

## EL DIBUJO-FOTOGRAFÍA Y LA IMAGEN-PELÍCULA: SIMILARIDAD E INVISIBILIDAD, DISIMULACIÓN E ILUSIÓN

## DRAWING-PHOTOGRAPHY AND THE FILMED IMAGE: SIMILARITY AND INVISIBILITY, DISSIMULATION AND ILLUSION

© Rogério Paulo da Silva.

Artista Visual | Cineasta Independiente.

Máster en Audiovisuales en la Facultad de Bellas Artes de Lisboa, Universidad de Lisboa. Portugal.  
rogeriosilva.studio@gmail.com

Recibido: 20 de junio de 2020.

Aprobado: 20 de julio de 2020.

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo analizar los procesos teóricos y prácticos de proyectos artísticos desarrollados en las áreas de diseño, vídeo y sonido. Presentamos dos series de dibujos, Fenómeno y Similitud (2019) y Eclipse (2020), que exploran imágenes desarrolladas en dibujos a partir de fotografías. En Fenómeno y Similitud, buscamos comprender cómo ciertos fenómenos de luz - reflejos, manchas y marcas de la imagen fotografiada, - pueden alterar una imagen dibujada similar a otra interpretación perceptiva. En la serie Eclipse, exploramos el concepto “hacer visible lo invisible”, observando la luz de un eclipse que, paradójicamente, solo es posible observar a través de su sustracción en el ojo humano. En el campo audiovisual, analizamos la película El Retrato de Gaia (2019) y su metodología sobre el uso de la imagen como objeto disimulador de la realidad. En este contexto, se observan los entornos de sonidos utilizados, caracterizándose como una parte esencial del proceso con vistas a un mayor impacto visual. Dentro del marco de la imagen estática y la imagen en movimiento, analizamos las obras Postales (2015), Memento (2015) y Objetos de Memoria (2018) que exploran la postal como un objeto que transporta imágenes para que sean recordadas como eventos pasados.

**Palabras clave:** disimulación, ilusión, memoria, similitud, tiempo, visible e invisible.

PAULO DA SILVA, Rogério. (2021). “El Dibujo-Fotografía y la Imagen-Película: Similitud e Invisibilidad, Disimulación e Ilusión”. Montilla (Córdoba): Revista-fanzine Procedimentum nº 10. Páginas 55-77.

**Summary:** This article aims to analyze the theoretical and practical processes of artistic projects developed in the areas of design, video and sound. We present two series of drawings, ‘Phenomenon and Similarity’, (2019) and ‘Eclipse’ (2020), which explore images developed into drawings from photographs. In ‘Phenomenon and Similarity’, we seek to understand how certain light phenomena - reflections, spots and marks of the photographed image - can alter a similar drawn image, offering another perceptual interpretation. In the ‘Eclipse’ series, we explore the concept of “making the invisible visible”, observing the light of an eclipse that, paradoxically, is only possible to observe through its subtraction in the human eye. In

the audiovisual field, we analyze the film 'The Portrait of Gaia' (2019) and its methodology on the use of the image as an object to conceal reality. In this context, the sound environments used are also considered, characterizing them as an essential part of the process, leading to a greater visual impact. In the areas of the static and the moving image, we analyze the works 'Postales' (2015), 'Memento' (2015) and 'Objetos de Memoria' (2018), which explore the postcard as an object that transports images so that they are remembered as past events.

**Key words:** dissimulation, illusion, memory, similarity, time, visible and invisible.

PAULO DA SILVA, Rogério. (2021). "*Drawing-Photography and The Filmed Image: Similarity And Invisibility, Dissimulation and Illusion*". Montilla (Córdoba): Revista-fanzine Procedimentum nº 10. Páginas 55-77.

**Resumo:** Este artigo propõe-se a analisar os processos teórico e prático de projectos artísticos desenvolvidos nas áreas de desenho, vídeo e som. Apresentamos duas séries de desenhos, Fenómeno e Semelhança (2019) e Eclipse (2020), que exploram imagens desenvolvidas em desenho a partir de fotografias. Em Fenómeno e Semelhança, procuramos entender como certos fenómenos da luz - manchas e marcas da imagem fotografada - podem alterar uma imagem semelhante, desenhada, para uma outra interpretação perceptiva. Na série Eclipse exploramos o conceito "tornar visível o invisível" - olhar a luz de um eclipse que, paradoxalmente, só é possível observar através da sua subtracção no olho humano. No âmbito audiovisual, analisamos o filme O Retrato de Gaia (2019) e a sua metodologia relativa ao uso da imagem como objecto dissimulador da realidade. Observa-se neste âmbito, os ambientes sonoros usados, caracterizando-se como parte essencial do processo com vista a um maior impacto visual. No âmbito da imagem estática e da imagem em movimento, analisamos as obras Postcards (2015), Memento (2015) e Objetos de Memória (2018) que exploram o postal como um objecto que transporta imagens susceptíveis de serem recordadas como acontecimentos do passado.

**Palavras chave:** dissimulação, ilusão, memória, semelhança, tempo, visível e invisível.

PAULO DA SILVA, Rogério. (2021). "*O Desenho-Fotografia e a Imagem Filme: Semelhança e Invisibilidade, Dissimulação e Ilusão*". Montilla (Córdoba): Revista-fanzine Procedimentum nº 10. Páginas 55-77.

**Sumario:**

1. Introducción: biografía. 2. Lo similar, lo visible y lo invisible. 3. El retrato de Gaia: ocultación e ilusión. 4. Percepción del movimiento. Tiempo y memoria. 5. Conclusión. 6. Referencias bibliográficas. 7. Anexo.



## 1. Introducción: biografía.

Rogério Paulo da Silva es un artista visual en las áreas de dibujo, fotografía y vídeo. Su trabajo opera en un campo de experimentación con imágenes de lo real, explorando las nociones de similitud, lo visible y lo invisible, la disimulación, el tiempo y la memoria.

Tiene un Máster de Arte Multimedia - especialización en Audiovisuales en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa y es investigador colaborador en el Centro de Investigación en Bellas Artes (CIEBA-FBA / UL).

Participó en los congresos de CSO "Creadores de otras obras" con las comunicaciones La Memoria Fugitiva en el Trabajo de Oscar Muñoz (2016) y Juan Fontcuberta: la Verdad de la Mentira (2019) y colaboró en proyectos en línea como la 2ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-Fanzine Procedimentum (2018) e Interartive con el artículo Memento, apropiación de memorias.

Su actividad artística comenzó en la pintura y el dibujo a partir de 1988, habiendo realizado varias exposiciones individuales y colectivas en Portugal y en el extranjero, así como en ferias de arte, siendo representadas por la Galería Novo Século de Lisboa y la Galería Trindade do Porto. Destacan las ferias de arte: ARCO Madrid; Foro Atlántico, Santiago de Compostela; FAC - Feria de Arte Contemporáneo; MARCA Madeira; NICAFA Yokohama y Tokio Art Expo.

En 2011 comprende que su carrera como pintor había cerrado un ciclo. Sin embargo, su interés por el dibujo permanece, por lo que continúa observando las infinitas posibilidades de esta expresión en sus proyectos. Con un interés en explorar imágenes extraídas del lenguaje real y transversal al lenguaje fotográfico, realiza varias exposiciones, de las cuales se destacan: Sombras de Luz - Galería Novo Século, Lisboa (1999); Manual de Fascinaciones y Respiración - Galería Trindade, Porto (2009); La casa de los Espejos - Galería Palpura, Lisboa (2010); Das Blatt Papier - Galería Murnau, Sevilla (2011) (exposición colectiva); La devolución del alma - Casa Fernando Pessoa, Lisboa (2012); Porcelana - Delegación Económica y Comercial de Macao, Lisboa (2012).

Participa en el Workshop de Interactividad Post-Paisaje (2012) dirigido por Rogério Taveira, que tuvo lugar en la Facultad de Bellas Artes de Lisboa y que resultó en una exposición interactiva; Workshop Spaces of Listening, Spaces of Architecture, Concepts of Sound Installation (2011) dirigida por Marc Behrens, en IPA - Instituto Superior Autónomo de Estudios Politécnicos, Lisboa; y el Taller de juegos de improvisación: COBRA (2011) dirigido por Rodrigo Pinheiro, que tuvo lugar en el Goethe-Institut, Lisboa. Durante este periodo comenzó su actividad como trompetista en el área de la improvisación en tiempo real, colaborando en presentaciones públicas con los principales músicos portugueses en esta área. Integra la Variable Geometry Orchestra (VGO) y el IKB Ensemble que trabajan en la improvisación bajo la dirección de Ernesto Rodrigues. Bajo el sello español Thrmnphone produce el álbum Leash Not To Escape (2011) y es invitado por el sello portugués Creative Sources para participar en los álbumes Monochrome bleu sans titre - IKB Ensemble (2012) y Dracaena Draco - IKB Ensemble (2012).



A partir de 2015, comienza a explorar la imagen en el ámbito de la fotografía y el vídeo. En efecto, las películas que desarrolla a partir de ahí operan en un discurso narrativo, en el que el uso de la imagen estática y la imagen en movimiento adquiere una importancia nuclear en la intersección de estos dos medios. Entre las películas que desarrolló, destacan las siguientes: El Retrato de Gaia (2019); Estrada (2018); Metro (2016); la trilogía Objetos de memoria (2016) que incluye las películas Eraser River, Vanishing y I Remember; Memento (2015) y Postales (2015). En este contexto, ha participado en exposiciones y festivales de cine, donde se han presentado sus películas: ProxyACT International Short Film Festival, Londres; Congreso de Ciudadanía, Ruptura y Utopía, Fundación Calouste Gulbenkian, Lisboa; La Línea y el Espacio, MAEDS - Museo de Arqueología y Etnografía de Setúbal; ...I Stood up and... Never sat down again, Plataforma Revóver, Lisboa; Premios Arte Hoje, SNBA, Lisboa; One Minute Artists Moving Image Festival, Gales; Un pez fuera del agua - Facultad de Bellas Artes / UL, Lisboa; Times and Movements of the Image, Centro de Artes, Caldas da Rainha; Momento Zer0 - Desfile de los cuarteles militares, Tavira; Lift-Off Sessions, Reino Unido; • PROYECTOR / Festival de Videoarte, Madrid; MOSIFF - Montenegrin online smartphone international film festival, Montenegro.

## 2. Lo similar, lo visible y lo invisible.

En los últimos años, mi trabajo se ha centrado en imágenes producidas a través del dibujo, la fotografía y el vídeo. Estos medios, que transforman las imágenes de lo real como vehículos para interpretar el mundo en la esfera artística, me han permitido explorar la imagen que oscila entre varios matices conceptuales: como una metáfora de la memoria, lo visible y lo invisible, y la imagen como similar a lo real. Sin embargo, estos conceptos, que se unen en un ejercicio formal, no solo han explorado trabajos en dibujo sino también en entornos de vídeo y sonido.

Desde el comienzo de mi carrera artística, la práctica del dibujo ha seguido siendo una de las herramientas clave que operan en todos mis proyectos. Por esta razón, estoy interesado no solo en tratar el dibujo como un material de reflexión para ser desarrollado para un proyecto específico, sino también en pensarlo como una energía perceptiva, un impulso que se extiende desde su realización hasta el discurso visual.

Para fines de presentación, propongo aquí dos series de dibujos recientes: Fenómeno y Similitud (2019) (fig.1) y Eclipse (2020) (fig.2), que exploran la plasticidad formal del dibujo y que propone (con) fundir con los "*patrones fotográficos de similitud*", convirtiéndose, por lo tanto, en una "*afirmación de la interpretación*" de lo real fotográfico según lo expresado



Figura 1. Serie Fenómeno e Similitud, 2019.

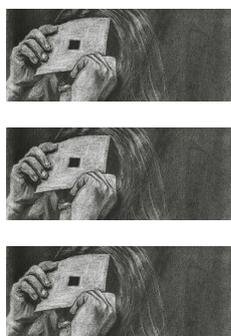
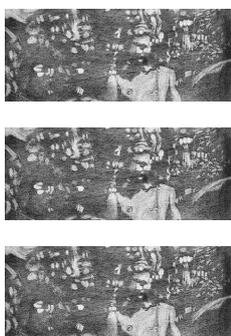
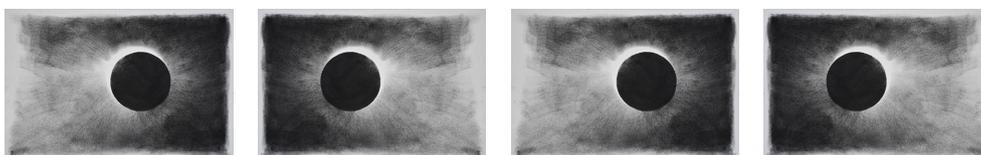


Figura 2. Serie Eclipse, 2020.

por Susan Sontag (1). Aunque la realización de mis dibujos siempre comienza a partir de una fotografía de archivo o de la producción in situ de un registro fotográfico, esta relación entre la similitud con el real fotografiado conlleva dos nociones que me interesan definir: la similitud y la dicotomía de visibilidad / invisibilidad.

En Fenómeno y Similitud, aunque la opción recae en el uso de fotografías como base del dibujo, esto permite la manipulación y la redefinición de su campo formal para incluir cualquier particularidad vinculada a la fotografía y, por lo tanto, a su discurso. Los fenómenos de la luz reflejada en los vidrios de los marcos, la luz accidental en algunas áreas de las fotografías o las manchas que revelan el paso del tiempo y su antigüedad, son marcas que pertenecen a la dimensión fotográfica que estoy interesado en explorar. Sin embargo, es imprescindible comprender cómo estos accidentes pueden alterar la imagen dibujada para otra interpretación perceptiva. La pregunta: ¿a qué tipo de fotografía se parece el dibujo? Quizás la respuesta esté en la percepción de que hay una nueva verdad visual en esta interpretación. Como dice Roland Barthes: *"(...) en una foto determinada, creo que percibo los contornos de la verdad. Eso es lo que pasa cuando pienso en una foto similar"* (2).

La serie de dibujos de Eclipse explora la idea de "hacer visible lo invisible", un concepto que se ocupa de la forma de sustraer la luz solar que se refleja en el ojo humano para permitir la observación de un eclipse. Esta forma de minimizar la luz solar cuando ingresa en la retina del ojo, al observar el sol directamente bajo el peligro de destruirla, ya se ha explorado de muchas maneras, pero aún así, requiere un gran cuidado en la construcción de cada uno de estos sistemas de mirar al sol. Sin embargo, no es urgente analizar estos procesos de construcción aquí, ya que nos desconectarían de lo esencial. Entonces, lo que es importante explorar en este momento está relacionado con la sustracción de la luz sobre el ojo para que, de esta manera, la observación se vuelva visible: se trata de quitar la luz del ojo colocándola más cerca de la oscuridad a través del agujero hecho en una tarjeta adjunta a un filtro.



Sin embargo, me parece que hay una oposición aquí al verificar que la observación solar solo es visible a través de la invisibilidad. Esto, que permite sustraer la intensidad de la luz solar para que, paradójicamente, sea posible observar la luz de un eclipse. En este caso, oculto por otro cuerpo. En efecto, el ojo busca ver, en esta forma voyeur de mirar, no solo lo que está naturalmente presente todos los días en el cielo, sino que en este contexto alterado, se ha prohibido mirar sin protección. Mirar a través de un agujero casi siempre significa descubrir lo desconocido, lo inaccesible. Algo que se imagina como fascinación, como magia, *"que siempre está presente en el juego de la contemplación, en el placer voyeurista. En intensidad no en duración"* (3).

Para reafirmar la noción de sustracción, traté de hacerla análoga a la metodología desarrollada en el dibujo. De esta manera, el método comienza inmediatamente en la preparación del soporte: el papel se cubre en su totalidad con polvo de pastel seco, dejando su superficie cubierta con una pátina negra que, en un contexto de relaciones, evoca una emulsión fotográfica. El dibujo se realiza con un borrador que sustrae gradualmente el negro del papel, al contrario del lápiz que agrega, para que las partes luminosas aparezcan en el dibujo y así hacer visible lo que era invisible.

### 3. El Retrato de Gaia: ocultación e ilusión.

El Retrato de Gaia (2019) (fig.3), es una película hecha desde un teléfono móvil y está basada en el género de ciencia ficción. La película explora la imagen como un objeto disimulador de la realidad y cuenta la historia de un hombre inquieto, aislado del mundo al que pertenece, como una metáfora de la supremacía del consumo de imágenes por parte de las sociedades actuales, que lo absorben en un conjunto de información visual, desviándolo de su propósito como hombre pensante y, por lo tanto, de su propia naturaleza humana. Dentro de una estación espacial a la deriva en el espacio, un hombre intenta comprender su origen y a sí mismo. Es a través de imágenes que registran los eventos en la Tierra, cuya misión era capturarlos desde el espacio, que busca un retorno a su humanidad.



Figura 3. El Retrato de Gaia, 2019.

La película fue construida con imágenes capturadas por un teléfono móvil para trabajar en un contexto distópico. La idea de la película surgió en 2019 durante un crucero por el mar Mediterráneo. Cuando me encontré en el salón principal de la embarcación, mis ojos me transportaron a un imaginario que ya conocía a través de películas, haciéndome creer que estaba dentro de una nave espacial, tal era la grandeza y la riqueza visual de su estructura. Sin embargo, me di cuenta de que habría una fuente de material disponible para hacer grabaciones de vídeo para un nuevo proyecto. Sin embargo, después de una evaluación más detallada del espacio, me di cuenta de que las imágenes que iba a capturar tendrían que cambiar debido a las características, de modo que se parecieran a una estación espacial y no al interior de una embarcación. De esta manera, como era imposible cambiar su estructura, tendría que reinventarla. Esto solo sería posible en el proceso de edición.

Por lo tanto, al registrar las imágenes, me di cuenta de que, para trabajar en la construcción de la película, no podían estar en su forma original, sino ser similares a otra realidad. En otras palabras, estaba interesado en explorar otra dimensión cinematográfica que reflejara un pensamiento asociado con su concepción como una "*cosa mentale*" (4). Por esta razón, podemos afirmar que las imágenes que componen El Retrato de Gaia ocultan ser lo que no son realmente. Aunque la dimensión cinematográfica siempre ha sido una expresión de la

simulación de la realidad propuesta a la imaginación colectiva, también es, de hecho, un disimulo para quienes la construyen porque oculta la fracción del tiempo en que tiene lugar la vida real. De hecho, sigue siendo *"un principio de creación, una forma de pensar, una forma de concebir películas que asocian imágenes"* (4), en el sentido de que la vida debe su propia representación al cine.

Después de registrar los planos que me interesaban para trabajar: los techos, las luces, los ascensores y sus mecanismos y otros detalles que sugerían algo similar a un entorno espacial, entendí que las imágenes tendrían que sufrir rotaciones y tiempos para ganar otra dinámica en otro contexto. Por ejemplo, la torre de control de la embarcación tendría que convertirse en una estación espacial; el elevador y su estructura mecánica, en lugar de deslizarse verticalmente, ahora se deslizaría horizontalmente; el plano del techo con las luces se invertiría para ser el piso iluminado de la estación, etc. Todos los aspectos ambientales y espaciales para producir la película se han vuelto importantes e indispensables en las diversas decisiones. De hecho, los entornos de sonido utilizados se caracterizaron como una parte esencial del proceso, destacando los aspectos visuales y narrativos que debían tener un mayor impacto. Para elegir el tipo de entorno de sonido que mejor caracterizó y transmitió la participación en la espacialidad de la película, se recopilaron archivos de bancos de audio y se colocaron en la línea de montaje para una mejor percepción de la elección de las imágenes. Después de seleccionar los archivos, se colocaron en la aplicación Audacity para equilibrar los niveles de sonido y los tonos. Sin embargo, era esencial, en este contexto, crear niveles de expresión dramática en algunos momentos para crear en la narrativa una línea de emociones variables para que los contenidos visuales y sonoros se unieran al todo cinematográfico.

El material visual fue editado previamente en la aplicación 8mm v3.1 para teléfono móvil y luego editado y ensamblado en Adobe Premiere Pro CC. La película se transfirió del color al blanco y negro y se ensambló en una narrativa no lineal, contribuyendo así a una dinámica visual y un juego de relaciones que, como dice Aumont, *"pueden ganar en importancia de una manera más allá de la simple alineación"* (5). Aunque la mayor parte del material utilizado se realizó en vídeo, también se incluyeron fotografías para resolver algunas situaciones relacionadas con la alineación entre la narrativa y la imagen. En este caso, el método empleado fue filmarlos directamente desde la pantalla del ordenador, moviendo el teléfono móvil en pequeños travellings verticales y horizontales para transmitir la ilusión de una imagen en movimiento capturada en el acto. Estas ilusiones, que manipulan la mirada del espectador para que solo crea en lo que se ve, son transversales y análogas a la idea central de El Retrato de Gaia, que, como se mencionó, apunta a la prevalencia del consumo de imágenes por parte de las sociedades, alejando al hombre de sus principios.

De hecho, la ilusión transmitida por el consumo de imágenes que ocultan lo real, vinculado a la velocidad con la que aparecen ante nosotros cada segundo en nuestra vida cotidiana, no nos da tiempo para examinar o cuestionar la fuente o su veracidad ¿Cómo nos influyen las imágenes y nos alejan de lo que somos? Sabemos que su consumo compulsivo, ya sea verdadero o falso, ya sea a través de los medios, el intercambio de información a través de dispositivos o en las redes sociales, se absorbe naturalmente sin distinción como verdades sensacionales con el "brillo" de una sociedad, que Guy Débord dice que "Expande" nuestra *"distancia interior, en forma de una separación espectacular"* (6). Por lo tanto, podemos decir



que vivimos entre la verdad y la ilusión en términos de información visual. Cuanto más las imágenes se convierten en mitos "virales", en una estrecha cadena de compartir, más creemos que llevan la verdad al vincularnos gradualmente con el pensamiento colectivo a expensas de "pensar en nosotros mismos".

En El retrato de Gaia, lo que estamos proponiendo apunta a una distancia física de la Tierra, entendida aquí como una metáfora de la distancia de uno mismo, en una misión cuyo objetivo es capturar y recolectar imágenes de la tierra desde el espacio. Con la misión cancelada debido a un fracaso, él está a la deriva hasta que, en un último intento de regreso, logra salir en una pequeña nave al mismo tiempo que todas las imágenes que no capturó, le aparecen como imágenes mentales que lo acercan a su realidad. La película termina con un plano que muestra una fotografía de la Tierra, en una analogía entre la imagen real y la representación. Es decir, exige sospechas entre lo que es la representación como verdad y lo que es realmente verdadero.

#### 4. La Percepción del movimiento. Tiempo y memoria.

Entre 2014 y 2018, hice varios vídeos que resultaron de una investigación y que combinan la imagen estática y la imagen en movimiento, definida por la dimensión temporal filmica en cada proyecto. Destaco aquí los vídeos Postcards (2015) (fig.4) y Memento (2015) (fig.5), que exploran la postal como un objeto que lleva imágenes que pueden recordarse como eventos pasados; el pasado, que, en este contexto, no tenía la intención de pertenecer a alguien o algo en particular, sino un pasado que se movía en el campo del pensamiento como si fueran imágenes insertadas en un "antes", evocando el imaginario de un tiempo ausente.



Figuras 4. Serie Postcards (2015).



Figura 5. Memento (2015).

Introduce el concepto de "objeto de memoria" en estos proyectos, que proponían explorar el comportamiento y el rendimiento de la memoria frente al objeto postal, relacionando la aparición y desaparición de imágenes con el recuerdo de eventos. Basado en la premisa de Deleuze (1925-1995) de que nuestra percepción de la unidad de la imagen en una película se debe a la forma en que el movimiento de las imágenes se comunican entre sí, su diálogo se destaca de acuerdo con su especificidad técnica y de acuerdo con los códigos visuales específicos de cada medio (fotografía y vídeo), con miras a una unidad perceptiva dentro del contexto audiovisual.

Durante mi tesina en el máster, y con un componente teórico/práctico, desarrollé tres vídeos que titulé *Objetos de Memoria* (2018): *Eraser River, Vanishing and I Remember* (fig.6), cuya serie elegí para desarrollar este artículo, por la complementariedad que existe entre los tres vídeos y también porque me di cuenta de que cerraría el ciclo dedicado a este tema. La presentación de estos vídeos está limitada por la proyección de imágenes que tienen lugar dentro de las postales, que buscan demostrar la unidad visual que las imágenes causan al articularse con otras, teniendo en cuenta el discurso narrativo producido por esta interacción. El discurso tiene una acción que transforma la imagen estática en una imagen que se mueve, presentándose así como recuerdos que surgen, análogos a ese movimiento.



Figuras 6. Rogério Paulo Silva, *Objetos de Memoria* (2017).

En la metodología de trabajo, el uso de técnicas como cortar y superponer imágenes, se convirtió en herramientas básicas durante todo el proyecto. Sujeto al trabajo de edición, las imágenes manipuladas determinaron su expresión formal en relación con cada una de las postales, que luego se insertaron en el discurso narrativo.

Aunque el proyecto final resultó en la creación de tres postales presentadas en vídeo, que proponen un acuerdo entre las imágenes, no era urgente que esta relación resultara en un acabado visual cosmético o sublimado para ocultar las imperfecciones del tratamiento dado a las imágenes, según el punto de vista del espectador. Para que la imagen de la postal sea una expresión del trabajo realizado sin este tipo de preocupaciones y, por lo tanto, más libre, optamos por asumir los defectos y las marcas relacionadas con el trabajo de cortar y pegar, transmitiendo en cada uno el uso y la corrupción de un tiempo anterior.

En este sentido, se propuso que la imagen de cada postal se caracterizara como un objeto que contiene una memoria, permitiendo al espectador percibir esta dimensión para identificarla como el recuerdo de algo familiar y visualmente inmerso. Esta identificación busca ser un cruce entre lo que es parte de la experiencia que tenemos de las cosas en relación con la memoria que tenemos de ellas, y su realidad mientras está integrado en el campo de nuestra visión, lo que concluye que *“reconocer algo en una imagen es identificar, al menos en parte, lo que se ve en él con algo que se ve o se puede ver en la realidad ”* (7).

Por lo tanto, circunscribimos la postal al concepto de un objeto de memoria, dándole un discurso narrativo, para que pueda pensarse con las características que le son inherentes: ser portador de recuerdos de momentos anteriores, en una relación directa con la imagen impresa en ella.

Consideremos que enviar una postal es transmitir visualmente la memoria de un lugar a alguien y que, como en la fotografía, la imagen existente es impuesta por el registro de la ausencia de ese lugar, la representación de un momento pasado. En una imagen, esta percepción se puede acentuar por su condición estática. Al ser estática, la imagen se entiende como un evento cristalizado por la cámara: *“Por ejemplo, la imagen fija y única causa explo-*

*ración ocular, escaneo, que manifiesta la existencia inevitable de un tiempo de percepción, de aprehensión de la imagen” (8). Sin embargo, una imagen puede ser una unidad y ser parte, entre muchos, de un movimiento filmico. “(...) la imagen en secuencia agrega y superpone otra exploración que se desarrolla también en el tiempo: por ejemplo, una página de cómic se lee imagen por imagen, pero también y al mismo tiempo (incluso a veces de una manera contradictoria) de manera global” (ibidem). En este caso, la percepción del pasado es tenue, ya que el movimiento de la imagen afecta el cambio y la permanencia del ahora y “también concierne a un todo, que difiere en la naturaleza del todo. El todo es lo que cambia, es lo abierto o la duración. Por lo tanto, el movimiento expresa un cambio en el todo, o una etapa, un aspecto de ese cambio, una duración o una articulación de la duración” (9).*

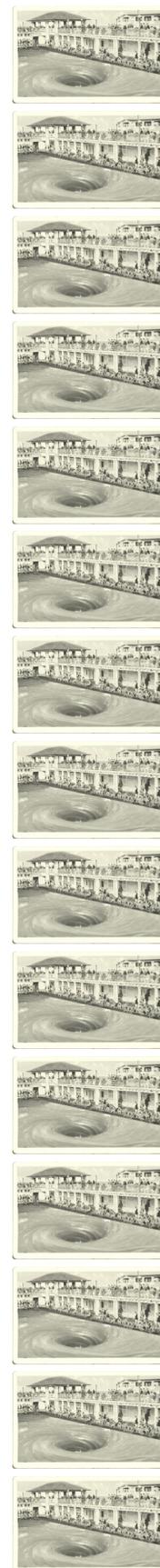
Pensar en una postal, caracterizada por un contenido de recuerdos, fue como un regreso al pasado. Recordar eventos, experiencias y recordar a las personas que fueron parte de esos momentos, me llevó a reflexionar que estos recuerdos, previamente estáticos y guardados en la memoria, se movían en el pensamiento a medida que se los recordaba. Durante esta acción, las imágenes fluyeron como las aguas de un río en movimiento - cuanto más se pensaba, más tiempo permanecían visibles.

Cuando nos referimos a la percepción del pasado en los Objetos de Memoria, no se pretende que sea nuestro pasado o el de alguien en particular, sino que este pasado pertenece simplemente al “antes” y no está vinculado a ninguna referencia temporal en la historia. Este pasado que trasciende el momento concreto y se propone como un discurso visual en las postales, fue una permanencia que abrazó el proyecto Objetos de Memoria desde el principio, lo que me llevó a referirme a obras de autores como Alain Resnais (1922-2014); Chris Marker (1921-2012) y Oscar Muñoz (1951-) quienes, asimismo, se habían cuestionado los conceptos de memoria y el olvido. Al incluirlos en la investigación, contribuyeron a definir el discurso y la forma de operar los conceptos en la postal, permitiendo una mejor clarificación visual y artística.

Asociar la dimensión del sonido con la imagen se ha convertido en un desafío en este proyecto. Según el contenido de cada postal, se eligieron los sonidos que mejor se adaptaban a la expresión y al discurso narrativo explorados en cada uno de los vídeos. En este contexto, era importante que hubiera una integración total del sonido con la imagen. Era conveniente que el ambiente de sonido fuera sutil y no distrajera la atención. Sin embargo, también debe ser un elemento de inmersión y una aglutinación de la apariencia de toda la pieza.

Los sonidos fueron previamente pensados, tratados e insertados en el editor de vídeo junto con la imagen. Algunos se grabaron previamente (voz, agua, mar) en lugares privilegiados para la captura, otros importados de plataformas en línea, todo lo cual se trabajó posteriormente en el editor de sonido Audacity.

Por lo tanto, tratamos de asegurarnos de que el sonido y la imagen obedezcan un sincronismo para que, en su proyección final, los vídeos expresen una unidad de lectura. Aunque cada una de estas expresiones no depende la una de la otra, contienen todas las características, visuales o sonoras, para expresarse de forma aislada. Cuando intentamos ponerlos en sincronía (sincrésis), fue interesante que las dos expresiones se unieran como un todo. Todo esto que Michel Chion llama un valor agregado, cuyo fenómeno es básicamente el “trabajo de sincronismo de sonido / imagen, a través del principio de sincronización, la creación de una relación inmediata y necesaria entre algo que alguien ve y algo que se escucha” (10) - lo que percibimos cuando vemos una película, sin darnos cuenta de qué sonido e imagen están juntos.



## 5. Conclusión.

En los proyectos Fenómeno y Similitud y Eclipse, podemos concluir que estos dibujos cuando (con) fusionándose de manera similar a los patrones de fotografía, siguen siendo una interpretación de lo real fotográfico. Al explorar fenómenos accidentales en la fotografía, con respecto a reflejos de luz, marcas y manchas que revelan el paso del tiempo y la antigüedad, los dibujos son susceptibles a otra interpretación perceptiva, que apunta a una nueva "verdad" visual.

Al referirse al concepto de "hacer visible lo invisible" en la serie Eclipse, en el sentido de sustraer el poder de la luz solar para que la observación de la luz en un eclipse sea viable y, aun así, se configura una paradoja en esta posibilidad, se concluye que esta observación se hace visible solo desde lo invisible. Es decir, del ocultamiento de la luz. En efecto, el ojo se convierte en un voyer aquí, mirando a través de un orificio, lo que significa buscar una experiencia mágica de lo que está más allá de lo desconocido, no en duración sino en intensidad. Con respecto a las imágenes originales grabadas para la construcción de la película O Retrato de Gaia, concluimos que deben insertarse en otro contexto y ser similares a una realidad distópica para garantizar la idea inicial de la película. Este cambio se afirma en la metodología empleada y en el proceso de edición, ya que ellos mismos se convierten en una forma de ocultación, para ser lo que originalmente no eran. Por otro lado, con respecto al consumo masivo de imágenes, podemos decir que cuanto más ilusión se crea alrededor de estas imágenes, más creemos que son reales sin serlo. Están abiertas a preguntas, tanto en su fuente como en su veracidad. Por lo tanto, su consumo compulsivo, ya sea a través de los medios, el intercambio de información a través de dispositivos o en las redes sociales, se absorbe sin distinción como verdades sensoriales, que reflejan la "espectacularidad" y la "brillantez" de una sociedad que expande la separación interior de lo que somos como seres pensantes.

En el proyecto Objetos de Memoria, la idea análoga de recuperar recuerdos olvidados en las postales que componen las tres películas, nos permite comprender a través de la transformación de la imagen, inicialmente estática y luego en movimiento, la existencia de un despertar simbólico en un recuerdo. De este modo, cuando exploramos el movimiento asociado con la aparición de este recuerdo en la postal, se transmite tanto la idea de traer como de llevar. Así es el movimiento de las aguas.

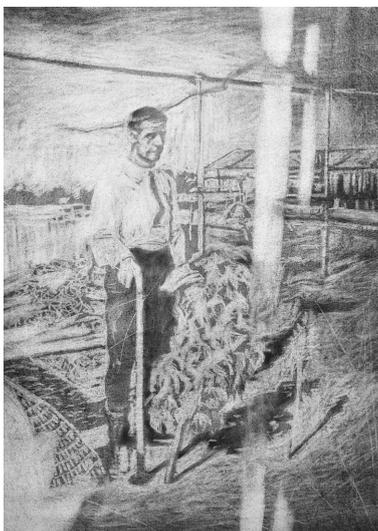
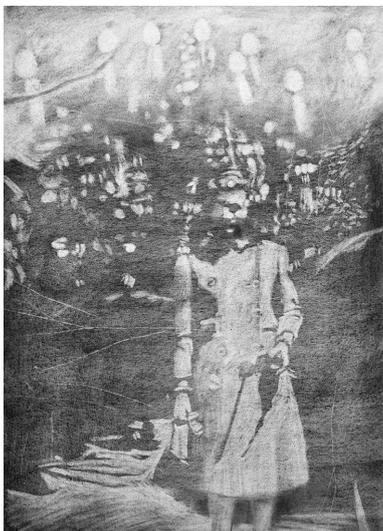
## 6. Referencias bibliográficas.

- (1) SONTAG, Susan (2012). Ensaio Sobre Fotografia: Quetzal editores, 2012. Página 150.
- (2) BARTHES, Roland (2012). Câmara Clara. Lisboa: Edições 70, 2012. Página 111/113.
- (3) REIS, Vitor dos (2002). O Olho Prisioneiro e o Desafio do Céu: Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, 2002. Página 79.
- (4) AMIEL, Vincent (2016). Estética da Montagem. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2016. Página 7.
- (5) AUMONT, Jacques (2009). A Imagem. Lisboa: Edições Texto & Grafia 2009. Página 114.
- (6) DEBORD, Guy (2003). A Sociedade Espectáculo: [www.geocities.com/projectoperiferia](http://www.geocities.com/projectoperiferia). Página 131.
- (7) AUMONT, Jacques (2009). A Imagem. Lisboa: Edições Texto & Grafia 2009. Página 82.
- (8) AUMONT, Jacques (2009). A Imagem. Lisboa: Edições Texto & Grafia 2009. Página 162.
- (9) DELEUZE, Gilles (1983). A Imagem - Movimento, Cinema 1. Editora Brasiliense 1983. Página 12.
- (10) CHION, Michel (1994). Audio-vision - Sound on Screen. New York: Columbia University Press. Página 5.

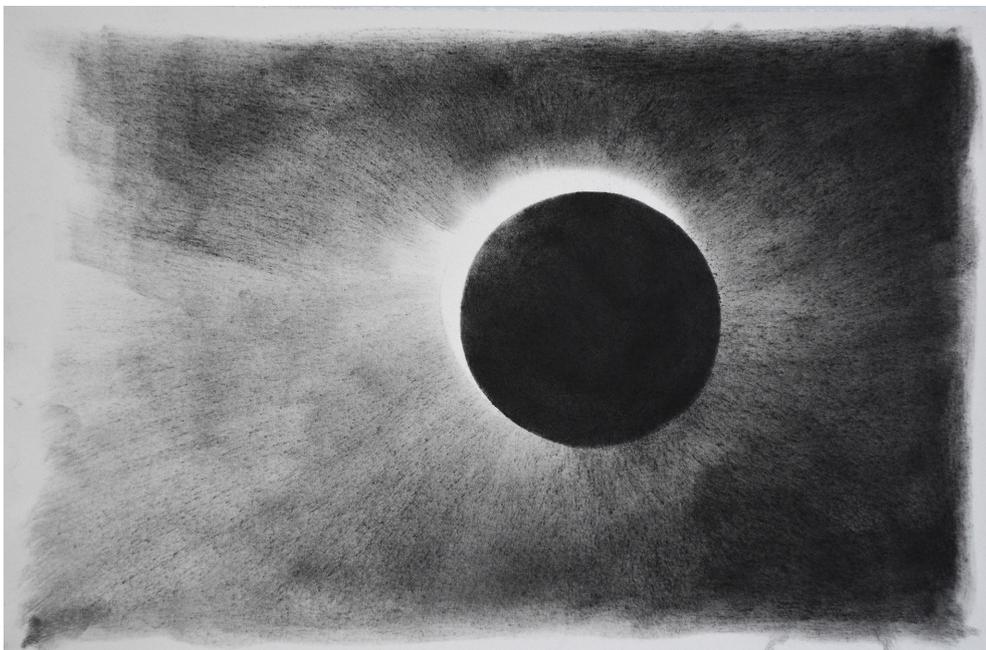
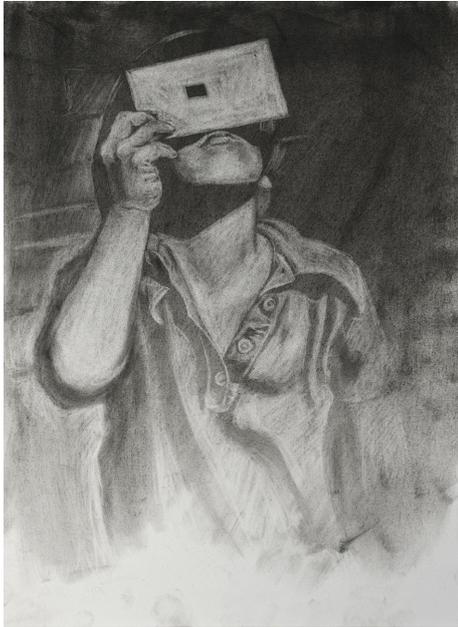
## 7. Anexo.

### 7.1. Dibujos.

#### 7.1.1. Serie Fenómeno y Similitud.



### 7.1.2. Serie Eclipse.



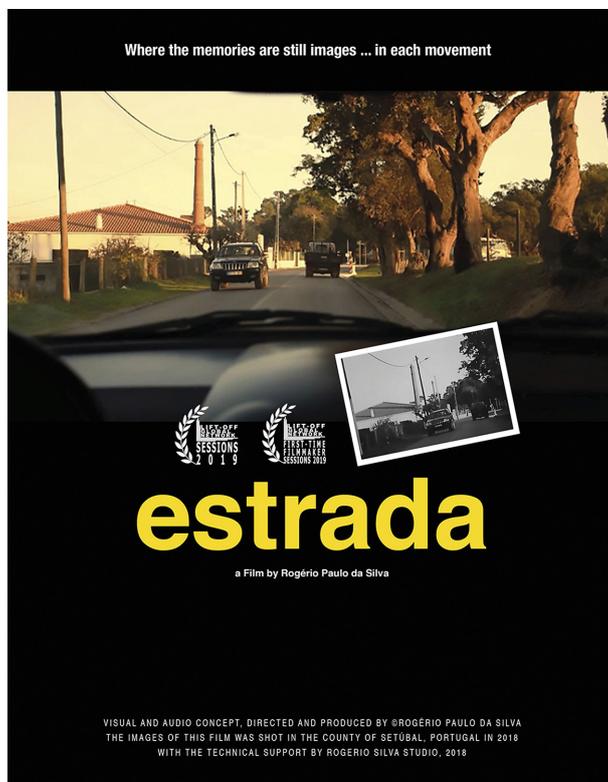
## 7.2. Filmografía.

### 7.2.1. El Retrato de Gaia (2019).



El Retrato de Gaia, 2019 (still de la película).

## 7.2.2. Estrada (2019).



Estrada, 2019 (cartel promocional).  
Disponibile en: <https://vimeo.com/320986786>



Estrada, 2019 (still de la película).

### 7.2.3. Objetos de Memoria (2017).



Objetos de Memoria (2017). Disponible en: <https://vimeo.com/244393311>



Objetos de Memoria (2017). Disponible en: <https://vimeo.com/244395263>



Objetos de Memoria (2017). Disponible en: <https://vimeo.com/244394013>

#### 7.2.4. Postcards (2015).



Postcards, 2015 (still de la película). Disponible en: <https://vimeo.com/153435449>



Postcards, 2015 (still de la película).



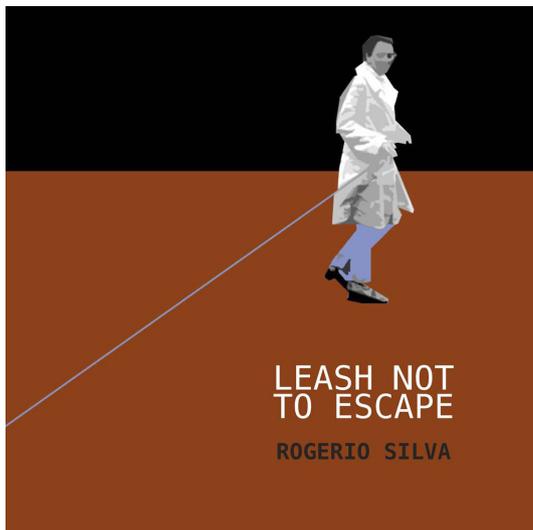
Postcards, 2015 (still de la película).

### 7.2.5. Memento (2015).



Memento, 2015 (still de la película). Disponible en: <https://vimeo.com/123571213>

### 7.3. Discografía.



Rogério Silva (2011). Leash not to escape. Thrmnphone – Thrmn 004  
 4 x file mp3 álbum.

Disponible en:

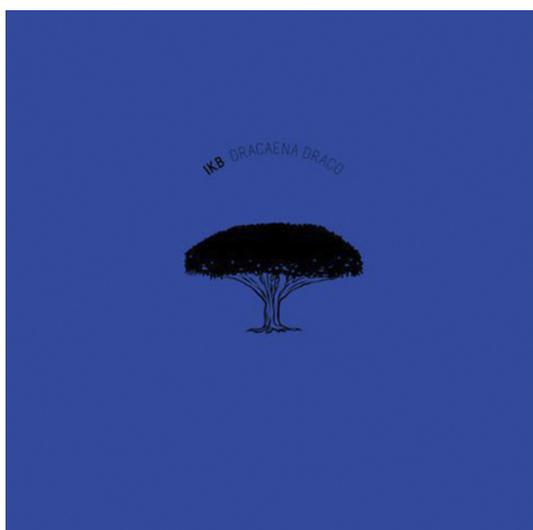
<http://thrmnphone.thrmnphone.com/catalogo/thrmn004-rogerio-silva-leash-not-to-escape/>



IKB Ensemble (2012).  
 Monochrome bleu sans titre.  
 Creative Sources – CS 223.

IKB Ensemble

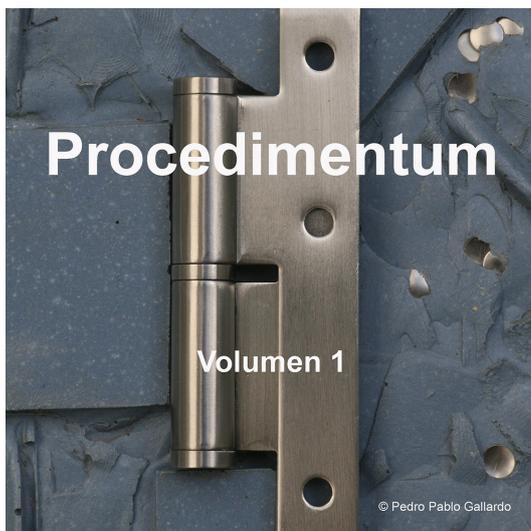
Ernesto Rodrigues harp, piano, objects  
 Guilherme Rodrigues cello  
 Miguel Mira double bass  
 Rogério Silva trumpet  
 Eduardo Chagas trombone  
 Bruno Parrinha clarinet, alto clarinet  
 Nuno Torres alto saxophone  
 Pedro Sousa tenor & baritone saxophones  
 Abdul Moimême prepared electric guitar  
 Carlos Santos computer  
 Ricardo Guerreiro computer  
 Monsieur Trinité percussion  
 Nuno Morão percussion  
 José Oliveira percussion



KB Ensemble (2012).  
 Dracaena Draco.  
 Creative Sources – CS 294.  
 Couble CD.

CD I

Ernesto Rodrigues - harp  
 Guilherme Rodrigues - cello  
 Miguel Mira - double bass  
 Bruno Parrinha - alto clarinet  
 Nuno Torres - alto saxophone  
 Rogério Silva - trumpet  
 Eduardo Chagas - trombone  
 Abdul Moimême - electric guitar  
 Armando Pereira - accordion  
 Ricardo Guerreiro - electronics  
 Carlos Santos - electronics  
 Paulo Raposo - radio  
 João Silva - tibetan chimes  
 Nuno Morão - percussion  
 Monsieur Trinité - percussion  
 José Oliveira - percussion  
 Christian Wolfarth - cymbals



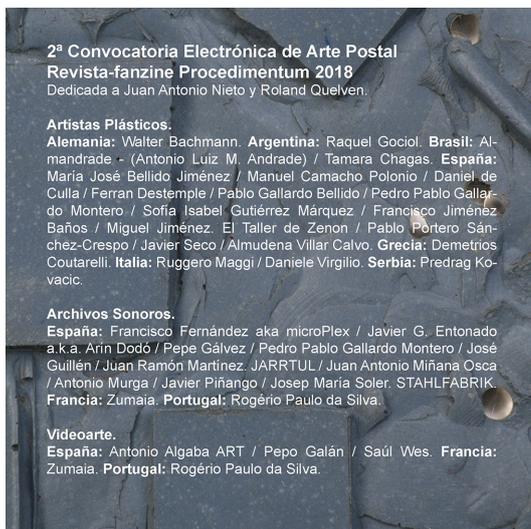
AA.VV. (2018). 2ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum 2018. Montilla (Córdoba), España: Revista-fanzine Procedimentum. Páginas 1-190.

Archivo Sonoro.

1. Rogério Paulo da Silva. "Kiss forest".

Videarte.

19. Rogério Paulo da Silva. "I remember".



Contraportada. AA.VV. (2018). 2ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum 2018. Montilla (Córdoba), España: Revista-fanzine Procedimentum. Páginas 1-190.

La 2ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum 2018, está dedicada al vídeo titulado "W\_Spaces of Otherness". Música de Juan Antonio Nieto y videoarte de Roland Quelven.

Archivo Sonoro.

1. Rogério Paulo da Silva. "Kiss forest".

Videarte.

19. Rogério Paulo da Silva. "I remember".

Disponible en:

<https://www.revista-fanzineprocedimentum.com/contenido/discografia%20arte%20postal%20procedimentum/procedimentum%20arte%20postal.%20volumen%201.dwt>

PDF disponible en:

<https://www.revista-fanzineprocedimentum.com/contenido/catalogos%20arte%20postal/catalogo%20arte%20postal%202.dwt>

#### 7.4. Imágenes: conciertos de improvisación.



MIA 2012, Atouguia da Baleia.



MIA 2012. Rogério Paulo da Silva, Mossa Bildner y Glo Noise en Atouguia da Baleia.



Juegos de Improvisacion: COBRA, 2011 Instituto Goethe, Lisboa.



Juegos de Improvisacion: COBRA, 2011 con Carola Ortiz



Concerto 4 Estaciones, 2011 LX Factory, Lisboa.



IKB Ensemble - session de gravacion em los Estudios Namouche.



(C)2012 Nuno Martins, all rights reserved

Rogério Paulo da Silva, MIA 2012.



(C)2012 Nuno Martins, all rights reserved



Code Quartet, Facultad de Bellas Artes de Lisboa, 2013.