

# El Viaje De Una Vida. Escenografías Transitorias De La Memoria.

Alfonso D'Urso  
Valencia, UPV, Facultad de Bellas Artes,  
Dtos. Escultura y Pintura,  
Master en Artes Visuales y Multimedia,  
curso 2010/2011.

**Abstract** - Este proyecto plantea la construcción de un discurso narrativo a partir de las nociones de viaje y lugar. Se compone de diferentes ensayos que se desarrollarán a partir de estos conceptos, hasta llegar a una práctica final que describirá el proyecto en su sentido más cerrado.

Más concretamente el proyecto se centra en las sensaciones que suscita el viaje personal de vuelta a casa, viaje que recorre medio día y muchos lugares.

El prototipo práctico del proyecto es la realización de una maqueta de ese viaje recorrida por una cámara en circuito cerrado. El material para la realización de la maqueta surge de la grabación en vídeo de 11 horas de viaje, adoptando una configuración circular de carácter simbólico que alude más a las sensaciones que a las cualidades físicas y estéticas.

Lo que se plantea es crear un viaje a partir del viaje, la capacidad de poder materializar espacios vividos de paso, sin ninguna aparente importancia, convertir no-lugares en lugares bien definidos y anclados al recuerdo de hogar.

**Palabras claves** - Viaje, conformación, archivo, tren, avión, metro, coche, memoria, ubicación, casa, costumbre, maleta, lugar, escenografía, no-lugar, narrativa.

## I. Introducción

Cualquiera de nosotros tiene algún lugar que llama casa, y quien más quien menos piensa en ese lugar cuando quiere seguridad, cuando solo quiere lo que conoce y sabe manejar, lo suyo. Lo que pasa con ese lugar es no sólo se define por sus cualidades físicas, es decir, a veces sentimos estar en casa incluso cuando ese lugar está lejos.

Las personas que viven fuera de su hogar tienden a construirse otro parecido, un lugar que tenga algo que ver con lo que su hogar representa, y pueda reconocerlo como suyo. Y a veces esa *maqueta* tiende a parecerse más de lo que se querría al propio hogar.

Otras veces, las circunstancias hacen que el lugar en donde vives se modele a tus necesidades, día tras día se transforma, hasta llegar a ser lo que tienes aquí y ahora, tu casa.

En este proyecto, lo que se manifiesta como representación del hogar es el espacio, o distancia, que está entre mi lugar de ahora y mi hogar de siempre: es el viaje de uno a otro.

Por lo que a los casos antes enunciados, podemos añadir que otras veces lo que tiende sentirse como espacio familiar es el viaje entre esas dos situaciones, o vidas. Y así viajar de un sitio a otro y moverse entre dos vidas, crea la sensación de quedarse un tiempo en una tercera, que quizás por las casi doce horas que el viaje dura o quizás porque en la ruta no se aprecia más diferencia que las personas que se cruzan, se define en el propio viaje una vida repetida una y más veces, *bucle* que llega a conformar un mundo reconocible como familiar.

Es este el mundo que el proyecto analizará, un mundo definido por sus rutas fijas dentro de lo indefinido que es la transitividad; y estas las sensaciones que se desarrollaran: las escenografías *transitorias de la memoria*.

*"Si consideramos que no disponemos de nada más allá de nuestras sensaciones, son éstas las que debemos explorar como si fueran parajes desconocidos".*

Mateo Mate

## II. Antecedentes y Estado Actual del Tema

### A. Revisión Bibliográfica

La noción de lugar es una de las bases donde se asienta este camino, es lo que representa la vida durante el viaje, es lo que se ve, que se vive y se transita. Cuando se habla de viaje en general, la noción de lugar está relacionada con su opuesto: la noción de no-lugar.

Si por lugar se entiende un espacio simbolizado, un conjunto de puntos de referencias espaciales, sociales e históricos; el antropólogo francés Marc Augé en su texto *"Los no-lugares; espacios del anonimato"* acuñó el término de no-lugar para definir todo lo opuesto:

*"Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de 'lugares de memoria', ocupan allí un lugar circunscripto y específico. Un mundo donde se nace en la clínica y donde se muere en el hospital, donde se multiplican, en modalidades lujosas o inhumanas, los puntos de tránsito[...]"*

En ese paso de su escrito además de definir la noción de no-lugar, lo que el autor hace es negar a estos mismos la posibilidad de definirse como lugares antiguos *"lugares de la memoria"* e integrarse a ellos.

Está claro que lo que define un espacio más allá de todo es su utilización, y es esto lo que define los lugares que recorre el viaje de forma contraria a lo que afirma el autor: lugares de tránsito anclados a la costumbre que se sitúan entre la vuelta a casa y el regreso a la vida actual, y en cuyo intervalo se conforma también una vida en el viaje, intervalo constituido por espacios bien definidos, con su historia y su memoria. Aunque son lugares de paso, son también personales y funcionan como escenografías transitorias de la memoria; en particular de mi memoria.

Uno de los efectos de la abundancia de estos espacios antropológicamente indefinibles es la difusión incontrolada de los mismos, lo que crea una nueva concepción de ciudad, definida por el arquitecto Michael Sorkin como "Ciburbia".

En esta nueva mega ciudad sobre poblada, los no-lugares y la circulación acelerada de las personas permiten constatar las nuevas formas de soledad y aislamiento del ser humano; es por eso que Augé, y más aun el filósofo Adolfo Vásquez Rocca y el antropólogo Manuel Delgado Ruiz en su escrito *"Anonimato y Ciudadanía"* defienden la hipótesis de que todo esto nos convierte en verdaderos espectros, figuras anónimas, desposeídos de nuestra identidad por la rapidez y cantidad de nuestros desplazamientos reales o virtuales.

Lo que ese proyecto quiere describir es la capacidad que tiene la experiencia de cada uno para cambiar la visión del mundo y modelarla en base a su propio mundo. Y así lugares de tránsito que forman una ruta bien definida y repetida pueden transformarse en todo aquello que una teoría sobre estos mismos lugares rechaza; y todo lo que se ve durante el viaje representar lo definido dentro de lo

indefinido: los mismos lugares se convierten en espacios de referencia. Así las personas que te cruzas mantienen el anonimato que el tránsito “requiere”, son espectros, como yo, pero a la vez elementos indispensables para que el todo se reconozca como algo familiar.

El proyecto, entonces, plantea un discurso que toma como punto de partida el viaje como espacio de tránsito, y como punto de llegada el concepto de hogar. Todo lo que está en el medio es el viaje mismo, vivido como experiencia del paso entre dos vidas, vivido y no sólo transitado.

### B. Referencias Artísticas

Todo esto se resuelve a nivel práctico con una instalación material -audiovisual, pudiendo ver la diferencia entre el viaje real y lo que la experiencia consigue ver de él. Diferentes artistas han trabajado conceptos que de una forma u otra están relacionados a ese proyecto, pero solamente algunos de ellos lo han hecho de una forma parecida a lo que aquí se plantea. La creación de maquetas, en ese sentido, no está pensada como instrumento creado para la proyección de un mundo futuro (utilización general), sino para la visión de un mundo alternativo, o de alguna forma de un mundo pasado.

Así, hablando los mismos términos, se puede encontrar el trabajo de Jennifer & Kevin McCoy, dos artistas norteamericanos que suelen crear micro mundos de los que se tiene una visión tanto diferenciada cuanto cercana y casi real.

En la pieza “dream sequence”, del 2006 (imagen 1, 2) dos plataformas giratorias, una encima de otra, contienen cada una el escenario de un sueño, construido con maquetas de personajes, paisajes urbanos y complementos. En frente de esos pequeños micro mundos están colocadas dos microcamaras fijas, que encuadran cada una su plataforma móvil y a la vez, en primer plano, medio busto de un personaje que duerme en su cama (en una plataforma está una mujer, y en la otra un hombre).

El video que se proyecta en tiempo real muestra lo que pasa en la instalación: las figuras comparten una mediación transparente debido a que entre ellas y sus plataformas existe un espejo semitranslúcido que deja un sutil reflejo de las figuras durmientes.

Imagen 1



Imagen 2



Si esta pareja de artistas trabaja creando materialmente mundos, hay también quien, de manera más sutil e imaginativa, conmemora una vida pasada; como el artista español Mateo Mate, que en vez de crear una maqueta de ese mundo pasado, lo crea a partir de lo que más recuerda con nostalgia de ese mundo.

Hay una serie de sus trabajos que se llama “viajo para conocer mi geografía” del 2002, son instalaciones que reflexionan sobre la existencia individual a partir de los elementos que conforman su entorno doméstico (imagen 3, 4, 5). Un tren de juguete recorre, con una cámara en su lomo, el universo íntimo del artista, magnificándolo a su vez en una pantalla. Una obra por la que transita un sentimiento de melancolía provocado por la ausencia de aquello que ya ha tenido lugar.

Una cama, una mesa con restos de comida y otra mesa de trabajo se transforman en “paisajes” que son recorridos por un tren eléctrico o un avioncito giratorio, a los que incorpora la pequeña cámara que retransmite el “viaje” en directo a un monitor.

Imagen 3



imagen 4



imagen 5



Se puede agrupar el proyecto del viaje de una vida con esos tres artistas, y sobre todo con las instalaciones antes citadas.

La melancolía de la vida pasada se mezcla con la incertidumbre de la vida presente y con los sueños de una vida futura, en un mundo en el que solo el viaje físico es lo más cercano a lo íntimo.

La recreación de un micromundo que representa lo íntimo que puede llegar a ser un viaje, esto es lo que plantea la instalación del viaje de una vida.

### III. Metodología

La metodología de investigación que se seguirá durante el proceso de la creación del proyecto será de tipo cualitativo: partiendo de un punto de vista subjetivo y con un carácter dinámico, la investigación está orientada al proceso más que al resultado, se analizan los datos reflexivos y personales para llegar a explorar el tema, descubrir factores y expandir la capacidad de materializar sensaciones.

#### C. Materiales y Métodos de Investigación

Los materiales que se utilizan en el desarrollo de la investigación y del proyecto práctico abarcan tanto elementos analógicos como digitales, utilizando:

- una libreta para anotar bocetos, ideas, y notas de viaje;
- fichas de recuerdo y de citas para anotar los referentes más relevantes a nivel bibliográfico y artístico;
- mapas mentales para visualizar y clarificar las relaciones que se establecen entre conceptos, autores, y el mismo proyecto;
- un blog en el que se vuelca toda la información relativa al proyecto, para tener así un abanico de los elementos necesarios en el desarrollo del mismo.

#### D. Diseño de la Investigación

El proceso de la investigación se compone entonces de diferentes etapas, cada una de ellas relacionada a la anterior y a la siguiente, creando un flujo de información teórico-práctica necesaria y relevante.

1. Tema: la etapa en la que surge la idea, en donde se define el tema es en ese caso dada por el mismo viaje, viaje que puede resumirse como tema del proyecto. Como un viaje puede llegar a ser lo más cercano a lo íntimo de una vida.
2. Planteamiento: la segunda etapa se puede resumir en cómo se quiere actuar para que el tema se desarrolle hasta llegar a su objetivo, en ese caso se plantea por un lado la investigación teórica relativa a conceptos como viaje, memoria, hogar, tránsito, y por otro, la investigación práctica con el proceso de construcción de una “maqueta de sensaciones”. Pudiendo así acoplar el todo para construir un discurso coherente y descriptivo.
3. Objeto de investigación: se delimita aquí el objeto de estudio, que en ese caso es la transitividad, la vida dentro de espacios de tránsito, y la memoria que a veces estos activan.
4. Marco teórico: el marco teórico a tratar será relativo a todo aquello que se relaciona con el concepto de lugar y de memoria. Así autores como Marc Augé y artistas como Chris Marker se tomarán como referencias básicas en el desarrollo de la teoría de ese proyecto.
5. Estrategias de investigación: se buscarán por un lado las referencias literarias y artísticas recopilando las informaciones más relevantes en fichas, para que luego se pueda buscar y encontrar de manera rápida toda la información necesaria a la hora de escribir el texto del proyecto. Por otro lado se hará más o menos lo mismo en la construcción de la instalación. Tanto a nivel de materiales a utilizar, técnicas de construcción y aspectos técnico-

audiovisual del circuito eléctrico de la pieza se buscarán informaciones que puedan aportar ayuda en su desarrollo, apuntándolo todo en una libreta a modo de notas y bocetos.

6. Conceptos claves: se analizarán todos los conceptos fundamentales en ese discurso, como aquellos que hasta ahora he descrito: lugar, memoria, hogar, tránsito, viaje, costumbre; serán algunos de ellos.
7. Procesar datos: por último, o casi, se analizarán todos los datos adquiridos dando una forma coherente al proceso.
8. Síntesis: de manera que luego se puedan sintetizar y estructurar en un discurso narrativo y discursivo, mezclando el todo para llegar a tener un plano general que pueda llegar a introducir la última etapa:
9. Las conclusiones.

### IV. Plan de trabajo

El proyecto a realizar se presentará en Septiembre 2011. Para una mayor capacidad de organización se programa el tiempo necesario a la realización del proyecto en etapas. El cronograma del proyecto se compone entonces de unas fases que agrupan otras más detalladas.

#### E. Cronograma

- Noviembre y Diciembre: fase en la que el proyecto empieza a tener forma, se encuentran referentes bibliográficos, artísticos y se analizan juntos a las ideas personales. Se describe el marco general del proyecto a realizar. Bocetos posibles de la instalación a realizar. Grabación en vídeo del entero viaje en cuestión.
- Enero y Febrero: sigue la investigación recubriendo todo el terreno posible del tema, recopilando paso a paso toda la información más relevante. Se organiza todo en fichas y en una página web. Se empieza a investigar paralelamente el aspecto práctico del proyecto, investigación que seguirá paso por paso la realización. Materiales a utilizar, tiempo necesario, alternativas posibles. Se empieza a construir la parte de la instalación relativa a la maqueta.
- Marzo y Abril: continúa la recopilación de la investigación teórico-práctica. Fichas, web y documentación gráfica del proceso de realización. Terminar la construcción de la maqueta.
- Mayo y Junio: aspecto tecnológico y audiovisual de la realización, creación del circuito cerrado, programación de movimientos y de vídeo de la instalación. Se siguen recopilando las fichas y actualizando la web con toda la información del proceso.
- Julio y Agosto: se prevé que la instalación esté terminada. Redacción de la parte teórica recopilada durante todo el tiempo de la investigación y del proceso de creación de la obra. Se da forma final al proyecto para poder ser presentado.
- Septiembre: últimos días de revisiones y presentación.

### V. Referencias Bibliográficas

- [1] Augé M. *Los no-lugares. Una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2000.
- [2] Augé M. *Las formas del olvido*, Barcelona, Editorial Gedisa, 1998.
- [3] Augé M. *Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana*, Barcelona, Editorial Gedisa, 1994.
- [4] Augé M. *El viajero subterráneo. Un etnólogo en el metro*

Xalapa, Barcelona, Editorial Gedisa, 1998.

[5] Augé M. “*El tiempo en ruinas*”, Barcelona, Editorial Gelisa, 2003.

[4] Vasquez Roca A. “*El vértigo de la sobremodernidad: No lugares, espacios públicos y figuras del anonimato*”, Nómadas. Revistas Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas 2007.

[5] Delgado Ruiz M. “*Anonimato y ciudadanía*”, Mugak, Centro de Estudios y Documentación sobre racismo y xenofobia, N 20, tercer trimestre de 2002.

[6] Sorkin M. “*Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space*”, New York, Noonday Press, 1992.

Francisco Mateo Mate “*viajo para conocer mi geografía*” 2001/2002;

John Klima “*Train*” 2005;

Pippilotti Rist, “*Deine Raumkapsel*” (tu capsula espacial) 2006;

## VI. Referencias Artísticas

Jennifer & Kevin McCoy “*Soft Rains*” 2003, “*dream sequence*” 2006, “*High Seas*” 2006;