

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía

Título:
Un momento es más que un instante

Tema:
Realización de dioramas inspirados en registros audiovisuales

2023

Camila Agustina Telleria
DNI 38665735
Leg. 67798/2
Tel: 2215379712
E-mail: camitelleria@gmail.com
Titular de Cátedra: Lic. J. Hernán Arrese Igor

Resumen

Un momento es más que un instante es una serie de seis dioramas inspirados en seis registros audiovisuales grabados con celular. Mi intención en este trabajo fue combinar las artes audiovisuales y las artes plásticas, creando *momentos* donde el espectador pueda sumergirse y reconocer los espacios como familiares o transitados. El público pudo recorrer la sala observando cada diorama y a su vez abrir códigos QR que le permitían acceder a los videos que dieron origen a cada escena.

Palabras clave

Diorama, Momento, Instante, Movimiento, Escenografía.

Fundamentación

Mi trabajo de graduación, *Un momento es más que un instante*, consistió en la realización de seis dioramas inspirados en seis registros audiovisuales¹, tomados con celular, de diversos espacios y situaciones. Fueron montados en una sala de 4,70m x 4,10m, sobre pared a 1,40m de altura, creando en pequeña escala las escenas capturadas en video (ver anexo pp.6). A su vez, al lado de cada diorama, un código QR permitía a los espectadores de la obra acceder a estos vídeos, de entre diez y treinta segundos de duración. En estos, el protagonista es el espacio: se ven tanto interiores como exteriores, de día y de noche. Su mayor característica es que son casi estáticos o con muy poco movimiento, inferido a partir de detalles como los cambios de luz o el viento. Los dioramas fueron realizados con madera, cartón, tela y telgopor, impresiones 3d y pequeños juguetes de mi infancia. La idea fue recrear no sólo el espacio capturado audiovisualmente sino una noción de escena, de momento; teniendo en cuenta la intensidad de la luz, la sutileza y la repetición de movimientos que permitían otorgar la dimensión temporal al espacio.

A diferencia de las maquetas que se enfocan en la representación precisa de detalles específicos y no necesariamente muestran una escena completa o inmersiva [...] un diorama es una representación tridimensional de una escena completa, como un paisaje, una escena

¹ <https://www.youtube.com/@unmomentoesmasqueuninstante> en este canal de Youtube se pueden encontrar los seis registros en video que dieron origen a los dioramas

histórica o un evento. Los dioramas se centran en la creación de una experiencia inmersiva para el espectador, y suelen estar diseñados para proporcionar una sensación de realidad y profundidad (García, 2023).

Desde hace algunos años que desempeño gran parte de mi actividad laboral en el rubro audiovisual, en el campo de la dirección de arte. El proceso habitual de trabajo consiste en partir de un guión o una propuesta, ficcional y/o estética, para realizar algo que luego será filmado siendo el audiovisual el objetivo final de este proceso. En este trabajo de graduación, me propuse combinar el audiovisual - tan presente en mi trabajo- con las artes plásticas, pero buscando transitar el camino opuesto: partir de lo filmado, para luego materializarlo en una obra plástica como lo son los dioramas. No buscaba una representación fidedigna y técnica del espacio filmado, sino la (re)creación de una escena: pequeños universos que el espectador pueda contemplar.

En una primera instancia, la idea de grabar estos vídeos con un celular surgió de querer registrar lo que yo misma veía mientras atravesaba un ataque de ansiedad. En esos momentos, mi percepción interna cambiaba producto de mi estado emocional, mientras que el entorno parecía no modificarse. Esa percepción alterada del tiempo y el espacio fue el punto de partida para este trabajo. A lo largo del proceso de realización de la obra, la búsqueda fue mutando y se transformó en un medio de observación y contemplación de los espacios que me rodean.

Un farol encendido en medio de la noche entre los árboles de la vereda; una ventana abierta en verano, con un ventilador turbo ubicado justo abajo de la persiana, dando movimiento a las cortinas; el sillón de un living junto al calefactor con el piso de parquet levantado; una fiesta con luces de colores en constante movimiento; una parada de colectivo con un cartel girando por el viento; una columna de ladrillos intervenida con graffitis (ver anexo pp. 2 a 4). La selección de estas escenas no fue arbitraria: son espacios cotidianos por los que transitó en algún momento, que pertenecen a la ciudad donde vivo, a casas que he habitado, espacios con los que siento un vínculo emocional que motorizó la creación de la obra.

Mi motivación fue la búsqueda de una nueva forma de reencontrarme con la maquetería así como llevar a un segundo nivel (o segunda lectura) los videos

tomados. Hay algo en lo material que permite otro acercamiento del espectador con la obra, así como también mi propio acercamiento a la hora de producir, esto mismo fue lo que me permitió terminar el proceso que comenzó con el registro de los espacios. Algo en la acción misma de grabar de los videos, se conecta directamente con la idea original de registrar ese mundo que no parecía cambiar aunque mi percepción de él si.

Luego de haber hecho los videos y ya en proceso de convertirlos en dioramas, materializarlos, me encontré ante la situación de que todo eso que yo percibía, sentía y quería registrar no era tan linealmente transmitido o leído por otras personas, terceros, espectadores. Esto desencadenó en un proceso de entender qué es lo que estaba registrando, qué era eso que yo sentía y qué quería evocar, qué en esos paisajes en primera instancia comunes y cotidianos despertaban en mí una sensibilidad. De allí viene el título un momento (un espacio físico determinado, con determinada luz, un día en particular) es mucho más que ese instante -instantes- que quedan registrados en cámara; lo componen recuerdos, contexto y el imaginario de cada persona que lo observe ya sea la situación en vivo, el registro en video, o el diorama. No va a ser lo mismo para un espectador que transitó las calles de la ciudad de La Plata encontrarse con los dioramas, con las baldosas vainillas rotas, que para otro espectador que habito ciudades con otro tipo de veredas.

El primer diorama que realicé (o al menos su pre maqueta) fue el del sillón (ver anexo pp. 4) a modo de objeto provisorio usé un pin que tengo desde mis primeros años de infancia, al mostrarlo a mis compañeros desató cariño y nostalgia por el pequeño oso rosa, ese intercambio fue el que me permitió entender, donde estaba la búsqueda del *momento*. La escena con el sillón era más que ese conjunto de elementos, era una la elección de los mismos y sus materialidades lo que evocaría en los futuros espectadores un sentido de pertenencia y familiaridad con la escena. Otro ejemplo de esto fue la recreación del machimbre en las paredes, clásico elemento de una primera casa alquilada en la ciudad de La Plata por un estudiante o característico de la casa de los abuelos.

Otro elemento importante presente en los videos fue el movimiento, para incorporarlo a los dioramas utilicé motores y luces. En el caso del diorama Ventana decidí dejar las cortinas rígidas: en una posición en la que pareciese

que el viento las está moviendo pero estáticas al fin; y contrastar esta situación con el ventilador turbo girando con movimientos erráticos. La ventana fue iluminada por detrás con tiras de luz led y el movimiento del ventilador fue logrado mediante el uso de un motor. El caso del diorama Parada fue similar: un motor escondido por debajo de la base generaba el giro del cartel de fotocopias. Por último el diorama Fiesta, tiene un punto de vista único en comparación con el resto de la serie. Este invitaba al espectador a pararse debajo de él y observar su interior a través de una rendija, limitando la visión del espectador y generando la sensación de estar espiando ese espacio. En este último diorama el movimiento estaba dado por luces estroboscópicas que alternaba entre colores dando la sensación de movimiento, a su vez lo acompañaba un par de auriculares en los que sonaba un conjunto de canciones de cumbia.

Artistas de referencia

El artista de referencia que principalmente tomé fue Sebastian Gordin, particularmente su muestra *Un extraño efecto en el cielo* (2014) Buenos Aires, Argentina MAMBA. En ella se observan varias de sus obras, que trabajan principalmente la maquetería más tradicionalista, ya sea por su utilización de materiales como el cartón y la madera o desde su montaje de obra en vitrinas sobre bases. Creo que Gordin hace un excelente uso del concepto de exterior e interior, permitiendo que la manera en la cual el espectador accede a la obra refuerce los límites que contienen los pequeños universos que crea. De esto se puede dar cuenta en sus obras vistas a través de una mirilla u obras donde las paredes de una casa son de vidrio, dejando ver su interior. Por último el tratamiento del instante, momento congelado, una acción infinita pero estática; así como también la inclusión de movimiento real mediante el movimiento generado por un motor y el correr del agua en sus obras.

Como segundo artista tomo a Wes Anderson, quien ha creado un estilo visual y narrativo por el que es reconocido, si bien una de sus principales características es la simetría, lo que más me interesa de él es el tratamiento que hace sobre los espacios y los objetos, permitiendo que estos sean los protagonistas del fotograma. En el caso de los espacios, Anderson juega con la construcción de los mismos, utilizando maquetas a escala y sets de tamaño

real, desdibujando los límites entre ambas. Cada espacio está construido en función de los personajes ficticiales que lo habitan, y hay una puntual atención a los objetos que hay en ese espacio. Los objetos muchas veces están en el centro del plano, pero incluso cuando están dispersos por los espacios, nos hablan de la personalidad de estos personajes, nos enseñan su mundo. Cuidadosamente elegidos por sus colores, formas y funciones, estos objetos extienden la idea del personaje al espacio creando así, un universo propio.

Problemas y situaciones reales

A la hora de abordar la realización nunca fue la prioridad la búsqueda de fidelidad absoluta en las dimensiones reales de los espacios; sino que buscaba evocar ciertas sensación de nostalgia / pertenencia / recuerdo / familiaridad con la escena creada. A su vez generar en el espectador una apropiación de ese espacio como transitado / recorrido / habitado anteriormente. Este proceso conlleva un trabajo previo de análisis sobre los videos: separar por un lado los sentimientos propios sobre los espacio retratados, el recuerdo y mi propio imaginario y por otro, qué elementos que componen ese espacio y momento son los imprescindibles; cuáles de ellos hacen de ese espacio una situación, un instante, un momento.

La investigación de materiales fue una etapa crucial para poder recrear elementos como los pisos de parquet, las baldosas y las paredes. Prioricé utilizar, siempre que la escala me lo permitiese, el mismo material que se utiliza a escala real, por ejemplo enduido para las paredes, varillas de madera para los pisos, ramas de árbol para el tronco del árbol. Esta búsqueda desencadenó en una decisión que atravesaría todos los dioramas: la utilización de impresiones 3d. Las piezas 3d fueron clave para agilizar tiempos y generar un mayor verosímil; las mismas fueron diseñadas desde cero, dado que en los bancos de diseños libres en internet, era difícil encontrar objetos "argentinos"; por ejemplo era sencillo encontrar un radiador, pero no un calefactor. Esto influyó mucho en el proceso antes mencionado de búsqueda de pertenencia por parte del espectador; no era lo mismo poner un ventilador turbo sostenido por una persiana de madera, baldosas rotas, un farol con tulipa redonda, paredes con machimbre y humedad, o un calefactor; estos eran los detalles que iban a resonar en el imaginario colectivo de los espectadores, así como

seguramente desentonar o llamar la atención si la obra se hubiese expuesto en otro país o continente.(ver anexo pp. 7)

Si bien en un primer momento pensé que iba a ser un trabajo individual (contrastando con mi actividad como directora de arte en audiovisual), prontamente me di cuenta que requería de la ayuda de colaboradores. En este proyecto colaboraron varias personas desde su etapa de realización hasta su montaje: Juan Ignacio Pórfido a cargo del diseño e impresión de las piezas 3d; Alejandro Magneres, Hernán Biasotti y Juan Francisco Protto Blanc en el área de creación técnica de electromecánica; Franco Cerana como director de fotografía de los dioramas; Lucía Verderosa y Gabriel Giménez como asistentes de montaje; y Luciano Montolivo como asistente de pintura.

Conclusiones

He quedado conforme con mi obra y me ha abierto un camino para seguir explorando. El número original de videos registrados rondaba los 60 videos, e incluso luego de una primera selección; en el proceso de materialización algunos de los videos elegidos para ser dioramas fueron cambiados por otros principalmente por su complejidad técnica de realización y los tiempos en los que se enmarca este trabajo. La investigación de materiales así como el trabajo colectivo y el entrecruzamiento de disciplinas como el audiovisual, la plástica, el diseño industrial y la electromecánica, me han dejado un gran campo para seguir investigando y creando. Considero esta obra - el conjunto de seis dioramas- la primera de una posible serie.

Como recomendación remarco nuevamente, la interacción con distintas áreas de trabajo, así como la investigación de materiales, es algo que me llevó años comprender, pensar fuera del tradicional cartón gris, y encontrarme con que un palito de chupetín tendría la medida justa para encajar en un motor y sostener un cartel giratorio...

Referencias

Garcia, N. (13 de febrero de 2023). *Dioramas: arte y escultura* [Entrada de blog]. Recuperado de <https://veo-arte.com/2023/02/13/dioramas/>