzas naturales. En este sentido podríamos decir que fotografiar es trasladar las imágenes desde un acontecimiento natural hacia una situación artificial de parálisis. Posar es enfatizar lo que ya pasó, es establecer a partir del aquí y ahora, el otrora (3), como diría Thierry de Duve en *Pose et Instantané*-1987.

Al terminar el “clic” del aparato fotográfico el pasado ya está (4), el *continuum* es paralizado, el índice, que estaba incrustado en lo real, es desplazado ahora de su naturaleza dinámica, quedándose petrificado en la mortificación de la imagen fotográfica. Esta muerte de la superficie de lo instantáneo, añadida a otra noción de muerte en profundidad, de la pose, introduce en la imagen fotográfica una fuerte noción de pasado. Como el pasado ya fue vivido, la imagen fotográfica, cuando es aplicada a una composición artística, no deja de cargar consigo esta nostalgia.

- (3) El quiasma fotográfico se representa como el cruce de dos conjunciones ilógicas: el “aquí ahora” del instantáneo fotográfico y el “ahora allí” de la pose. Cada una de estas conjunciones presuponen un tipo de conciencia. Traducción del autor. DE DUVE, THIERRY. *Essais Datés - Pose et instantané ou Le paradoxe photographique*. Éditions de La Différence, Paris, 1987.
- (4) La paradoja fotográfica conoce dos vidas y dos muertes: una vida de profundidad que es aquella de lo instantáneo, importada por la figura del tiempo vivido del presente que pasa; una vida de superficie que es aquella de la pose, animada por la figura del tiempo cíclico en *sístole* (contracción) y *diástole* (dilatación); una muerte en profundidad que es aquella de la pose designada como el gel del tiempo, su defección, su marca cero absoluta; una muerte de superficie que es aquella de lo instantáneo, que se estanca sobre el estupor de un instantáneo bífido (partido). Traducción del autor. DE DUVE, THIERRY. *Essais Datés - Pose et instantané ou Le paradoxe photographique*. Éditions de La Différence, Paris, 1987.

Delante de estas constataciones, la presencia del acto fotográfico, con todos estos contenidos posibles, se ubica en la génesis del proyecto Movie, y pone en evidencia esta noción de parálisis y pasado, antes de otras posibles lecturas de la imagen.

Percibiendo ahora la presencia de la imagen fotográfica como un testimonio nostálgico de algo que se fue en el tiempo, podemos decir que este lenguaje, por su simple presencia, en cualquier posible composición que surja de este proyecto, reafirma la pérdida afectiva de aquel que se va. En este caso es la nostalgia conveniente del sujeto, delante del reconocimiento inevitable de su propia finitud, construida y reafirmada, a cada disparo del aparato fotográfico.

Fotografiar de modo disciplinar, una vez cada mes, siempre que es posible, en el proyecto Movie significa producir una cantidad no determinada de fotogramas, construir en el tiempo de existencia del sujeto un manantial de imágenes a ser trabajadas en un segundo tiempo de acción previsto. Estas fotos que se multiplican en el tiempo, en un segundo momento del proyecto, serán apropiadas como *frame*, para la construcción del propio Movie, o película.

En oposición a todo un tiempo fotográfico disciplinar que enfatiza la parálisis, al momento siguiente en este proyecto vamos a encontrar, la dinámica del lenguaje videográfico como la antítesis a este gesto primero.

El lenguaje videográfico como deseo de duración.

En esta segunda actitud del proyecto Movie, vamos a usar cada imagen fotográfica producida en estos años, en orden cronológico, para producir una película. Para esto, entre cada dos imágenes fotográficas, siendo ahora apropiadas como *frames* de una futura película, vamos a interpolar, dieciocho *frames* intermedios, generados a través de recursos informáticos disponibles en la actualidad (PhotoMorph). Como resultado de esta aplicación de recursos tecnológicos sobre las imágenes, tendremos entre cada dos imágenes, dieciochos *frames* más, que tendrán la responsabilidad de hacer un paso suave entre las dos imágenes iniciales. Con esto, al largo de la multiplicación de este procedimiento, con todas las fotografías que el proyecto irá generando en el tiempo, pondremos siempre estar construyendo una película inconclusa. La película que este proceso genera, estará siempre en construcción y creciendo en tamaño. El fin de este proceso va inevitablemente, unido a la desaparición del sujeto-autor en cuestión.

Tal procedimiento técnico, será aplicado a los dos archivos de imágenes que se producen. Tendremos entonces, dos películas: una donde el árbol, visto por el sujeto, crece al largo del tiempo, y otra donde el bosque surge, creciendo, como fondo dinámico, en oposición a la imagen estática del sujeto, que también cambia sutilmente con el tiempo, hasta su completa desaparición. La imposibilidad física del sujeto-autor seguir realizando el acto fotográfico, determina el fin de la película.

Cabe aquí recordar que la imagen videográfica carga consigo una relación conceptual opuesta a la imagen fotográfica: mientras la fotografía produce una derivación del *continuum* donde la vida está paralizada, la película Movie, reconstruye artificialmente la sensación perceptible del *contínium*. El que se encontraba muerto es traído de vuelta a la vida, o sea, reconstruir la sensación del continuum es desear durar (5) en el tiempo. Construir películas, usando fragmentos paralizados de una realidad perdida en el tiempo, es lo mismo que pretender vencer artificialmente, la ineluctable condición de finitud del sujeto.

Como resultado hipotético del proyecto Movie, tendremos dos películas que pueden, en teoría, ser montadas en un formato de videoinstalación, donde las dos proyecciones pondrán reconstruir, o no, la posición original de proceso fotográfico en el sitio. Para esto imaginamos un espacio arquitectónico adecuado para contener dos proyecciones, una frente a otra, o una al lado de la otra.



MOVIE, Una Videoinstalación, edición mayo de 2013.

Enlaces: <https://vimeo.com/71284850> <https://vimeo.com/71284851> duración, 4,5 minutos cada uno.

- (5) Duración significa que el pasado dura, que nada de él es enteramente perdido. Sin duda pensamos solamente en una pequeña parte de nuestro pasado; pero es con todo nuestro pasado (...) que deseamos, queremos y actuamos. Como el tiempo es un cumulo, el futuro nunca puede ser igual que el pasado, pues aparece un nuevo cumulo en cada paso. Traducción del autor. BERGSON, HENRI. *Materia e Memoria*. São Paulo. Martins Fontes, 1999