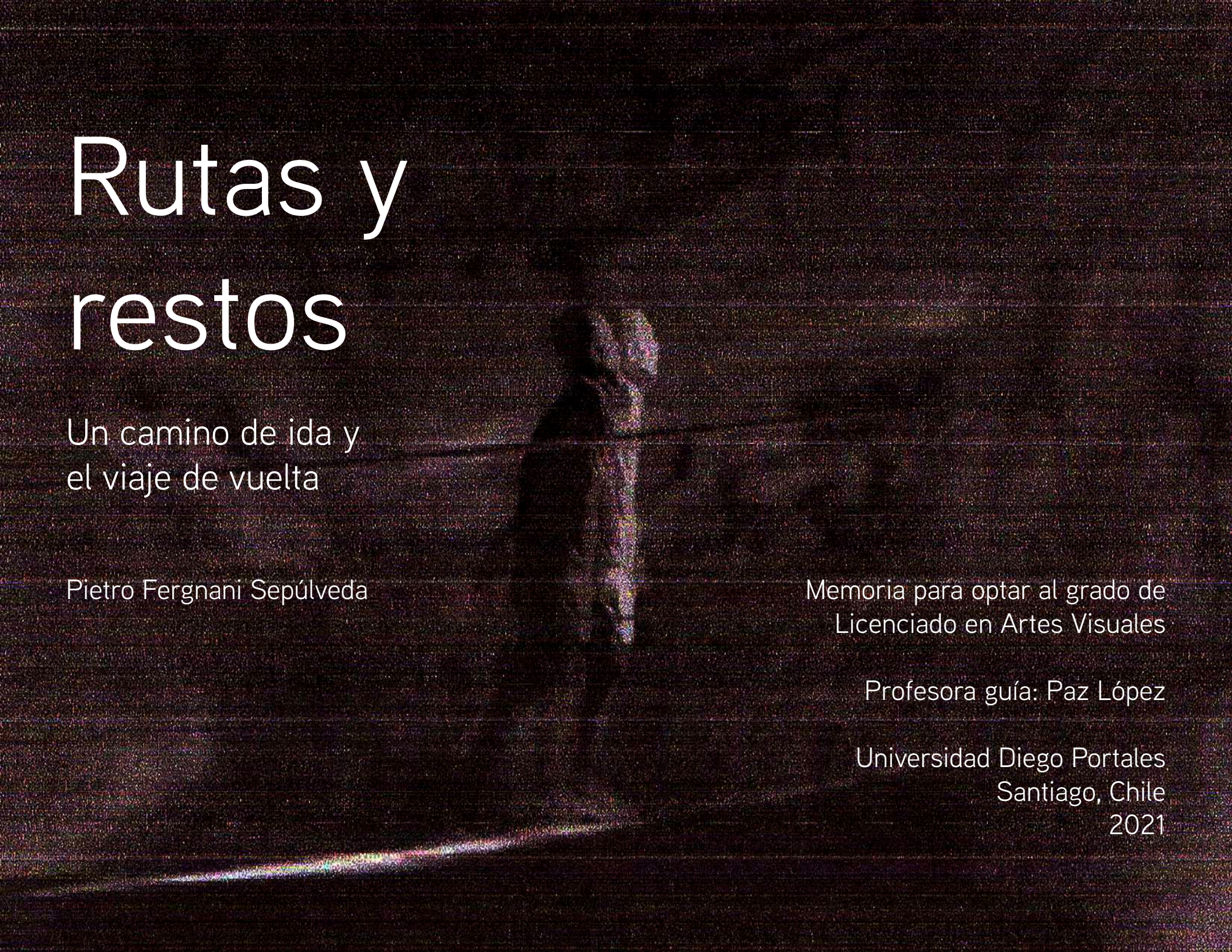


Rutas y restos



Un camino de ida y
el viaje de vuelta

Pietro Fergnani Sepúlveda

Memoria para optar al grado de
Licenciado en Artes Visuales

Profesora guía: Paz López

Universidad Diego Portales
Santiago, Chile
2021





RUTAS Y RESTOS
Un camino de ida y el viaje de vuelta

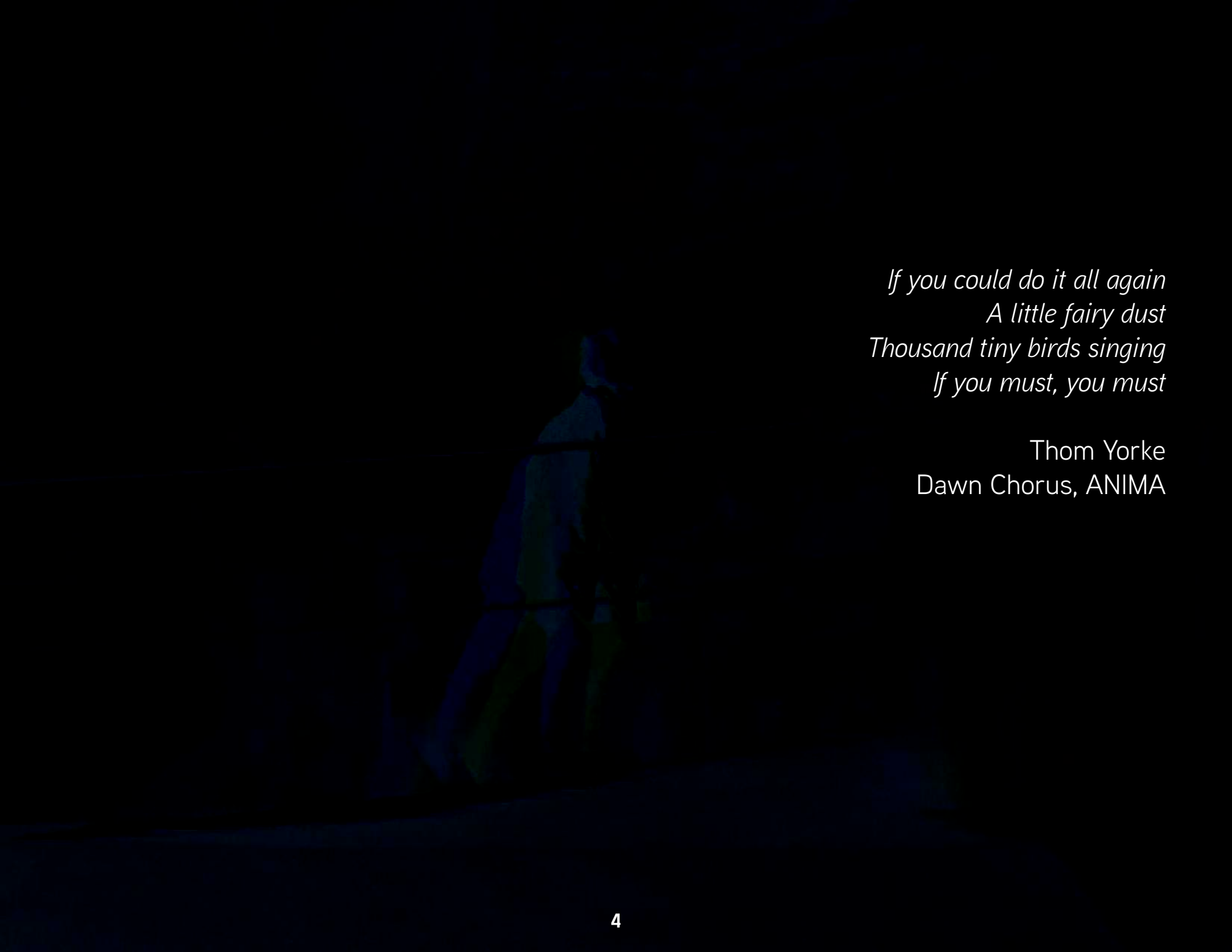
PIETRO FERGNANI SEPÚLVEDA

Memoria para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales

Profesora guía: Paz López

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO
ESCUELA DE ARTE

Santiago, Chile
2021



*If you could do it all again
A little fairy dust
Thousand tiny birds singing
If you must, you must*

Thom Yorke
Dawn Chorus, ANIMA

Agradecimientos

En primer lugar, agradecerles a mis papás, que siempre buscaron lo mejor para mí, a pesar de yo hacer completamente lo contrario el 90% de las veces. Gracias por no abandonarme, por apoyarme siempre, y en las caídas y errores el doble, por esforzarse para que yo siempre tuviese lo mejor y por aguantarme mi mal genio de Carl Fredricksen. Sin ustedes nada de lo que soy sería posible. Literalmente, imposible que hubiese nacido sin ustedes.

A ti Raca, por tener la paciencia inmortal conmigo de hacerme entender cosas que nunca entendería por mi cuenta. Pablo, mil gracias por ser un consejero de primera categoría y por las oportunidades que me has dado. Mario, muchísimas gracias por las conversaciones y apoyo que me diste antes y para que tomara este camino. Son los mejores hermanos que pude tener.

Sofía, mi brillitos, sin tu apoyo, constante buen augurio y amor en esta recta final, no podría estar escribiendo esto, sobre todo sin faltas de ortografía. Irrumpiste de la manera más estruendosa posible en mi vida, eres una compañera asombrosa, el amor y todo lo que siento por ti, es increíblemente difícil de poner en palabras. Haces que todo sea más fácil, mejor y fantástico. Nos queda un gran viaje y mucho tiempo juntos por delante.

Por último, y no menos importante, infinitas gracias a ti Gigi, incluso sin estar aquí, has sido la razón más trascendental para que yo este dónde me encuentro hoy. Extrañándote, todo esto es por ti.

Indice

Introducción	7	II. Restos de lo que fue un niño	39
I. La pregunta de todo	8	a. 211	41
a. Lo dibujo	8	b. Eventual(mente)	43
b. Lo narro	14	c. El juego de las nubes	44
c. El contrapunto entre imagen		d. Quería ser un crack	46
fotográfica e imagen pictórica	18	e. En la noche	47
d. Nueva carpeta	21	f. El dedo verde y el perro co-	
e. Error (404)	24	barde	48
f. The.Red.Thing.2021.1080p.		g. Globo amarillo	50
HdRip.KORSUB.H264.RARGB.mp4	29	h. Creadores, les maldigo	51
g. Tears in rain	36	i. El niño o el gigante	52
Interludio	38	Conclusión	53
		Indice de imágenes	54
		Bibliografía	56

Introducción

La identidad que se necesita en la creación es algo que se desenvuelve y cambia a través del tiempo. Así, personalmente, podría afirmar que el crear comenzó como una réplica, la copia fiel de aquellos dibujos que admiraba, y que luego se convirtió en la necesidad de crear bajo una identidad propia. Es de esta manera que ha surgido la necesidad de desarrollar historias propias, en las que cada una de las obras producidas se enmarcan, creando así diversos universos, personajes y situaciones, además de la creación de una clara narrativa que permita el desarrollo de los trabajos.

Los procesos por los cuales he atravesado a través de este tiempo, son también fundamentales, tal es el caso de la resignificación, descontextualización e intervenciones técnicas de las imágenes lo que me ha permitido la exploración y creación de un archivo personal para el desarrollo de trabajos, que se suman a la anteriormente mencionada creación de narrativas, en las que las obras se puedan desplegar de manera clara.

De este modo, la presente memoria trata sobre los procesos creativos y mi propio desarrollo personal, correspondiente al primer apartado, además de un recorrido de trabajos realizados estos cuatro años de estudios y un desembarco final, en una segunda parte, a los textos que son un pilar fundamental del trabajo con el que finaliza esta memoria: *Restos de lo que fue un niño*.

I. La pregunta de todo

a. Lo dibujo

El dibujo es como una huella dactilar, todos son distintos, por más que se parezcan tienen detalles, trazos y colores que los diferencian. Cuando de niño recién comenzaba a dibujar, recuerdo hacer el típico ejercicio de la infancia, copiar de manera exacta el dibujo animado de la TV o de los comics, mientras más existía el parecido, mejor. Esto con el paso del tiempo no sería suficiente, sino que se me haría necesario dibujar a mi forma, a su vez también parecido a la forma de alguien más, alguien que admiraba, en mi caso influyó mucho mi papá, pero también Mike McKone y Frank Miller, dibujantes de comics, de los cuales yo consumía su variado trabajo sin conocer su autoría sino hasta adulto.

Sobre todo en el caso de Frank Miller, que sorprendentemente no me llamaba la atención ni perturbaba tanto como debería la crudeza de muchas de sus imágenes, sino me atraía el modo en cómo muchos de sus dibujos llevaban la figura humana a un límite visual que te permitía preguntarte si realmente eran seres humanos, por la forma y lo exuberante de ciertas partes del cuerpo. Esto último tendrá mucho que ver con el proceso que será relatado más adelante.



Imagen 1.1



Imagen 1.2



Así, y a medida que uno crece, va creando un camino propio, sin tanto mirar al lado, si no con las anteojeras puestas, solo yo y el papel. Se desarrolla una forma propia, un trazo propio, un color, un rostro determinado, algo que ya te da autenticidad, y empiezas a generar copias en masa. Me transformo en una máquina de impresión y repito la figura 20 veces en mi cuaderno, en mi mochila, la de mi compañero, el yeso de mi amigo, mi muralla, y así mismo podría nombrar 15 lugares más.

Ya en la universidad, comencé a dibujar a una persona, probablemente siempre era la misma, sin rostro, solo forma corporal, un cuerpo extraño, amorfo (en cuanto a la concepción habitual de lo que es un humano) y fácil de replicar en distintas partes, con la cual llené mi bitácora. No sé si era hombre o mujer, no tenía pelos, era alargado, esa figura humana permanece en mi cabeza replicándola muchas veces, pero sin la necesidad u oportunidad de involucrarla en algún trabajo en específico, en el que calzara y cumpliera su intención de intriga, que por lo menos a mí me producía.

Para el examen del 3º semestre, el tema era el monstruo, algo que se puede identificar o vivir de mil maneras distintas. Con el cerebro en blanco sin ideas y con fechas que cumplir, voy al diccionario, hacia ésta palabra la cual se define: Ser que tiene alguna anormalidad impropia del orden natural y es de apariencia temible. En ese momento relacioné la imagen con este dibujo, repetido infinitamente, y un

trabajo en el cual le podría sacar provecho a este, ocuparlo como imagen.

Días después de encontrar la manera perfecta para acertar con la forma de presentar éste monstruo, me pregunté cómo esta figura podría ser más familiar al ojo humano, y no solo uno, si no producción en masa, todo esto, dentro de las urgencias de tiempo que siempre existen para los exámenes. Por lo que exacerbé lo monstruoso de esta imagen, este dibujo infinitamente replicado, al cual ya le tenía cariño, construyéndole una familia, una triada que lo acompañe, con estas anomalías u otras, y llevarlas a un plano más realista a través de la escultura, doblando el tamaño de una figura humana normal.

Por momentos, y ya casi dos años después de ese trabajo, puede que exista o tenga una necesidad de desarrollar historias paralelas para cada obra, cada una de ellas pertenece a un universo distinto. Mundos, personajes y situaciones que generan una atracción desde su particularidad; elementos que pueden variar desde lo fantástico, hasta lo que parece más habitual. Creo que, con cada trabajo, he tenido el espacio para desarrollar un universo, sin necesariamente mostrarlo completamente, sino una parte, solo la pieza, ya que quizás, para que dentro de mi cabeza tenga algo de congruencia, necesito crear un sitio imaginario, muchas veces desechable, en el que esta pieza viva en su propia naturaleza.

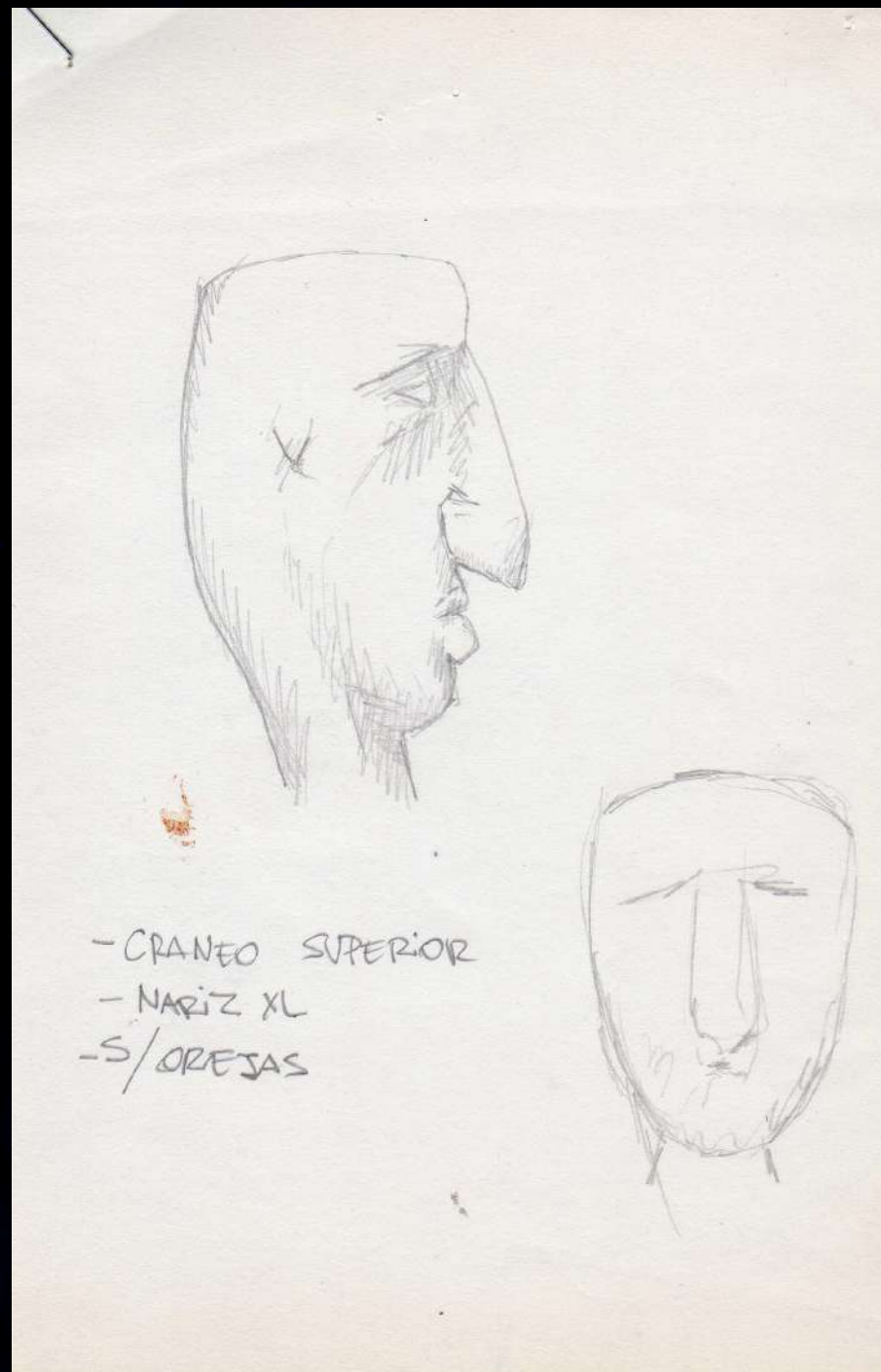


Imagen 1.4

Puede que ahora entienda, mucho tiempo después y escribiendo esto, que, desarrollando estas obras en un plano imaginario alternativo, para después llevarlo a mi mundo real, al espacio tangible, al lado de una muralla blanca, éstas necesiten de una transición. Realizarles acomodaciones, arreglos o modificaciones para que puedan convivir en ese multiverso, tanto en el de exploración e imaginación, como en real, ya que, en retrospectiva, muchos elementos han fallado, y han quedado como pedazos de algo más, extrapolados al espacio.

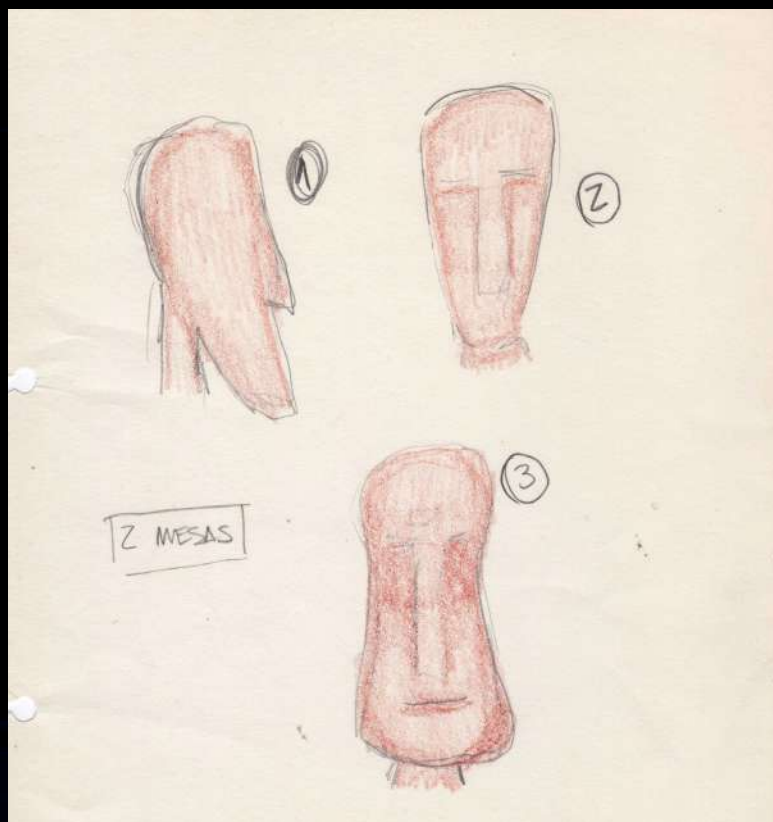


Imagen 1.5

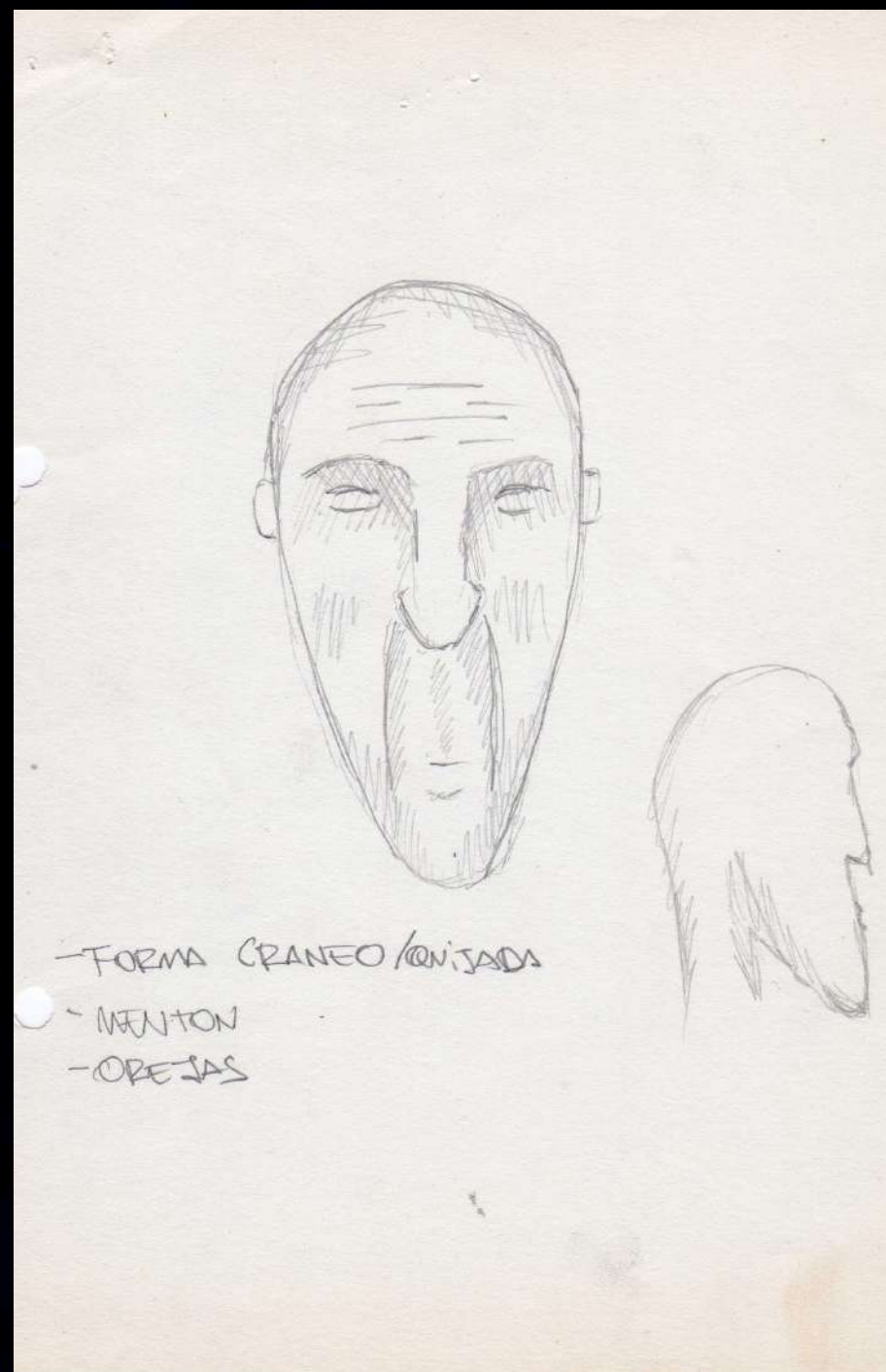


Imagen 1.6



Imagen 1.7

b. Lo narro

Para mi forma de trabajo, tengo que establecer una conexión entre las partes que forman un total. Siempre, desde el principio de la carrera, y con el tiempo lo he ido ratificando, es que trasladar todo lo que pienso, imagino o siento a una sola pieza y que ésta se presente en soledad, es muy poco espacio para comprimirlo todo, por lo tanto, la multitud de piezas que conformen un total es la base de todo. Para que esto resulte de manera correcta, tiene que existir un pegamento, una unión con la que se arme la telaraña, y esta sería la narrativa.

Me refiero a ésta en general, a las mil maneras de concebir una historia, y con distintos niveles de dificultad, realismo y profundización de mi parte en ésta. Mencione anteriormente que para forjar un trabajo de manera adecuada y convincente, necesito de la creación de un universo, en el que éstas piezas pudieran convivir unas con otras como parte de un total (temática). Este puede mostrarse o no, pero lo que sí tiene que poseer, son líneas limítrofes, ya sean muy básicas y fáciles de establecer, como también, complejas apoyadas en relatos. Me permite coherencia al andar.

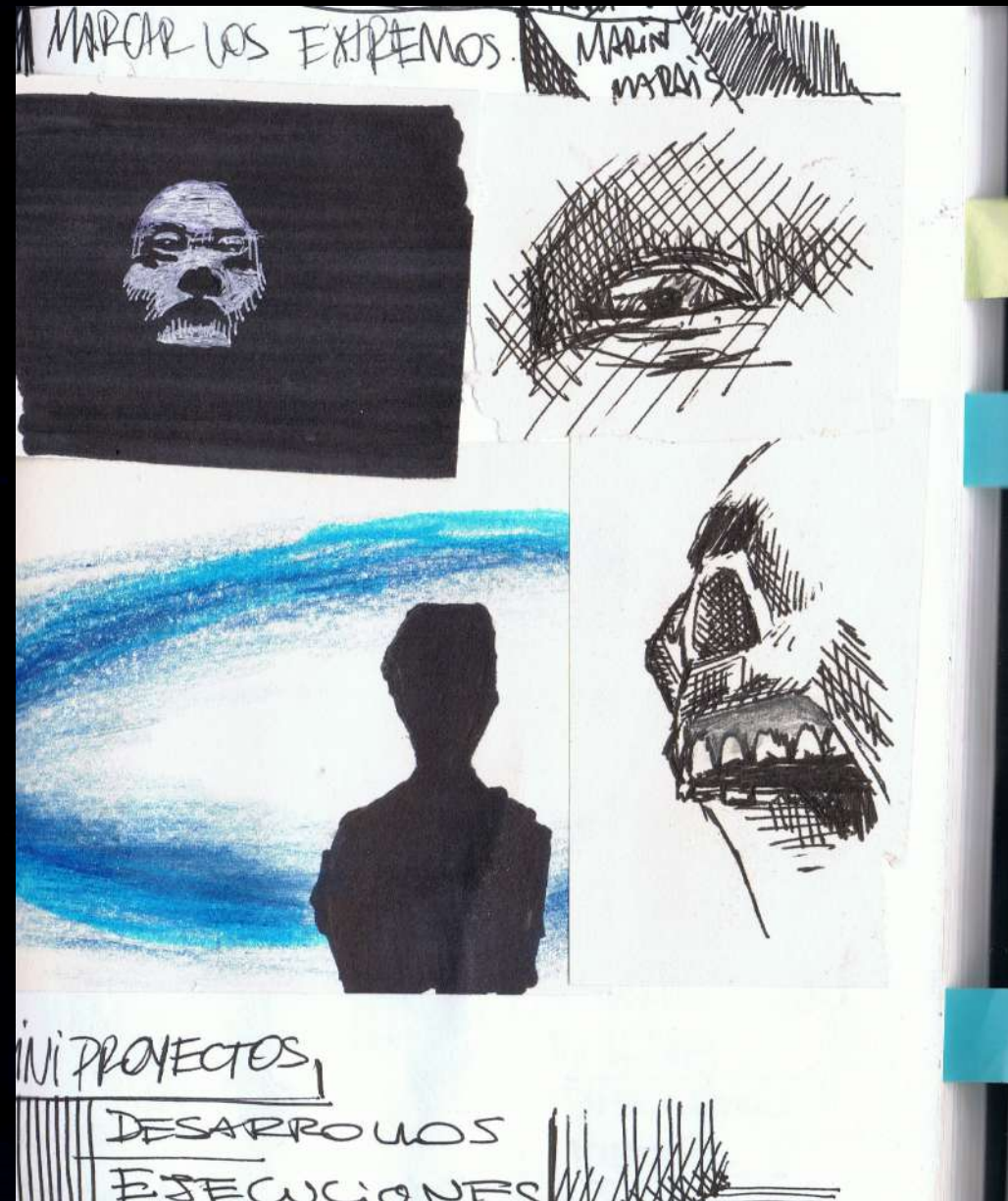


Imagen 1.8

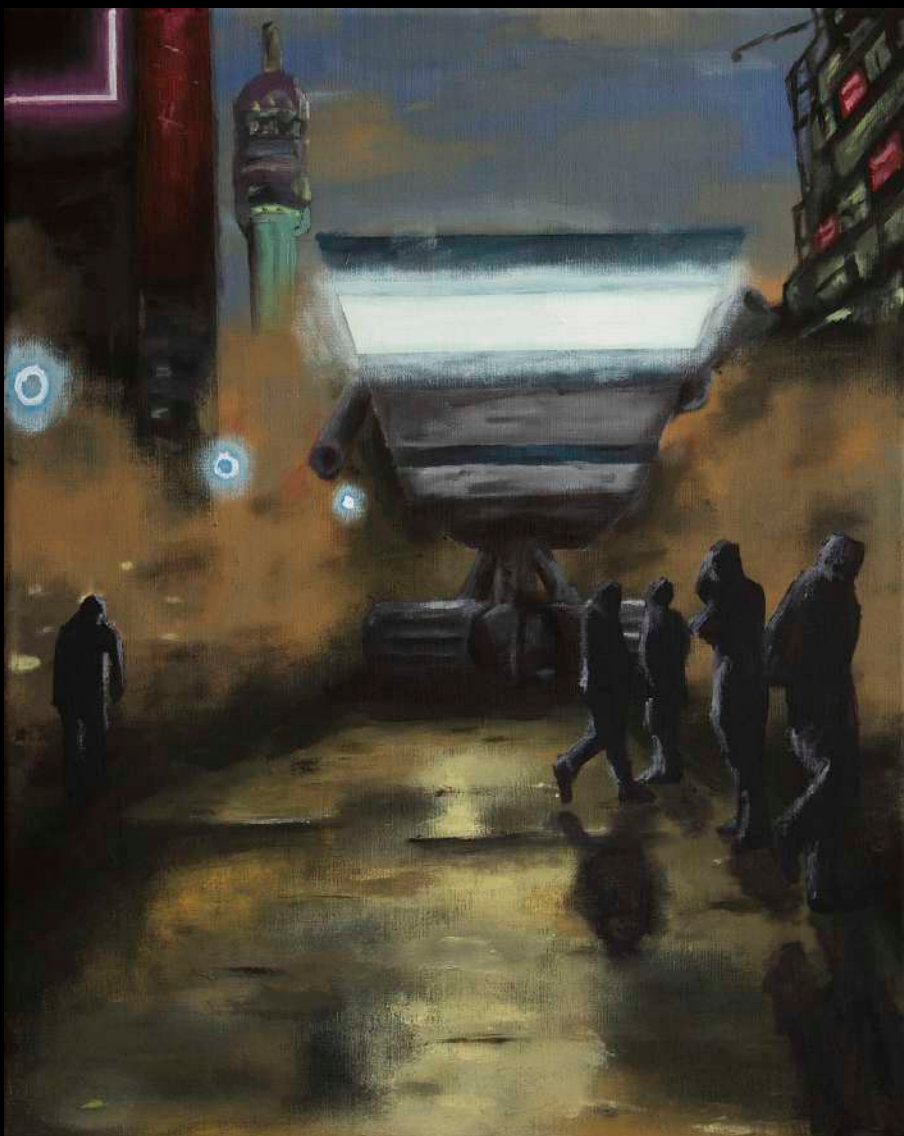


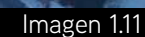
Imagen 1.9

Para toda intención de crear una narrativa, tengo que dejar claro que tan complejo quiero o necesito que sea esta. Para la creación que hablaba en el texto anterior de las 3 cabezas, necesité líneas mínimas, que me permitieran tener coherencia entre estas piezas, para no sobrecomplejizar el asunto, pero para otros trabajos no fue así.

2025, por ejemplo, fue un trabajo de 4 meses, basado en una distopía que ocurría en dicho año. Para desarrollar esta narrativa de manera coherente, requerí de una investigación y desarrollo profundo de distintos aspectos. Uno de ellos fue el histórico, ya que pretendía que fuera un trabajo muy realista, dentro de sus posibilidades como distopía, por lo que necesitaba saber qué había pasado en Chile en ciertas situaciones, y, sobre todo, qué cosas tendrían que suceder para que el país llegara hasta cierto punto, añadiéndole la pandemia como recurso.

Otros puntos de investigación fueron la cibervigilancia, informes de inteligencias de aparatos estatales y estudios visuales de distopías, tanto en el cine como en el mundo gráfico, por lo que pasaron semanas de investigación y establecimiento de parámetros, antes de siquiera hacer un bosquejo, creando así un cuento que fuese un pilar fundamental de la construcción de piezas que vendrían sobre éste, hasta incluirlo como texto introductorio dentro del total.

Imagen 1.10



No puedo cerrarme a ningún universo o narrativa que me llame, aunque sea un poco la atención, si está ahí, existiendo, es por algo, alguna atracción hacia una posible visualidad o contenido que quiero mostrar y experimentar. Tampoco cerrar opciones materiales, no me siento en la posición de descartar materiales, sobre todo si el cuerpo del trabajo estará más similar a lo idealizado.

Así también, existen líneas más difíciles de trazar que otras, la alarma se enciende automáticamente cuando ha sido cruzada y he llevado el trabajo a una parte en específico,

hacia otro lugar que no me interesa ir o no va al caso con el contenido de esta narrativa.

Queda claro que la narrativa es parte fundamental de cómo trabajo, incluso más de cómo se presenta, en el cómo se concibe. He imaginado mundos en blanco y negro, de colores invertidos, en el que todo a mi alrededor se presenta con la estética de Lichtenstein, e incluso un mundo en el que mi yo de 5 años me conoce, solo para saber qué pasaría, explorar aquellos posibles escenarios.

Imagen 1.13



c. El contrapunto entre imagen fotográfica e imagen pictórica

Dentro del trabajo que trato de realizar, sentí muchas veces que llevé vidas paralelas, en las que trataba de hacer coincidir dos tipos de imágenes que estaban constantemente dentro de mi trabajo. La imagen fotográfica me llevaba a recuerdos, rescates del cine, televisión y material encontrado. Por otro lado, estaba la imagen pictórica, esa que yo dibujaba, pintaba e intentaba crear. Lo interesante de ésta doble vía en la que transitaba, fue el proceso, en el que de a poco fui encontrando el área en común en el que ambas podían coincidir y ser partes de estos universos en una sola forma o plano.

Así es como, éste contrapunto entre la imagen fotográfica y la pictórica me atrae, principalmente, el acto de resignificar y/o descontextualizar una imagen existente. El hecho de que la fotografía sea una huella y no borrarla, sino que modificar esa marca, que, en vez de mostrarse como una cosa, se vea de otra completamente distinta, fuera de su lectura habitual, es intrigante. Todo esto por antojo, probablemente solo por el hecho de que mi subconsciente me dice que haga un par de pruebas o ejecuciones, sin justificaciones ficticias a posterior.

La imagen detenida que puede ser descontextualizada, mediante una extracción (color, figura, movimiento), manipulada digital o físicamente, sin tanta intención de exactitud, es un ejercicio interesante que he ido adaptando con el tiempo. Probablemente me di cuenta que la rotoscopia me ofrece una similitud y derivación a otro interés como el video.

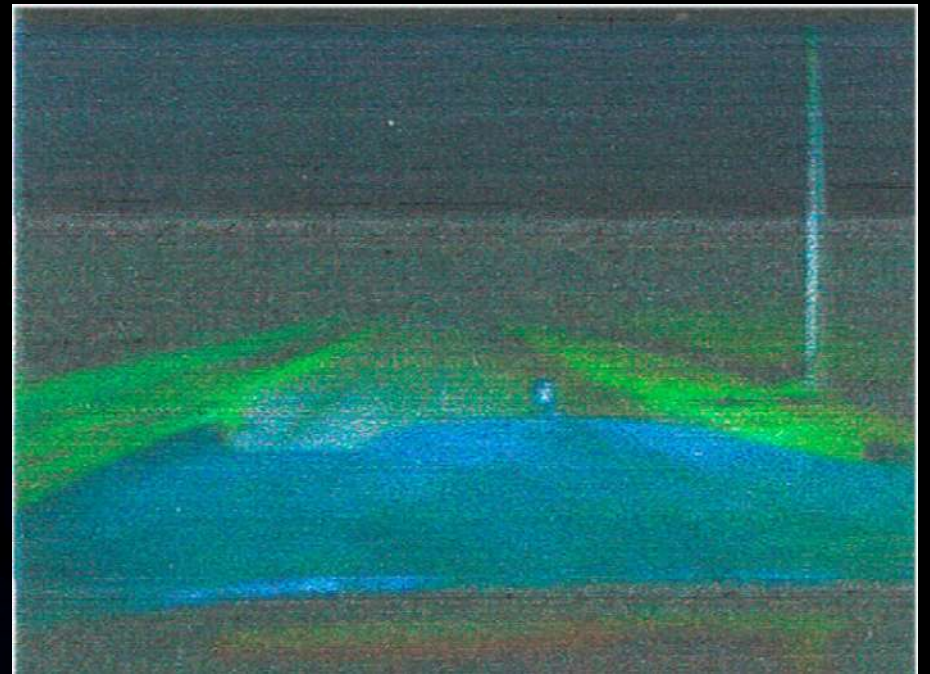


Imagen 1.14



Imagen 1.15

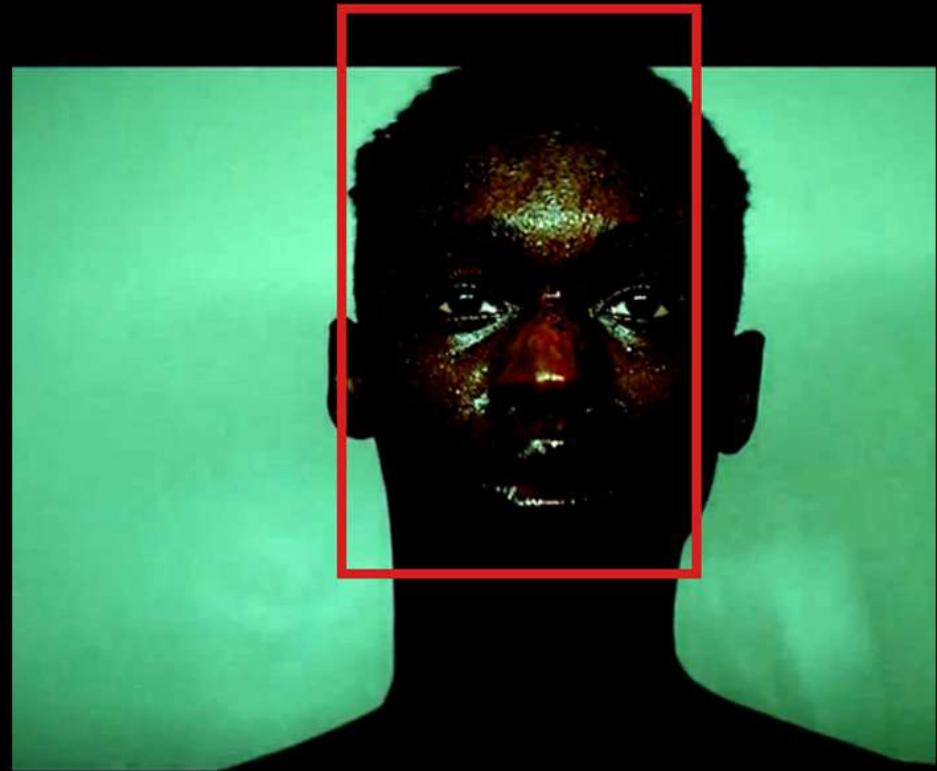
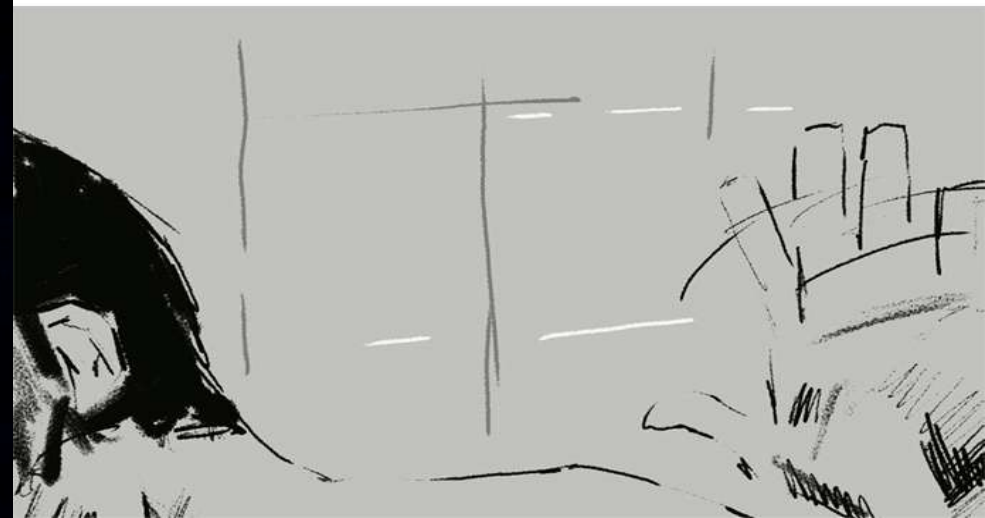


Imagen 1.16

Ahora, en el 2021, el descontextualizar sería para crear una narrativa, muchas veces no resolverla completamente, algo que produzca posibilidades y potencialidades. Quien mire algo, depende de ese individuo participar y cómo, la información es real, está ahí, pero me surgen los siguientes cuestionamientos: ¿qué significará para él? ¿qué significará para el resto?

Este contrapunto entre las imágenes lo puedo ejecutar a través de mi biblioteca personal, en la cual cada documento (fotografía o video) actúa como archivo para cada trabajo o etapa. Busco lo necesario, lo que se acomode a mis necesidades, para así ejecutar. Este archivo me interesa porque es una existencia a la que le puedo rescatar algo que me importa, un color, una iluminación, un movimiento. Es un sinfín de oportunidades, no estoy ni cerca de poseer todo lo que me gustaría, pero mientras más archivo, mayor posibilidad de acertar en lo que deseo mostrar.



d. Nueva carpeta

Probablemente un poco después de entrar a estudiar ésta carrera, y sin saber lo que estaba haciendo, comencé a construir un archivo, que contenía fotografías y videos. Extractos de videoclips, películas, found footage de internet y un par de fuentes más que me permiten ir engrosando una colección de imágenes que es parte de la mayoría de mis trabajos, ya sea desde un boceto, sin su presencia visible, hasta una presencia gráfica y tangible dentro del total.

El archivo conlleva una carga, de la que puedo o no hacerme cargo, depende de lo que me interesa mostrar, puedo acercarme a esa carga, puedo jugar con esa carga, o puedo borrarla por completo y descontextualizarla. Podría apropiarme de la escena típica de Psicosis (Hitchcock), dibujar solo los bordes, y sería una persona celebrando de alegría por algo en vez de parecer horrorizada. Así mismo, puede que la posibilidad de conversión me sea más atractiva que el archivo mismo, pero sé que una es dependiente de la otra.

Estas imágenes me permiten una fluidez de movimiento, que el ojo humano reconoce como natural, puedo dibujarlo pésimo, puede ser un trazado increíblemente descuidado, pero siguiendo el movimiento humano, esa fluidez particular, con la magia de la baja cantidad de cuadros por segundos, es algo identificable. Durante décadas hemos estado

Imagen 1.18

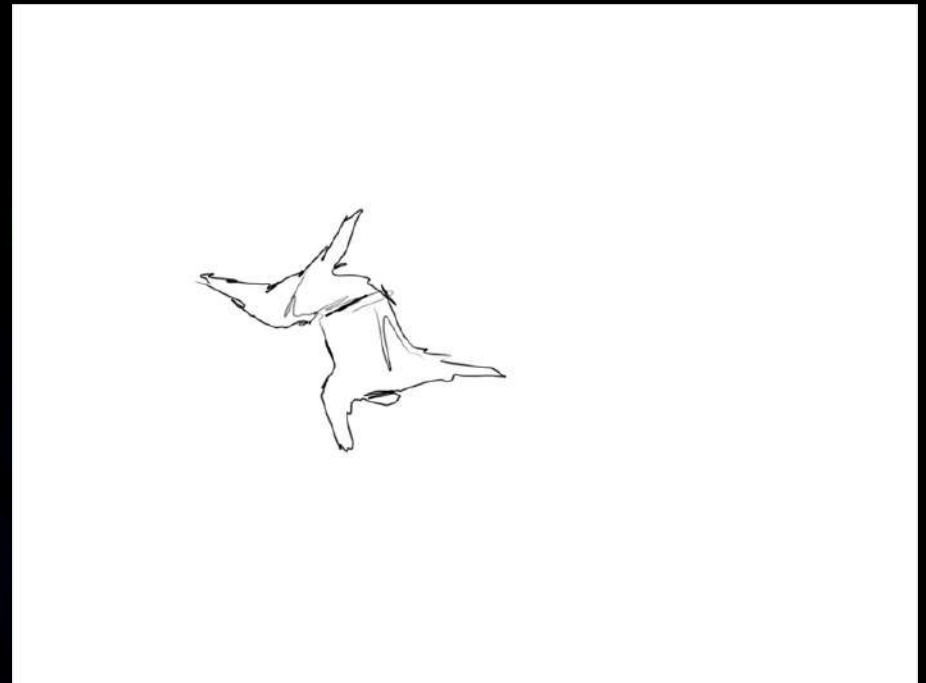


Imagen 1.19



adecuando el ojo humano para percibir los movimientos de nuestros pares, aunque sea en un par de líneas.

¿Por qué me he limitado últimamente solo al video si la imagen fija me resulta igual de atractiva? El archivo me permite la extracción del interés específico personal, el recuperar o resaltar, nunca lo he pensado como apropiación, sino como extensión (des)contextualizada. Esto porque la imagen puede seguir siendo identificable, aún con sus mediaciones técnicas, por lo que adaptar un archivo, para un nuevo uso no es algo que me incomode ni sea algo novedoso dentro del arte. Dentro de eso, la imagen fija me puede acercar a otro lugar llamativo, llegando a la acción análoga de la pintura, jugando con imaginarios que he buscado constantemente dentro de mis gustos, incluyendo los que aún no encuentro la forma correcta de ejecutar, hechos o acciones banales e intrascendentes que encuentren o direccionarlos hacia la forma correcta de coexistir.

Últimamente también he pensado el archivo sin la intromisión del dibujo encima, solo la selección de material de video en tiempo, espacio de pantalla, espacios de colores o movimiento específico. ¿El dibujo es la única solución para el resultado que deseo? ¿no será el dibujo, un sobre pensamiento obligado, y de repente efectivamente basta con la extracción específica y exacta? “Destruir” una imagen para “construir” otra, acompañado del hecho de desistir a esconder o disimular la imagen a utilizar, encontrar ese punto medio.

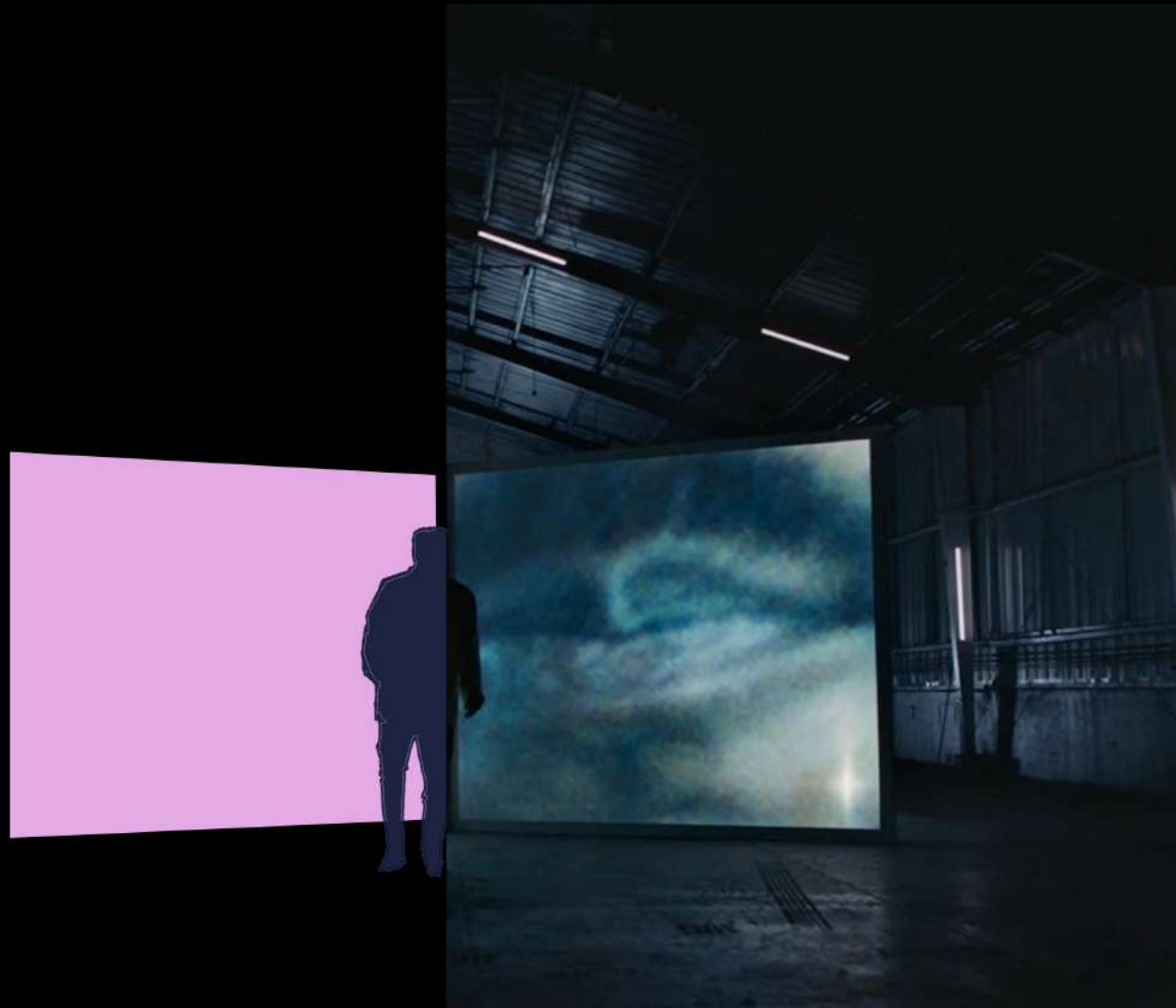


Imagen 1.21

e. Error (404)

Como plantea Hito Steyerl en su texto *En defensa de la imagen pobre*: “La resolución fue fetichizada como si su ausencia significara la castración del autor”¹. El HD fue enaltecido a un lugar de manera absolutista. Se ve muy bien, pero si grabo un video en un teléfono Nokia de hace 10 años ¿nadie lo reconocería como un formato o visualidad familiar? ¿nadie grabo un feliz cumpleaños en esa calidad? Leyendo el texto me pregunté mucho si una resolución, formato, o tipo de color de pantalla se consideraría como archivo, y así poder crear contenido a partir de este, perder el miedo, un poco incomprensible, a que se vea mal para recurrir a una memoria visual de un aparato y considerar la creación de contenido. Algo que, por opción autoral se vea mal, tratando de apelar a una memoria.

Este rescate del formato trasciende el trabajo, la obra momentánea en sí, para formar parte de ésta y apelar a una visualidad familiar, una que nos lleve a cierto momento o emoción, que vaya en la misma cápsula de archivos similares en contenido. No es que no tenga relación con la obra, al contrario, éste “archivo de formato” puede ser un eje importante para acercar la obra al espectador. Tampoco es una lotería entre formato, contenido y mágicamente todo funcionó muy bien. Existen variantes: el ángulo, cámara en mano o trípode y sobre todo iluminación podrían ser cosas

a considerar, pero eso es mucho más técnico e individualizado en cada caso.

¿Porque también recorro a formato con errores, fallas o incapacidades técnicas, cuando el 4K se considera como estándar de calidad? Primeramente, son y han sido partes de una evolución técnica a nivel visual que son parte de mi memoria e imaginario, y podría relatar historias de cada elemento, creo que de ahí deviene mi atracción.



Imagen 1.22

¹Steyerl, H. (2009). *En defensa de la imagen pobre*. Revista e-flux. Pág 1

Así mismo, esa imagen no perfecta, con error, empieza a conectarse con mi trabajo actual, en el cual estoy buscando errores de continuidad en una realidad, usurpando un término técnico dentro del cine que desde hace un tiempo deambula entre bloopers y recursos de montaje, lo que trastoca la realidad expuesta. Pero de los formatos que me resultan atractivos, la mayoría también recurren a fallas cromáticas, digitales (píxeles) o de movimiento. ¿En qué punto mi trabajo deja de ser una imagen con un formato y visualidad específica, recurriendo al recuerdo, a una imagen que contiene el error en sí? (tomando en cuenta el estándar

mencionado). Aun así, esta diferenciación no tiene por qué existir, todo lo contrario, deberían poder convivir como distintas capas de lectura dentro de una misma obra.

Dentro de la cantidad innumerable de formatos existentes, tanto de aparatos en específico, épocas o incluso del mismo cine que circulan desde el aspect ratio hasta el tipo de fotografía e utilización de colores, existen los que me llaman la atención o me resultan atractivos de trabajar. También derivó, por el momento, en dos tipos: creación y transformación. Tampoco es blanco o negro, existen grises.

Imagen 1.23



Los de creación son aquellos formatos con los que me puedo dedicar a la producción de imágenes ya sea de video, fotográficas o pinturas. Dentro de éstas se encuentra la diapositiva, por su formato, calidad de imagen y falla cromática, el negativo, sobre todo dentro de la pintura, por la paleta de colores y todo lo que se puede estudiar con respecto a la inversión cromática con respecto al original, el alter ego de éste. También se encuentra la imagen digital de baja cantidad de píxeles, que refiere a la primera década de los 2000, entendible a las cámaras digitales telefónicas bajo la misma característica con respecto al píxel. Por último, destacar el 4:3, en una época en la que la imagen rectangular horizontal es dueña de todo aparato y producto, un cambio en el tamaño de la imagen mostrada, acompañado de mi gusto por el cine antiguo derivan en el gusto por este formato.



Imagen 1.25



Imagen 1.26



Imagen 1.27



Los formatos de transformación son aquellos en los que un archivo, a través de mediaciones técnicas, se convierte para formar parte de algo nuevo, con este formato impregnado en el resultado. Así el uso de la línea bosquejo y pinceles digitales a través de la rotoscopia se utilizan para la animación. También, apelando a memorias dentro de mis gustos están la de los comics, la cual me lleva a la paleta de colores de “La edad de oro”, la que apela a un dibujo compuesto puramente de colores primarios y secundarios. Por último, la transformación de manera digital a ciertas estéticas, como por ejemplo la compuesta por Ben-day dots.

Esto último, me lleva a pensar hasta qué punto es destrucción de un formato, para reemplazarlo por otro, y que así, rescatar la imagen (contenido), la destrucción del formato por esta. A lo mejor es un círculo vicioso de construcciones, destrucciones y extracciones, y debe ser evaluado por la etapa en proceso o por mi visión.

Por otro lado, puede ser un simple traspaso de formato a formato, lo que me lleva a una técnica que puede ser innecesaria, e incluso sacada de un meme popular que he intentado las últimas semanas, que es la impresión con un aparato dañado y de mala calidad de fotogramas de un video, para escanear y ser nuevamente montado en un video, pero no todos éstos. Matar esa ilusión óptica que producen los 24 cuadros por segundo y eliminar ese proceso ocular para mantener la secuencia mediante imágenes identificables fijas sucesivas. La falta de persistencia de la imagen, esa falta de continuidad, es definido como un error.



f. The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KORSUB.H264.RARBG.mp4

A partir de esto último comentado en el capítulo anterior, y de la necesidad de jugar con la realidad como concepto, nació un trabajo que mostraba el error de una manera más performática, de una manera clara y visible, un compilado de creaciones audiovisuales que habitan en el cruce entre el error narrativo y material.

El error material, es un lineamiento nacido a partir de lo comentado anteriormente, “La imagen pobre” de Hito Steyerl, que resume la imagen de mala calidad, de resolución deficiente, comprimida, extraída, remezclada, (re)reproducida, pirateada, e incluso con traspasos técnicos.

El error narrativo, es una arista comúnmente presente en el cine, sobre todo de manera no intencional, muchas veces reducido a un bloop. En este caso llegar al error de manera intencionada a través del error de continuidad y/o ruptura de códigos preestablecidos en el cine: temporal, sonoro, lumínico y rítmico.

Así, The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KORSUB.H264.RARBG.mp4, es un conjunto de creaciones audiovisuales, que al igual que en el cine, siguen un guion, una unión entre imagen e imagen, pero una tan simple, sutil y básica, que muchas veces no se puede discernir. Esta secuencia de

imágenes cuenta con 10 versiones en el mismo orden, pero que se diferencian en cada versión, a través de la escena presentada y cómo se muestra, ya sea en cambio de calidad, narrativo, a través de un aparato intermediario, etc.

La impresión deficiente de un video de Radiohead y un video encontrado en la web, la extracción de un movimiento continuo de un personaje del GTA San Andreas y su inserción en un croma, rotoscopias a partir de videoclips para crear una nueva historia y de una pelea de Muhammad Ali, un loop grabado y traspasado a través de la metodología para piratear películas en DVD y una rotoscopia sobre esta, y por último, deliberadamente producirle tanto error a videos que sus fotogramas se fundían unos con otros, son parte del contenido de este video sin fin.



Imagen 1.30



Imagen 1.31

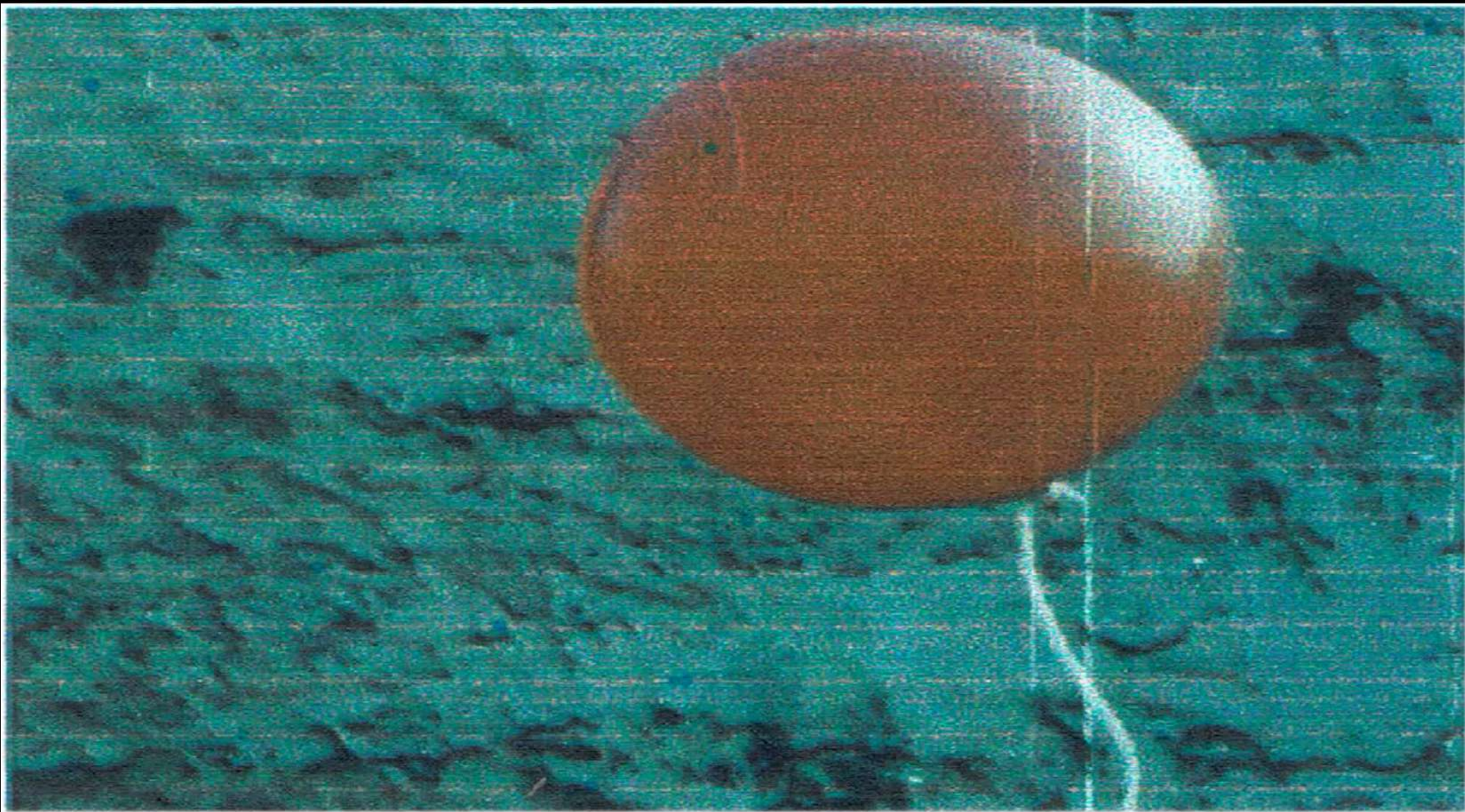


Imagen 1.32



Imagen 1.33



Imagen 1.34



1if3.avi
03:25 |



cj_rumin_x_his_1if3.avi
MDA 00:00:29:03 |



Imagen 1.37



Finalmente, este archivo audiovisual completo (10 versiones), se transforma en un loop constante de la misma narrativa contada de distintas maneras, y ese mismo, en un loop aún mayor. Así el trabajo, aun con una narrativa mínima, se opone de manera total a la estructura cinematográfica clásica de principio, medio y fin.

Después de presentar este trabajo, y pensar que definitivamente no había otra forma de continuarlo que engrosarlo, con meses por delante, más el surgimiento de otra temática que me parecía más atractiva y contemporánea personalmente que me permitiría mantener esta forma de trabajo que tanto me acomoda, decido ponerle fin a este contenido de múltiples errores y partir de cero nuevamente.

El cambio se encausó hacia crear un ambiente, uno que evoque en la nostalgia y la vida adulta, los iconos, un diálogo, un distanciamiento y unión entre distintos formatos y formas, obras que en video, dibujos, pintura y propuestas tridimensionales convivan en un espacio, de manera muy autobiográfica y personal.

g. Tears in rain

Este proyecto, se desarrolla bajo un contexto personal especial, en el que una situación puso en contraste mi vida adulta con mi infancia. Por esto y por maneras que uno no sabe cómo funciona la cabeza, es que últimamente he tenido muy presente capsulas nostálgicas de mi niñez, o elementos en específico que han suscitado recuerdos.

Si referencio mi adultez, es innegable llegar a la inclusión de que estas imágenes relacionadas con el cine que he seleccionado durante mucho tiempo, relativas y muy apegadas a lo que ha sido mi vida a partir de cierto punto, que referencian al ser humano y sus acciones, necesitan estar incrustadas, ya sea uniendo o contrastándose con el resto del trabajo, pero siendo parte del total. Estas imágenes son las que ya existen, ya son parte del archivo que he mencionado anteriormente, porque son las que me han capturado y sido parte de mi trabajo, adaptadas o no.

Así mismo, esto lo hago porque siento que ciertas cosas que vi, me marcaron o guiaron mi vida infantil hacia algunos lugares y sentimientos, los cuales al crecer perdí. Sin embargo, estos quedaron en una nostalgia intrigante, que siempre queda como ese recuerdo que se encuentra a mitad de camino entre lo real y lo ficticio. Dentro del mundo de los comics, los objetos dispuestos dentro de ellos, recrean el

mundo de los personajes, tanto de manera física como mental, porque a través de éstos se van situando subjetividades de la mente de los personajes, de cómo ven y entienden el mundo que han vivido en algún contexto o época. Por eso el subvertir las formas, hacia lo ocasionalmente irreal, y el mantener elementos figurativos, que reaparezcan a través de distintas gestualidades, cosas que el practicar de forma más libre y repetitiva, en esta constitución de formatos variados, me ayudará a llevar a cabo. Estas imágenes son las cuales tendré que agregar a mi archivo recurriendo a el recuerdo o situaciones, la memoria misma será la base para que yo pueda construir este espacio.

Imagen 1.39





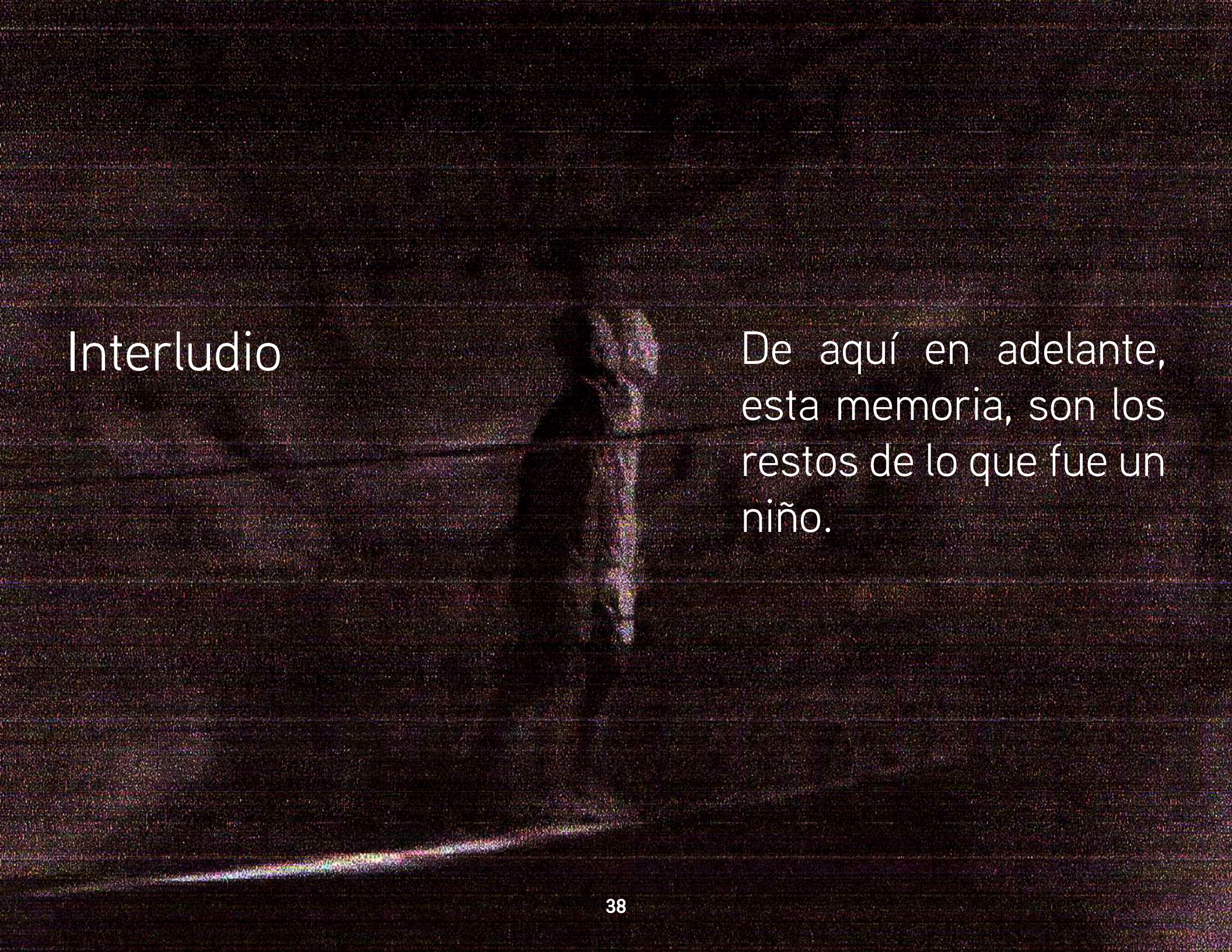
Imagen 1.40

En Blade Runner, Roy Batty dice: “He hecho cosas que ustedes las personas no podrían ni imaginar. Ataqué naves con fuego en las colonias interplanetarias. He visto estrellas brillar en la noche con mil colores. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, igual que el llanto en la lluvia. Es tiempo de morir.”² He pensado muchas veces que nos hace distintos a una máquina, y una de esas cosas es el recuerdo. Somos casi pura memoria, porque si en algún momento la perdemos, todo lo que sentimos o creemos se desvanecería, vivimos a partir de lo que ya fue.

Por lo tanto, este trabajo termina siendo un escape de estas cap-sulas, en las que trataré de unir y contrastar situaciones, y junto con estas referencias a mi adultez, podrán generar una telaraña o articulación entre sí. Crear una colección de pistas, pinturas, dibujos y animaciones, utilizar recursos gráficos, como las siluetas, repeticiones de color, distintas formas de dibujo y recursos de la pintura, acompañados de piezas escultóricas, unas más enfocadas al realismo que otras. Que todo funcione como un engranaje, ya sea porque funcionan en conjunto o una empuja a la otra. Que el trabajo sea el espacio en el que todo se encuentra.

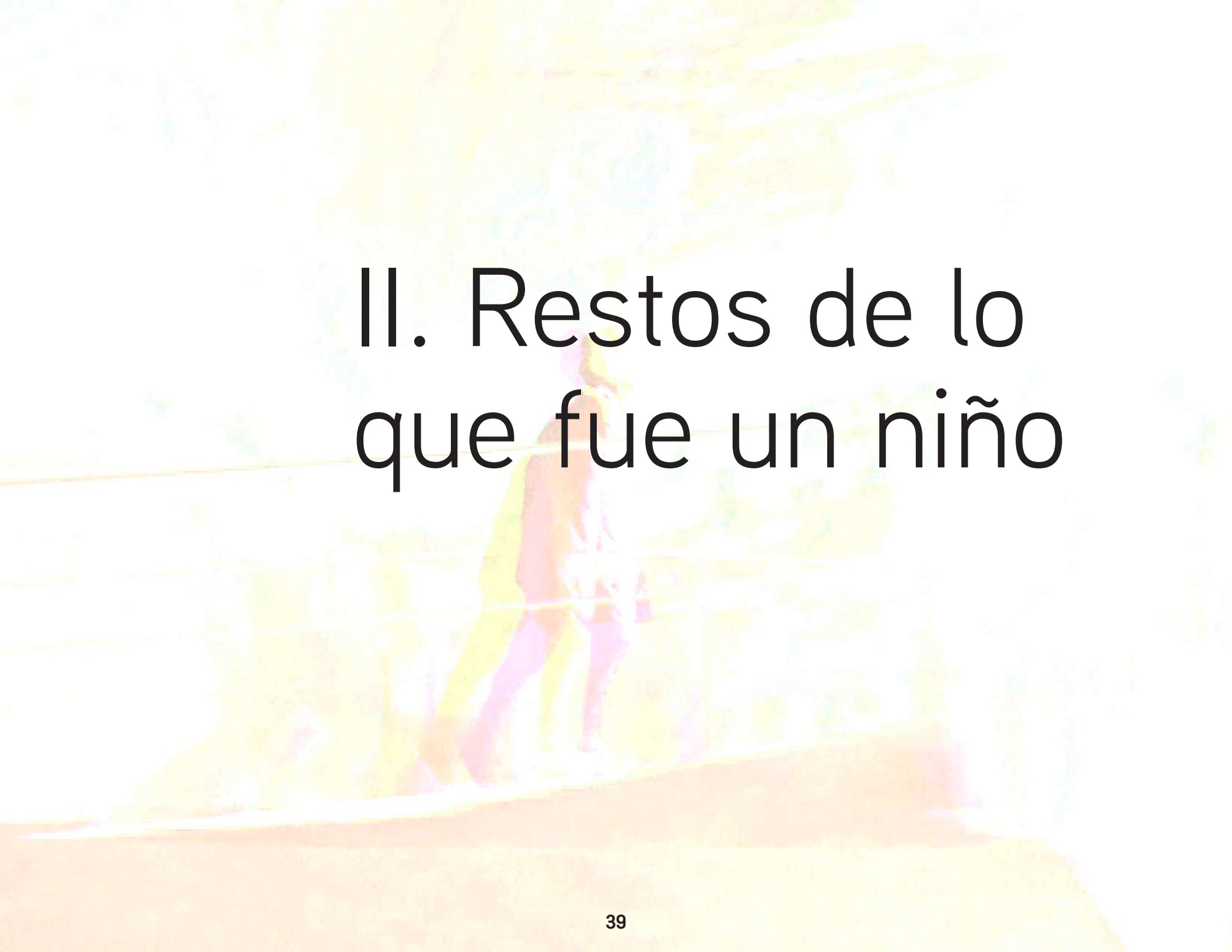
Este espacio, estará conformado por una nutrida producción y selección de obras. Cuatro piezas tridimensionales, alrededor de 25 piezas bidimensionales como dibujos y pinturas sobre papel, vidrio, vulcanita, tela y madera, de distintos tamaños. También contará con 2 animaciones, una de las cuales, estará acoplada a una de estas piezas tridimensionales.

² Scott, Ridley. (Director). (1982). Blade Runner. [Largometraje]. Hong Kong; The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership.



Interludio

De aquí en adelante,
esta memoria, son los
restos de lo que fue un
niño.



II. Restos de lo que fue un niño



a. 211

Repasando mi infancia, solo recuerdo dos casas, la de mi abuela en Santiago y la de mi familia, donde crecí. No recuerdo haber vivido en otra, desde que nací hasta que nos cambiamos a los 13 o 14 años. Fuimos cuatro hermanos de edades cercanas y muy afortunados creciendo en una casa muy espaciosa, con mucho patio, y con unos papás que se preocupaban demasiado. Sin lujos ni familia cercana, solo abuelos, ya que mis papas son ambos hijos únicos.

Al contrario de mi generación, yo casi no vi tele cuando niño en mi casa, veía cuando iba a la casa de mi abuela y me quedaba los veranos allá, por lo tanto, la entretención era el patio y todos los mundos que ahí existían. Mi papa instaló un fierro del que colgaban 4 columpios, uno para cada uno, no me acuerdo ni cuándo ni cómo, así que asumo de muy buena fe que fue él, espero que haya sido. Muchas veces estábamos ahí los cuatro, pero también recuerdo haber estado solo y acostarme con el columpio a la mitad de la espalda y mi cuerpo colgando mirando al cielo, parado en el o enrollándole las cuerdas para girar sin parar de vuelta.

Recuerdo que existieron varias épocas en que me sentí muy solo. Yo era el segundo, con mi hermana mayor de repente no jugábamos a lo mismo y con mis hermanos menores la diferencia de 3 y 5 años de repente se notaba, por lo que hubo fragmentos de vida en los que me sentí en un mundo completamente aparte. Pienso en esos momentos y la sensación es contagiosa, ese ir por el patio, del que no me preocupaba nada ni hablar con nadie.

La dirección de la casa era 211, pero escribiendo esto, creo que los recuerdos ya empezaron a perderse, porque ahora estoy seguro que era 311.



Imagen 2.2



b. Eventual(mente)

El recuerdo permanece como un escenario general, pero muchas veces me pregunto si lo recordamos de la misma manera siempre, con los mismos detalles, por más mínimos que sean. Si todo está en el mismo lugar y del mismo color, o simplemente dejamos ir aristas con tal de preservar lo necesario.

Con el tiempo he ido aceptando, cada vez de mejor manera, que con tal de preservar ciertas cosas hay que dejar de ir otras, o abandonarlas en el limbo detallista. Soy consciente que esto hace que las cosas se vuelvan difusas o inconsistentes, incluso que, por momentos, pareciera que no sucedieron.

La imagen incompleta, desvaneciéndose, como si cada un año pasara una brisa que borra detalles, escritos en polvo. Son pedazos de algo, de un objeto o una pizca de lo que paso.

¿La silla era blanca, azul o siquiera estaba sentado?

Recuerdo haberme sentado con mi abuela, mi abuelo con leucemia y mi hermana, cada uno en una silla. En la foto aparece mi hermano, pero ni siquiera recuerdo que hayan sacado la foto.

c. El juego de las nubes

¿Qué pasa con el espacio sin relieve que ocupa una acción?
¿Si yo sólo quisiera centrarme en un algo, en lo que esto significa o que destaca?

La marca bidimensional de algo, es el sello tenue de lo que puede ser un objeto o una acción. Pero también es lo suficientemente neutra como para darte otra impresión. Lo que puede ser distinguible al ojo humano a partir de esa marca, hacia donde me lleva, que lugar o edad.

Intento hacer el juego de las nubes, adivinar que es, la masa blanca en el fondo celeste. Llevar una forma al espacio blanco y elegir creer, imaginar y, si es que se puede, recordar.

Si destaco las ventanas es porque me interesaba lo que hay dentro, si destaco un cuerpo de los dos que hay es porque me interesaba ser, o si destaco la escalera, es porque me daba tanto miedo que quería subir.



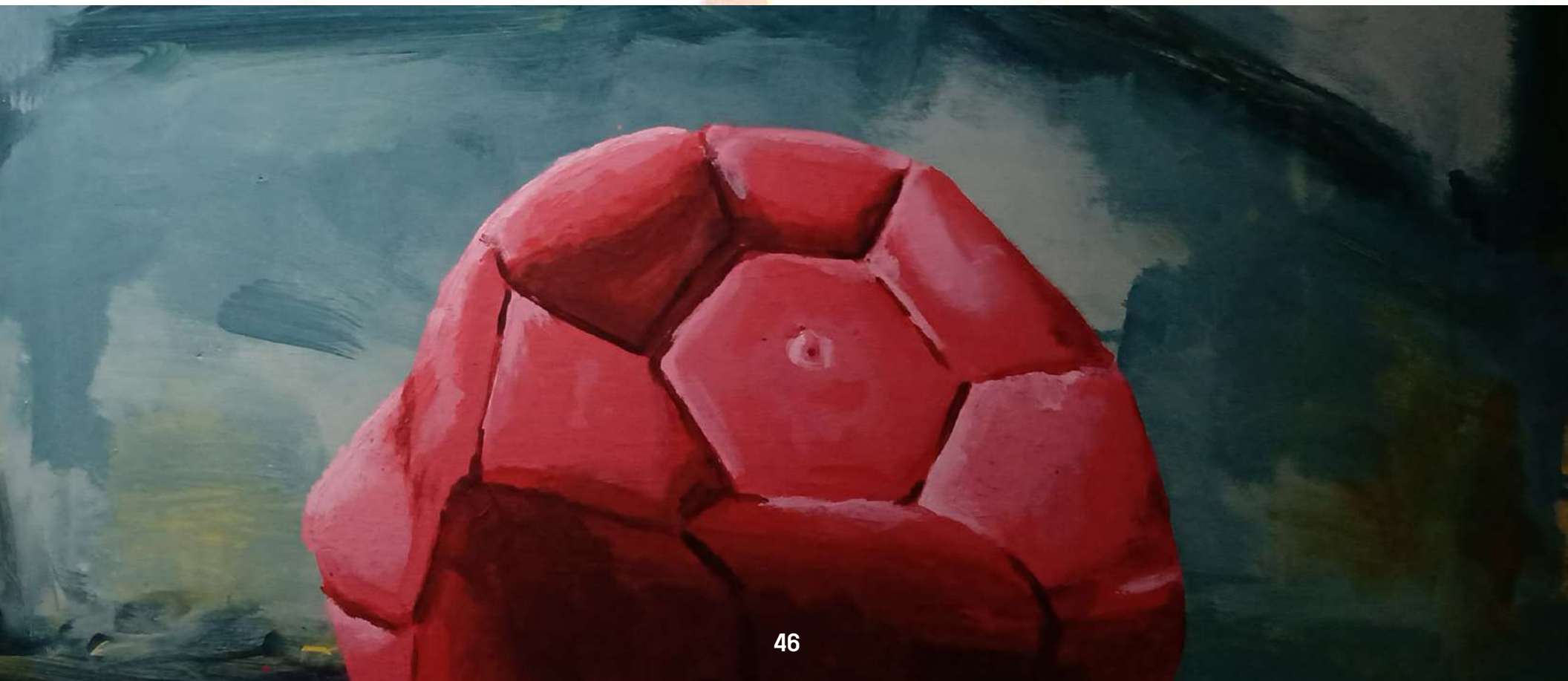
Imagen 2.5

d. Quería ser un crack

Si pudiese graficar lo que era la decepción constante en mi niñez, era ver la pelota de futbol desinflada, sobre todo cuando no tenía nada más que hacer. Era el escape, la opción segura cuando terminaba de hacer las tareas, el practicar para jugar en el colegio y que me eligieran.

Pero la necesidad indestructible de mi mama y sus rosas inmaculadas llenas de espinas difuminaron todos mis sueños futbolísticos de mi niñez.

Imagen 2.6



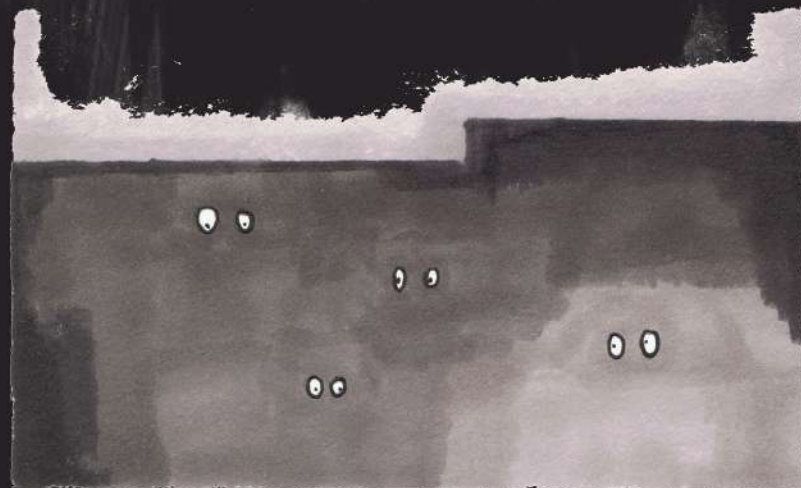
e. En la noche

El irse a dormir cuando niño, era algo raro, acostarme temprano para estar un buen rato despierto, pensando o imaginando, todo en la casa con mis papás seguía funcionando. Yo dormía en una cama al lado de la ventana, entre el marco y la cortina veía la luz anaranjada del poste, y recuerdo cerrar un ojo y mover la cabeza levemente para dejar de ver la luz y después volver a verla.

Miraba para el otro lado y la dirección de mi cama y la puerta, daban la perfecta trayectoria para que mi vista pasara dos umbrales de puertas y ver la televisión prendida con la silueta de la cabeza de mi papá en la pieza oscura. Yo me quedaba mirando casi hipnotizado, mientras pasaban los minutos, lo entretenido no era precisamente lo que veía un adulto de 30 y tantos años, sobre todo para un niño de 8. Puede ser que lo que más me interesaba, era que mi dirección de la vista fuese algo tan perfecto para incluir esta situación, que era casi como mirar a otra dimensión.

Si miraba para el frente de mi cama, había un enchufe con algo que no recuerdo, pero tenía una luz roja, que después de mirarla tanto tiempo, cayendo en el sueño y entrecerrando los ojos, era una silueta con un par de ojos mirándome, hasta que me dormía.

En cualquier momento me dormía, pasaba un día completo de nuevo, y volvía a suceder, mirar a cualquiera de los 3 lugares sin dormir.



f. El dedo verde y el perro cobarde

Como todo niño normal, pero con un dedo anatómicamente deforme, sufrí burlas por años hasta mi adolescencia, bromas increíblemente estúpidas y de una falta de creatividad absoluta. Ante esto un niño tiene 2 opciones, llorar o seguir el juego y reírse de uno mismo. Yo elegí las dos. De a poco y con el tiempo se fue transformando en un pequeño trauma, pero el objetivo de este texto no es caer en la pena del que lo esté leyendo y que sienta lástima por mí, de hecho, creo que tuve una muy buena infancia.

Coraje, el perro cobarde, es una de las series que más aprecio y más bizarras que pueden existir. Un perro rosado aterrorizado se encuentra frente a un sinfín de cosas paranormales y hace lo posible por salvar a sus amos. Cuando mi obsesión por este dibujo animado y la burla hacia mi dedo mi subconsciente realizó una jugada audaz en mis sueños.

Una copia fiel de mi dedo, dibujado y de un tono verde esmeralda, comenzaba a surgir desde el campo infértil de los alrededores de la casa de Coraje, e iniciaba a multiplicarse al infinito. Justo Bolsa quería cosechar mis dedos, uno por uno y venderlos como una fruta exótica, pero Coraje, cada vez que tenía el sueño, me salvaba devolviéndome a la tierra y nunca alcancé a ser cosechado.

El dedo ya me lo tomo con humor, y Coraje hizo la burla infantil un poco menos desagradable, un día me dejó de importar.



Imagen 2.8

g. Globo amarillo

Tenía 7 años y era verano. No recuerdo la situación en específico, pero estaba solo porque mis hermanos jugaban a otras cosas y yo no quería hacer los mismo. De repente, conmigo en el patio y de la nada, un globo amarillo pasó por encima de la casa. Yo, como todo niño, me quedé mirándolo hasta que fue imposible seguirlo, y de hecho hice lo posible para no perderlo de vista.

Como uno no tiene plena consciencia a esa edad porque pasan ciertas cosas, no requieren mayor explicación lógica, recuerdo que, por más de una semana, salí a buscarlo todos los días a la misma hora. Claramente algún día deje de ir y nunca volvió, pero recuerdo que es una de las primeras cosas que me asombró.

Quizás todavía lo espero y por eso lo dibujo tanto, implantarlo gráficamente en cosas, para tratar de no perderlo, o no perder algo.



h. Creadores, les maldigo

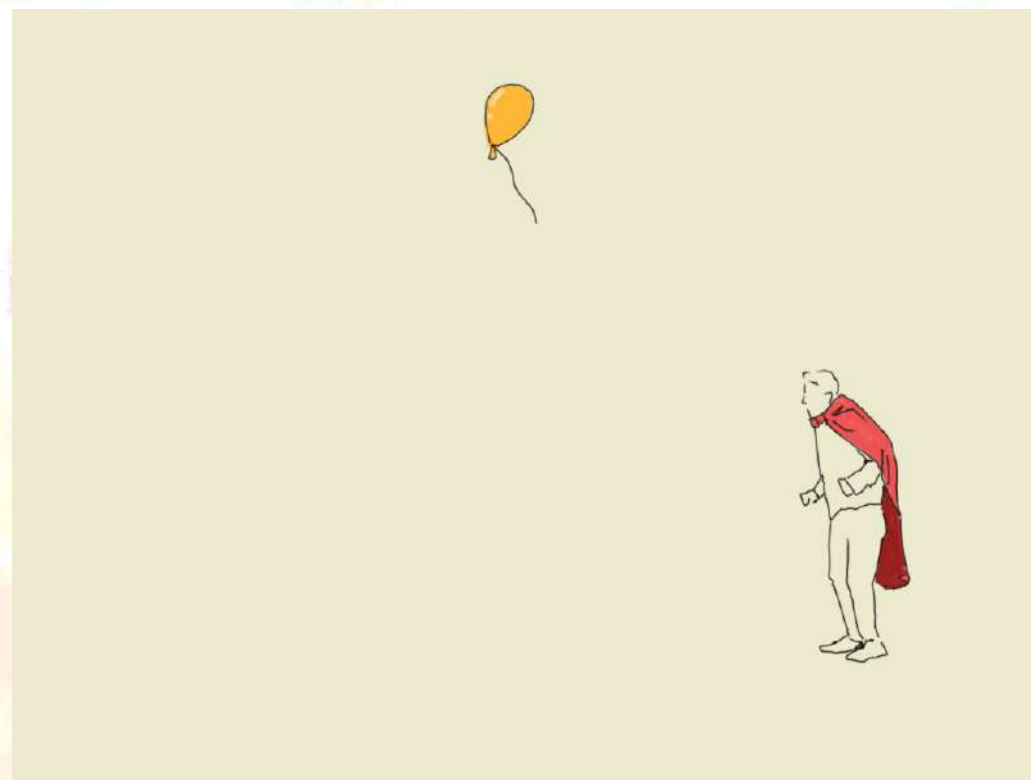
Crece en una casa donde siempre se vio mucho cine y películas, es parte del porqué de las imágenes que elijo. Y no solo a mí, mi hermano menor terminó estudiando cine. Todos los fines de semana había una película, pero no siempre una que nos gustara a nosotros, recuerdo haber visto Blade Runner, The Mission o Death Poets Society a los 6 años y no entender nada, y era claro el porqué.

Existió una época en especial en la que mi papá trajo muchas películas de superhéroes, como las de Batman (Clooney, Keaton y Kilmer), Superman de Christopher Reeve, etc. Incluso creo que podría involucrar a Luke Skywalker y todo Star Wars en este círculo vicioso fantástico. No importaba su calidad, no tenía el gusto tan adaptado como ahora. A partir de esto, me comencé a encariñar con los comics, leerlos, dibujarlos, y empezó a crearse una cierta ansiedad de querer ser, cada vez que los veía, nacía una fantasía mental interminable, que rompía toda ilusión cuando realmente intentaba volar. Aun así, volvía a intentarlo.

Creo que el querer ser alguien más, alguien de un universo fantástico, en tu niñez, da para un análisis psicológico exhausto del cual no puedo estar menos calificado, ya que yo hubiera sido sujeto de investigación de una práctica muy normal en esa edad (creo). Pero, aún si puedo comentar. El

querer ser alguien más, como ellos, los sujetos que vuelan, que transforman en sus miedos heroísmos, o que son más rápidos que la velocidad de la luz, te lleva a despojarte de la realidad. Aun siendo niño, esto sucede, el caer en un loop infinito de ilusión, el intentar ser otra cosa, no sabré nunca si fue por aburrimiento, soledad, necesidad de llamar la atención o excesiva imaginación, pero tuvo momentos increíbles.

Era vivir en un trance, estar en esa realidad paralela, hasta que mi mamá gritaba mi nombre y volvía al mundo de los mortales.

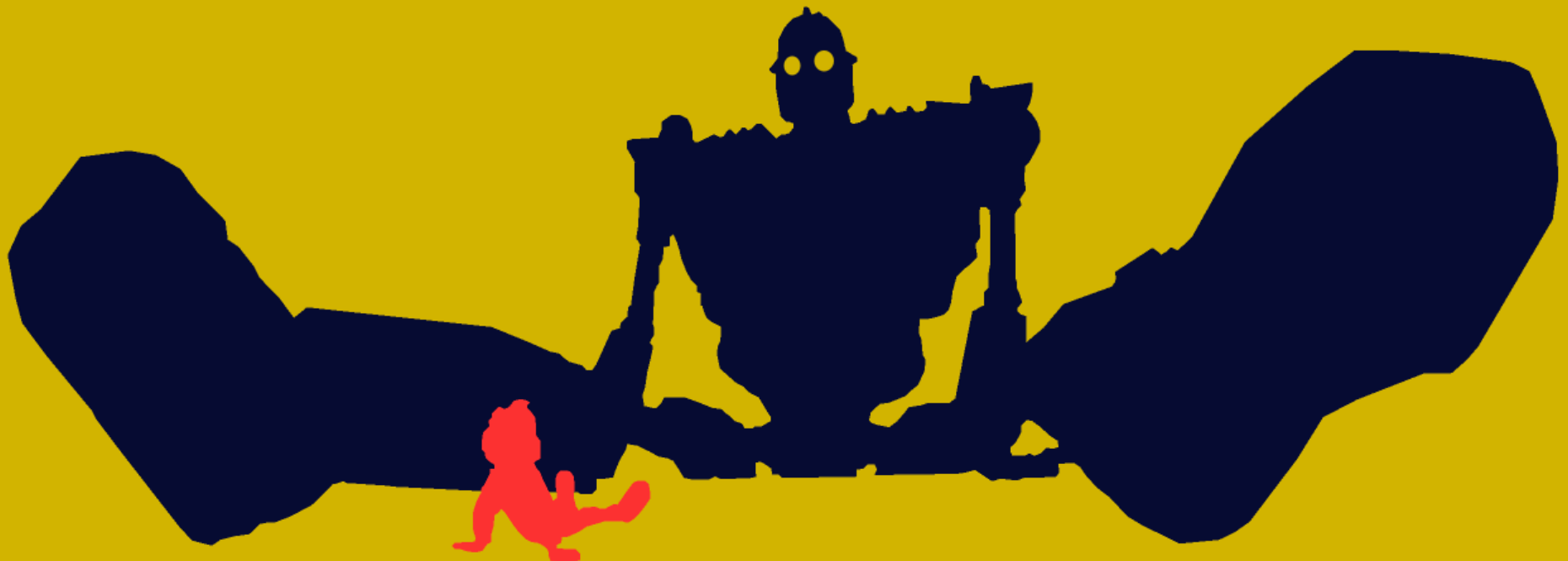


i. El niño o el gigante.

The Iron Giant (1999) es una película de animación de ciencia ficción, dirigida por Brad Bird y está basada en la novela The Iron Man del escritor británico Ted Hughes. Ambientada en 1957, en Guerra Fría, cuenta la historia de Hogarth Hughes, un niño que descubre y comienza una amistad con un robot gigante que ha caído del espacio, lo cual le ha causado una especie de amnesia. Evitaré los spoilers, ya que el punto de mi atracción en mi adultez hacia ésta película es otro.

Esta amnesia, hace que este robot sea prácticamente un niño, y dentro de la película, se le muestra un comic de Superman. A partir de ese momento nace una segunda línea en paralelo a la historia principal, que es este robot haciendo las típicas gestualidades infantiles, imitando a este superhéroe. Son situaciones, acciones y poses que transforman a un robot en prácticamente un niño intentando ser Superman. Para mí, incluso antes de ser adulto, no podía dejar de ser interesante.

Más allá de esto, y recordando mi infancia, no sé si me interesaba más ser el niño que tenía un robot enorme o un robot con amnesia que intentaba ser Superman.



Conclusión

Finalmente, esta memoria deriva al crecimiento y entendimiento que he tenido de mi propia forma y trabajo durante estos 4 años, detalles que han surgido escribiendo este texto y, sobre todo, rescates en cuanto al proceso de trabajo. Con el tiempo he ido modelando una forma de deliberar y hacer en particular, que, aun acomodándome muchísimo, quedan cosas que afinar.

De aquí al futuro, no se sobre qué tema estaré trabajando, o que tan ligado estaré al arte, espero que mucho, pero me deja tranquilo que, si es así, será con una operación muy bien definida y acorde a mi forma de pensar y de ver las cosas.

Soy consciente de la autorreferencia planteada en esta memoria, y no es por sobra de ego, solo me emocionaba mucho la idea de diseccionar mi proceso y el porqué de este.

Índice de imágenes

Imagen 1.1 Frank Miller, *Sin City*, 1991. Cómic

Imagen 1.2 Frank Miller, *Sin City*, 1991. Cómic

Imagen 1.3 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 2018

Imagen 1.4 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 2018

Imagen 1.5 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 2018

Imagen 1.6 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 2018

Imagen 1.7 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 2018

Imagen 1.8 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 2018

Imagen 1.9 Pietro Fergnani, *Imagen I del 2025*, 2020. Óleo, acrílico y látex sobre tela

Imagen 1.10 Pietro Fergnani, *Archivos de inteligencia 2025*, 2020. Archivos digitales

Imagen 1.11 Pietro Fergnani, *Imagen V del 2025*, 2020. Acrílico y látex sobre tela

Imagen 1.12 Pietro Fergnani, *Imagen VII del 2025*, 2020. Óleo, acrílico y látex sobre tela

Imagen 1.13 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2021

Imagen 1.14 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2021

Imagen 1.15 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2021

Imagen 1.16 Barry Jenkins, *Moonlight*, 2016. Largometraje

Imagen 1.17 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2021

Imagen 1.18 Paul Thomas Anderson, *ANIMA*, 2019. Cortometraje musical

Imagen 1.19 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2020

Imagen 1.20 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2020

Imagen 1.21 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2021

Imagen 1.22 Gavin Hood, *X-Men Origins: Wolverine (version pirata)*, 2009. Largometraje

Imagen 1.23 Gavin Hood, *X-Men Origins: Wolverine (version pirata)*, 2009. Largometraje

Imagen 1.24 Pietro Fergnani, *Lo que pasa cuando (no) cae el agua*, 2021. Video loop

Imagen 1.25 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2020

Imagen 1.26 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2021

Imagen 1.27 Pietro Fergnani, *intervención sobre imagen de archivo*, 2020

Imagen 1.28 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 2021

Imagen 1.29 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.30 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.31 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.32 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.33 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.34 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.35 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.36 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.37 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.38 Pietro Fergnani, *The.Red.Thing.2021.1080p.HdRip.KOR-SUB.H264.RARBG.mp4*, 2021. Video loop

Imagen 1.39 Pietro Fergnani, *El fantasma de los columpios*, 2021. Acrílico sobre papel canson

Imagen 1.40 Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982. Largometraje

Imagen 2.1 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 1995

Imagen 2.2 Pietro Fergnani, *bocetos "Restos de lo que fue un niño"*, 2021. Dibujo digital

Imagen 2.3 Pietro Fergnani, *Resto de lo que fue una foto*, 2021. Acrílico y latex sobre tela

Imagen 2.4 Pietro Fergnani, *imagen de archivo personal*, 2020

Imagen 2.5 Pietro Fergnani, *bocetos "Restos de lo que fue un niño"*, 2021. Dibujo digital

Imagen 2.6 Pietro Fergnani, *Sin título*, 2021. Acrílico y latex sobre vulcanita

Imagen 2.7 Pietro Fergnani, *serie "Los escondidos"*, 2021. Marcador y Sharpie sobre papel canson.

Imagen 2.8 Pietro Fergnani, *bocetos "Restos de lo que fue un niño"*, 2021. Tiralíneas y Sharpie sobre papel

Imagen 2.9 Pietro Fergnani, *Sin título*, 2021. Acrílico y latex sobre vulcanita

Imagen 2.10 Pietro Fergnani, *Sin título*, 2021. Animación digital

Imagen 2.11 Pietro Fergnani, *bocetos "Restos de lo que fue un niño"*, 2021. Dibujo digital

Bibliografía

Alloa, E. (2020). *Pensar la imagen*. Ediciones Metales Pesados.

Anderson, P. T. (Directo). (2019). *Anima*. [Corto musical].

Bird, B. (Director). (1999). *The iron giant*. [Largometraje animado]. Warner Bros.

Dick, P. (1964). *Los clanes de la luna alfa*. Editorial Planeta.

Dick, P. (1968). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. Booket.

Dilworth, J. (Director). (1999). *Courage the Cowardly Dog*. [Serie animada]. Stretch Films, Cartoon Network.

Gabler, C. (2015). *Pintor de la corte*. Repositorio Universidad de Chile.

Gaiman, N. (2017). *Humo y espejos*. Penguin Random House Grupo Editorial.

Hitchcock, A. (1963). *Alfred Hitchcock Presents Stories My Mother Never Told Me*. Random House.

Miller, F. (1991). *Sin City*. Dark Horse Comic.

Murch, W. (2005). *In the blink of an eye*. Silman-James Press.

Nichols, J. (Director). (2016). *Midnight Special*. [Película]. Faliero House Productions Tri-State Pictures.

Reeves, M. (Producer). (2020). *Tales from the loop*. [Serie]. Indio Film.

Scott, Ridley. (Director). (1982). *Blade Runner*. [Largometraje]. The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership.

Steyerl, H. (2009). *En defensa de la imagen pobre*. Revista e-flux.

Tarkovski, A. (1985). *Esculpir en el tiempo*. Editorial Rialp.

Zurita, R. (1982). *Anteparaíso*. Ediciones Universidad Diego Portales.