

Proyecto Movie – Una experiencia con el tiempo

Project MOVIE - An Experience with Time

Joao Wesley de Souza

Brasil

joawesley@uol.com.br

Resumen

En este artículo se busca explicitar algunas distintas relaciones conceptuales en la percepción del tiempo centrada en el trabajo de rehacer una forestación de un lugar, durante ocho años consecutivos. El proyecto MOVIE, más allá de ser una contracción de estos ocho años de recuperación paisajístico, concentrados en ocho minutos de videos, es también, la motivación experimental donde se imparte toda una posibilidad de análisis textual que ilusiona presentar el concepto de tiempo centrado en la capacidad de recepción y entendimiento de cada sujeto. Las consecuencias imaginativas de intercambio entre el hombre y la naturaleza, sometidos a la acción del tiempo, es el objeto de proyecto. La actividad fotográfica se desarrolla en la finca Taruman ubicada en el Estado Espírito Santo (provincia autónoma), Brasil, desde el 2008, la cual participa como soporte cartográfico, temporal y material de este acto de recuperación ambiental. Se señala que la distinción entre las nociones de tiempo que cambian en los entrelazamientos entre los referentes humanos, paisajísticos, geológicos y de la flora tropical, aparecen también, como resultado de este reto hermenéutico sobre la experiencia entre arte y naturaleza.

Palabras clave: tiempo fenomenológico; arte conceptual; fotografía; video instalación; percepción del tiempo; naturaleza.

Abstract

This article aims to explicit different conceptual relations in the perception of time; a perception focused on the task of reforesting a place for eight years in a row. Beyond of being a contraction of this eight years of



landscape recovery in eight-minute videos, the project MOVIE is also the experimental motivation where a possibility of text analysis is offered, which motivates the presentation of the concept of time focused on each subject's capacity of reception and understanding. The imaginative consequences of exchange between human being and nature, both exposed to the action of time, is the goal of the project. The photographic activity is being carried out at the Taruman farm, located at the Espírito Santo state (autonomous province), Brazil, since 2008. This farm serves as cartographic, temporary, and material support for this environmental recovery act. The article points out that the distinction between the notions of time and human, geological, landscape referents and of the tropical flora, also appears as a result of this hermeneutical challenge about the experience between art and nature.

Keywords: phenomenological time; conceptual art; photography; video installation; perception of time; nature.

Presentación

La finca Taruman, ubicada en el Estado Espírito Santo (provincia autónoma) de Brasil, fue comprada en 2006 y, desde entonces, participa como soporte cartográfico, temporal y material de este acto de recuperación ambiental, que en este momento se presenta en la forma de un proyecto.

El Proyecto Movie nace de una actitud libre e independiente del presente autor. Tal hecho se asienta sobre las acciones eficientes de las prácticas ecológicas planteadas con antelación, en el sentido de confrontar imaginativa y conceptualmente el propio sujeto con el área de repoblación forestal que él mismo ha puesto en marcha.

Las consecuencias imaginativas de intercambio entre el ser humano y la naturaleza, sometidos a la acción del tiempo son el objeto de proyecto.



Figura 1. Plataforma en la Finca Taruman, referencia cartográfica y experimental del Proyecto Movie.

Nota: Fotografía tomada por el autor (2008).



Figura 2. Área de plantación de árboles en la finca.
Nota: Fotografía tomada por el autor (2008).

La finca Taruman posee en este momento un total de diez hectáreas, 100 mil metros cuadrados y la intención de apartar 20 % este total para reforestación: 20 mil metros cuadrados de esta área fueron aislados y se empezó la plantación de los árboles en el 2006. Más adelante, esta área de la finca (figura 2) fue oficializada como área de preservación ambiental (APA). De hecho, se empieza también la organización de un pequeño vivero particular (figura 3) con producción de plántones de árboles para el uso específico de este proyecto. En este aspecto, acontece un acercamiento gradual y constante a las actividades prácticas de sembrar: cuidar, transportar y mapear la plantación de los árboles.



Figura 3. Vivero y plantación de árboles.

Nota: Fotografías tomadas por el autor (2008).

Dos años más tarde, en julio del 2008, se inicia una actividad fotográfica disciplinada que vendría a ser el embrión del proyecto Movie. En este momento, estando

siempre inmerso en esta parte física de la finca, se decidió moldear una plataforma (figura 4) en una ubicación específica del área de reforestación, cuya función sería permitir una exactitud cartográfica para la toma mensual de una fotografía. Desde entonces, siempre que es posible, el autor se coloca en esta posición, una vez al mes, para tomar dos fotografías.



Figura 4. Plataforma moldeada para el posicionamiento del objetivo fotográfico.

Nota: Elaboración del autor (2008).

Desde esta plataforma se fotografía un árbol que está justamente en frente (figura 5). En el mismo día en que se fotografía este árbol, mirado desde la plataforma, se posiciona la cámara al pie de este árbol y toma la fotografía del investigador (figura 6) en modo automático. Esta segunda imagen presenta al referido sujeto en la plataforma y, por detrás, aparece el bosque con su propia dinámica temporal.



Figura 5. Ejemplo de las secuencias fotográficas del árbol, generadas mes a mes.

Nota: Fotografías tomadas por el autor (2008-2009).



Figura 6. Secuencia fotográfica que presenta el autor y el bosque.

Nota: Fotografías tomadas por el autor (2008-2009).



Estas fotografías se producen regularmente, siempre que el presente autor pueda estar físicamente en esa ubicación. Desde estas fechas hasta la actualidad, se ha ido acumulando un archivo fotográfico que consiste en el fundamento de imagen y de tiempo del referido proyecto. “Movie” en inglés equivale a la idea de película, que en este caso se produce una película que presenta la aparición de un bosque, al mismo tiempo que su creador también se transforma con el paso del tiempo, hasta su desaparición, es lo que se pretende con el planteamiento de este proyecto.

En el desarrollo de este artículo nos enfocaremos en algunos aspectos teóricos del proyecto Movie para explicitar sus sustancias conceptuales implícitas y pasar de la parálisis fotográfica hacia la dinámica implícita en el lenguaje videográfico. Dentro de un contexto natural, en teoría, permite la organización de un campo temático donde son originados los conceptos e ideas que trataremos. Observaremos, entonces, los aspectos que suscitan la noción de aparición, desaparición y la interacción entre los lenguajes fotográficos y video gráfico, que permitirán percibir distintas posibilidades de percepción y de entendimientos sobre el concepto de tiempo.

Sobre el deseo de reconstrucción del hilo roto con el mundo natural

Antes de pasar a los citados conceptos del Proyecto Movie, vayamos antes a comentar algunos aspectos distintos, propios del tránsito entre arte y naturaleza. Acreditamos que tal hecho entra en evidencia porque los términos que usamos con frecuencia en el citado proyecto, tales como, *sitio*, *árbol* y *bosque*, suscitan inevitablemente este marco relacional.

Recordamos que el arte moderno, en su desarrollo histórico, fue paulatinamente alejándose de la naturaleza, cuando dejó de *representar* y pasó a *presentar* los propios fundamentos gramaticales de los lenguajes artísticos. Vamos a ver cómo el proyecto se encuentra en la antítesis de esta forma de entendimiento del arte, para ilustrar esta ruptura de actitud, en que las imágenes representacionales del arte *pre-moderno* –que se conectaban directamente con el mundo– dejan de representar la realidad, pasando a un enfoque sobre de las cuestiones internas de los propios lenguajes artísticos. Vamos a ver esta característica del arte moderno, como apunta Clemente Greenberg en *Arte e Cultura*: “La pintura moderna se caracteriza por una actitud reflexiva y autocrítica que intenta alejar de su ámbito todo aquello que no le pertenece, ‘exclusivamente’...” (Greenberg 1996, p. 10).



Es decir, la ruptura del hilo que sostenía la relación representacional entre el arte y el mundo, entre arte y naturaleza, acontece cuando los lenguajes artísticos dejan de representar o referirse a los índices mundanos y dejan también de corresponder a lo que se encontraba fuera del marco de los propios lenguajes artísticos. En este sentido, el proyecto Movie se ubica en esta situación límite o en la propia crisis y pérdida de *eficiencia* de este paradigma moderno. El contenido implícito en el deseo de repoblar un fragmento del mundo con árboles, podemos decir que expresa un significativo cambio entre las actitudes que también distinguen el arte moderno y contemporáneo. En el proyecto Movie, lo que podemos percibir, de pronto, es una fuerte intención de establecer un referente cartográfico. En principio, se refiere a un fragmento de lo real, que reconstruye de este modo el hilo roto con el mundo por la modernidad. Veamos, como apunta Santiago Vera Cañizares en *Inmateriales*, este deseo de reconciliación con el paisaje y la naturaleza presente en el citado proyecto:

...actuando inversamente a la orientación racionalista en arte, exclusiva de una orientación del espíritu ilustrado del colonizador, su proyecto trabaja en la reconstrucción del paisaje original, en un esfuerzo por la reinstauración del paisaje colonizado. Se trata de restaurar la naturaleza que fue aplanada. (Vera, 2013, p. 11)

De este modo, podemos observar, en el proyecto, este deseo de restaurar, no solamente el espacio natural, sino también la conexión entre arte y naturaleza, entre el ser humano y el cosmos. Podemos decir que la relación entre la cartografía y los lenguajes representacionales, tales como la fotografía y el video que utiliza el proyecto, acaban también reafirmando la reconstrucción de este nexo. Hacer uso de medios expresivos exclusivamente representacionales equivale, en teoría, a poner en marcha elementos lingüísticos que van, en principio, a romper con los paradigmas del arte moderno. Es decir, la presencia del mapa, de la fotografía y del vídeo va a contaminar el arte con el mundo, una vez que la imagen se refiere nuevamente al universo exterior, que se encuentra más allá de los campos gramaticales de los lenguajes artísticos. El producto de este esfuerzo poético-estético o la consecuencia visual de este proyecto estarán, en principio, atados a este deseo de reaproximación entre partes que fueron separadas por la cultura moderna.



El juego Anadiomeno



Figuras 7. Quiasma fotográfico-temporal del proyecto.

Nota: Fotografías tomadas por el autor (2008, 2009).

Ver lo que nos mira, posar para un árbol y fotografiarlo, fijar una imagen mirando regularmente su apariencia a lo largo del tiempo, mientras deja que sea percibida en el mismo proceso su sujeción temporal. Observar y poner en evidencia los cambios formales del cuerpo del sujeto y de este fragmento de lo real en el tiempo es lo que podemos admitir en la observación de la figura 7. ¿Qué es exactamente fotografiar algo sujeto a los efectos entrópicos del tiempo, a la vez en que otra imagen expone su contrario? En este juego de ver y ser visto, el quiasma de la vida acontece. Leamos cómo Georges Didi-Huberman escribe sobre este deslizamiento del mirar en *o que vemos o que nos olha*:

Lo que vemos solamente vale –solamente vive– en nuestros ojos por el que nos mira. Ineluctable por lo tanto es la escisión que separa dentro de nosotros, lo que vemos de aquello que nos mira. Sería necesario así, iniciar una vez más esta paradoja en la cual el acto de ver solamente se manifiesta al abrirse en dos. (Didi-Huberman, 1998, p. 29)

Vivir sería, entonces, durar a lo largo del tiempo, pero entre lo que *se ve* y lo que *nos mira*, hay una diferencia de duración a la que debemos hacer caso. Los árboles tienden a aparecer y durar más en el tiempo que el cuerpo humano en cuestión. Esta discrepancia sobre la presencia visual en el tiempo de estos distintos sujetos, el ser humano y el bosque, es el centro de este trabajo que consiste en fijar fotográficamente algo que escapa, que se va, al mismo tiempo que algo que viene permaneciendo, estableciendo simultáneamente, un juego de desaparición y aparición. En este juego, es decir, en este quiasma estructural, el proceso entrópico que se impone simultáneamente a estos dos sujetos enseña la inevitable diferencia de duración entre ellos. Aquí encontramos una evidencia conceptual,



la relación dialéctica entre el *ir* y *venir*, activada en el tiempo-espacio, reafirmarse como una fuerza duradera de la imaginación material emergente en este proceso.

A este aspecto del proyecto Movie lo llamamos *juego Anadiómeno*, evocando el mito del nacimiento de Venus de la espuma de las olas del mar. En este citado juego entre ir y venir, aparecer y desaparecer, está propuesto el fundamento substancial del proyecto. Veamos, una vez más, cómo define esta cualidad de juego, Georges Didi-Huberman en *O que vemos o que nos olha*:

...todos los componentes teóricos que hacen de un simple plano óptico que vemos, una potencia visual que nos mira, en la medida misma en que pone en acción el juego anadiómeno (Conforme atributo dado a la Venus anadiómena que significa “salida de las aguas”), rítmico, de la superficie y del fondo, del flujo y del reflujo, del avance y del retroceso, de la aparición y de la desaparición. (Didi-Huberman, 1998, p. 33)

De este modo, podemos decir que comprendemos que la acción disciplinar de registro de imágenes sujetas al tiempo, implícita en este proyecto, nos conduce a una ineluctable modalidad de lo visible, puesto que entre una figura y un fondo siempre habrá una diferencia insuperable y su avance cronológico enfatiza este contraste paradójico. El bosque que crece es el contraste contra el cual nada se puede hacer, es la ineluctable contra-imagen para un sujeto que decae en el tiempo. Ir y venir, exponer algo que demuestre seguir apareciendo, frente a algo que desaparece inexorablemente. Presenta la condición dialéctica de este planteamiento de configuración visual. En este caso, la proposición visual, sea del árbol, del sujeto o del bosque, conlleva a su contrario. De hecho, esta estructura es la propia ruptura intrínseca de las expectativas de este juego. Poner el sujeto y su límite físico dentro de esta trama relacional con la naturaleza puede contener otras nociones que estarían más allá de estas primeras observaciones. En cierto modo, esta área de repoblación de árboles, este proyecto estético, además de responder a todas estas cuestiones relativas a la finitud y continuidad de los sujetos implicados, termina también generando una secuencia de imágenes que nos fuerza a explicitar los contenidos semánticos del lenguaje fotográfico, puesto que este lenguaje se encuentra en el origen de este proceso artístico.



El instante fotográfico, la derivación temporal y la parálisis

Aquí, una vez más en este proyecto, encontramos una reincidencia conceptual oriunda de la fase *ficcional* de *Un deseo para Trindade*¹. En este otro momento (proyecto de tesis), la noción de *parálisis*, o de petrificación, que las esculturas de arena y resina conllevaban, al capturar la memoria de una sinergia que pasó, apuntaban para esta énfasis en la estática de lo que fuera dinámico (figura 8).



Figura 8. Escultura en arena y resina, sin título, 425 x 60 x 12 cm, que copiaba la cicatriz dejada por el flujo del agua en la tierra.

Nota: Elaboración del autor (2001).

Este sentido de contraste entre la estaticidad y la dinámica, más de una vez, reaparece en el proceso artístico del presente autor, en la forma de una profundización conceptual, natural e inevitable del lenguaje fotográfico. Tener en un proyecto una secuencia fotográfica que actúa como fundamento de todos los posibles desdoblamientos futuros no nos permite olvidarnos de la importancia substancial implícita en las cargas semánticas que pueden, en teoría, pertenecer a este lenguaje. Para intentar comprender cómo estos contenidos latentes de un lenguaje artístico pueden afectar una posible obra construida *a posteriori*, sobre estas imágenes-base, vamos antes a observar lo que la fotografía, como elemento problematizante de las composiciones, puede cargar consigo, independientemente de lo que pueda significar la imagen generada en este conocido proceso de captura. Antes de mirar la imagen fotográfica, en su composición, su aspecto representacional y en su posible significación, debemos intentar identificar algunos de los elementos gramaticales implícitos en este lenguaje.

Fotografiar es igual que paralizar el *continuum*, el acto fotográfico equivale a establecer una derivada infinitesimal de algo que sigue continuamente. Disparar el clic del aparato fotográfico es estancar algo que estaba sometido a la dinámica del gerundio, paralizándolo. Cabe aquí recordar que el gerundio es el tiempo verbal

1. Tesis de master UFRJ 2001, donde el presente autor propone una referencia cartográfica que coincide con la misma del proyecto MOVIE



aplicado a las cosas en movimiento, que alude a la situación dinámica, cosas en su propio tiempo de acontecimiento, en su deslizarse sometido al *continuum* de lo real y lo natural, tal cual acontece con todo lo que está vivo y sujeto a las fuerzas naturales. En este sentido podríamos decir que fotografiar es trasladar las imágenes desde un acontecimiento natural hacia una situación artificial de parálisis. Posar es enfatizar lo que ya pasó, es establecer, a partir del aquí y ahora, el otrora, hecho que podemos verificar cuando De Duve escribe en *Essais Datés - Pose et instantané ou Le paradoxe photographique* (1987, p. 6): “El quiasma fotográfico se representa como el cruce de dos conjunciones ilógicas: el “aquí ahora” del instante fotográfico y el “ahora allí” de la pose. Cada una de estas conjunciones presuponen un tipo de conciencia”. Al terminar el “clic” del aparato fotográfico ya es pasado, el *continuum* es paralizado, el índice, que estaba incrustado en lo real, es desplazado ahora de su naturaleza dinámica, quedándose petrificado en la mortificación de la imagen fotográfica. Veamos una vez más en *Essais Datés - Pose et instantané ou Le paradoxe photographique*, como De Duve (1987) apunta esta inevitable carga semántica del instante fotográfico:

La paradoja fotográfica conoce dos vidas y dos muertes: una vida de profundidad que es aquella de lo instantáneo, importada por la figura del tiempo vivido del presente que pasa; una vida de superficie que es aquella de la pose, animada por la figura del tiempo cíclico en sístole (contracción) y diástole (dilatación); una muerte en profundidad que es aquella de la pose designada como el gel del tiempo, su defeción, su marca cero absoluta; una muerte de superficie que es aquella de lo instantáneo, que se estanca sobre el estupor de un instantáneo bífido (partido). (pp. 3-4)

Esta muerte en superficie de lo instantáneo, añadida a otra noción de muerte en profundidad de la pose, introduce en la imagen fotográfica una fuerte noción de pasado. Como el pasado ya fue vivido, la imagen fotográfica, cuando es aplicada a una composición artística, no deja de cargar consigo esta nostalgia. Delante de estas constataciones, la presencia del acto fotográfico, con todos estos contenidos posibles, se ubica en la génesis del proyecto Movie y pone en evidencia esta noción de parálisis y de pasado. Un campo conceptual que ya existe, antes incluso que otras posibles lecturas de la imagen aparezcan. Se percibe ahora la presencia de la imagen fotográfica como un testimonio nostálgico de algo que se fue en el tiempo, podemos decir que este lenguaje, por su sencilla presencia, en cualquier posible composición que surja de este proyecto, reafirma la pérdida efectiva de algo que se



va. En este caso, es la nostalgia proveniente del sujeto, delante del reconocimiento inevitable de su propia finitud, construida y reafirmada, a cada disparo del aparato fotográfico. Fotografiar de modo disciplinar, una vez cada mes siempre que es posible, en el proyecto Movie, significa producir una cantidad no determinada de fotogramas, construir en el tiempo de existencia del sujeto un manantial de imágenes trabajadas en un segundo tiempo de acción previsto. Estas fotos que se multiplican en el tiempo, en un segundo momento del proyecto, serán apropiadas como *frames*², para la construcción del propio Movie, que se finaliza como una película. En oposición a todo un tiempo fotográfico disciplinar que enfatiza la parálisis, al momento siguiente en este proyecto, vamos a encontrar la dinámica del lenguaje videográfico como la antítesis a esta condición hermenéutica primera.

El lenguaje video gráfico como de seo de *duración*

En este segundo momento procesual del proyecto Movie, vamos a organizar cada imagen fotográfica producida en estos años, en orden cronológico, para producir una película/video. Para cumplir este planteamiento proyectual, entre cada dos imágenes fotográficas, ahora apropiadas como *frames* de una futura película, vamos a interpolar, un mínimo de dieciocho nuevos *frames* intermedios, generados a través de recursos informáticos disponibles en la actualidad (PhotoMorph). Como resultado de esta aplicación de recursos tecnológicos sobre la imágenes, tendremos entre cada dos imágenes dieciochos *frames* más, que tendrán la responsabilidad de crear un paso suave entre las dos imágenes iniciales. Con esto, a través de la repetición de este procedimiento, con todas las fotografías que el proyecto irá generando en el tiempo, podremos estar siempre construyendo una película inconclusa. La película que este proceso genera estará siempre en construcción y creciendo en tamaño. El fin de este proceso inevitablemente va a estar unido a la desaparición del presente autor. Tal procedimiento técnico será aplicado a los dos archivos de imágenes que se producen. Tendremos entonces dos películas: una donde el árbol, visto por el sujeto, crece a lo largo del tiempo, y otra donde el bosque surge, creciendo, como fondo dinámico, en oposición a la imagen estática del sujeto, que también cambia sutilmente con el tiempo, hasta su completa desaparición. La imposibilidad física del sujeto-autor de seguir realizando el acto fotográfico, como ya fue dicho anteriormente, determina el fin técnico de la película Movie.

2. Cuadro fotográfico, módulo fundamental, unidad que crea por repetición y obturación, la ilusión de movimiento en el imagen cinematográfico y videográfico.



Cabe aquí recordar que la imagen videográfica carga consigo una relación conceptual opuesta a la imagen fotográfica: mientras la fotografía produce una derivación del *continuum* donde la vida está paralizada, la película Movie, reconstruye artificialmente la sensación perceptible del *continuum*. Lo que se encontraba muerto en el archivo fotográfico, es arrastrado de vuelta a la vida en la dinámica del lenguaje videográfico, o sea, reconstruir la sensación del *continuum*, mismo que sea una trampa visual, es desear durar en el tiempo. Construir películas, usando fragmentos paralizados de una realidad perdida en el tiempo, es lo mismo que pretender vencer artificialmente la ineluctable condición de finitud de cada sujeto. Sobre este deseo de permanecer con todo nuestro pasado, viviendo el presente y mirando al futuro, veamos como Bergson en *L'énergie spirituelle*, (1993), define su concepto de duración:

La duración interior es la vida continua de una memoria que prolonga el pasado en el presente, sea porque el presente contiene de forma distinta la imagen incesantemente creciente del pasado sea, más aun, porque es testigo de la carga siempre más pesada que arrastramos tras nosotros al paso que avanza nuestra edad. Sin esta supervivencia del pasado en el presente, no habría duración, sino solamente instantaneidad. (p. 200)

Pensando en estos términos, el proyecto Movie es una duración en el sentido de Bergson, tanto en sí mismo como estructura acumulativa, como por la reafirmación de este deseo de durar, insertado en la reconstrucción del *continuum* videográfico. Como resultado del proyecto Movie, tendremos dos películas (figuras 9 y 10) que pueden, en teoría, ser montadas en un formato de video instalación, donde las dos proyecciones pondrán reconstruir, o no, la posición original del proceso fotográfico en el sitio original de las imágenes.



Figuras 9 y 10. Videos del bosque y del árbol. Extensión: 4,5 minutos cada uno.

Nota: Videos proporcionados por el autor (2013), disponibles en <https://vimeo.com/71284850> <https://vimeo.com/71284851>.

Para esto, necesitamos de un espacio arquitectónico adecuado para contener dos proyecciones videográficas, una frente a otra, o una al lado de la otra (figura 11).

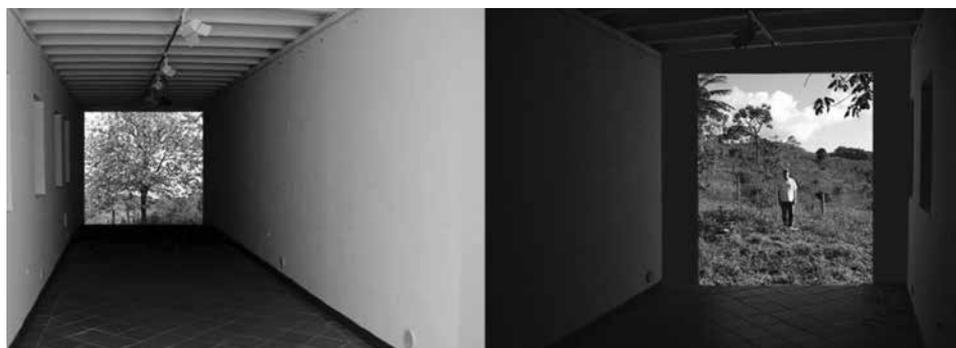


Figura 11. Videoinstalación del proyecto expositivo para La Corrala de Santiago, 2012.

El Proyecto Movie sigue con su acto fotográfico disciplinar y permite, cada vez que se presenta al público, editar una película que trae todo este pasado hasta la actualidad de la edición más reciente. Lo que se puede ver en esta video-instalación son dos imágenes que se miran, dos películas frente a frente o lado a lado, que se deslizan mostrando sus cambios y permanencias en el tiempo. Como fondo sonoro, una grabación con sonidos hecha en el propio sitio del espacio natural de las dos imágenes, sutilmente, a bajo volumen, anima el escenario.



Figura 12. “Movie”, Una videoinstalación realizada. Galería La Corrala de Santiago, Granada, 2013.

Nota: Edición videográfica, mayo de 2013. Elaboración del autor (2013).



Figura 13. El bosque en la actualidad.

Nota: Elaboración del autor (2016).

El hecho artístico como voluntad ficcional hacia las distintas percepciones del concepto de tiempo

Como podemos observar en este proyecto (Movie), el hecho artístico, el gesto aparentemente impensado o intuitivo del proponente, es en principio un planteamiento ficcional libre (hecho hipotético) imaginado desde dentro de la burbuja fenomenológica del sujeto, un gesto delimitado por el alcance experimental de su *Umwelt*³. En este momento primero, de la proposición del devaneo ficcional, el planteamiento general nos puede parecer un absurdo. De hecho, el grado de libertad creativo sobrepasa todos los límites posibles del modo discursivo de entendimiento y planteamiento proyectual.

Todavía, como intentamos demostrar en este proyecto, cuando analizamos tal gesto absurdo a lo largo del tiempo, podemos admitir que una buena parte de los contenidos subjetivos de estas ficciones, que duran y se transmutan en la forma de fondos conceptuales, acaban accediendo y tocando la realidad de modo material, reconocible y, en algunos casos, permanente. Considerando los aspectos sobresalientes de algunas *ficciones artísticas libres* que pasan, más adelante, al modo de *ficciones* eficientes podemos decir que una buena parte de ellas, aun siendo planteadas

3. ...Un Umwelt que es propio de cada organismo y constituye el mundo subjetivo del cual extrae significación respecto a la conectividad entre los signos locales y los signos de dirección que constituyen el espacio, y los “signos-momento” que constituyen el tiempo (Castro García, 2009, p. 89).



dentro del límite del *Umwelt* del sujeto, son capaces de atravesar esta frontera y tocar la realidad que se encuentra *más allá* de esta burbuja fenomenológica.

Es decir, en las artes visuales, así como en la ciencia o en la vida, un hecho ficcional puede convertirse posteriormente en hecho eficiente en lo real. A raíz de esta constatación, comprendemos la importancia del aspecto ficcional en el planteamiento del artístico. Veamos, como apunta Vaihinger (2009), la posibilidad de que los hechos ficcionales libres pueden comprobar su eficiencia en *The Philosophy of "As if"* cuando se precipitan en la realidad:

El uso de ficciones como si fueran hechos reales: Aquellos “métodos provisorios” más ampliamente utilizados, los cuales hemos llamado “casificciones” constituyen una clasificación artificial. (...) Ellos hacen uso de un artificio: crean clases artificiales. Ahora, ¿qué significa esto? En nuestra terminología psicológica esto significa que ellos provisionalmente substituyen las construcciones correctas por otras, las cuales no corresponden directamente a la realidad. Ellos operan entonces con estas clases ficcionales como si fueran reales. (p.17)

Por lo tanto, observar cómo se presentan los absurdos ficcionales del sujeto-artista-visual, detectarlos, reconocerlos y organizarlos sería una condición relevante por ser considerada cuando deparamos con un proyecto artístico en su momento primero de proposición.

Todavía, después de este recorrido textual, donde percibimos diferencias conceptuales oriundas de la experiencia posibilitada del Proyecto Movie, podemos decir que: también, la distinción entre las nociones de tiempo que cambian en los entrelazamientos entre los referentes humanos, paisajísticos, geológicos y de la flora tropical, aparecen también, como resultado conclusivo de este reto hermenéutico sobre la experiencia que conlleva el referido proyecto.

Referencias

Bergson, H. (1993). *L'énergie spirituelle*. Paris: PUF.

Castro, G. O. (2009) *Jakob von Uëxkull - El concepto de Umwelt y el origen de la biosemiótica*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.



De Duve, T. (1987). *Essais Datés - Pose et instantané ou Le paradoxe photographique*. Paris: Éditions de La Différence.

Didi-Huberman, G. (1998). *O que vemos o que nos olha*. São Paulo: Editora 34.

Greenberg, C. (1996) *Arte e Cultura- Ensaio Críticos*. São Paulo: Editora Ática.

Vaihinger, H. (2009). *The Philosophy of "As if"*. New York: Martino Publishing.