

ACONTECER INVISIBLE DE LA MEMORIA. RELATOS INDIVIDUALES PARA RECREAR GUANAJUATO

Taborda Pérez, Dayanara (1), Castro Acevedo, Miguel Ángel (2)

1 [Artes Visuales, Instituto Tecnológico Metropolitano. Institución Universitaria] | [dayanaratp93@gmail.com]

2 [Departamento de Artes visuales, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Campus Guanajuato] | [miguelcastro78@yahoo.com]

Resumen

Acontecer invisible de la memoria: Relatos individuales para recrear Guanajuato es una investigación-creación que produce un cuerpo de obra artística que posibilita el vínculo entre el dibujo tradicional, la tecnología digital y los espacios de ciudad, propiciando la construcción de una historia personal por medio del acercamiento al contexto cultural de Guanajuato a partir de relatos de los habitantes. Planteamiento que se desarrolló mediante la implementación de un nuevo método de producción artística cimentado en métodos museográficos ya existentes.

Abstract

Invisible happening of memory: stories to recreate Guanajuato is a research-art creation project that enables links between traditional drawing, digital technology and the concept of the city as an shared space, allowing the construction of a personal history by means of an approach to the cultural context of Guanajuato through stories told by citizens. A task that was made possible by implementing a new and personal method of artistic production based on existing museographic methods.

Palabras Clave

Historias personales; métodos museográficos; dibujo tradicional; tecnología digital; producción artística.

INTRODUCCIÓN

Al conocer la ciudad de Guanajuato agudizando la sensibilidad, la observación y enlazando a su vez esta experiencia con los relatos de quienes habitan el contexto, la cultura y las tradiciones arraigadas, se empieza a crear un vínculo con el entorno generando así nexos que nos permiten ir construyendo una historia personal permeada por historias individuales; historias escondidas que son narradas por sus habitantes y que construyen para cada uno “[...] marcas simbólicas que definen su espacio personal, que sustraen una parte de la ciudad del anonimato, que la vuelven propia y familiar” [1] (Margulis, 2002).

Orientar la mirada hacia lo no visible, cerrar los ojos e interiorizar lo exterior, no solo en lo visual, sino también en las palabras recuperadas de las historias que construyen un Guanajuato de vivencias personales; y asimismo visualizar lo externo, recreando cualidades, características y objetos de los recuerdos evocados en la memoria.

“Preguntarnos por cómo vemos significa también reflexionar sobre nuestra experiencia y nuestras propias ideas. Desatender en parte nuestros sentidos sería una forma de cerrarnos las puertas al mundo exterior. Nuestros ojos no solamente median una identificación de lo que vemos, sino que a través de ellos creamos una forma de pensar y por tanto de crear, con imágenes o con palabras, aquello que no solamente hemos visto sino también comprendido” [2] (Porta, 2010).

Se realiza entonces a partir de lo anterior, un cuerpo de obra de cinco personajes -cuatro retratos de habitantes de la ciudad de Guanajuato y un autorretrato-, por medio de una nueva metodología que permita unir el dibujo tradicional como instrumento para crear desde la libertad de las líneas y las formas, con la aplicación de las múltiples posibilidades de la tecnología digital, facilitando la realización de un collage digital; y finalmente, hacer uso de los diversos procedimientos museográficos como herramienta metodológica para llevar a cabo la composición de las piezas acabadas; herramientas como la selección, recreación y montaje del espacio (fotomontaje), las piezas (dibujos), la gama

cromática y la iluminación (Ver imagen 1) (modificación y aplicación del color en Adobe Photoshop) y la elaboración de textos de apoyo para componer una narrativa que logre mostrar un Guanajuato imaginado en sus habitantes, pero no en un espacio expositivo, sino en este caso, un espacio gráfico que representa a cada individuo.

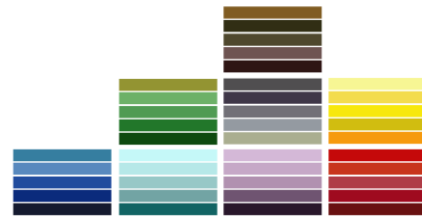


IMAGEN 1: Gama cromática para el personaje de Guadalupe.

Personajes transformados en ciudades

En el libro *Las ciudades invisibles* de Ítalo Calvino, encontramos ciudades como personajes descritas por Marco Polo a Kublai Kan, donde todas ellas son inventadas, tienen nombres de mujeres y a veces, se les otorgan cualidades, carácter y tener edad; son ciudades descritas con tanto detalle de formas y características que son casi imposibles de creer; inclusive al detenernos en el título del libro, podemos no imaginarlas en absoluto o simplemente empezar a darles formas desde lo imaginario, habitarlas y emprender un recorrido por ellas, aun sabiendo de su etereidad y sin embargo, siendo creíbles. Como muy bien se refiere Kublai a esta posibilidad: “Y sin embargo, he construido en mi mente un modelo de ciudad, de la cual se pueden deducir todas las ciudades posibles” [3] (Calvino, 1983).

Se construye entonces cuatro personajes, donde cada uno de ellos toman parte de un engranaje en la creación de mi propia representación en relación con Guanajuato, anudado a mi historia personal y ciudad de origen.

- *Espacios que evocan historias*

Si recorremos la ciudad se rememora “la historia personal evocada por las sensaciones que despiertan las imágenes encontradas durante el acto de andar.” [4] (Lapeña, 2014). Esta exploración nos sitúa en espacios que son

contenedores de historias que perduran en una memoria anónima, evocando el habitar de un lugar como huella en el tiempo; y como espectadores estamos en “[...] la tarea de oponer el individuo al mundo, pues no existe dentro sin fuera, como no hay día sin noche, ni el ser individual existe sin que pueda plantearse ante otros que confirmen su existencia”. [5] (Pereira, S. (2013). Allí es donde nace la curiosidad por los espacios cargados de afectos y recuerdos; espacios casuales, cotidianos y quienes los residen, donde las palabras escuchadas, los movimientos repetitivos, los cuidados del algún quehacer, las puertas y ventanas, las raspaduras o grietas de las paredes y el desgaste de superficies se convierten en múltiples posibilidades para encontrar personajes.

Los métodos museográficos como herramientas para crear.

La museografía es la labor técnico-práctica, pero a su vez, también teórica que se complementa con otras disciplinas, es un traductor de lenguajes dentro de un espacio determinado. Así, las metodologías utilizadas en procesos museográficos son herramientas que posibilitan rutas de trabajo aplicables a todo procedimiento creativo que se construya con base en la idea de espacio, en tanto seleccionarlo, distribuirlo y asignarle valores, como por ejemplo, valores cromáticos, simbólicos, narrativos y demás; (Ver imagen 2) de ahí que permite una adaptabilidad infinita a múltiples escenarios, como en este caso, aprovecharla y explorarla a través de la unión del dibujo tradicional y la tecnología digital en la realización de una composición gráfica por medio de un collage digital. Lo anterior siendo una reflexión que lleva a descubrir la museografía fuera de los espacios expositivos tradicionales que conocemos para emplearla en el uso diario de la vida.



IMAGEN 2: Proceso de colorización para el personaje de El señor de las flores.

MATERIALES Y MÉTODOS

En relación con la metodología a tratar en el presente trabajo, se soporta inicialmente en la utilización de los métodos museográficos trasladados al proceso de creación de un corpus de obra basado en el dibujo tradicional y la tecnología digital para crear una narrativa visual que estima un manejo creativo y cuidadoso en el detalle de historias personales contadas por los residentes, con el interés de construir una historia colectiva que recree la ciudad de Guanajuato.

Por consiguiente, en el desarrollo del proyecto se implementan diferentes procedimientos para realizar y concretar la experiencia del trabajo.

En principio se realizan recorridos fortuitos en la zona centro de la ciudad, con el fin particular de emplear registros gráficos motivados por la evocación patrimonial y riqueza estética del lugar en diferentes horas del día, donde las tomas fotográficas -realizada con Cámara CANON REBEL T3i- están direccionadas por cuatro directrices: espacios abiertos, personas, callejones y texturas (Ver imagen 3). También, durante estos desplazamientos se interactúa con las personas buscando situaciones inesperadas, identificando contextos, detectando cualidades sobresalientes para potenciar las historias encontradas. Llegado a este punto, se hizo la selección de cuatro historias para recrearlas en personajes dibujados y un autorretrato, donde éste último lo componen fragmentos de los anteriores.

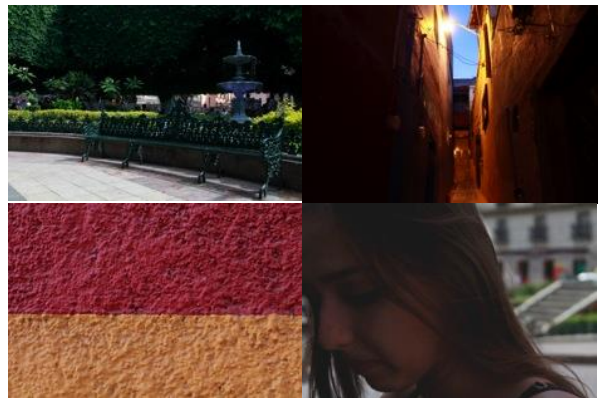


IMAGEN 3: Registros gráficos de los recorridos por la ciudad de Guanajuato.

Se finaliza con una colorización digital de todas las piezas, -donde se hace uso de iMac 27 2011, Adobe Photoshop CS5.5 y tableta WACOM INTUOS- consecutivamente, se realiza la composición y el collage digital -utilizando Escáner CANON LIDE 200- a cada una de ellas; aquí se hace utilidad en mayor medida de aspectos museográficos debido a que se asemeja a la etapa de montaje, se toma la ciudad como escenario expositivo, un espacio real -en este caso, una fotografía del espacio- y se dispone en él un cuerpo de obra, cada personaje en su contexto creando una ambientación y, siendo concluido con textos de apoyo inspirados en las historias iniciales (Ver imagen 4).



IMAGEN 4: Texto de apoyo para El Señor de las flores.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La investigación-creación dio como resultado un cuerpo de obra artístico que será presentado en un portafolio digital, en este se utilizó el dibujo tradicional, la tecnología digital y los métodos museográficos como herramientas que posibilitaron por medio de recorridos conocer, identificar y recrear espacios de Guanajuato a través del relato de historias personales de sus habitantes. Lo que determinó que “Es el espacio que da identidad y carácter a una ciudad, el que permite reconocerla y vivirla. Es el sitio que conserva la memoria de sus habitantes en sus espacios naturales, culturales, patrimoniales.” [6] (Perahia, 2007).

Por lo tanto, no hay mejor manera de conocer un lugar y su cultura que por medio de las personas que lo viven, donde “El espacio, las calles, los edificios y el paisaje urbano son significantes.” [7] (Margulis, 2002). Concibiendo así, caminar por la ciudad como práctica para la recolección de

relatos llevando “[...] consigo la posibilidad de recibir e interpretar múltiples mensajes” [8] (Margulis, 2002) que hablan de sus habitantes y dónde residen.

Se pretendió entonces, desarrollar una metodología basada en la sustitución de los métodos museográficos logrando estructurar de manera organizada cada una de las tareas e ideas a implementar, basadas en la clasificación por etapas como la realización de recorridos, la toma fotográfica, la elaboración de los personajes y el montaje digital (Ver imagen 5).

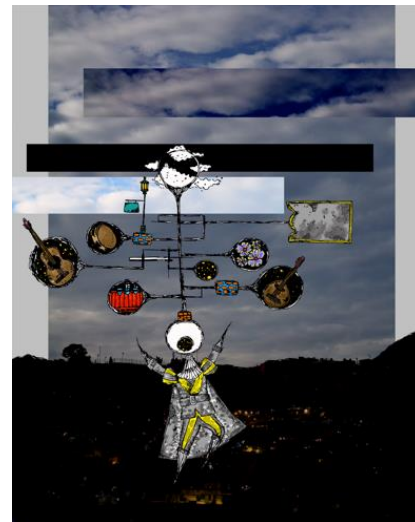


IMAGEN 5: Montaje completo para el personaje de La estudiantina.

A continuación, se describirá la implementación de la tecnología digital como instrumento que fortalece el dibujo al rescatar sus líneas y formas en la colorización: los pinceles utilizados en Adobe Photoshop tienen diferentes posibilidades de aplicación dando acabados como los de la acuarela, el lápiz y la pluma, además de transparencias y difuminados proporcionando más rapidez en la experimentación y obtención de resultados.

Para abordar la técnica tomo como referente al artista francés Thomas Lamadiou [9] y su implementación gráfica en el espacio para la creación de personajes dentro de ellos, donde su objetivo artístico es mostrar la arquitectura urbana y el entorno cotidiano para componer, haciendo uso de imágenes fotográficas de edificios donde

integra sus personajes en el cielo (Skyart), usa además el software Microsoft Paint para muchos de sus trabajos. Así mismo, la artista estadounidense Ida Applebroog [10] en la producción de su obra Photogenetics, donde utiliza la fotografía, la escultura y la tecnología digital para darle forma a sus personajes.

CONCLUSIONES

Al abordar el dibujo tradicional, la tecnología digital y los métodos museográficos como conceptos base para la investigación, se elabora un cuerpo de obra artístico como medio que proporciona herramientas para conocer y recrear la ciudad de Guanajuato, lo cual permite producir a partir de la metodología anteriormente planteada y además, generar un portafolio que se adapta como espacio expositivo en plataformas digitales para presentar los cinco personajes como piezas a exponer.

Cabe señalar que la planeación del portafolio es de suma importancia en la investigación, debido que permitió de manera organizada llevar a cabo la producción de las piezas recreando un ambiente que le otorga sentido a cada una, pero que a su vez, las relaciona como una sola composición. Lo que nos permite afirmar que los métodos que ofrece la museografía brindan diversas herramientas que aportan la facultad de convertir un espacio en un comunicador de realidades, albergando la posibilidad de imaginar y crear múltiples escenarios de narrativas particulares.

Igualmente, me facilitó recuperar a modo de libreta de viaje imágenes narradas de Guanajuato para luego crear mi historia personal en la ciudad por medio de los dibujos creados en el proyecto.

Cabe concluir que esta investigación apertura nuevas posibilidades para continuar con la exploración y aplicación de diversas metodologías por sustitución al utilizar diferentes métodos para idear, producir y recrear espacios.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a la Universidad de Guanajuato, al Instituto Tecnológico Metropolitano, el apoyo y aportes del M.A. Miguel Ángel Castro, Luisa María Urquijo Palacio, mi familia, Raúl Benito, Diego

Márquez, Isabel Osorio, Ana Montoya, Víctor del Valle y Dany Urrego.

REFERENCIAS

[1] [7] [8] Margulis, M. (2002). La ciudad y sus signos. Estudios sociológicos XX: núm. 3. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/598/59806001.pdf>

[2] Porta, C. (2010). La importancia de la mirada en el comportamiento artístico: identidad histórica y percepción visual. AISTHESIS núm. 49. (2011): 11-28. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812011000100001#z

[3] Calvino, I. (1983). Las ciudades invisibles. España: Minotauro.

[4] Lapeña, G. (2014). El caminar por la ciudad como práctica artística: desplazamiento físico y rememoración. Ángulo Recto. vol. 6, núm. 1, pp. 21-34. Recuperado de <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen06-1/articulos02.htm>. ISSN: 1989-4015

[5] Pereira, S. (2013). La intimidad de la casa. El espacio individual en la arquitectura doméstica en el siglo XX. [Tesis doctoral]. Recuperada de http://oa.upm.es/16773/1/ANA_SOFIA_PEREIRA_DA_SILVA_A.pdf

[6] Perahia, R. (2007). Las ciudades y su espacio público. IX Coloquio Internacional de Geocrítica. Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/9porto/perahia.htm>

[9] Thomas Lamadieu. Recuperado de <https://www.thomaslamadieu.com/about-1/>

[10] Ida Applebroog. Recuperado de <http://idaapplebroog.com/photogenetics/>

Careri, F. (2002). Walks capes, El andar como práctica estética. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

López, S. (2005). Orientación y desorientación en la ciudad. La teoría de la deriva. [Tesis doctoral]. Recuperado de <https://hera.ugr.es/tesisugr/15793370.pdf>

Carrizosa, A.; Dever, P. (2003). Manual básico de montaje museográfico. División de Museografía Museo Nacional de Colombia.