

ALFREDO DUFOUR CASA WABI - OAXACA, MÉXICO

LUGAR DE RESIDENCIA: Casa Wabi ubicada en Puerto Escondido, Oaxaca México

FECHA DEL VIAJE: SEPTIEMBRE 2023

En junio de 2023 el artista aplica a la residencia artística de Casa Wabi ubicada en Puerto Escondido, Oaxaca México, presentando el proyecto "Videografías".

En julio del corriente año dicha institución comunica la aprobación de su participación en la residencia artística desde el 4 de septiembre al 15 octubre de 2023.

BECA:

Otorgada junto con el Primer Premio en el 17° Concurso de Artes Visuales de UADE en 2022, para que el artista viaje a México y realice el programa de residencia propuesto por la Fundación Casa Wabi, dirigido a artistas nacionales e internacionales que busca generar un diálogo horizontal con las comunidades aledañas. Las residencias propician encuentros multidisciplinarios entre distintas generaciones que estimulen sus inquietudes experimentales y creativas, y que contribuyan al desarrollo del tejido social y cultural de la zona. Es por ello que solicitan a los residentes el desarrollar un proyecto o actividad para compartir con las comunidades.

SOBRE LA FUNDACIÓN CASA WABI Y LA RESIDENCIA:

Casa Wabi se encuentra en la costa del Pacífico, a 20 minutos del aeropuerto de Puerto Escondido, Oaxaca, situado entre las montañas y el mar, la sede principal ha sido diseñada por el arquitecto japonés Tadao Ando y bajo la iniciativa del artista mexicano Bosco Sodi.

RESIDENCIA CASA WABI - ALFREDO DUFOUR

INTRODUCCIÓN:

Parte del cuerpo de mi trabajo está compuesto por videos animados cuadro por cuadro, basados en dibujos realizados íntegramente en Windows Paint y editados posteriormente en Movie Maker. Trabajo con la batería de herramientas que me proporcionan estos programas prácticamente obsoletos, para ubicarme en el espacio y el tiempo. Gestiona las condiciones de producción y prueba las posibilidades de resolución técnica.

La síntesis formal que presentan las imágenes responde directamente a su soporte y también a un contexto. Mi metodología de trabajo no requiere grandes habilidades para crear piezas audiovisuales, ni requiere acceso a tecnología específica.

Son retratos ansiosos que se expresan digitalmente en busca de un sentido narrativo. Las imágenes constituyen una especie de blog, un diario íntimo. Una anécdota que acumula representaciones de objetos, personas, obras de arte, localizaciones y arquitecturas. La trama resulta de la enumeración de elementos y gestos de pequeños movimientos, generados mediante la técnica de yuxtaposición de dibujos. El ritmo del guión está organizado por las piezas musicales que incorporo a las obras, extraídas de internet. La articulación imagen-sonido en un tiempo no lineal posibilita el dramatismo. Me autorretrato, soy un avatar que protagoniza toda la serie y sirve de hilo conductor.

Como mi trabajo físico, de materiales de artesanía doméstica, decoración y artes aplicadas: modelado en poliestireno expandido, cartapesta, papel maché, yeso y acabados de imitación; persigo un sentido práctico y económico.

Iconográficamente me acerco a lo cotidiano, con gestos que son articulaciones poéticas sobre formas reconocibles. Chistes, colmos, señalamientos, ejercicios de observación de la vida diaria. Estos juegos me permiten sintetizar mi experiencia empírica en torno al objeto o situaciones que ocurren en la vida real y que me interesan. Pretendo construir un lenguaje visual que los resuma.

PROYECTO

Mis videos tienen un fuerte carácter autobiográfico, utilizo la narrativa para explicarme cosas, y también para comunicarlas. Son ejercicios de introspección, pero también prácticas de observación sensible de la vida cotidiana.

El objetivo de mi Proyecto es producir una animación ejercitando la observación del contexto, encontrando imágenes y comportamientos para luego utilizarlos en una historia, incorporando las técnicas y estrategias que desarrollé con la práctica, dibujando en Paint.

Para realizar el Proyecto necesitaré mi notebook, donde tengo los programas que me ayudan a hacer los videos. También necesito acceso a Internet, que me proporciona archivos visuales y sonoros.

Considero importante construir narrativas sobre o vidas. Como práctica de autoconocimiento, empatía, construcción del pensamiento crítico. La dinámica será estrictamente práctica. Unas veces centrada en la producción digital y el uso de la computadora y otras saliendo a caminar por la calle, haciendo ejercicios de observación en contexto.

La construcción de este imaginario puede apoyarse en otras herramientas como la cámara del celular, la cultura popular local, la memoria, los sueños, entre otras. El Proyecto a desarrollar hará uso de la experiencia, la capacidad de atención e identificación de aquellos elementos que mejor la representen, sin establecer jerarquías en cuanto a la naturalidad u origen de la información.

Paralelamente a la producción de la animación, desarrollaré la construcción de objetos/esculturas que complementarán y ampliarán el sentido poético, generando alternancia entre las materialidades y los sentidos que despiertan.

Esta parte del Proyecto está relacionada con mi cuerpo de obra tridimensional, que va desde el objeto escultórico hasta la instalación, donde reutilizo muebles y objetos industrializados. También trabajo a partir de materiales y procedimientos de bricolaje, decoración y artes aplicadas.

Propongo la creación de piezas objetuales que tengan su eje central en el uso de papel, cartón, madera y poliestireno expandido. Utilizaré el ensamblaje o conjunto, la cartapesta, el papel maché y otras técnicas domésticas. Las herramientas y utensilios que requieren estos procedimientos son de muy bajo costo y comunes de encontrar, como tijeras, scotch y/o masking tape, recipientes plásticos, cúters, martillo, clavos, espátulas, etc.

Cada Proyecto será planificado a través de croquis previos para luego organizar la construcción.

Propuesta de trabajo en comunidad I.

Taller de autorretrato digital para adolescentes.

Mis videos tienen un fuerte carácter autobiográfico, uso la narrativa para explicarme cosas, y también para comunicarlas. Son ejercicios de introspección, pero también prácticas de observación sensible de la vida diaria.

El objetivo del taller es que cada unx pueda producir una animación, experimentar la producción y organización de imágenes. Por un lado, ejercitando la observación del contexto, encontrando imágenes y comportamientos para usarlos después en una historia. Por el otro, se incorporan técnicas muy sencillas de edición de video, también estrategias que, con la práctica, desarrollé para dibujar en Paint.

Para la realización del taller necesitamos disponer de algunas computadoras (notebook, pc) donde se pueda descargar o instalar los programas Paint y Movie Maker. Respecto del nivel de familiaridad con la tecnología, o el dibujo, se busca ensayar y aprender poniendo en valor lo que cada quien trae, necesita o puede. Propongo iniciar el taller haciendo una presentación de mi trabajo audiovisual y del modo en que las realizo, buscando que el lenguaje se desmitifique y se haga accesible como herramienta lúdica y creativa.

Considero importante construir narrativas sobre nuestras vidas. Como práctica de autoconciencia, de empatía, de construcción de pensamiento crítico. Y la adolescencia es un momento singular, sensible y de cuestionamiento. La dinámica del taller sería estrictamente práctica. Por momentos enfocada en la producción digital y el uso de la pc, y por otros saliendo a recorrer la calle, haciendo ejercicios de observación en contexto. La construcción de este imaginario podrá tener apoyo en otras herramientas como internet, teléfonos celulares, cámaras fotográficas, música, archivos gráficos, cultura popular local, la memoria, los sueños, entre otros.

Los proyectos a desarrollar se valdrán de las experiencias de cada unx y de la capacidad de atención e identificación de aquellos elementos que mejor los representa, sin establecer jerarquías en cuanto a la naturalidad o procedencia de la información.

Cada participante al terminar el taller poseerá su autorretrato animado digital. Si fuera un interés del grupo, pueden presentarse los videos en una proyección en algún lugar de la comunidad, en una función abierta y gratuita.

Conforme lo que considere el equipo de Comunidades de Casa Wabi, se define la comunidad específica con que trabajar, también cupos y dinámicas.

Estructuralmente pienso en un taller semanal de 120 minutos, organizado en 6 clases. Hago una introducción a mi producción y metodología, haciendo especial hincapié en los dos programas de producción y edición; cuáles son sus herramientas y qué se puede lograr con cada uno. Con los encuentros, trabajaremos el dibujo digital pensando en el retrato, también en las iconografías y espacios de estas suertes de avatares. También trabajaremos la idea de archivo y cómo trabajarlo en un relato.

Adjunto a continuación un enlace de Vimeo con una selección de trabajos audiovisuales realizados entre el 2017 al 2020, bajo el nombre de Videografía. Éste solo archivo posee 15 animaciones que no están cronológicamente ordenadas, pero sí da cuenta del camino que he ido explorando en este medio, con los procedimientos descritos anteriormente.

“VIDEOGRAFÍA”

Enlace: <https://vimeo.com/845980275?share=copy>

Contraseña: Videografía



Still de video “Rostro” Duración: 01:43 min Año: 2019

Propuesta de trabajo en comunidad II. Taller de escultura.

Realización de esculturas a partir de la reutilización de materiales de desecho.

Este proyecto se relaciona a mi cuerpo de obra tridimensional, que va del objeto escultórico a la instalación, donde reutilizo mobiliario y objetos industrializados. También trabajo partiendo de materiales y procedimientos del bricolage, la decoración y las artes aplicadas.

Propongo en este taller la creación de piezas objetuales, de temática libre, que tengan como eje central el reciclaje de plástico, papel, cartón, madera, metal y tela. Dar un nuevo uso y significado a aquellos residuos que producimos en los espacios que habitamos, incentivando la creatividad.

Compartir mis procesos de producción, que son simples y no requieren demasiada destreza, ni costos. La técnica del assemblage o ensamble, técnica de collage tridimensional donde se superponen elementos de índole no artístico. La cartapesta como técnica para dar forma y solidez a las figuras. La preparación y empleo de papel maché, que permite reutilizar papel en desuso, garantizar firmeza y durabilidad al modelado. La elaboración de engrudo como pegamento económico. La pintura acrílica como protección y la posibilidad de imitar, mediante el color, otras texturas visuales.

Las herramientas y utensilios que demandan estos procedimientos son de muy bajo costo y comunes de encontrar en los hogares. También pueden improvisarse: tijeras, cinta scotch y/o de enmascarar, recipientes plásticos, cutters, martillo, clavos, espátulas, etc.

Cada proyecto deberá ser planificado mediante bocetos previos para luego organizar la recolección de la materia prima que los constituirá. Como así también ver las posibilidades de viabilidad de cada uno, contemplando que el armado de las esculturas será manual.

Conforme lo decida el equipo de Casa Wabi, será el cupo y rango etéreo de los participantes.

Adjunto a continuación una selección de obras tridimensionales de mi autoría, que fueron producidas siguiendo la metodología propia del taller.



“Pata” Modelado en poliestireno, cartapesta, yeso, madera y pintura acrílica.

70cmx15cmx57cm. 2022



“Salchicha” Modelado en poliestireno, carta pesta, yeso, pintura acrílica y rama.
30cmx60cmx70cm. 2022



“Chocolate” Modelado en poliestireno, carta pesta, yeso, pintura acrílica, sintética y laca.
45cmx190cmx75cm. 2023



"Descomprimir las expectativas de la imaginación" Assemblage de objetos y mobiliario, pintura sintética. 230cmx180cmx180cm. 2016

IMÁGENES DE LA EXPERIENCIA



VIDEOGRAFIA, conversatorio y proyección de mi trabajo audiovisual en Residencia La Verdi, CDMX, dirigida por Ana Beatriz Gallardo.

VIDEOGRAFÍA

PROYECCIÓN Y CONVERSATORIO
EN TORNO AL TRABAJO AUDIOVISUAL DE *ALFREDO DUFOUR*.

MIÉRCOLES 18 - OCTUBRE

18:00 HRS

LA VERDI

SANTA MARIA LA RIBERA 19





