

***Interferencias en el paisaje.
Cuerpo y espacio en la práctica artística de NoDOS(3)***

***Interferences in the landscape.
Body and space in the artistic practice of NoDOS(3)***

Torrecilla Patiño, Elia

*Universidad Miguel Hernández de Elche, España
elia.torrecilla@gmail.com*

Ghetti, Cristina

*Artista investigadora independiente
cristighetti@gmail.com*

Recibido: 08-01-2020

Aceptado: 19-02-2020



CITAR COMO: Torrecilla Patillo, E. y Ghetti, C. (2020). Interferencias en el paisaje. Cuerpo y espacio en la práctica artística de *NoDOS(3)*. *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, 0(6), 95-107. doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2020.12948>

PALABRAS CLAVE

arte; performance; nuevos medios; interferencias; cuerpo; territorio; historia; simulacro

RESUMEN

A partir de un proyecto desarrollado dentro de una residencia artística llevada a cabo en la Isla de Ventotene (Italia), se plantea un ensayo visual que aborda las relaciones establecidas entre nuestros cuerpos con el espacio intervenido. Para este proyecto, se realizó un proceso dividido en tres fases. La primera, consistió en una exploración del territorio y en una selección de localizaciones para intervenirlas con nuestras acciones. La segunda, fue la realización de unas pequeñas acciones en las que producimos con nuestra presencia una serie de interferencias en el paisaje. La tercera, fue la selección y la edición del material videográfico del cual aquí mostramos unas capturas que permiten visualizar unos cruces entre realidad y simulacro.



KEY WORDS

art; performance; new media; interference; bod; territory; history; simulation

ABSTRACT

Based on a project developed within an artistic residence carried out in Ventotene Island (Italy), a visual essay that addresses the relationships established between our bodies and the intervened space is proposed. For this project, a process divided into three phases was carried out. The first was an exploration of the territory and a selection of locations to intervene with our actions. The second was the realization of some small actions in which we produced with our presence a series of interference in the landscape. The third was the selection and edition of the videographic material of which here we show some captures that allow us to visualize some crosses between reality and simulation.

INTRODUCCIÓN

Exploración del territorio

Interferencias en el paisaje es un proyecto desarrollado dentro del marco de una residencia artística llevada a cabo en la Isla de Ventotene (Italia) del 10 al 17 de mayo de 2019. Esta residencia forma parte de *IN/SU/LA*¹, un festival de arte ideado por los artistas Yvonne Andreini y Alessio Castagna con el objetivo de promover el diálogo y el encuentro entre artistas para crear un medio de reflexión poética y de “conocer lo desconocido” abordando cuestiones como territorio, fronteras, periferia, relaciones sur-norte y tránsito.

Tras nuestra llegada, hay una presentación del Festival por parte de los anfitriones en la que se realizan charlas, proyecciones de vídeo, música... lo que nos permitió obtener una cartografía imaginaria sobre la historia del lugar en el que nos encontrábamos. Esa misma noche, se nos facilitó un programa en el cual estaban planificadas una visita a la cisterna romana, una ruta en barco... en las cuales descubrimos, entre otras historias, que la isla fue el exilio para adúlteras romanas de la alta sociedad.

Rodeadas de agua salada, nos adentramos en una cisterna que servía para almacenar agua dulce en un espacio laberíntico que luego se convirtió en cárcel, y en cuyas paredes emergían huellas (dibujos, pinturas y escritos) de los que estaban allí internados, y que a través de la representación contactaban con el mundo real y espiritual.

Estas visitas guiadas fueron intercaladas con diferentes excursiones que realizamos por nuestra cuenta de manera no planificada. Caminamos pensando con las piernas, que se convierten en nuestra herramienta analítica y nos ofrecen una nueva manera de mirar el paisaje, sentirlo y leerlo. Fue así como tuvimos ambas una percepción similar, tanta

¹ Página web del Festival disponible en: <http://insulafestival.eu>

historia, tantos acontecimientos y gentes, luchas, dramas exilios y pasiones habían pasado como interferencias en el paisaje, no dejando huella alguna de su vida, sino en los relatos.

Abrumadas por la complejidad y riqueza de los mismos, e incapaces de tener una inmersión real en la vida de la isla dado el corto tiempo de la estancia, concluimos en que tanto nosotras, como los habitantes actuales, sus problemáticas, la residencia de artistas y sus planteos, eran, simplemente, una interferencia más en ese paisaje inmutable de rocas y mar, y a partir de allí concebimos nuestro trabajo.

Como personajes de la invención de Morel, apareciendo frente a los isleños con nuestros atavíos, realizando mediciones y estudiando el terreno para acto seguido desaparecer de manera misteriosa. Establecemos unas relaciones entre nosotras (habitantes efímeras) y el espacio habitado; entre nosotras (paseantes) y el lugar. Unos cuerpos que se desplazan por un espacio lleno de historias, de las cuales no queda apenas ni rastro, tan solo unas interferencias en el paisaje.

Tras los datos recabados en nuestra investigación peripatética, surge la necesidad de encarnar a través de nuestra presencia esas mismas interferencias como metáfora de la historia palpable a través de las ruinas y el propio paisaje, que es lo que permanece enraizado.

Inmersión espacial

Con el objetivo de alcanzar el *genius loci*, caminamos atentas en busca de ese espíritu del lugar, captando su esencia y tratando de manifestar sus cualidades a través del cuerpo que camina, que observa, que siente. Así, en nuestras excursiones nos desplazamos en busca de espacios que nos permitieran “localizar sensaciones y sentir localizaciones” (Feld, 1996, en Psarras, 2015).

Una vez escogidos los campos de acción, nos situamos en los enclaves seleccionados. Queremos formar parte de un territorio que nos es ajeno y encarnar en nuestros cuerpos las coordenadas de la realidad que nos rodea. Y así, convertidas en una especie de extraterrestres, nos relacionamos con el territorio y los demás cuerpos que habitan esta isla de 722 habitantes.

Mediante el uso de cintas, vamos reconociendo, midiendo, delimitando y acotando el territorio concentradas en materializar esta acción imposible. Aparecemos, intentamos abarcarlo y enseguida desaparecemos sin dejar rastro. Jugamos con nuestros movimientos -determinados por el contexto- y fantaseamos con la memoria y la captura de la imagen.

La cámara está lista para el registro y comienza la fantasmagoría: somos sombras que se desvanecen y parpadean fusionando dos mundos paralelos; es la muerte por la imagen.

Extracción visual o la huella efímera

Una vez seleccionado el material videográfico, procedemos a su edición para obtener unas imágenes en movimiento en las que mostrar una realidad en baja definición. Producimos imágenes y nos reproducimos en ellas para finalmente desaparecer en un

efecto *glitch* que simula el error, jugando con el doble y la repetición. Así, nuestro reflejo viaja en el tiempo de un espacio que no nos pertenece. Somos una presencia artificial en un entorno natural en busca del tiempo perdido. Capturamos el instante y a través del vídeo unimos el espacio y el tiempo mediante el sonido: gaviotas, mar, viento...²

La tecnología nos permite jugar con la magia, la simulación y la representación de la imagen, tratando de observar una realidad traspasada por la idea del simulacro. Baudrillard (1978:100) explica la simulación a través del cuento de Borges en el que los cartógrafos del Imperio dibujan un mapa de extensión igual a la del territorio, al que reproduce totalmente, transformándose en su propio doble y confundándose con la cosa real; pero en la actualidad, explica: “la abstracción hoy no es ya la del mapa, el doble, el espejo o el concepto. La simulación no es ya la de un territorio, una existencia referencial o una sustancia. Se trata de la generación de modelos de algo real que no tiene origen ni realidad: un «hiperreal»”.

La hiperrealidad consiste en la sustitución de la realidad por su imagen, es decir, por una construcción artificial; sin embargo, en lugar de alcanzar solamente el lugar de la virtualidad y permanecer en el plano de la ficción, la hiperrealidad se presenta como una realidad más real que la realidad, en este caso, tamizada a través del filtro digital.

Como resultado, un vídeo que registra nuestra presencia fantasmagórica y la huella efímera de unos cuerpos-territorio que devienen interferencias visuales en un paisaje-isla imaginaria que podría ser aquella inventada por Morell (1940).

Agradecimientos

Yvonne Andreini, Alessio Castagna, Daniel Tejero, Elena Bataglia, Martin Reyna.

FUENTES REFERENCIALES

Baudrillard, Jean (1977). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.

Baudrillard, J. (1992). *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.

Bioy, A. (1940). *La invención de Morel*. Buenos Aires: Editorial Losada S.A.

Psarras, Bill. (2015) *Emotive Terrains: Exploring the emotional geographies of city through walking as art, senses and embodied technologies*. London: Goldsmiths University.

Torrecilla, E. (2018). *Flâneur, Ciberflâneur, Phoneur: Un paseo de resignificación del flâneur por el espacio urbano moderno, el ciberespacio y el espacio híbrido. Acciones artísticas propias entre 2011-2018* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/107391>

² Puede consultarse un *teaser* del vídeo en:

<https://nodos3.tumblr.com/post/187730314188/actualmente-estamos-trabajando-en-la-idea>

















