

lugar a dudas

la vitrina

oct. 2014



**MELISSA CRUZ
GARCIA /**

Artista seleccionada por convocatoria

**DE LA VENTANA AL
VOYEURISMO**

DESARROLLO Y EVOLUCIÓN DE LA IDEA ORIGINAL

El planteamiento original “De la Ventana al Voyeurismo” contemplaba en principio la idea de participación de los diferentes grupos sociales que viven en los alrededores y en las zonas aledañas a Lugar a Dudas, recogiendo cartón desechado de sus hogares.

Esta acción se refería a la finalidad del proyecto de realizar una cámara oscura, experiencia que funcionaría durante el día con luz natural. En paralelo, la instalación estaba preconcebida para formular una situación específica durante la noche, con el empleo de luz eléctrica.

La vitrina se transformaría entonces durante la noche en un visor estereográfico, empleando modelos en miniatura que se dispondrían estratégicamente alrededor de ella. El espectador podría mirar por entre las lentes de los visores y descubrir dichos modelos con un efecto tridimensional.

Por medio de este planteamiento inicial, llegué a diseñar a larga distancia una obra basada en la división del día y la noche.

Es esta división horaria (que el proyecto desde su inicio propone), la que me llevó a dilucidar más a fondo sobre el concepto central de la obra: sobre lo que vemos en una ventana y lo que nos “incita” a observar, lo cual es una cuestión puramente fenomenológica.

Después de un año, el proyecto ha mutado pero algunos de sus elementos se han conservado.

Lo más relevante de mi propuesta para la vitrina era lograr la realización de dos situaciones diferentes marcadas por los cambios de la luz del día y de la noche. En países ecuatoriales como Colombia la división del día es análoga a la de la noche, lo que parecería algo irrelevante. Mi aproximación a de-

sarrollar proyectos basados en las posibilidades luminosas resulta siendo más evidente en países nórdicos, cuando las horas del día se acortan en invierno y se alargan una vez se va aproximando la primavera. Literalmente, la necesidad de la creación artística al aire libre o a la luz del día se articula a medida que los días son más largos; lo inverso ocurre durante los largos días de oscuridad cuando me desenvuelvo en una práctica que evoca el uso de la electricidad.

Para el proyecto “De la Ventana al Voyeurismo” es este factor lo que ha determinado su desarrollo y cauce.

Teniendo en cuenta este principio o fenómeno de la luz, llevé a cabo los cambios y el proceso de la idea preliminar del concepto a exponer.

En primer lugar, el concepto de voyeurismo como acción primaria, y en segundo término, la ventana existente como objeto (que es la misma vitrina donde la instalación toma su forma final). Estos dos elementos son los que unifican el concepto central de la obra.

En la situación número 1 (que ocurre durante el día), la naturaleza del voyeurismo remite a la acción de observar en secreto.

Este escenario cuenta con la participación espontánea, casi que intuitiva, del transeúnte husmeador, quien se encuentra encarado a un juego de cajas en miniatura o de dispositivos de espionaje dispuestos alrededor de la vitrina. Una vez que dicho transeúnte busca mirar dentro de las cajas en miniatura, va a descubrir que no logra observar en el interior de la vitrina (que es lo que normalmente se esperaría). En cambio, lo que logra ver es lo que está pasando a su lado o lo que hay detrás de él: el mundo exterior. Con esta acción, el espectador se convierte él mismo en un espía, lo cual ocurre de manera insospechada.

La invitación a mirar entre los orificios de dichos dispositivos se logra por medio de la insta-

lación de una máquina de animación que funciona mecánicamente.

La animación contiene 48 fotogramas en movimiento constante (en rotación) mediante el empleo de un motor. La animación está montada en un trípode, como si este objeto fuera una cámara de video y estuviese filmando a la persona que se ubica delante de la vitrina. La máquina de animación se titula “Las Acrobacias del Artista”. Y muestra el movimiento de un autómatas fotografiado en el Spelklok Museum de Utrech (NL). Un autómatas es una máquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado, y su equivalente tecnológico en la actualidad serían los robots autónomos.

Entonces, primero está el husmeador haciendo maromas para mirar entre los orificios de la vitrina y después el acróbata autómatas realizando giros ininterrumpidos. Todos los mecanismos empleados se encuentran al descubierto propiciando, de esta manera, el espacio para el entendimiento y al mismo tiempo para la sorpresa.

Ya que la intervención “De la Ventana al Voyeurismo” plantea una situación ‘con movimiento propio’ como lo es el día, ésta se prolonga en mi interés por emplear una imagen en movimiento constante, de un objeto que se mueve ya *per se*: el autómatas.

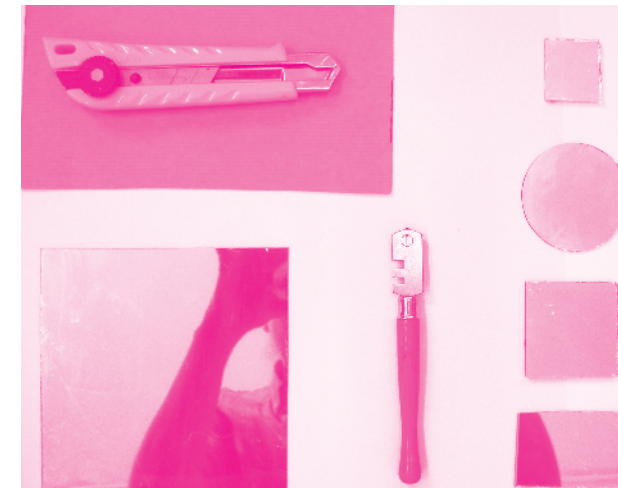
La evolución del proyecto se ha realizado in situ/a larga distancia durante el transcurso de este año: diseñando las infinitas circunstancias y posibilidades imaginarias con el fin de lograr una experiencia del paso del día a la noche.

En la situación número 2, cuando cae la noche, la vitrina se convierte en un proyector de carrusel con 80 diapositivas impresas en papel calcante. Las proyecciones retratan imágenes de actividades sociales que se llevan a cabo en Cali, de la cultura popular captada a través de los vendedores ambu-

lantes, recicladores y demás. Estas imágenes son proyectadas al revés. Con la ayuda de dos cámaras oscuras instaladas dentro de la vitrina (cada una montada en un trípode), la imagen proyectada se invierte de inmediato en la pantalla traslúcida de éstas.

En esta situación, la acrobacia es la imagen proyectada y revertida, un fenómeno no sólo de proyección sino también de óptica. Aquí, de nuevo, es el elemento de sorpresa el que narra: aquello que vemos no es siempre lo que parece. Lo que creemos ver con el uso de nuestro “ojo cámara” es una contemplación de la realidad y de nuestra comprensión sobre la problemática de la imagen. A pesar de las posibilidades documentales de los medios de comunicación, estos pueden, y llegan, a engañar.

Esta problemática queda abierta a la comprensión del público al hacer uso de la tecnología hecha a mano como forma de arte contemporáneo.



Colaboradores:

STROOM, La Haya
Maqueta Atelier de La Haya (NL).
Andrea Ortiz (asistente a larga distancia), Bogotá (CO).
Isabel Cruz (documentación in situ), Cali (CO).

Melissa Cruz García

Egresada del Royal Conservatoire, la Royal Academy of Arts de los Países Bajos y la Universidad de Leiden (2008-2010) donde obtuvo su Maestría en Música con énfasis en Art Science. Realizó estudios de Artes Visuales en los Países Bajos (2004-2008) y de Artes Plásticas en Florencia-Italia (2003-2004).

Melissa ha realizado proyectos internacionales y expone activamente a nivel internacional desde el 2005. En el 2008 recibió la beca Huygens del Ministerio de Cultura, Educación y Ciencias de los Países Bajos, otorgada a los más destacados estudiantes y jóvenes talentos extranjeros en Holanda. Con su examen de pregrado "El Orden de las Cosas" ganó el premio joven a las artes contemporáneas dado por la alcaldía local de La Haya. Ha participado en la Bienal de Fotografía de Ámsterdam como representante de Colombia, realizando proyectos "in situ" como Polder Licht@home 2010, Uitgelicht Zaal 5 en Filmhuis, "New Titans of The Hague", en el teatro Korzo, entre otros.

Sus proyectos han sido seleccionados en diferentes convocatorias internacionales como "New Landscape Art", organizado por SKOR y el Museo Lakenhal de Leiden, las Residencias artísticas Local de la Universidad Nacional de Colombia, el "Invest Fond" premio a artistas jóvenes emergentes, otorgado por el Centro para las Artes Visuales y la Arquitectura

STROOM (La Haya), y el "Muziek Sehen" del Museo Etnológico de Berlín, entre otros. Ha sido artista en residencia en Holanda, Italia y Colombia.

Melissa presenta en la vitrina de Lugar a Dudas "De la Ventana al Voyeurismo", una intervención "in situ" concebida a larga distancia. Durante el mes de Octubre participará en el Festival Internacional de Cine de Cali así como también en el Primer Salón de Arte Electrónico en "Textura Electrónica", en Bogotá.

En su obra le interesa construir instalaciones, máquinas y objetos utilizando recursos como la luz, los mecanismos análogos y los ambientes, con la intención de poner al espectador en una situación en la que él es parte activa de la obra. Su investigación sobre la proyección, el fenómeno visual y la percepción la llevó a crear híbridos; a reinventar máquinas ópticas e instalaciones mágicas basadas en tecnologías obsoletas, empleando leyes de la óptica y usando como estrategia la composición improvisada en el contexto.

Su obra es, en general, una respuesta analógica y artesanal a la digitalización de nuestra era.

Gracias a:

Stroom Den Haag
Speelklok Museum
Maquete Atelier

