

UN HOMBRE MATA A UN HOMBRE

Y LOS PERROS SALVAJES DEVORAN SU CARNE



LIZ MARTÍN

**Trabajo de Fin de Grado
Elizabeth Martín Galván**

**Bellas Artes, 2018/2019
Universidad de La Laguna**

**Proyectos Transdisciplinares
Título: Un hombre mata a un hombre**

elizabethmartingalvan@gmail.com

Índice

Introducción [pág. 7]

La ciudad [pág. 9]

El tránsito y lo invisible [pág. 13]

Los residuos y los parques de atracciones [pág. 17]

El contexto [pág. 23]

La mirada del turista [pág. 27]

La luz de las 19:45 [pág. 31]

Los contenedores [pág. 33]

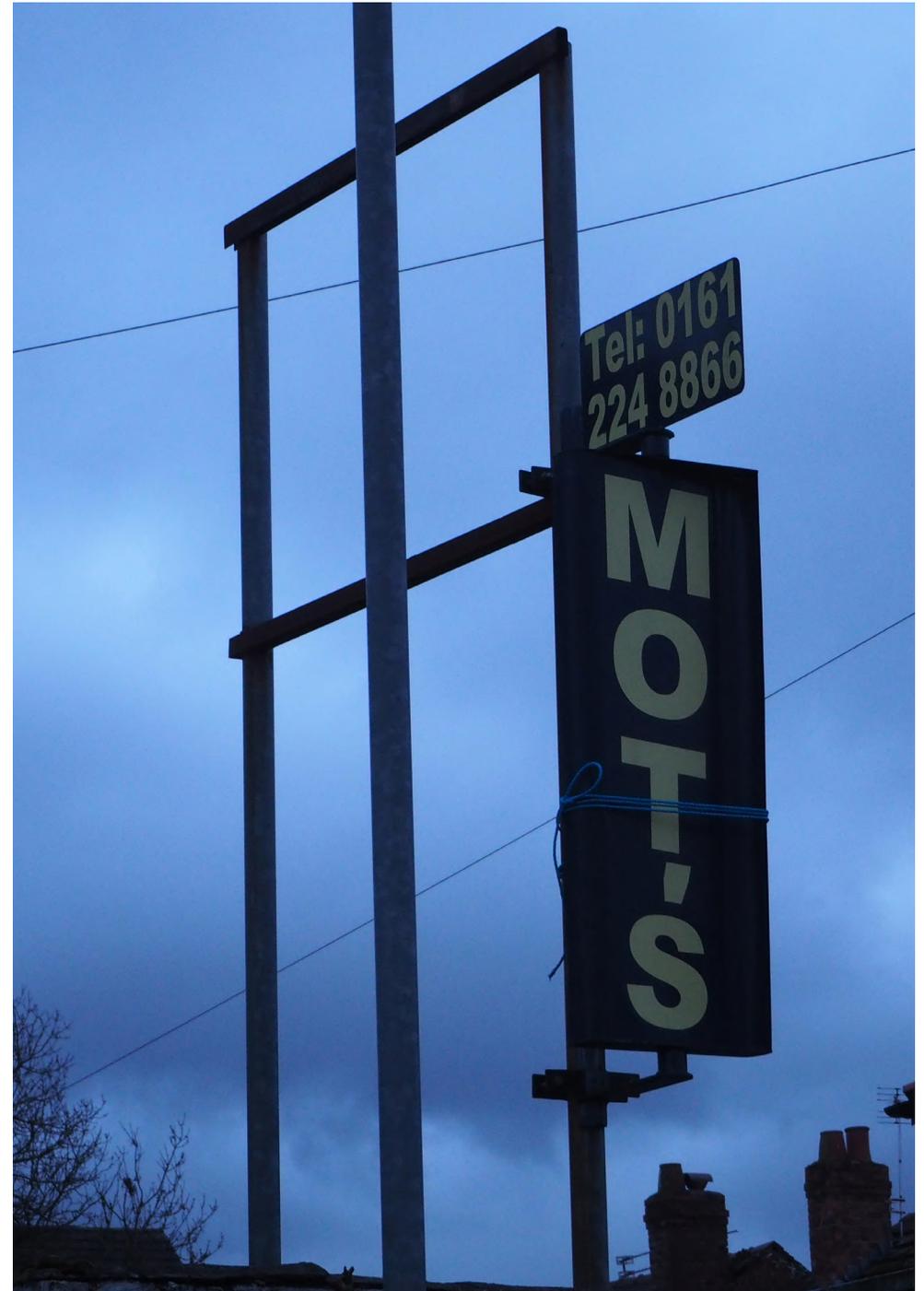
Los fotógrafos y el cine [pág. 56]

El problema de la denuncia social [pág. 59]

La moda [pág. 63]

Aprender un lenguaje visual [pág. 66]

Bibliografía [pág. 68]



Introducción

Nos relacionamos con el espacio marcándonos y amoldándonos inevitablemente, pues formamos parte de él. Percibimos los lugares de formas diferentes y variopintas; los analizamos e interpretamos superficial y/o profundamente mientras nos convertimos en ellos. El espacio es nuestro lugar en el que habitar, es el museo de la vida cotidiana y el disfraz de los cimientos es la ciudad.

La funcionalidad que ha recibido el modelo actual de ciudad moderna nos conduce irrevocablemente hacia una ciudad del espectáculo en la que buscamos sobre todo satisfacer unas necesidades relacionadas con la tecnología y su evolución en nuestra experiencia cotidiana. Obviamos de forma inocente aquello que no sirve o encaja en “lo que se puede mostrar” o sirve para legitimar nuestra estancia en una zona determinada de la urbe.

La ciudad siempre se ha puesto bajo la mirada de la sociedad, es así una pieza cultural que se ha intentado reordenar a lo largo de la historia de formas diferentes. Se la ha tratado como una maqueta, un proceso, un diagrama en el que se aislan, definen y clasifican todos los elementos que la componen. En los intentos por definir la ciudad desde un punto de vista histórico, cultural y funcional, encontramos complejos procesos de unión entre “lo de antes” y “lo de después”. Un amasijo de arquitectura moderna y casco histórico que intenta unirse resultando en un pastiche sin forma.

La autoría de todas las fotografías que aparecen en este trabajo es de Liz Martín.

Todas las fotografías realizadas durante este proceso de reflexión sobre la ciudad y la mediación han sido tomadas con una cámara analógica compacta de 35mm, la Olympus mju-II y con carretes Kodak ColorPlus 200 entre los años 2018 y 2019.





La Ciudad

La ciudad parece presentárenos como una construcción vertical de repetición, una aberración hacia el tránsito natural del ser humano que ancla sus pies a la tierra. Un éxito de ordenación del territorio basado en la economía. En la ciudad se alcanzan rascacielos de hormigón atravesados por vigas de hierro. Cuantos más pisos, más rentable sale el espacio adquirido. Cuanto más superficie horizontal abarque por persona, más cara será la suspensión del cuerpo sobre esa ciudad genérica¹.

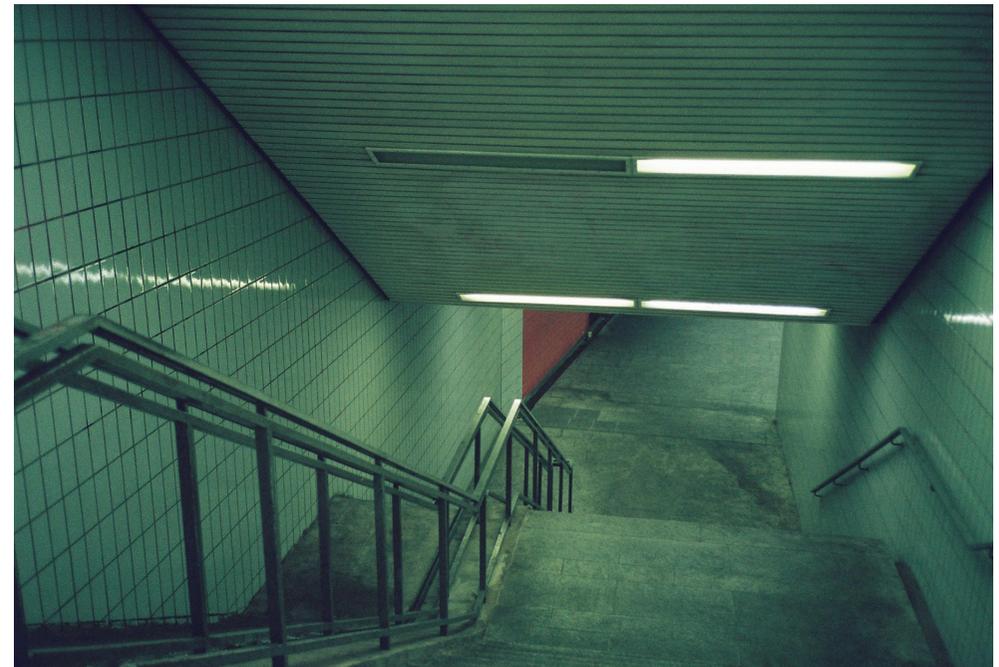
La ciudad ya no es importante por su historia, sino por su espectáculo. La Revolución Francesa no es importante, en cambio la estructura palpable de la Torre Eiffel con la que legitimar tu estancia en el país sí lo es.

Lo crucial en este espacio de tránsito es atraer al turista con monumentos importantes y espacios emblemáticos como el Gran Cañón, imponente e impresionante y Las Vegas Boulevard, un ensueño.

En la ciudad se quitan y añaden cosas constantemente. Se prueba una y otra vez como en una maqueta, pues a pesar de considerarse un resultado, la ciudad siempre será un proceso de cambios constantes. Es el paso intermedio entre un principio y un fin que no se concebirá hasta que esta desaparezca por completo como nosotros.

Encontramos aquí una variedad de intentos de reutilizar áreas específicas de la ciudad, una reconstrucción de lo ya construido que se acomoda a los planes vigentes sobre la finalidad de lo urbano en el contexto de cada época. De esta forma, se podría decir que en teoría, la ciudad se acomoda al habitante globalizado. La aceleración de los cambios tecnológicos nos llevan así hacia una especie de obsolescencia programada debida a las cambiantes necesidades del individuo contemporáneo en la ciudad del tránsito y el suelo de oro.

1 Término introducido por Rem Koolhaas en su libro homónimo "La ciudad genérica" de 2008.









El tránsito y lo invisible

En las calles se desarrolla la vida, se produce un tránsito en su mayoría sosegado desde el que se aprende a ver en menor o mayor medida cuando lo que nos rodea se categoriza.

Entre acera y acera se vende tiempo y sentimentalismos como si se tratara de un mercado donde se caracterizan los momentos y los espacios con olores y colores mientras se definen así las raíces de los individuos. Con los puedo y no puedo se definen los límites de las personas y su posicionamiento ante el mundo que acaba por concederles la identidad a través de la cual interpretan la vida.

Para salir de un bucle existencial basado en el tránsito de no-lugares y no-ideas hay en ocasiones una reiterada recurrencia hacia la deriva en todas sus formas.

El vagar por las calles (des)conocidas sin un lugar al que llegar y sin un recorrido preestablecido, libera en parte el acto de andar y la significancia del contexto (nunca por completo) entre el laberinto de amasijos de hierro, cristal y cemento por el que transitamos.

Lo invisible de las fachadas se hace visible ante nosotros y nos puede llegar a surgir la duda de si eso siempre estuvo ahí o ha aparecido por arte de magia. Esto ocurre cuando empezamos a ver en vez de a mirar.

Encontramos en el paseo y la deriva una práctica casi ensayística con la que tratar de entender el entorno mejor. En la ciudad se transita con propósito, pero cuando se carece de él, se ve realmente lo que nos puede brindar desde una perspectiva mucho más artística. El andar es un elemento fundamental a la hora de intentar formular un método de comprensión y análisis del terreno. Las líneas trazadas de forma invisible en el mapa urbano desentrañan una labor de conocimiento inusualmente accesible.









Los residuos y los parques de atracciones

En su manifiesto sobre el tercer paisaje, Gilles Clément clasifica los espacios en conjuntos primarios, residuos y reservas: Los conjuntos primarios no han estado nunca sometidos a explotación, los residuos son el resultado del abandono de una actividad y las reservas son conjuntos protegidos de la actividad humana por decisión.

Todos los espacios generan residuos y estos forman parte del mismo evolucionando de manera natural hacia un paisaje secundario.

Según esto, todos aquellos abandonos de fábricas, cuarteles, casas terreras, edificios y demás espacios humanos, son residuos de su actividad anterior. En un principio siendo característicos y reconocibles, pasan a un plano de anonimato y paso. Eliminando el factor humano de esos espacios, parecen perder su utilidad, sin embargo pueden plantearse de forma que sirvan en una especie de segunda vida al fenómeno urbex.

Normalmente en la ciudad se establece un recorrido predeterminado a la hora de desplazarse por el espacio, ya sea para ir a un centro comercial o para asistir a un curso, pero se produce ocasionalmente en los destinos un tipo de desplazamiento sin premeditación, sin saber muy bien a dónde se quiere llegar. Ocurre también en los paseos y en las exploraciones, sobre todo si el tiempo no es problema. Este tránsito sin ningún rumbo en concreto se puede considerar una deriva.

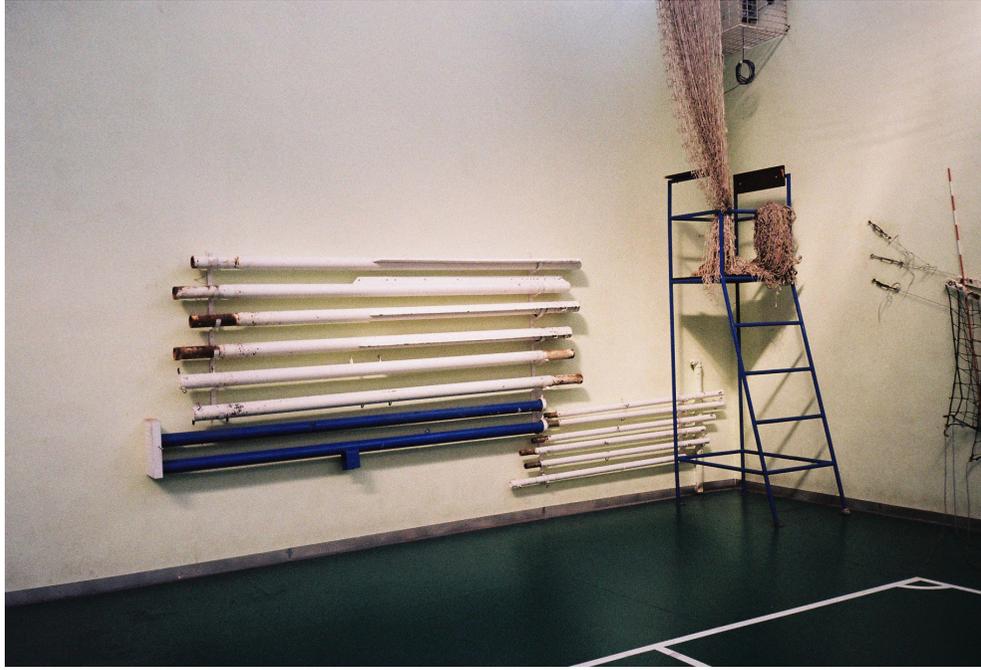
La exploración urbana, más comúnmente conocida como urbex (abreviación del inglés Urban Exploration), se centra en el reconocimiento o inspección de terrenos activos o inactivos de la periferia de las ciudades. Es más corriente que estas exploraciones se lleven a cabo en lugares abandonados, ya que los riesgos legales son mayores en aquellas zonas en las que aún hay actividad humana además de tener un atractivo distinto.

Tomando los residuos como una zona de deriva, se plantea un parque de atracciones urbex en el Tercer Paisaje.

Delimitando la zona a explorar del residuo de forma manual, ya sea porque hay una valla que ayuda a ello o una montaña imposible de atravesar, conseguimos un mapa como los que aparecen en los folletos de los parques de atracciones, convirtiendo así un espacio residual en un nuevo objeto de uso, como si le otorgásemos una segunda vida.

De esta manera, al atravesar el límite exterior e introducimos en el abandono, comenzamos a vagar por el mismo creando una deriva. Puede que ya no haya entradas al lugar, pero habrá llegadas y eso es suficiente para que se produzcan derivas.













El contexto

Del contexto solo se conoce una parte común a todos los sujetos que lo componen. El resto del análisis parte de la exploración del espacio que se realiza por la curiosidad o la necesidad por la comprensión en profundidad de la complejidad de un espacio.

Dentro de un contexto conocido, el sujeto se desenvuelve de forma distinta a cuando está en lugares no reconocidos normalmente o vendidos en la publicidad con un enfoque turístico y meramente monumental/económico.

A través del estudio de los elementos, se encuentran nuevos enfoques del territorio y su composición.









La mirada del turista

Para aprender a ver más allá de lo cotidiano, debemos meternos en la piel del turista, aquella persona que se mueve en un entorno desconocido o ajeno al suyo. Interesarnos por lo banal de otras culturas que nos resulta nuevo en comparación a la nuestra. La dificultad se encuentra a la hora de ser un turista de interior, un explorador del terreno natal que ve con ojos de extranjero lo que ha estado a su alrededor durante toda su vida.

En la deriva podemos encontrar una práctica de la mirada, un entrenamiento sobre el terreno que nos permite reconocer poco a poco los elementos que antes habíamos pasado por alto: La ruinas del final de la calle, la mesa desvencijada del bar de la esquina, los contenedores negros porque alguien decidió quemarlos y una vez extinto el fuego, también está extinta la atención.









La luz de las 19:45

La luz que entra por la ventana de la casa de la abuela, a veces es un transporte hacia la mirada, la verdadera imagen de la ciudad y todo lo invisible.

Cuando se pone el sol, comienza ese breve período de tiempo en el que todo es una película. La llamada *Golden Hour* que hace visible lo invisible, pues convierte en escena muchos de los emplazamientos y cosas del entorno. Parece que la luz pinta un ensueño en el que nos quedamos atrapados como si el tiempo no pasase, como si todo fuera digno de ser admirado si la luz de las 19:45 lo baña. Es así porque todo el contexto cambia según su iluminación, porque solo dura unos 15 minutos en un día de 24 horas y no es a lo que estamos acostumbrados.

En la rareza está nuestra atención y es por ello que solo la mirada del turista puede reconocer la belleza de los 1425 minutos restantes del día.





Los contenedores

Dentro de la trata del terreno encontramos diversos medios a través de los cuales podemos conseguir analizar, ordenar, archivar o documentar un set de ciudad.

Ocurre un fenómeno en general con los dispositivos digitales a la hora de realizar una recogida de información y es que al enfrentarnos a un baúl tan grande como puede ser una tarjeta de memoria o un disco duro, recogemos más de lo que interesa y por tanto nos encontramos ante un problema de generación de residuos multimedia bastante tedioso que emborrona la realidad que deseábamos en un principio plasmar. Es por esto, que una desintoxicación a través del costoso analógico, puede servir de síntesis a la hora de estudiar aquello que realmente nos llama la atención dentro de la cotidianidad del contexto.

Con una simple cámara compacta de carrete, podemos resumir mejor una deriva por el paisaje pues la limitación de disparos nos plantea constantemente un dilema entre lo que se quiere documentar y lo que realmente se desea documentar.

A través de la utilización de los límites, podemos adentrarnos en lo digital de manera más contenida que al utilizar una ametralladora pulsación del obturador.

Quizás el analógico nos permite mejor encontrar los puntos estratégicos o representativos del mapa o zona. En lo colindante a la decisión analógica, podemos encontrar muchas ramificaciones de importancia que capturar con lo digital.

La filosofía de tomar una sola fotografía es también una buena metáfora para toda esta teoría sobre la mirada y la realidad. Las tomas borrosas que pudieron ser punto de encuentro entre diferentes archivos, podrían llegar a ser de algún modo tan importantes como las tomas nítidas que se han encontrado. Son 36 disparos, en ocasiones 28, que se hacen con

la convicción de que esa fotografía debía ser tomada para ver y entender lo invisible del entorno.















EASTERN
PEARL

EASTE
016

EASTERN
PEARL

WELCOME

CONTINENTAL
SUITE

CONTINENTAL
SUITE

SMITHS
Shipping Services

HJ16 VSF

































Los fotógrafos y el cine

En los años 60 y 70 la fotografía presenta una nueva forma de ver el mundo. Algunos fotógrafos empezaron a interesarse por capturar aquello que les rodeaba de forma inmediata, por prestarle más atención a lo cotidiano sin un propósito social.

William Eggleston representa la contracorriente de la fotografía con sus propuestas casuales y muchos disparos sin apuntar. A Eggleston le preocupaba una cuestión que aún a día de hoy se presenta como uno de los mayores problemas de la fotografía: la fealdad del contexto.

El problema era que nunca pasaba nada allí donde se encontraba y todo lo que le rodeaba le parecía demasiado feo como para ser digno de ser fotografiado. No es hasta que mantiene una conversación con un buen amigo suyo cuando se da cuenta de que precisamente ese debería ser el objeto de su fotografía, retratar una realidad cruda sin buscar una historia o un porqué. Muchas veces se ha mencionado que este fotógrafo presentaba una América vacía, casi sin sujetos. En sus imágenes lo único que podíamos encontrar relacionado con las personas eran sus acciones, su paso. Sin embargo, otro pionero del color, Stephen Shore, siempre buscaba la poética de la imagen, trasladándose de un sitio a otro y teniendo muy en cuenta la estética de la fotografía, retratando la vida americana y a sus ciudadanos con gran cuidado.

Antes de todos estos fotógrafos, la imagen en color era considerada un insulto para el arte de la fotografía, la publicidad se relacionaba directamente con toda obra que no fuera en blanco y negro y se la desprestigiaba por ello. Es curioso que actualmente los videoclips pueden considerarse piezas artísticas de igual valor a la música que anuncian, ya que, al fin y al cabo, un videoclip no es más que programación y publicidad para los diferentes medios de streaming, como bien señala Farocki en su libro *Desconfiar de las imágenes*. Si bien por una parte, la ideología de

Farocki nos permite comprender su obra y su trabajo como redactor de la revista *Filmkritik*, también es cierto que explica sus acusaciones hacia compañeros como Win Wenders a la hora de hablar del conformismo en el cine y la adaptación a la industria de los mismos.





El problema de la denuncia social

Un cine que solo tiene una función social y de experimentación carece tanto de interés como un cine en el que solo se siguen las pautas que dicta la industria del capitalismo.

Es importante que en el contexto cinematográfico/audiovisual haya una considerable variedad de pensamientos y planteamientos a la hora de realizar las obras, pues sin diversidad no puede existir la comparativa, y sin comparativa no puede existir el análisis, que resulta fundamental a la hora de progresar.

El cine de Hollywood es también un respiro para la propia industria, no solo un lastre que debe eliminarse y plantearse desde una nueva perspectiva que le dote de un significado trascendente para con la sociedad.









La moda

La moda es importante: plantea una comparativa entre aquello que la mayoría de la sociedad desea seguir y aquello con lo que una parte no está de acuerdo. Esta decisión es la que nos define como sujetos.

El ser individual se crea a partir de sus opiniones y posicionamientos, primero hacia su familia y después hacia el resto del mundo. Sin criterio, todos seríamos efectivamente iguales, no veríamos más allá de nuestra animalidad y no existiría el progreso.

La moda es el establecimiento de la mayoría frente a la minoría y siempre se compone de elementos del pasado. Una moda ya ha sido tendencia en otro momento de la historia, pues todo lo que se inventa ya ha sido concebido previamente de una manera u otra. La gran cualidad de este fenómeno de masas es que la reinterpretación de un concepto al que se suman otros es considerada una novedad, y por lo tanto digna de seguir. Al igual que pasa con los textos, la moda nunca se construye de cero, sino que se transforma y recompone de tal manera que una tendencia del pasado puede presentarse como novedad en el futuro. Planteado esto, quizás deberíamos hablar más de las re-modas que de la moda en sí, y del concepto de novedad en una sociedad capitalista que sigue el modelo de Estados Unidos y presenta una americanización² constante del mundo.

Sería correcto definir en el contexto de la re-moda el término “novedad” como el añadido connotativo de las modas. El rescate de las tendencias como novedad nos permite vestir como en los 70, samplear los 80 y editar los 90 sin ser considerados parte de lo entendido como outsider.

En un formato audiovisual como puede ser una película, se pueden encontrar la mayoría de los tipos de re-modas que existen. Al ser un pro-

ducto en el que intervienen estética, vídeo y audio, confluyen aquí los elementos más reutilizados del panorama entre otras muchas cuestiones definitorias como el guión, la narrativa, la historia y demás composiciones. En su momento, el cine representaba la evasión de la realidad, así como la fotografía que no era documentalismo dramático, pero como todo, ha visto crecer una parte activista que a su vez se ha transformado en sensacionalismo y búsquedas de significado arrolladoras que van de la mano con productos que pretendían una simple evasión del espectador y han acabado adquiriendo funcionalidades indeseadas.

Hay muchos géneros; drama, horror, romántico, ciencia ficción... El género de la observación (que no documental) es una forma de tratar la información poco vista hoy en día.

La aplicación de esa mentalidad que llevó a los fotógrafos de los 70 a sacar fotos de lo cotidiano al cine es como abrir una ventana al descanso y dejar vía libre para el acoplamiento de distintas combinaciones de funcionalidades que parten de otros géneros como el documental o de la tendencia estética.

Un montaje sencillo, sin muchas florituras de la visión de un turista, podría ser una forma fresca de presentar las derivas por una ciudad vacía de historia o por un terreno enriquecido por la misma.

2 Término etimológicamente erróneo ya que excluye Latinoamérica del continente.





Aprender un lenguaje visual

En un mundo compuesto por espacios basura (término introducido por Rem Koolhaas en su libro homónimo) y ruinas, lo cotidiano suele relacionarse con lo aburrido, un estado del que se huye frecuentemente y que ha incentivado toda la economía de la experiencia, el turismo y la importación. Los turistas buscan ver lo que para otra persona es lo ordinario y es muy común que esté relacionado con la estética de las cosas, lugares y personas. La mediación que existe para comprender el mundo en un país, no es necesaria ni habitualmente igual en cuanto a la apariencia o textura de los medios.

En la rareza se encuentra el interés que muestra un turista español por un simple tetrabrik alemán que pasa desapercibido diariamente por no ser considerado un elemento atractivo sino vulgar.

Sería una tarea ardua el intentar ver a través de los ojos de un turista en nuestro propio contexto, sin embargo, a medida que comprendemos el entorno, podemos ver más allá de él, llegando a apreciar incluso la invisibilidad de lo industrial, su belleza visual y su camuflaje a plena luz del día.

Un turista que ve en su propia ciudad, entenderá mucho más en las otras, dado que en cuanto a su mediación, el repertorio o lenguaje será mayor y podrá analizar mucho más terreno como quien domina el nivel básico de un idioma o el nivel avanzado.

Entrar en un territorio desconocido como turista, no tiene que ceñirse a su significado literal de viaje, sino que es aplicable a categorías como lo multimedia. El turista de las redes tiene cada vez más elementos a su disposición para explorar por internet, recoger información, analizarla y reproducirla como una re-moda. En los programas de edición se plantea un juego para el turista cuando el territorio pasa a ser el espacio de trabajo que se usa para (re)crear diferentes resultados. La desterritoria-

lización que provoca el ignorante, convierte el programa en un parque de atracciones más. Como las zonas residuales convertidas en el lugar favorito de los exploradores urbanos, el programa es un lugar en el que experimentar en base a las reglas del juego.

Los programas que son dispositivos en los que se puede añadir, quitar e intercambiar cosas fácilmente dan pie a muchas posibilidades compositivas que legitiman el sampleo de diferentes piezas ya que lo multimedia es archivo aumentable y como tal ofrece un acceso rápido desde la red y una modificación casi de cualquier tipo.



Bibliografía

- Benjamin, Walter: Sobre la fotografía. Valencia, Pre-textos, 2004.
- Careri, Francesco: El andar como práctica estética. España, Editorial Gustavo Gili, 2009.
- Clement, Gilles: Manifiesto del tercer paisaje. Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- Crary, Jonathan: Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX. Murcia, Cendeac, 2008.
- De Santa Ana, Mariano: Paisajes del placer, paisajes de la crisis. Islas Canarias, Fundación César Manrique, 2004.
- Eauclaire, Sally: the new color photography. New York, Cross River Press, 1981.
- Esteban Penelas, José Luis: Superlugares: los espacios inter-media . Madrid, Editorial Rueda, 2007.
- Farocki, Harun: Desconfiar de las imágenes . Buenos Aires, Caja Negra Editora, 2014.
- García Vázquez, Carlos: Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI.
- Just, Jesper: Todo acabará en lágrimas. Madrid, La Casa Encendida.
- Koolhaas, Rem: La ciudad genérica. Barcelona, Gustavo Gili, 2008.
- Santiago, Paula: In situ : espacios urbanos contemporáneos . Valencia, Universitat Politècnica de València, 2011.
- Schiller, Friedrich: Lo sublime (De lo Sublime y Sobre lo Sublime). Málaga, Editorial Librería Ágora, 1992.
- Shore, Stephen: American Surfaces. Londres, Phaidon, 2005.
- Shore, Stephen: Uncommon Places. United Kingdom, Thames and Hudson Ltd. 2004.

