

## **EL PROCESO**

Antonio D. Resurrección. 2006/10

El punto de partida de **El proceso** comienza con **Los juegos/ Bajo el agua** (Centro Cultural Recoleta. Buenos Aires, agosto 2005) aunque existen series previas, y numerosas piezas realizadas en la década de los noventa, marcadas por preocupaciones argumentales en torno a problemas perceptivos, la relación espectador/ artista y las estrategias estéticas propias de la "antivisión".

En **El proceso** podemos encontrar nexos directos con el proyecto **La sombra arrojada** (2000/01) o las series **Mapas de desplazamiento** (2002/04) y **Circular** (2005/06), en cuanto a las interacciones entre individuo y movimiento, pero también en la presencia de parámetros y elementos que determinan las trayectorias, enlazando, a su vez, con los decadentes muros de **Poder natural** (2004/05).

**Los juegos** suponía el comienzo de una vía discursiva, presente en **Emergencia** (2006), que evidencia recurrentes temáticas como son la constatación de los borrosos perfiles de lo que concebimos como realidad y, en general, la problemática de la representación y el cuestionamiento de lo permanente (la única permanencia es la de la desaparición), determinando postulados propios de una iconoclastía reduccionista que defiende la economía de la imagen en tiempos de hipersaturación mediática.

De esta manera, en **L\_d\_s\_p\_r\_c\_n** (Los juegos.2005) la realidad, o realidad representada, se extingue (inclusive el título) en el propio espacio de la representación. Es también un evidente homenaje al filme "Blow up" de Michelangelo Antonioni, desdoble del brillante relato del Cortázar más relativista ("Las babas del diablo"). El lenguaje verbal (libro) y la naturaleza (follaje) en un estimulante juego de reflejos especulares, espacios propicios del *entre*, que derivan hacia la máxima de Jean Luc Godard: *en el cine, la imagen de la realidad no es más que la realidad de esa propia imagen*.

Por su parte **Precipitaciones** (Los juegos. 2005) propone una alegoría del encuentro entre ambos mundos (el natural y el artificial). La dificultad de la conversión del mundo natural en registros artificiales, el sueño del saber como forma de dominio (libro), la minusvalía del hecho perceptivo (antifaz), el desencuentro y también la convergencia. Lluvia de colores que no existen, *alter ego* del desarrollo del conocimiento, nutren a la naturaleza amaestrada (campos de trigos) produciendo cortocircuitos en quien intenta delimitar con nitidez lenguaje y realidad.

**El proceso** es, con estos precedentes, un escenario de tránsito donde las identidades se integran con el muro hasta desaparecer, en un espacio en el que quedan difuminados los límites fronterizos entre realidad y ficción.

En este sentido los recursos reduccionistas vendrían dados por la falta de definición de los personajes que en otras propuestas se desintegran en puntos (Emergencia. 2006), se fragmentan o quedan sepultados por "muros" visuales evidenciadores del "distanciamiento" de la representación. Así pues, las bandas cinematográficas son los rectángulos suprematistas que nos ocultan parte de una realidad puesta en tela de juicio, donde nuestra imaginación debe dar espacio a la ausencia, determinando las fronteras del lenguaje.

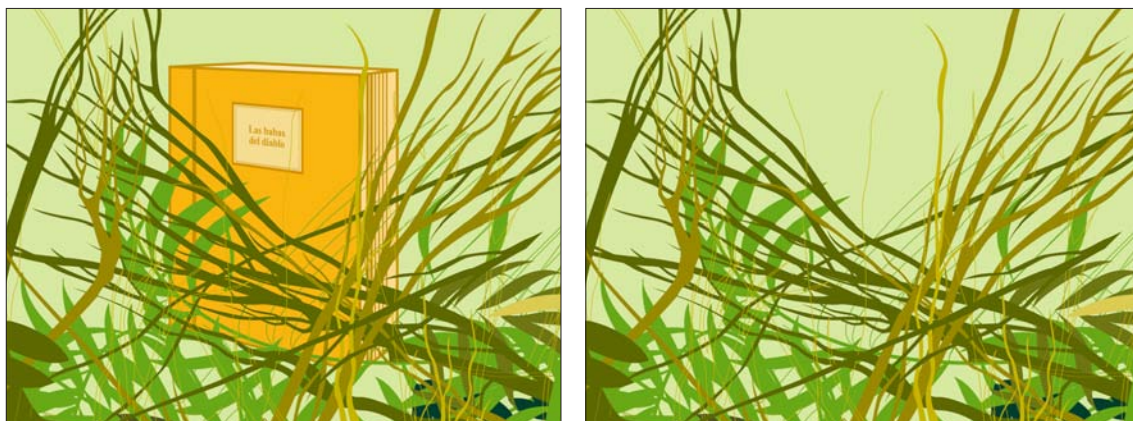
Asistimos entonces a un nuevo relato desintegrador que posibilita la hibridación de mundos aparentemente ajenos. La evidencia de referentes cinematográficos desvela el marco de actuación de estas re-presencias que sintetizan los recorridos vitales de nuestro deambular por ambos territorios, como ocurre con **El proceso #8, #5, #3 y #2**. Es el instante de una fuga, presente en **Algunos cabos sueltos**, huida hacia delante, sin destino específico más que el devenir, existencialismo actualizado a las urgencias y problemáticas del lenguaje visual.

La idea de "no lugar" se mezcla con aquella diáspora encaminada a una desaparición contextualizada en los márgenes de lo filmico. En este correr, tal y como lo concibió Adorno, se escapan *las fuerzas desatadas de la vida*, una forma de dominio del horror, a través del culto a la velocidad, que simula desligarnos de él, de nosotros mismos.

Similar discurrir (en su más amplia acepción) se proyecta sobre **El mar amarillo**, una filmación donde el imperioso pulso gregario desplaza a la identidad a un punto de fuga impropio; línea discursiva emparejada, desde la perspectiva del idilio, con las construcciones monumentalizadas de **Los amantes**, en aras de la mitificación de las experiencias sentimentales, símbolos prepotentes y aislantes de una sociedad propensa a objetualizar el deseo y sus consecuencias.

Como ya se propusiera en la serie Circular, el vídeo Línea de fuga establece un periplo genuinamente joyceano cuyo punto de partida es el mismo final, recorrido como vívida experiencia vital en el que se mezclan lo privado y lo público, una circularidad retroalimentadora y transformadora de lo mismo.

Aquel escenario de tránsito queda, finalmente, codificado, tipificado en **Travel is Dangerous #1 y #2**, a modo de trayectorias de la deriva emocional del deambular cosmopolita, mediante el frío distanciamiento gráfico de la red estadística, estigmatizado por hitos espectrales que multiplican reflejos, en una mirada de evocaciones nocturnas como disparos luminosos en el firmamento.



SERIE BAJO EL AGUA/ LOS JUEGOS. "L\_D\_S\_P\_R\_C\_N". 2 piezas de 40 x 30 cm. Fotografía digital láser. 2005



SERIE BAJO EL AGUA/ LOS JUEGOS. "Precipitaciones". 18,75 x 13,12/ 300 x 150 cm. Fotografía digital láser. 2005



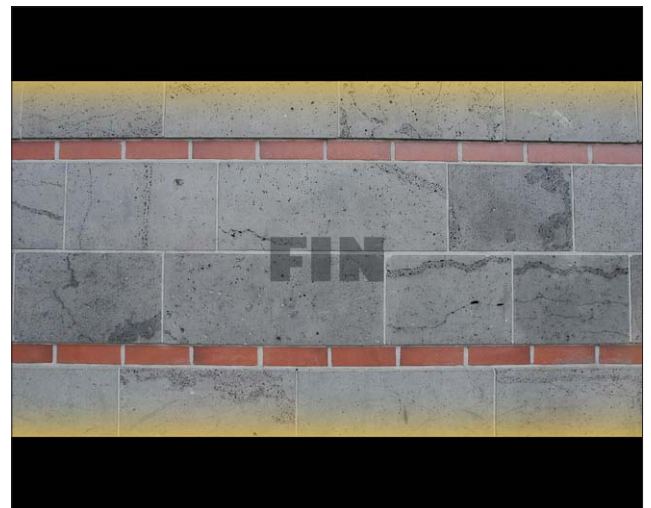
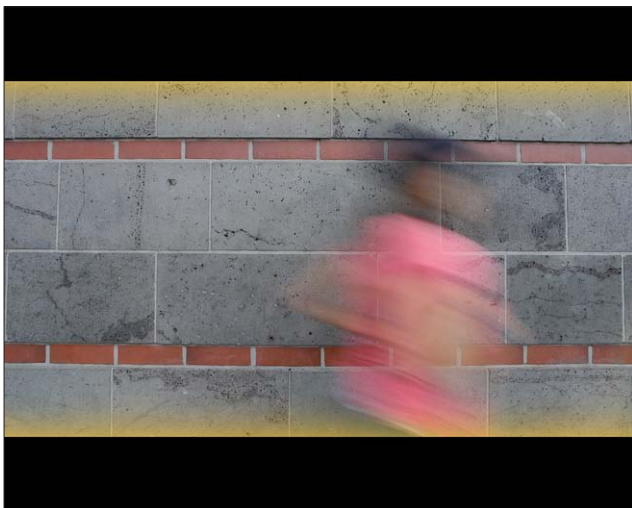
Proyecto LA SOMBRA ARROJADA. "Fluye el río". 50 x 50 cm. Fotografía digital láser. 2001  
Colección privada Francisco Palma. Málaga



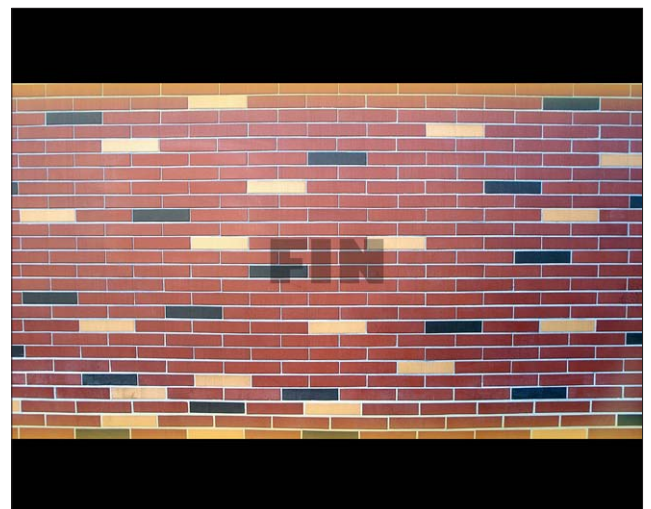
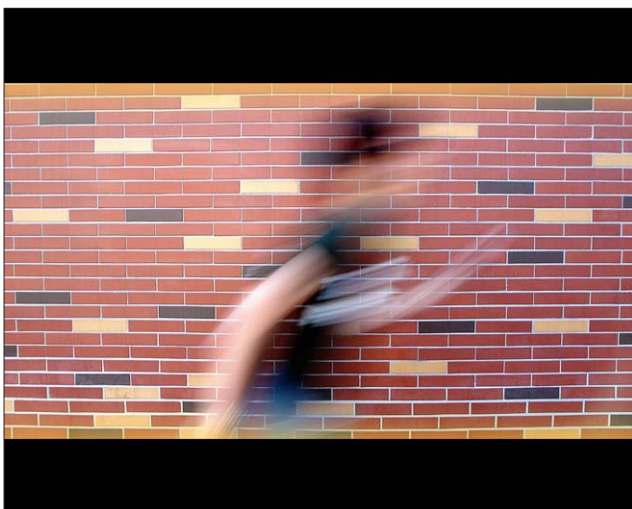
# EL PROCESO



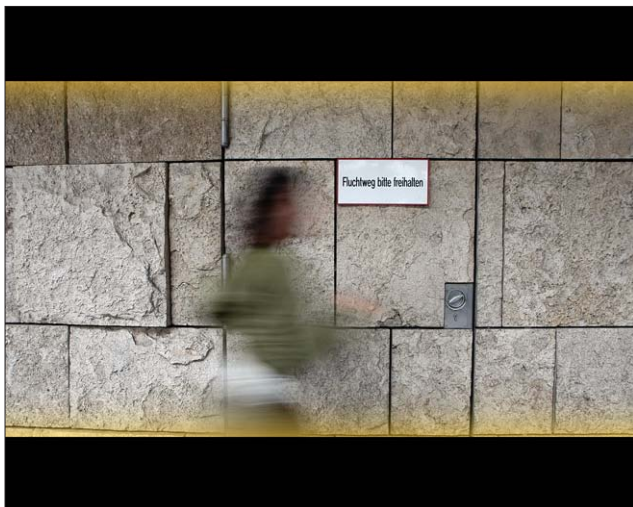
SERIE EL PROCESO. Nº1. (SEV.19.05.06). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2006



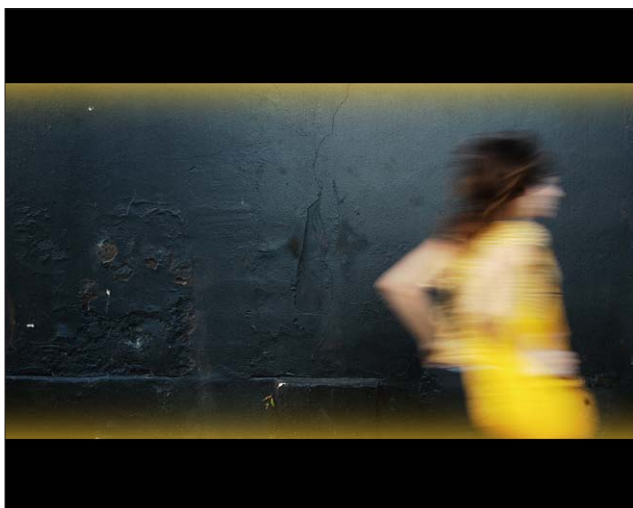
SERIE EL PROCESO. Nº2. (COL.17.08.06). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2006



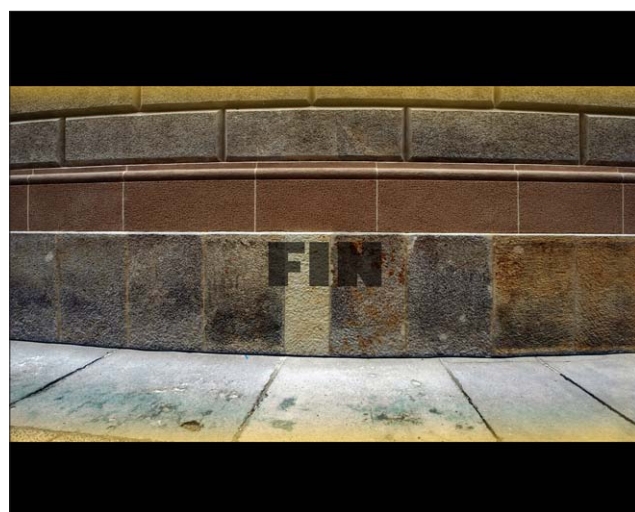
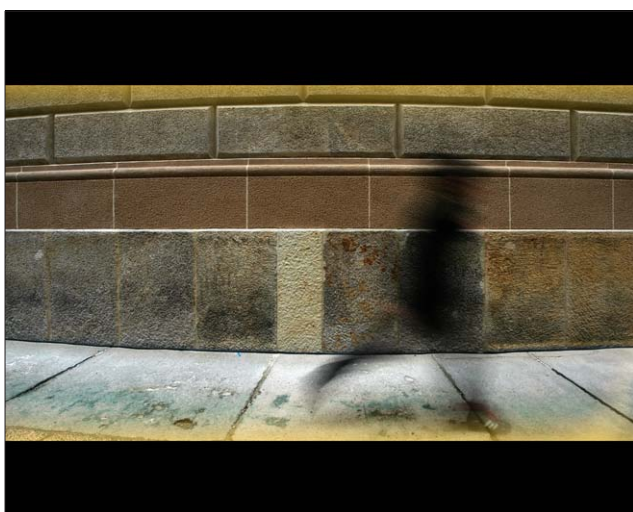
SERIE EL PROCESO. Nº3. (FRA.19.08.06). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2006



SERIE EL PROCESO. N°4. (DUS.21.08.06). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2006



SERIE EL PROCESO. N°5. (BSA.05.01.07). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2007



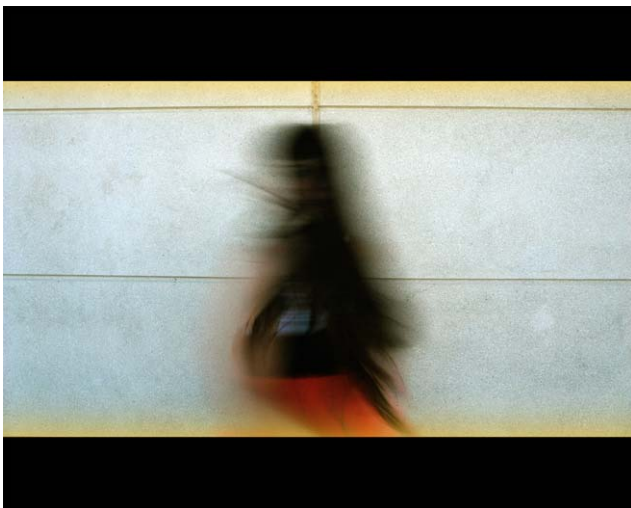
SERIE EL PROCESO. N°6. (BER.27.02.08). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2008



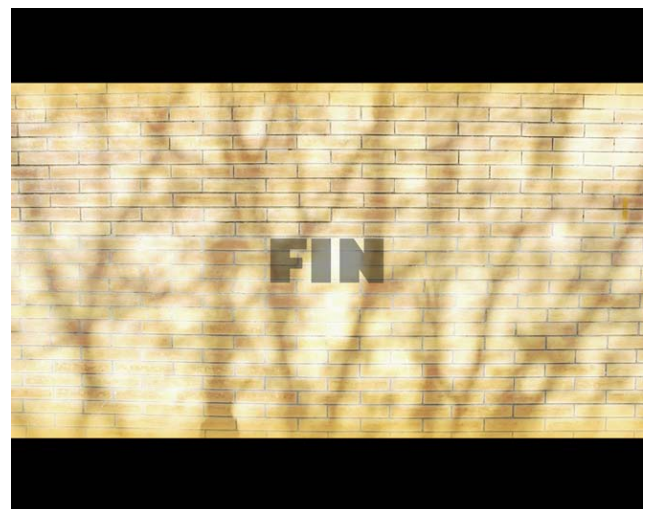
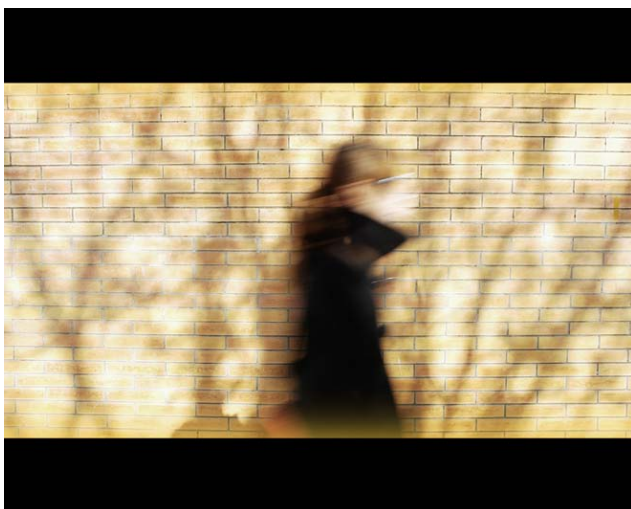
# EL PROCESO



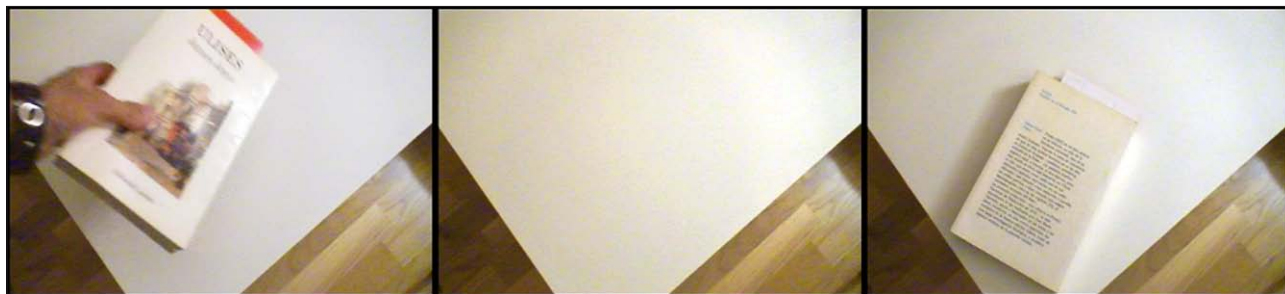
SERIE EL PROCESO. N°7. (LON.23.06.07). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2009



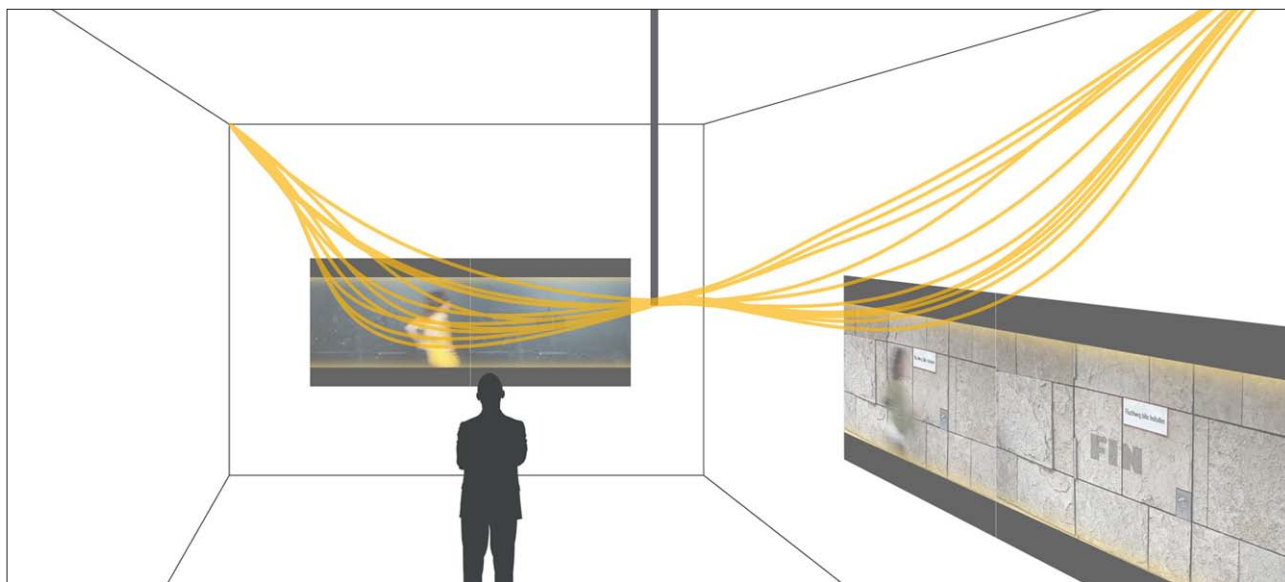
SERIE EL PROCESO. N°8. (BCN.30.05.09). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2009



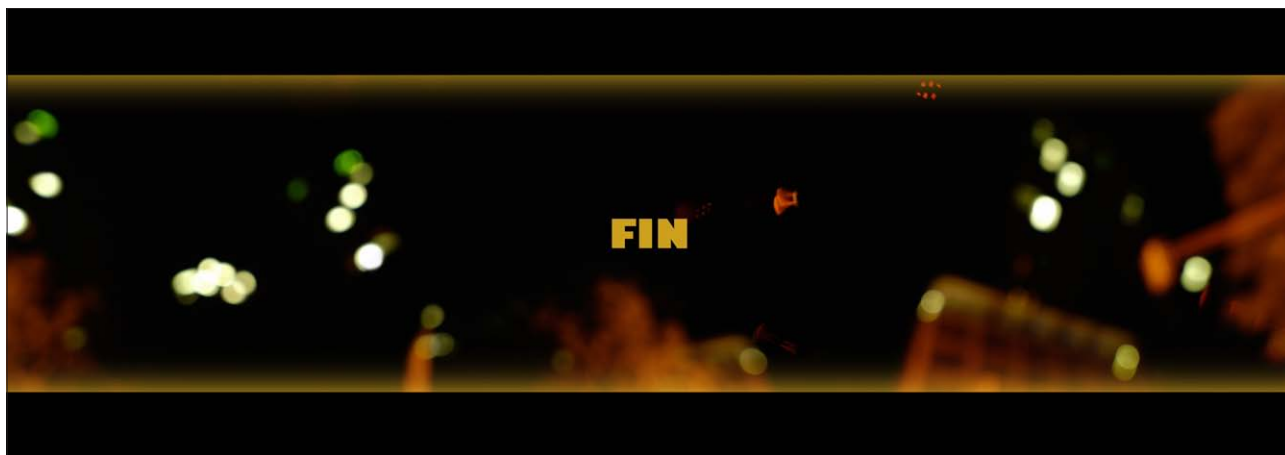
SERIE EL PROCESO. N°9. (SVQ.30.11.08). 200 x 80 cm. Fotografía digital láser. 2010



SERIE EL PROCESO. LÍNEA DE FUGA. (3 fotogramas). 20 minutos. Vídeo color. 2006



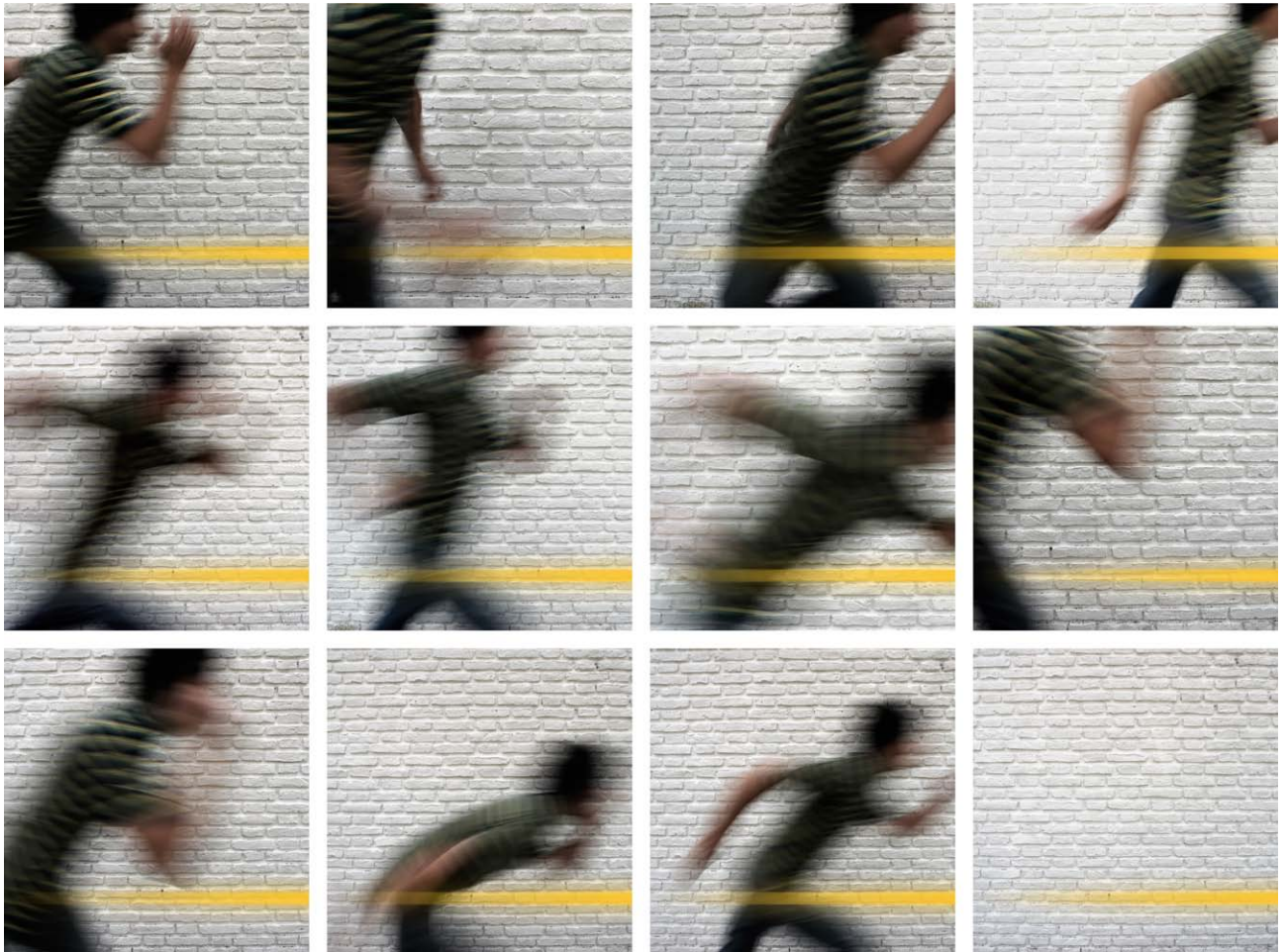
SERIE EL PROCESO. Instalación. Medidas variables. Goma, sonido, fotografía. 2007



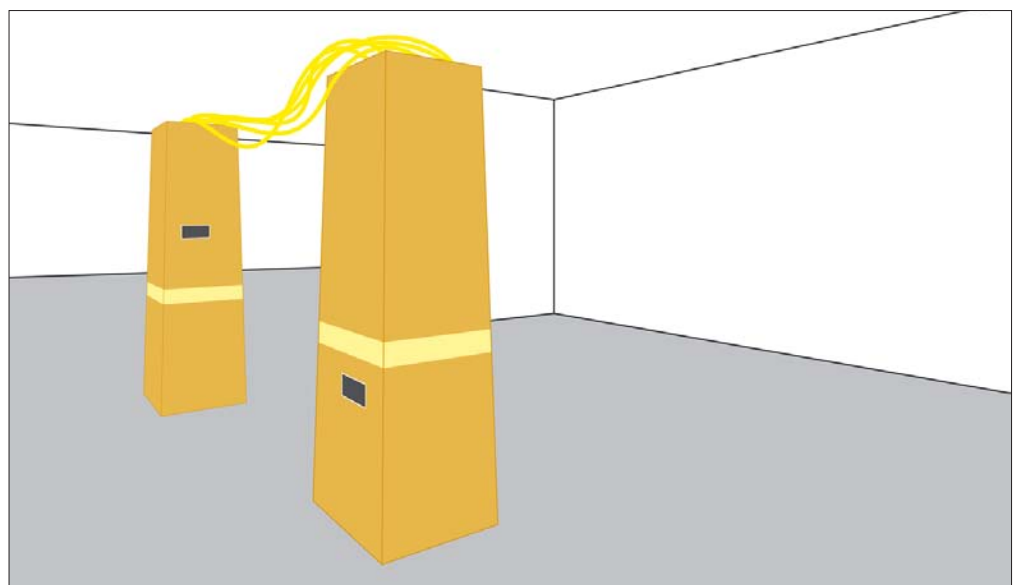
SERIE EL PROCESO. LA PÉRDIDA. 100 x 35 cm. Fotografía digital láser. 2006



## EL PROCESO

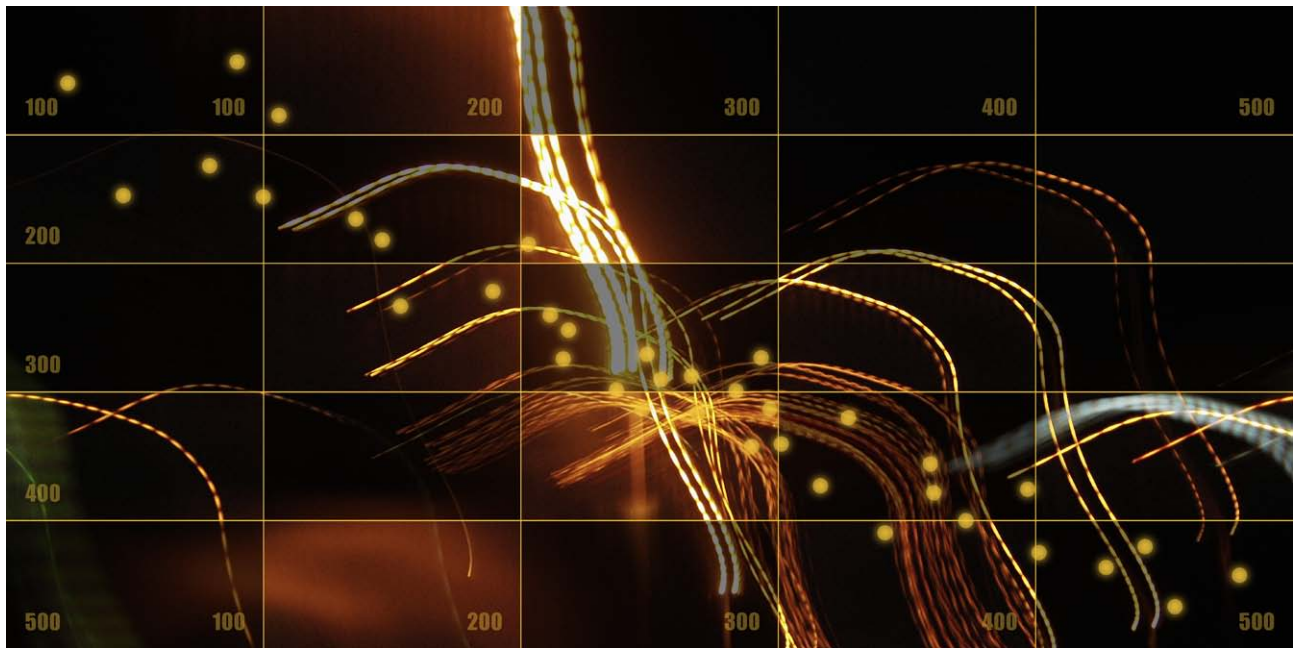


SERIE EL PROCESO. ALGUNOS CABOS SUELTOS. 203 x 152 cm. Fotografía digital láser. 2008

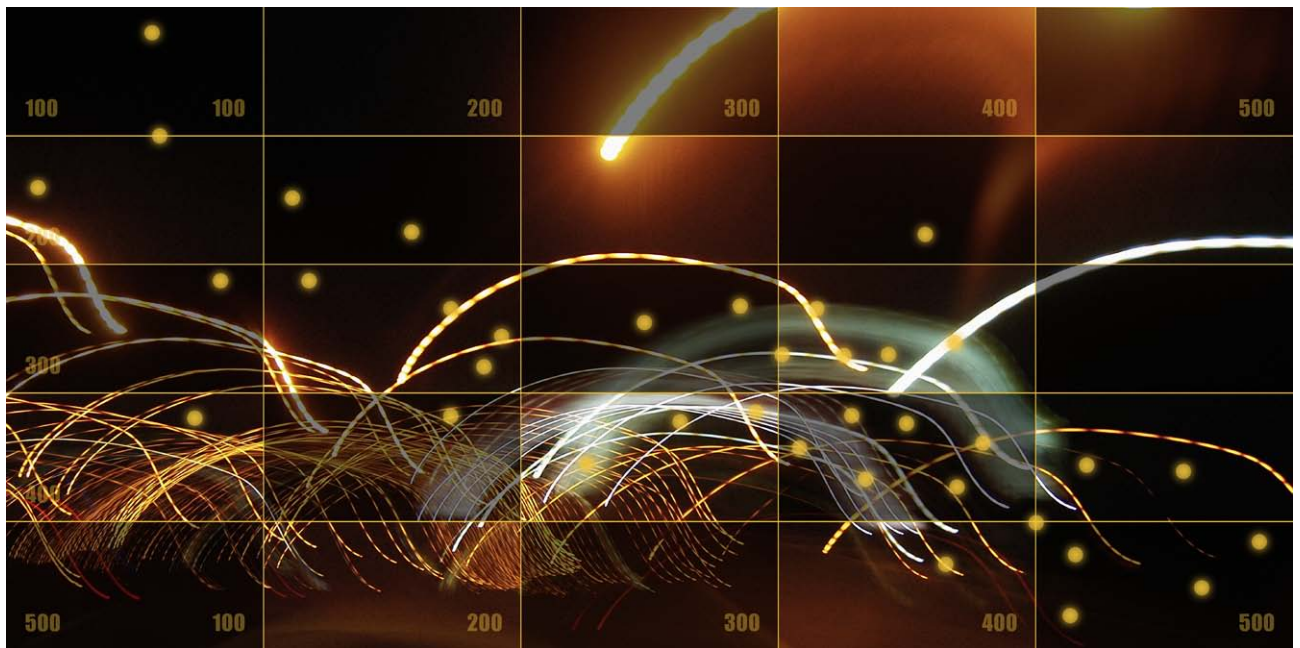


SERIE EL PROCESO. LOS AMANTES. Medidas variables. Madera, goma, fluorescentes, fotografía. 2010





SERIE EL PROCESO. TRAVEL IS DANGEROUS #1. 100 x 50 cm. Fotografía digital láser. 2010



SERIE EL PROCESO. TRAVEL IS DANGEROUS #2. 100 x 50 cm. Fotografía digital láser. 2010

## EL PROCESO



SERIE EL PROCESO. EL MAR AMARILLO. (3 fotogramas). 4:11 minutos. Vídeo color. 2008