

LA VIDEOINSTALACIÓN COMO CRISTAL LÍQUIDO

Pawel Anaszkiwicz

CopIt-arXives
Publishing Open Access
with an Open Mind
2023

Este libro contiene material protegido por leyes de autor

Todos los derechos reservados © 2023

Publicado electrónicamente en México, por CopIt-arXives.

Diseño de portada: Pawel Anaszkiwicz

Obra editada por Eduardo Vizcaya Xilotl y Pawel Anaszkiwicz

La videoinstalación como cristal líquido / [autor] Pawel Anaszkiwicz — México CDMX: CopIt-arXives, 2023

Incluye bibliografía e índice

ISBN: 978-1-938128-28-8 ebook

Derechos y permisos

Todo el contenido de este libro es propiedad intelectual de su autor quien, sin embargo, otorga permiso al lector para copiar, distribuir e imprimir sus textos libremente, siempre y cuando se cumpla con lo siguiente: (i) el material no debe ser modificado ni alterado, (ii) la fuente debe ser citada siempre y los derechos intelectuales deben ser atribuidos a sus respectivos autores, (iii) estrictamente prohibido su uso con fines comerciales.

El contenido y puntos de vista planteados en este libro son responsabilidad exclusiva del autor y no corresponden necesariamente a los de los editores o a los de ninguna institución, incluidas CopIt-arXives o la UNAM.

Producido con software libre incluyendo \LaTeX . Indexado en el catálogo de publicaciones electrónicas de la UNAM y en Google Books.

Todas las figuras e imágenes son cortesía del autor, a menos que se señale lo contrario explícitamente.

ISBN: 978-1-938128-28-8 ebook

<http://scifunam.fisica.unam.mx/mir/copit/>

Este libro ha pasado por revisión de pares

CopIt-arXives

Cd. de México - Cuernavaca - Madrid - Curitiba
Viçosa - Washington DC - Mallorca - Oxford

Con el apoyo de la
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Instituto de Física

Si el cine ha podido producir algo que Deleuze ha llamado imágenes-cristal que capturan en un instante los mecanismos internos del tiempo mismo, entonces las posibilidades temporales del *otro cine*, para explorar las más intrincadas formas de paralelismos y sincronización de los tiempos, son todavía mayores.

Daniel Birnbaum, *Chronology*, 2005.

ÍNDICE

Introducción	VI
1. Tiempo, espacio y video	1
La imagen electrónica y el tiempo	1
Arte de instalación, espacio, espectador móvil y videoproyecciones	7
Los tiempos instalados en el espacio	11
2. El concepto “cristal de tiempo”, de Gilles Deleuze	19
Las imágenes-pensamiento	19
Los “cristales de tiempo”, sus caras, circuitos cristalinos y estados	21
El ritornelo, el “cristal de tiempo sonoro”	30
La pantalla desbordada y dividida en el cine y “cristal de tiempo” polifacético	32
3. La videoinstalación como “cristal líquido”	39
Lo líquido y cristalino como imágenes metafóricas en las obras de videoarte	39
“Cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” como un modelo de análisis de videoarte	46
4. Algunas especies de “cristales líquidos de los tiempos cruzados”	53
Los flujos no-lineales de la consciencia	53
Las heridas del tiempo: Videoinstalaciones que cuestionan el lenguaje del cine	60
El tiempo solar	65
La memoria, la retención y la postmemoria	71
Las constelaciones de los tiempos inscritos en los cuerpos humanos en movimiento	77

El mismo tiempo visto desde diferentes perspectivas espaciales	83
La red de los tiempos paralelos, divergentes y convergentes	88
La simultaneidad de las historias narradas	95
Los tiempos de las proyecciones envolventes	103
Los tiempos futuros	107
5. Otros universos artísticos de los videos	113
Videoperformance	114
Videodanza	124
Videomapping	130
Las videoinstalaciones interactivas de inmersión	136
La videoanimación digital, los videojuegos y el videoarte interactivo con la estructura de videojuego	141
Las esferas de video en Internet	150
6. El proceso creativo que condujo a la realización de un par de videoinstalaciones - una narrativa autobiográfica	161
Conclusiones	166
Bibliografía	169
Sitios de Internet consultados	172
Lista de autores e ilustraciones	178

INTRODUCCIÓN

En el año 1999 fui invitado a impartir clases en el Centro de Capacitación Cinematográfica, en la Ciudad de México. Algunos ejercicios que desarrollé entonces consistían en grabaciones de videos para proyecciones simultáneas en distintas configuraciones espaciales de las pantallas. Mi objetivo fue sensibilizar a los alumnos a los espacios fuera de encuadre de la cámara y, en consecuencia, fuera de la pantalla de proyección. Estos experimentos en una escuela de cine, en conjunto con las creaciones previas en escultura e instalación, inspiraron mis primeros proyectos de videoarte. *En virtud de lo actual* es una de mis videoinstalaciones donde contrasto las imágenes de videoanimaciones de las esculturas con las esculturas mismas. En el año 2002 la obra formó parte de mi exposición individual en el Museo Universitario del Chopo, en la Ciudad de México. En esta muestra se confrontaban las esculturas con sus imágenes en fotografías y videoproyecciones. Los comentarios críticos de la exposición se centraban en las imágenes fijas de las fotografías y esculturas; cuando intentaban buscar el sentido de los videos omitían sus aspectos temporales. Ya desde entonces me preguntaba si se pueden analizar las videoinstalaciones en otros términos, distintos a los de los discursos sobre video monocal o instalaciones escultóricas.

Recientemente surgieron varios libros especializados en la crítica de obras mediáticas que contemplan sus aspectos temporales. Entre ellos, es importante mencionar el de Kate Mondloch, *Screens, Viewing Media Installation Art* (2010); de Maeve Connolly, *The Place of the Artists' Cinema. Space, Site, and Screen* (2009) o de Timothy Murray, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds* (2008). En el análisis de los aspectos temporales de las videoinstalaciones sobresale un pequeño libro de Daniel Birnbaum titulado *Chronology* (2005). En el Museo Tate de Londres se presentó en el año 2005 una exposición colectiva de videoinstalaciones titulada *Time Zones. Recent Film and Video at Tate Modern* que, por su tema, tomó los aspectos temporales de las obras de videoarte. La exposición fue acompañada por un catálogo que recogía textos sobre el discurso central de la muestra. En pocas ocasiones el asunto fue tratado por los artistas de videoarte. Bill Viola, en su libro *Reason for Knocking at the Empty House* (1995), habla del tiempo como característica principal del videoarte. En el año 2012 publiqué el libro *La videoinstalación como caja de resonancia* (México, Juan Pablos Editor), donde para enfatizar los aspectos temporales de las obras de videoarte me apoyé en la terminología de las percepciones sonoras.

No obstante los ejemplos de investigaciones que toman en cuenta la especificidad temporal de las obras mediáticas y siendo creador de videoesculturas y videoinstalaciones, comparto la frustración de muchos artistas contemporáneos de medios tecnológicos al leer los textos críticos sobre sus obras que, en su mayoría, son intentos de adecuar la terminología del análisis de los medios visuales tradicionales en los que se extrapolan conceptos de un medio determinado a otro multimediático. Por ejemplo, hablando de videoinstalación se aplica el análisis de la narrativa del video monocanal o, alternativamente, de la instalación escultórica, cuando la obra multimediática surge a menudo de la necesidad de expandir las limitaciones expresivas de tales medios. Estas carencias de herramientas críticas del análisis del videoarte me motivaron a formular la siguiente pregunta: ¿Es posible crear un modelo de análisis de videoinstalación que enfatice sus aspectos temporales como la simultaneidad de las narrativas visuales y sonoras distribuidas en el espacio y el papel activo de sus espectadores/escuchas/partícipes móviles? El presente texto plantea que se puede construir y aplicar un modelo del análisis de videoinstalaciones llamado “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio”, extrapolando y ampliando el modelo temporal de análisis del cine, de Gilles Deleuze, y específicamente su concepto de “cristal de tiempo”.

En el capítulo 1 hago una breve introducción a las obras mediáticas hablando de sus relaciones con su soporte principal, la corriente eléctrica, de los múltiples videos instalados en el espacio, y de su espectador/partícipe/escucha móvil. En los capítulos siguientes convalido la extrapolación del modelo de “cristal de tiempo”, propuesto por Deleuze para analizar algunas obras del cine, al modelo del análisis temporal de las videoinstalaciones, vinculando las estrategias cinematográficas de crear imágenes-pensamiento con la yuxtaposición de las proyecciones en las videoinstalaciones. Después describo algunas especies de “cristales líquidos de los tiempos cruzados” mostrando sus distintos aspectos temporales. En el capítulo 6 contextualizo el análisis de las videoinstalaciones mostrando las actividades de proyección, programación y recepción de los videos en áreas y formatos donde no aplica el modelo metodológico propuesto. Al final del libro presento un ejemplo del proceso creativo que me llevó a la realización de unas videoinstalaciones.

Agradezco al Dr. Miguel Molina Alarcón por ayudarme a formular los principales enfoques del libro y a mi hija Adela y a la Dra. Rocío Garriga Inarejos por las correcciones de estilo.

Para hacer mi discurso más fluido muchas veces abrevio el término “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” a “cristal líquido de los tiempos cruzados”, o a “cristal líquido”.

El diccionario de la Real Academia Española permite dos versiones de escritura de la palabra video: con o sin tilde, dependiendo si se da en España o en Hispanoamérica. En nuestro texto esta palabra y todas las palabras compuestas: videoinstalación, videoescultura, videoarte, etc., hemos decidido escribirlas sin tilde.

Algunas de las referencias bibliográficas están en formato electrónico Kindle, que no tiene numeración de páginas, en tal caso, para ubicar la cita, proporciono el por-

centaje de avance en el texto. En la mayoría de los casos, cuando presento algunas obras de videoarte, coloco a pie de página un vínculo para el sitio en YouTube o en Vimeo donde se muestran al menos algunos de sus fragmentos.

LA IMAGEN ELECTRÓNICA Y EL TIEMPO

La mayoría de las propiedades de la imagen electrónica derivan de los atributos de la corriente eléctrica, la más importante causante de su aparición. Por su definición, la corriente eléctrica está en un movimiento constante a causa de las cargas eléctricas en los materiales que las conducen. De aquí proviene el principal vínculo de la imagen electrónica con el tiempo: no es estática, como la de pintura o fotografía analógica, aunque con la última comparte la historia del desarrollo de la imagen tecnológica.

Existen las imágenes naturales producidas por corriente eléctrica o cargas eléctricas en movimiento, como por ejemplo los relámpagos o auroras boreales. Tales de Mileto observó alrededor del año 600 a.C. cómo las chispas eléctricas se crean con una varilla de ámbar frotada con lana o piel. Ámbar, en griego *electrón*, proporciona nombre al fenómeno que provoca: la corriente eléctrica. Los relámpagos de las tormentas se forman con la corriente eléctrica que pasa por la atmósfera ionizando las partículas de aire. Las auroras boreales son provocadas por la colisión en altos niveles de la atmósfera de partículas de gas con las partículas cargadas de electricidad. Estas llegan desde el Sol a la vecindad de la Tierra atraídas por su campo magnético.

Las primeras imágenes electrónicas producidas en el laboratorio tenían un mecanismo de aparición similar a las de imágenes electrónicas naturales: fueron producidas por descargas eléctricas entre los materiales de diferentes potenciales eléctricos. En 1897 Karl Ferdinand Braun, Premio Nobel de Física del año 1909, inventó el primer tubo de rayos catódicos CRT (*cathode ray tube*). En este dispositivo, encapsulado en un tubo de vidrio, se disparaban rayos de electrones hacia una pantalla recubierta de fósforo. Fue un antecedente del osciloscopio y de la pantalla televisiva. Esta pantalla entubada sería remplazado con posterioridad por el barrido de cargas eléctricas en los materiales semiconductores que tiene su aplicación en las pantallas televisivas, pantallas gigantes de anuncios, de videoproyectores, de computadoras, de tabletas, de teléfonos móviles, de cámaras televisivas y de videocámaras, entre otros muchos dispositivos más. Sin embargo, el principio de formación de una imagen electrónica sigue igual: el escaneo de pantalla por medio de una carga eléctrica. Este escaneo causa una imagen móvil en constante formación o se puede decir: en una constante renovación, realizada por la carga eléctrica secuencial, tan rápida que no la percibimos. Esta oscilación constante de la imagen provocada por el desplazamiento de la carga eléctrica entre los píxeles de una

pantalla tiene su consecuencia: la imagen es visible solamente en la presencia de la corriente eléctrica.

En 1970, la compañía JVC introdujo al mercado de Estados Unidos un televisor modelo *Videosphere* (*Esfera de video*) [fig. 1.1A].



A *Videosphere* – modelo del TV de la marca JVC.

B Foto de la videoescultura de circuito cerrado *TV Buddha*, Nam June Paik, 1974.

Fig. 1.1

Este modelo aseguró su trascendencia gracias al trabajo titulado *TV Buddha* [fig. 1.1B], del videoartista Nam June Paik. La forma del aparato se asemeja al casco del uniforme espacial de los astronautas norteamericanos que tan solo uno año antes habían caminado, por primera vez en la historia, sobre la superficie de la luna. Este TV/casco sugiere la fragilidad de la videoimagen que necesita protección y suministros para su supervivencia. Así como los humanos necesitan aire, la imagen video necesita corriente eléctrica. La videoinstalación de circuito cerrado de Nam June Paik contrasta la imagen material del Buddha con su imagen electrónica. La temporalidad de la primera sugiere eternidad mientras que la segunda presenta un tiempo circular de renovación (renovación de la imagen electrónica por el barrido del rayo catódico). Por otro lado, la instalación de un circuito cerrado de televisión es una muestra de la preocupación de los artistas de videoarte, durante los primeros años de su historia, por mostrar la diferencia entre la imagen electrónica registrada y transmitida por una cámara de TV con la imagen reflejada en un espejo.

Aunque la imagen electrónica a veces nos parece estática, cuando, por ejemplo, en la pantalla se presenta una fotografía, es solamente una ilusión provocada por la inercia de la respuesta perceptiva de nuestros ojos. Esta ilusión de lo inmóvil de la imagen electrónica está opuesta a la ilusión del movimiento de la serie de cuadros fijos del cine.

Las imágenes electrónicas pueden ser transmitidas a largas distancias después de ser codificadas como señales electromagnéticas. La velocidad de estas transmisiones es cercana a la velocidad de la luz. Sobre la progresiva velocidad de tránsito o portabilidad de las imágenes técnicas, ya hablaba Vilém Flusser describiéndolas como imágenes incorpóreas:

Entre otras cosas la imagen es un mensaje. Tiene un remitente y busca un destinatario. Esta búsqueda es el problema de su portabilidad. Las imágenes son superficies. ¿Cómo transporta uno las superficies? Esto depende de los cuerpos físicos a los cuales son adheridos [...] Recientemente, se descubrió algo nuevo. Las imágenes incorpóreas, las superficies *puras*, y todas las imágenes que hasta ahora existieron pueden ser traducidas (tras-codificadas) en imágenes de nuevo tipo. En esta situación los destinatarios ya no necesitan ser transportados. Estas imágenes son oportunamente reproducidas y transmitidas a un destinatario individual, donde sea se encuentre. [...] Sin embargo, hay una tendencia inequívoca: las imágenes se volverán progresivamente aún más portátiles y los destinatarios aún más inmóviles.¹

Esta codificación de las imágenes en imágenes electrónicas y especialmente su digitalización permite que se las guarde, manipule y transforme por medio de varias herramientas electrónicas como discos de memoria, mezcladoras de señales y programas de transformación y edición. Uno de los primeros ejemplos de estas aplicaciones, todavía en forma de manipulación de las imágenes análogas, aparece ya en el trabajo de Bill Viola titulado *Il Vapore* [fig. 1.2].

Es una instalación multimedia que incorpora una cámara de video en circuito cerrado, una pantalla de TV, un reproductor de video pregrabado, un mezclador de imágenes de video (que reúne imágenes pregrabadas y registradas en vivo) y un caldero con agua caliente y hojas de eucalipto, ubicado en medio de la sala. Para esta obra Bill Viola se grabó a sí mismo bebiendo agua de un cubo y escupiéndola en el caldero. Después, echa las hojas del eucalipto al caldero y lo calienta hasta hervir. Los espectadores, que entran en la sala, llena del olor de eucalipto, ven el caldero en el centro y un monitor donde pueden observar imágenes, tanto de ellos mismos en vivo, como de la cámara en circuito cerrado, mezcladas con el video del performance de Bill Viola. Esta imagen en el monitor de TV crea confusión entre los espectadores, que no ven a Bill Viola al lado del caldero en el centro de la sala pero sí en el monitor en el cual ven sus propias imágenes, en vivo, rodeando a Viola en su acción de preparar el agua con eucalipto. En la sala se reproduce el sonido del video que es otra huella de la previa presencia corporal del protagonista.

Confrontando las presencias sutiles de los olores y sonidos con las presencias y ausencias corporales, la instalación induce a reflexionar sobre nuestro proceso de desvanecimiento; sobre los cambios graduales hacia nuestra ausencia corporal y el ritmo de la vida, cuestiones difíciles de percibir, por estar ocultas en un continuo proceso de apreciación de nuestras sensaciones. La inspiración para la pieza fue el poema de un místico islámico:

¹ Vilém Flusser, "Bilder in den neuen Medien"(1989), "Images in the New Media", en: Andreas Ströl (Ed), *Vilém Flusser. Writings*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002, p. 70 (trad. mía).

Aunque se encierre el agua en un embalse
Todavía el aire la va absorber, por ser su sostén;
La libera y la conduce hacia su origen,
Poco a poco, así que no ves el proceso
De manera similar, este aliento nuestro gradualmente
Sustrae nuestra alma de la prisión de la tierra.²

Jalladludín Rumi (1207-1273)



Fig. 1.2 Foto de la instalación multimedia *Il Vapore*, Bill Viola, 1975.

² Viola, Bill, *Reason for Knocking at the Empty House*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 1995, p. 38, (trad. mía).

A partir de la idea de que el pensamiento es un objeto temporal, Bill Viola afirma que trabajando con el tiempo, como es el caso del trabajo con el video, uno entra en el espacio conceptual.³ Las imágenes electrónicas son vinculadas intrínsecamente con el tiempo, donde las imágenes en movimiento encarnan los movimientos de la consciencia humana.

La misma secuencia de impulsos eléctricos se puede transformar en sonido, cuando se conecta a un sistema de audio; en una imagen, cuando se conecta a un monitor video; o en un diagrama de energía, cuando la conectamos a un osciloscopio. Bill Viola hace⁴ una interesante analogía entre estas tres salidas de la señal electrónica y las tres representaciones de la deidad en la tradición tántrica de la India: la imagen antropomorfa, la representación sonora *-mantra-* y la representación esquemática de su energía *-yantra-*. La misma condición de la señal electrónica cambiante del video es la que le otorga la calidad de una efeméride que transita entre los medios del cine, la fotografía y el sonido con sus constantes posibilidades de transformación.

Una de las características más destacadas de los videos y de los sonidos en la forma de señales electrónicas es la producción fácil de bucles. Lev Manovich le concede el poder de transformación de los mecanismos narrativos en los nuevos medios. En el subcapítulo "La nueva temporalidad: el bucle como máquina narrativa", de su libro *El lenguaje de los nuevos medios* se pregunta: "¿Puede el bucle ser una nueva forma narrativa adecuada para la era del ordenador?"⁵ Para responder esta pregunta retórica, que es más bien una afirmación, nos recuerda que el bucle dio origen a la programación informática. Manovich describe varios proyectos mediáticos interactivos que utilizan videos en bucle. Entre otros, un programa de televisión interactivo *Akvarrio* (2000), realizado por los estudiantes de la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki, Finlandia. Los telespectadores de este programa se hacen cargo de un personaje de ficción. Con uno entre varios botones que aparecen en la pantalla controlan la motivación del personaje. Pulsando alguno de esos botones añaden al video que se reproduce otro extraído de la base de datos de videos pregrabados. Si no se vuelve a pulsar otro botón la historia se vuelve a repetir. Como dice Manovich: "En *Akvaario*, la narración nace de un bucle, y vuelve al bucle".⁶

Nuestra actual convivencia diaria con muchos dispositivos digitales y con Internet nos hace utilizar, muchas veces sin darnos cuenta, los innumerables programas que procesan bucles informáticos, visuales y sonoros. Lo que los unifica es la forma digital del archivo que permite su manipulación y programación.

La alta velocidad de transmisión, cercana a la de la luz, de las imágenes electrónicas codificadas en las ondas electromagnéticas, permite su ubicuidad: estar presente de manera instantánea y simultánea en muchas partes del sistema transmisor/receptor. Las podemos detectar en múltiples puntos del espacio terrestre,

³ *Ibid.*, p. 173.

⁴ *Ibid.*, p. 107.

⁵ Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005, p. 393.

⁶ *Ibid.*, p. 395.

e incluso cósmico, a la vez. Es el caso de la imagen televisiva y de las imágenes transmitidas y recibidas en la red del Internet por las innumerables pantallas de computadoras y/o teléfonos móviles. La instalación *Listening Post*⁷ (2001) [fig. 1.3], de Mark Hansen y Ben Rubin, visualiza esta ubicuidad de las imágenes y sonidos electrónicos.

En la instalación algunas computadoras analizan, en el tiempo real, muchos sitios de Internet: foros de intercambio de información o sitios de diálogo (*chat rooms*). Los fragmentos de textos/conversaciones, grabados en los sitios, son transmitidos a los dispositivos de análisis estadístico, que seleccionan de manera automática algunas frases para ser desplegadas en 243 pantallas, leídas con ayuda de sintetizadores de voz en ocho altavoces simultáneamente. Desde su creación fue exhibida en muchos sitios museísticos. En el Concurso Internacional *Ars Electrónica* en Linz (Austria) la pieza ganó en el año 2004 el trofeo *Golden Nica*, uno de los premios en artes electrónicas más importantes en el mundo.

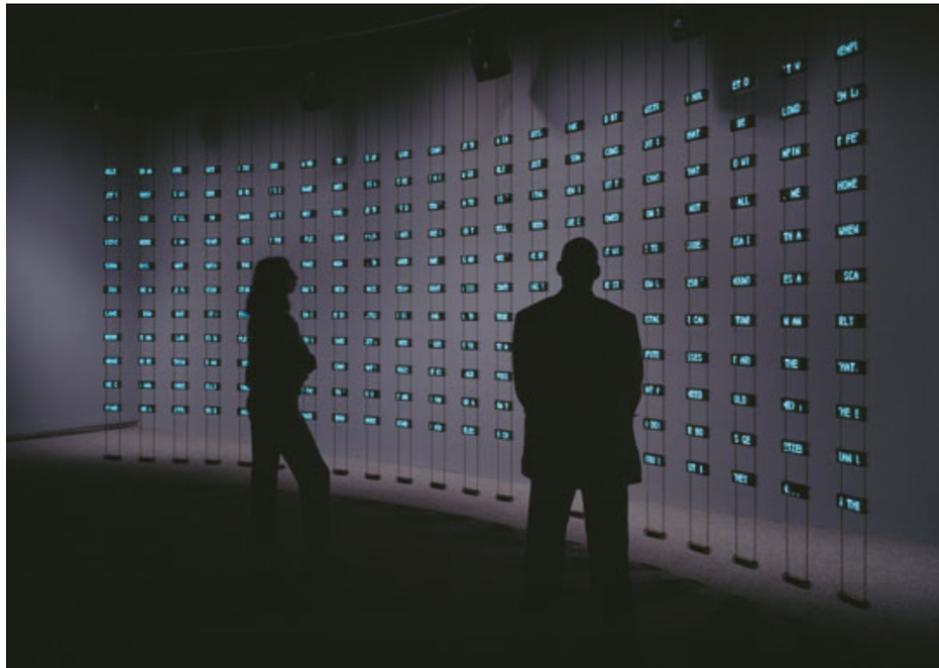


Fig. 1.3 Foto de la instalación multimedia *Listening Post*, Mark Hansen y Ben Rubin, 2001.

Ben Rubin explica las intenciones de la instalación:

Mi lugar de inicio fue simple curiosidad: ¿Cómo suenan cien mil personas platicando en Internet? Una vez que Mark y yo empezamos al principio a escuchar a

⁷ Mark Hansen y Ben Rubin, *Listening Post*, 2001: <https://vimeo.com/93514236>

las representaciones estadísticas en los sitios web, y después al lenguaje actual de los *foros de pláticas (chats rooms)*, empezó a emerger algo como música. Los mensajes empezaron a formar un gigantesco poema de collage de recortes, unos fragmentos sobrepuestos de los discursos formando una extraña colcha de comunicación. Esto me recordó las noches que pasaba siendo niño, escuchando a la banda ciudadana del radio, fascinado con voces anónimas chisporroteantes entre las interferencias. Ahora las interferencias se han ido y las palabras llegan como paquetes mudos de datos, y la escala es inmensa. Y así mi curiosidad cedió el paso a mi deseo de responder a este estado de las cosas.⁸

ARTE DE INSTALACIÓN, ESPACIO, ESPECTADOR MOVIL Y VIDEOPROYECCIONES

Claire Bishop, al definir el arte de instalación, lo distingue de la instalación de arte. En esta última, la disposición espacial de las obras de arte tiene menor importancia que las obras contenidas. En cambio, en el arte de instalación el espacio y los objetos forman una obra integral donde todos sus elementos tienen igual importancia. Bishop, en su libro sobre arte de instalación,⁹ se aleja de la historia cronológica del soporte, considerando que esta actitud de la crítica no aporta mucho a una clarificación del término instalación, por forzar similitudes entre obras dispares que tienen diferentes influencias y ascendencias como por ejemplo arquitectura, land art, performance, teatro, cine, etc.¹⁰ En este sentido es más importante una reseña de las experiencias del espectador/escucha/participe de las instalaciones, que las descripciones de sus espacios, objetos y materiales de los cuales los artistas las compongan. Así mismo, el tiempo experimentado en las instalaciones por sus observadores/escuchas/participes tiene mayor relevancia que el tiempo representado.

Las teorías de la escultura y de la instalación se vinculan a menudo con los ritos de su percepción espacial. Así, por ejemplo, Rosalind Krauss en su libro *Pasajes en la escultura moderna*¹¹ (1977) considera que la escultura contemporánea está obsesionada con la idea de la temporalidad del recorrido y encuentra entre artistas como Bruce Nauman, Robert Morris, Richard Serra o Robert Smithson, motivaciones y objetivos comunes: todos ellos inducen al espectador a transitar por los espacios de sus obras. En términos similares Claire Bishop se refiere a la percepción de las instalaciones:

La cuestión es, pues, que las instalaciones presuponen un sujeto observador que se adentra físicamente en la obra para experimentarla, y que es posible clasificar las instalaciones según el tipo de experiencia que estructuran al espectador.¹²

⁸ Simanowski, Roberto, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations (Electronic Mediations)*, Minnesota University Press, 2011, p. 192, (trad. mía).

⁹ Claire Bishop, *Installation Art*, London, Tate Publishing, 2010.

¹⁰ Claire Bishop, *op. cit.*, p. 8.

¹¹ Rosalind Krauss, *Pasajes de la escultura moderna*, Madrid, Akal, 2002.

¹² Claire Bishop, *El arte de instalación y su legado*, catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección de la IVAM*, Valencia, 2006.

La producción de las instalaciones aumenta entre los artistas norteamericanos, desde los años sesenta del siglo pasado. Se la adjudica a menudo a la llegada en el año 1962, a los Estados Unidos, de la traducción del libro *Fenomenología de la percepción*, de Maurice Merleau-Ponty. En este periodo Richard Serra es uno de los más reconocidos artistas: produce instalaciones escultóricas, pero también películas experimentales, con un interés constante por las sensaciones perceptuales del espacio y el tiempo. Este artista contempla el espacio en términos temporales como coexistencia:

[...] pero la coexistencia, aquello que de hecho define el espacio, no es ajena al tiempo, sino es una realidad de dos fenómenos pertenecientes a la misma onda temporal.¹³

Describiendo las sensaciones de un observador/partícipe en una instalación escultórica titulada *Clara-Clara*, puesta por Richard Serra en el Jardín de las Tullerías, en París, Guitemie Maldonado dice:

Lo que emerge de la participación física del observador en la obra es una transformación radical de la percepción del lugar por medio de una experiencia paradójica enraizada en el tiempo que se asocia con el equilibrio y desequilibrio, pesadez y ligereza.¹⁴

Fabien Faure, al dar cuenta de las experiencias al pasar por otra instalación de Richard Serra, *La materia del tiempo* [fig. 1.4], en el Museo Guggenheim Bilbao, describe sus formas fluidas de acero como las de un barco, donde se materializa la constelación del tiempo y el espacio: "En ellas el espacio y el tiempo se encarnan, creando un equilibrio perfecto. Para describir nuestros movimientos instintivos entre estas elipsis torcidas su autor habla sobre 'navegar el espacio' ".¹⁵

Los diferentes emplazamientos espaciales de los elementos materiales de una instalación, por importantes que sean, no constituyen su principal característica. Esta, la podemos localizar, según palabras de Claire Bishop, en el tratamiento del espectador, quien es, en última instancia, presencia literal en el espacio y no solamente "un par de ojos incorpóreos".¹⁶ Las instalaciones en lugar de representar espacios, texturas, sonidos, olor, luz, etc., las presentan para ser experimentadas. Esto implica la activación sensorial del espectador, análoga a su compromiso con el mundo, en contraste con el arte que solamente espera de él un acto de contemplación.

Paralelamente a la proliferación de las instalaciones en los años sesenta de siglo XX se fue difundiendo la crítica de los conceptos del sujeto cartesiano centrado y de su mirada pasiva. Los post-estructuralistas como Félix Guattari y Gilles Deleuze presentaban al *esquizofrénico* como un sujeto ideal, un verdadero "héroe del deseo". "No un enfermo sufrido, pero un sujeto abierto con los rasgos sublimados de es-

¹³ Rosalind Krauss, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths* (1985), *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza Forma, 1996, pp. 287-288.

¹⁴ VV. AA., *Richard Serra. The Matter of Time*, Connaissance des Arts, París, 2006, p. 15, (trad. mía).

¹⁵ *Ibid.*, p. 32.

¹⁶ Claire Bishop, *El arte de instalación y su legado*, op. cit.



Fig. 1.4 Instalación escultórica *La materia del tiempo*, Richard Serra, 1997 – 2005.

quizofrenia, en oposición a un ego encerrado de un paranoico como fuente de los fascismos y totalitarismos”.¹⁷ En el mismo periodo se hace popular la crítica de los planteamientos convencionales de la relación del observador con el arte. Se denuncian las nociones de su dominio visual, punto de vista central, perspectiva racional del espectador, contrastándolo con un sujeto fragmentado y descentrado. Las instalaciones, con sus múltiples perspectivas que han subvertido el modelo del sitio privilegiado de observación, parecen ser realizadas a la medida del espectador ideal. Sus experiencias de dislocación pueden ser de todo tipo de órdenes: conceptual, sensorial, político o social. Sin embargo, para percibir las perspectivas descentradas, reales o metafóricas de las instalaciones, necesitamos a un observador/escucha/partícipe centrado, distanciado y no dislocado o desorientado. En otras palabras, para poder experimentar lo que ofrecen las instalaciones como una experiencia de dislocación necesitamos tener nuestra mente y los sensores perceptivos en alerta.

Con la presencia de videoproyecciones, la noción de la instalación se expande a la de videoinstalación. Aquí, un ejemplo emblemático es *Hors-Champs* (1992) de Stan Douglas [fig. 1.5]. La pieza consiste en dos proyecciones, de dos tomas distintas y simultáneas de una misma performance de *free jazz*, en ambas caras de una pantalla

¹⁷ Frederic Jameson, “The End of Temporality”, en: *Critical Inquiry*, Summer 2003, p. 710.

realizada de un material opaco, suspendida en el centro de una sala vacía. Stan Douglas presenta aquí dos diferentes principios de la construcción del relato que se filmó de manera simultánea con dos cámaras. Por un lado una versión lineal, a la manera de las clásicas emisiones televisivas que transmiten los conciertos de jazz favoreciendo los primeros planos y los rostros de los músicos y sus instrumentos mientras están tocando. Por otro lado, una versión que muestra las imágenes de los músicos en reposo, cuando no están tocando, escuchando a su compañero del grupo. Ambas versiones visuales tienen como fondo la misma pista sonora.



Fig. 1.5 Videoinstalación de dos canales *Hors-Champs*, Stan Douglas, 1992.
Foto de la pieza instalada en Stuttgart, Alemania en 2007 – cortesía del artista.

El título de la instalación se refiere a la presentación de los acontecimientos fuera del campo de observación de la cámara, a los márgenes invisibles del espectáculo. El espectador/escucha/partícipe de la instalación circulando por la sala puede ver dos caras diferentes del mismo acontecimiento al ir reproduciéndose los mismos sonidos para ambas proyecciones. La videoinstalación es legible solamente para un espectador que cambia su punto de vista en el espacio de la exposición, comparando las dos proyecciones. Así, al escuchar el desarrollo de la pieza musical, que suena en todo el espacio de la videoinstalación, el observador/escucha/partícipe entra en diferentes zonas de afectación visual. En otras palabras, no se puede captar el sentido de la pieza desde un único punto en el espacio. Para hacerlo se necesita caminar alrededor de la pantalla que tiene dos caras.

Reconociendo que la especificidad de un lenguaje mediático no se puede resumir solamente en la descripción de sus soportes, podemos afirmar en gran medida que la videoinstalación se puede definir como un medio de videoproyecciones simultáneas, distribuidas en el espacio donde se mueve su observador/escucha/partícipe. Estos aspectos la distancian tanto del cine como del video monocal, proyectados ambos en una sola pantalla, como también de las instalaciones realizadas con objetos e imágenes fijas. El espectador móvil de la videoinstalación, en contraste con el espectador inmóvil del cine, crea su propia lectura conjugando sus impresiones del espacio real con los espacios, personajes y/u objetos proyectados en los videos.

LOS TIEMPOS INSTALADOS EN EL ESPACIO

El tercer capítulo del libro de Kate Mondloch¹⁸ que tiene título en inglés: “Installing Time. Spatialized Time and Exploratory Duration”, se puede traducir como “Instalando el tiempo. El tiempo espaciado y la duración exploratoria”. Al principio de dicho capítulo la autora cita al curador Daniel Birnbaum quien en su libro *Chronology*¹⁹ acuña el término de *instalación del tiempo en el espacio* como una de las importantes estrategias de los artistas mediáticos a partir de los años noventa del siglo XX. Por su parte, Mondloch describe estos trabajos como *esculturas condicionadas por las pantallas*, que tienen una característica principal de *duración exploratoria*. En otras palabras, sus observadores de manera autónoma determinan la duración del tiempo que pasan con la obra. Esta característica propone diferentes modos de contemplación de las obras mediáticas y distintos modos de percepción de sus estructuras temporales. Al describir la obra de Douglas Gordon *24 Hour Psycho*,²⁰ Mondloch pone en evidencia la irracionalidad de intentar verla en toda su extensión temporal, lo que no añadiría mucho a su comprensión. Por otro lado, ni el creador de la videoinstalación ni el curador de su exposición sugieren un tiempo determinado para su contemplación. Así como la duración exploratoria es determinada por los observadores/escuchas/partícipes de la obra de videoarte, también lo son las trayectorias espaciales o puntos de vista de su observación.

El significado de mi obra *Muletas del tiempo*²¹ [fig. 1.6] está íntimamente ligado con la representación del espacio en la videoproyección, como también con el emplazamiento de la pantalla en el espacio de su exposición. La obra consiste en un video sin sonido, en bucle, reproducido en una pantalla de TV que se sustenta sobre unas muletas. En la pantalla, puesta de manera vertical, vemos el video grabado por un paciente que aprende a caminar después de una cirugía ortopédica.

En el año 2013 me sometí a unas operaciones para la implementación de prótesis, a ambos lados de mi cadera, en una clínica ortopédica. Después de cada cirugía me

¹⁸ Mondloch, Kate, *Screens, Viewing Media Installation Art*, Minneapolis, U. of Minnesota Press, 2010.

¹⁹ Birnbaum, Daniel, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005.

²⁰ Véase su descripción en pp.61–62.

²¹ Pawel Anaszkievicz, *Muletas del tiempo*, 2013:

<https://www.youtube.com/watch?v=6AOWcau1XLw#t=15>

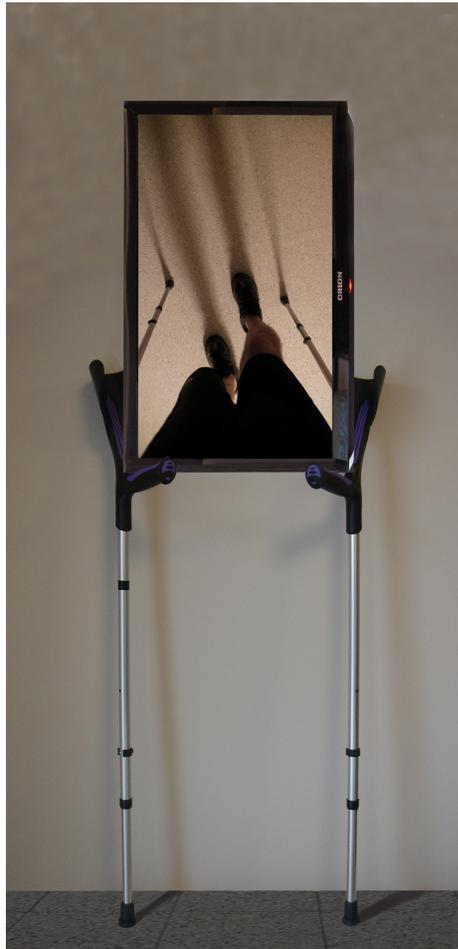


Fig. 1.6 Foto de la videoescultura monocanal *Muletas del tiempo*, Pawel Anaszkievicz, 2013.

recuperaba en ese mismo hospital, haciendo ejercicios y aprendiendo a caminar. Aproveché este periodo realizando unos videos. Mi propósito no fue documentar el proceso de la recuperación sino producir, a partir de esta experiencia, una pieza con un planteamiento alegórico del tiempo en rehabilitación después de ser dislocado. Un tiempo de crisis que instaura un nuevo ritmo que, a su vez, desplaza el tiempo presente lejos de su alojamiento natural y nos hace enfrentar el futuro.

En el video, los pies y las muletas, que se desplazan sobre el suelo, se muestran desde el punto de vista subjetivo del paciente. Los planos de suelo, el real de la exposición del objeto y el presentado en el video, son perpendiculares. Esta disposición de planos está reforzada por la dirección de las muletas en la pantalla y de las muletas reales que apoyan la pantalla. El arreglo tiene como fin subrayar la

diferencia de los tiempos, en la pantalla y fuera de ella. Es decir, la diferencia entre el tiempo dislocado en la clínica de rehabilitación y el tiempo fuera de ella, cuando nuestro cuerpo funciona de manera normal. Por otro lado, el ritmo pausado de los pasos entra en *consonancia* con el goteo del líquido intravenoso del medicamento contra el dolor. El proceso de realización de la pieza fue documentado en mi libro *Articulaciones del tiempo*.²²

Si en *Muletas del tiempo* el tiempo es un motivo implícito, en la videoinstalación *Present Continuous, Past(s)* [fig. 1.7], de Dan Graham, el tiempo es un tema explícito y central. La instalación es producida con un monitor, una cámara de TV y un circuito de retraso en transmisión de la imagen electrónica. Está ubicada en un cuarto, en el cual dos paredes adjuntas están revestidas por espejos. La cámara y el monitor están situados en la tercera pared sin espejo y la cuarta pared marca la entrada. La cámara graba todo frente a ella: tanto la imagen del espectador como la del cuarto con los reflejos en los espejos. Entre ellos se encuentra la imagen del monitor. La información de la cámara se reproduce en la pantalla con un retraso de ocho segundos, presentados en el monitor como una serie de reflejos sin fin, en la profundidad de la perspectiva.



Fig. 1.7 Foto de la videoinstalación en circuito cerrado de TV (CCTV) *Present Continuous Past(s)*, [*Pasado(s) en presente continuo*], Dan Graham, 1974.

²² Pawel Anaszkiwicz, *Articulaciones del tiempo*, México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2014.

En un catálogo la instalación se describe en los siguientes términos:

Los espejos reflejan el presente. La cámara de video registra lo que sucede inmediatamente delante de ella y todo lo que se refleja en el espejo de la pared opuesta. La imagen vista por la cámara (que refleja toda la estancia) aparece ocho segundos después en el monitor de video si el cuerpo del espectador no obstruye directamente la visión reflejada por el monitor (que muestra el instante grabado ocho segundos antes). Una persona que contempla el monitor ve su propia imagen ocho segundos antes y el reflejo del monitor en el espejo.²³

Dan Graham ha considerado con atención la diferencia entre la imagen en el espejo y en la pantalla. En la entrevista que le realizó una crítica de arte en 1975, explica la diferencia de la experiencia de los espectadores con los espejos y las pantallas:

Los espejos reflejan el tiempo instantáneo sin duración, mientras (las pantallas) separan totalmente nuestra conducta exterior de nuestra conciencia interior, en tanto la retroalimentación del video (en la instalación) produce exactamente lo opuesto; relaciona los dos, en un cierto modo, en un continuo fluir del tiempo.²⁴

Los espectadores son interpelados por las imágenes de sus cuerpos, en el tiempo presente, confrontados con sus imágenes en el pasado, e incluso con las imágenes de los espectadores que ya no están presentes en la sala. La instalación forma un aparato de auto-observación del espectador/partícipe, que además de reflejos espaciales del tiempo presente, proporciona reflejos temporales en un bucle continuo de retroalimentación visual. Esta serie de reflejos representa, por medio de las imágenes, una continuidad espacial en profundidad, la infinidad del tiempo en dirección al pasado. Las imágenes de los espectadores en los espejos producen una sensación del desplazamiento espacial, y las imágenes del video con un retraso temporal en bucle, producen sensaciones de desplazamiento tanto en el tiempo como en el espacio. La instalación de Dan Graham nos induce a reflexionar sobre la presencia espacio-temporal de nuestro cuerpo y sobre la temporalidad de nuestra identidad. La obra nos propone experimentar nuestra presencia y nuestro tiempo existencial de diferente manera: nuestras imágenes retroalimentadas con retraso están puestas para la contemplación de manera simultánea con nuestro presente inmediato, reflejado en los espejos.

La videoinstalación de Doug Aitken *Sleepwalkers*²⁵ [fig. 1.8] añade a nuestro discurso sobre la instalación de los tiempos en el espacio a los recorridos de los espacios urbanos. La pieza estaba configurada por ocho proyecciones simultáneas a gran escala sobre las paredes exteriores del Museo de Arte Moderno de Nueva York. En las proyecciones se presentan cinco narrativas distintas de trece minutos

²³ VV. AA., catálogo de la exposición *Tiempos de video. 1965-2005*, Barcelona, Fundación "La Caixa", 2005, p. 81.

²⁴ Kate Mondloch, *op. cit.*, p. 36 (trad. mía).

²⁵ Doug Aitken, *Sleepwalkers*, 2007, documentación:

<https://www.youtube.com/watch?v=UVRds0rTILM>

de duración cada una, sobre cinco habitantes de Nueva York, que despiertan por la tarde y se desplazan en la noche por la ciudad para atender sus trabajos de electricista, trabajador de correos, oficinista, mensajero en bicicleta y hombre de negocios. Cada día de la exhibición estas narrativas fueron presentadas en diferentes combinaciones de las videoproyecciones. Las rutinas nocturnas de los distintos personajes solitarios se parecían a los recorridos de los sonámbulos. Todas fueron similares en los ritmos de sus acciones, que forman el fluir de energías de la ciudad-maquinaria, la cual impone sus tiempos a todos sus habitantes: los distintos tiempos personales en el laberinto de las calles y los edificios de la ciudad se universalizan en un ritmo colectivo.



Fig. 1.8 Foto de una parte de la videoinstalación *Sleepwalkers*, Doug Aitken, 2007.

Uno se imagina que los emplazamientos de las proyecciones de *Sleepwalkers* podían ser distintos a la manzana alrededor del Museo de Arte Moderno. Sin embargo, para no perder el vínculo específico con sus observadores, peatones de las aceras de Nueva York, es necesario que estén ubicados en esta ciudad. Es una instalación específica para la ciudad y sus habitantes. Jesús Segura Cabañero comenta de la siguiente manera la recepción de la obra:

En cualquier caso, lo interesante aquí es la participación dinámica del público que interactúa con la ciudad y la obra como un organismo vivo, sometido a las derivas perceptivas que guían al espectador por recorridos temporales, tanto físicos como psicológicos. *Sleepwalkers* (2007) aborda una receptividad que se expande por la ciudad, generando yuxtaposiciones y analogías temporales en la que las nociones

de anacronismo y heterocronía quedan literalmente “flotantes”, en una multitud de juego de equivalencias presentes en la metrópolis.²⁶

Para celebrar la reapertura del castillo Amerongen en Holanda, después de un largo periodo de restauración, Peter Greenaway y Saskia Boddeke, en el año 2011, realizaron en sus interiores una videoinstalación monumental: *One day in life of Amerongen Castle* [fig. 1.9], que consistía en 21 proyecciones simultáneas en varias salas y corredores de su interior para visualizar un día de actividades de su historia: 28 de junio de 1680.



Fig. 1.9 Foto de una parte de la videoinstalación de 21 canales *One day in life of Amerongen Castle*, Peter Greenaway y Saskia Boddeke, 2011.

En las proyecciones se apreciaban los habitantes del castillo, actores representando figuras históricas con los vestidos de la época, tanto nobles como soldados y miembros de la servidumbre. Como dice el lector del anuncio del evento de la instalación, *los autores de la instalación tenían un escenario de arquitectura con sus muebles, pinturas y objetos domésticos.*²⁷ Para poblar estos espacios se necesitaban proyecciones de video y alta tecnología de sincronización y control para mostrar 37 minutos de la imaginada vida del castillo.

²⁶ Jesús Segura Cabañero, “Tiempo, narrativa y espectador en la obra de Doug Aitken”, *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, número 4, abril 2013.

²⁷ Peter Greenaway y Saskia Boddeke, videoinstalación *One day in life of Amerongen Castle*, 2011:
<https://www.youtube.com/watch?v=QUnKR7LNCmQ>

En la instalación, que se mantuvo abierta al público durante tres años, los tiempos de los recorridos y las presencias de sus visitantes se sobreponían a los tiempos de recorridos y presencias de los actores de los videos. Los visitantes del castillo del siglo XXI compartían el espacio y unos minutos con la pretendida población histórica del siglo XVII. Este tiempo histórico proyectado en el espacio real de los acontecimientos se diferencia del tiempo de las películas históricas, donde el cuerpo del espectador con ayuda de su imaginación se proyecta al espacio de los sucesos pasados.

Las presencias espectrales de los actores del pasado en los espacios reales es también uno de los temas de la videoinstalación *Silver Bridge* (2002), de Jaki Irvine, en el Museo Irlandés de Arte Moderno en Dublín. El laberinto de ocho proyecciones en diferentes salas ofrecía distintas rutas para su observador entre los videos que representan diferentes sitios de la ciudad de Dublín del s. XIX. Los videos fueron realizados en varias locaciones públicas de la ciudad con presencias fantasmales de pájaros, murciélagos y seres humanos. El *Puente de Plata* del título es una estructura decadente, de hierro fundido, que recuerda el pasado industrial de Dublín. La instalación se encontraba en salas con ventanas cubiertas con material semitransparente, lo que permitía ubicar la posición del observador en relación al parque que rodea al museo, un edificio histórico del siglo XVII. A su vez, este podía percibir la dirección de los emplazamientos reales de los lugares presentados en las pantallas. Podemos decir que Jaki Irvine, en su laberíntica obra, ha instalado diferentes tiempos tanto reales como metafóricos en los espacios públicos, con referencias a los tiempos pasados de la capital irlandesa.

Las videoinstalaciones: *Silver Bridge* de Irvine, *Sleepwalkers*, de Doug Aitken, y la de Peter Greenaway y Saskia Boddeke en el castillo Amerongen, son obras realizadas para sitios específicos: tiempos desplegados en sus proyecciones tienen sentido pleno solamente en el contexto arquitectónico de su instalación.

La coexistencia de diferentes narrativas en las videoinstalaciones tiene implícita la crítica de la linealidad de los tiempos del cine y nos hace conscientes de que la construcción de nuestra identidad es un proceso abierto a una variedad de los flujos temporales, de nuestra consciencia. Algunas de estas percepciones, de los flujos temporales simultáneos, son conscientes y otras suceden de manera automática. Anne Friedberg, en su libro *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*²⁸ (*La ventana virtual. De Alberti a Microsoft*), habla de nuestra relación cotidiana con los tiempos de las pantallas, comparando nuestras experiencias con las de un *flâneur* francés del siglo XIX y su pariente contemporáneo, el observador que deambula por los sitios de Internet, y de los programas de televisión en el proceso de “*window shopping*” –mirar los escaparates. En las circunstancias de la vida contemporánea, nuestra consciencia se aproxima más al modelo temporal no-lineal de las videoinstalaciones que a la linealidad narrativa del cine tradicional. Las videoproyecciones simultáneas y/o proyecciones de imágenes televisivas en circuito cerrado son los sitios de los tiempos simultáneos, que su observador/partícipe vincula entre sí.

²⁸ Friedberg, Anne, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2006.

Paralelamente a los tiempos de las imágenes proyectadas en las videoinstalaciones, existe el tiempo de su espectador/escucha/partícipe que hace su entrada, recorrido y salida, a su propio ritmo. Los flujos de sus pensamientos y sensaciones son mediados por los tiempos de su recorrido y la cadencia de miradas a las proyecciones. Ese tiempo es difícil de controlar, al contrario de lo que sucede en las salas de proyecciones de las películas. Sin embargo, así como un artista puede controlar los tiempos de las imágenes visuales que coexisten en el espacio de una instalación, el tiempo de sus enlaces, su edición temporal depende del recorrido de su observador, que de esta manera concluye la obra. En algunas instalaciones el artista es capaz de modelar sus espacios de tal manera que puede sugerir las secuencias de los traslados, pero queda la duda de si el control del ritmo de su recorrido es incluso deseable; por ejemplo, si tomamos en cuenta que en los parques de diversión los tiempos controlados de sus recorridos en vehículos inducen a una observación pasiva.

El cine no solamente pone movimiento en la imagen, pone también movimiento en la mente. La vida espiritual es el movimiento de la mente. Uno va de manera natural de la filosofía al cine, pero también del cine a la filosofía. El cerebro es una unidad. El cerebro es una pantalla. No creo que la lingüística y el psicoanálisis ofrezcan mucho al cine. . . No debemos comprender el cine como un lenguaje, sino como una materia señalética.¹

Gilles Deleuze

LAS IMÁGENES-PENSAMIENTO

Uno de los primeros libros de Gilles Deleuze sobre imágenes y signos en el arte es la obra editada en francés en 1964, *Proust y los signos*. En este trabajo, Deleuze realiza un análisis semiótico de la famosa novela de Marcel Proust, dividida en siete partes, *En busca del tiempo perdido*. La conclusión del libro de Deleuze, que tiene por subtítulo *La imagen del pensamiento*, muestra que Proust tenía la intención de erigir una imagen-pensamiento que se opone al pensamiento filosófico. Para Deleuze, el pensamiento filosófico es forzado y comunica significados arbitrarios partiendo de la buena voluntad de sus destinatarios. En cambio, para el poeta la verdad no se comunica y al contrario, se interpreta de manera indirecta y de manera involuntaria. Lo esencial está fuera del pensamiento y solamente lo estimula. En palabras del filósofo: “Mucho más importante que el pensamiento «es lo que da a pensar»; mucho más importante que el filósofo, el poeta.”² En este punto resulta muy elocuente la cita de la novela de Marcel Proust:

Fueran las reminiscencias del tipo del ruido del tenedor o del gusto de la magdalena, o de las verdades escritas con la ayuda de figuras cuyo sentido intentaba yo buscar en mi cabeza, *donde*, campanarios, malezas, componían un grimorio complicado y florido, su primer carácter era que *yo no era libre* de escogerlas, simplemente me eran dadas. Y yo sentía que en esto debía consistir la señal de su autenticidad. *Yo no había ido a buscar* las dos losas del patio donde tropecé. Pero justamente la forma fortuita, inevitable, en que había vuelto a encontrar esta sensación, controlaba la verdad de un pasado que aquélla resucitaba, de las imágenes que desencantaba, puesto que sentimos su esfuerzo para remontarse hacia la luz, sentimos la alegría de

¹ Gregory Flaxman (Ed.), *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of the Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, pp. 366–368 (trad. mía).

² Gilles Deleuze, *Proust y los signos*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1972, p. 178.

lo real reencontrado... Para leer el libro interior de estos *signos* desconocidos (*signos* en relieve, al parecer, que mi atención iba a buscar con los que tropezaba, a los que contorneaba como un nadador que bucea), nadie podía ayudarme con ninguna regla, ya que esta lectura consiste en un acto de creación en el que nadie puede suplirnos, ni siquiera colaborar con nosotros... las ideas formadas por la inteligencia pura sólo poseen una verdad lógica, una verdad posible, su elección es arbitraria. El libro de caracteres figurados, *no trazados por nosotros*, es nuestro único libro. No porque las ideas que formamos no puedan ser justas lógicamente, sino porque no sabemos si son verdaderas. Solo la impresión, por endeble que parezca la materia, por inverosímil que parezca la traza, es un criterio de verdad y por ello es la única que merece ser aprehendida por el espíritu, ya que es la única capaz, si sabe librar esta verdad, de llevarla a una mayor perfección y de darle un puro gozo.³

De la cita se desprende que las imágenes-pensamiento, construidas por los artistas con los signos *destilados* de la vida cotidiana, son aquello que nos fuerza a pensar. Estos signos forman las imágenes-pensamiento que Deleuze encuentra en las obras de arte, en este caso de literatura, pero que podemos extrapolar, tomando como base a sus siguientes libros, a la pintura y al cine.

Los estudios de Gilles Deleuze sobre el cine surgieron, en buena medida, por la frustración del filósofo con la aplicación de los conceptos lingüísticos al cine, porque esto reduce la imagen cinematográfica a un enunciado, dejando fuera sus características principales: el movimiento y el tiempo.⁴ Al analizar el cine de postguerra, Deleuze encuentra varios elementos que rompen los esquemas y las teorías de la relación de la imagen cinematográfica con el tiempo: cortes irracionales entre las imágenes, que se vuelven una constante en las películas de los directores como Godard o Resnais. Estas rupturas de continuidad de las narrativas racionales, intentan construir las secuencias de imágenes en movimiento que tienen por objetivo acompañar los pensamientos del espectador. Similares funciones tienen en estas películas las conexiones irracionales entre las pistas sonoras y las imágenes que las acompañan. Sobre la relación entre pensamiento y la imagen cinematográfica Gilles Deleuze dice:

El cerebro es unidad. El cerebro es una pantalla. No creo que la lingüística y el psicoanálisis le ofrezcan mucho al cine. En cambio, la biología del cerebro –la biología molecular– lo hace. [...] El cine, precisamente porque pone a la imagen en movimiento, o más bien, dota la imagen de auto-movimiento (*auto-mouvement*), nunca deja de trazar los circuitos en el cerebro. Esta característica se puede manifestar tanto de manera positiva como negativa. Por decir, la pantalla puede ser el cerebro deficiente de un idiota o, así de simple, el cerebro creativo [de un pensador].⁵

Así, en vez de ver un cerebro como un órgano, lo podemos considerar como una pantalla que intercede entre el mundo exterior y el mundo interior de una persona. De manera similar, la pantalla del cine podría ser vista como una extensión

³ Marcel Proust, *En busca del tiempo perdido*. 7. *El tiempo recobrado*, Alianza Editorial, 1969, pp. 179–180.

⁴ Gilles Deleuze, *Conversaciones*, Valencia, PRE-TEXTOS, 1996, pp. 95–131.

⁵ Gregg Lambert, *Cinema and the Outside*, en: Gregory Flaxman (Ed.), *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of the Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 283 (trad. mía).

de la pantalla de nuestro cerebro. Sin embargo, sigue siendo válido preguntar por qué muchas de las películas contemporáneas reproducen los mecanismos de este teatro mental. Gregg Lambert parafraseando a Deleuze responde: "*esto sucede porque, la memoria moderna es, en un alto grado, cinematográfica, y el cerebro del mundo está hecho de cine*".⁶ Las imágenes cinematográficas tienen por objetivo movilizar el pensamiento, y el pensamiento nos lleva de regreso a las imágenes. Una de las suposiciones que hace Deleuze, es que la teoría del cine es parte de la filosofía: pues se crean conceptos en torno a las imágenes del mundo en movimiento.

Las dos obras de Gilles Deleuze sobre el cine describen las imágenes-movimiento y las imágenes-tiempo, conceptos que son diferentes en cuanto a sus relaciones con el pensamiento. Siguiendo a las imágenes-movimiento se activa en el observador un mecanismo psicológico de respuestas automáticas. En cambio, en lo que respecta a las imágenes-tiempo, estas provocan en él un proceso por el cual sus pensamientos se transforman. Ahí las imágenes dejan de ser vinculadas por cortes racionales y pasan a ser intervalos o cortes irracionales. Mediante la ruptura de las imágenes-tiempo con los encadenamientos sensoriomotrices de las imágenes-movimiento el cine confronta lo impensable e intolerable, que ya no es una injusticia suprema de los mitos, sino una banalidad cotidiana.

Pues no es en nombre de un mundo mejor o más verdadero como el pensamiento capta lo intolerable de éste; al contrario, es porque este mundo es intolerable por lo que él ya no puede pensar un mundo ni pensarse a sí mismo. Lo intolerable ya no es una injusticia suprema, sino el estado permanente de una banalidad cotidiana.⁷

En síntesis, la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, estudiadas por Gilles Deleuze en sus dos libros sobre el cine, tienen cada una, sus respectivas imágenes-pensamiento. La primera, una imagen-pensamiento orgánica y la segunda una imagen-pensamiento cristalina. Para Deleuze, los directores de las obras cinematográficas son creadores de arte pero al mismo tiempo son filósofos: además de producir perceptos y afectos, como todos los artistas, crean también imágenes-pensamiento, que son equivalentes a los conceptos de los filósofos. Los grandes artistas del cine practican los conceptos cinematográficos cuando crean sus obras: sin embargo, *cuando hablan de ellas se convierten en filósofos*.⁸

LOS "CRISTALES DE TIEMPO", SUS CARAS, CIRCUITOS CRISTALINOS Y ESTADOS

El capítulo cuatro del libro *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, de Gilles Deleuze, tiene por título "Los cristales de tiempo". Se trata de una teoría de imágenes cristalinas, inventada por el autor del libro, que le ayuda a analizar el tiempo en el cine que emergió después de la Segunda Guerra Mundial, aunque ya en algunas películas anteriores Deleuze localiza ejemplos de estas imágenes; en las cintas dirigidas

⁶ *Ibid.*, p. 284 (trad. mía).

⁷ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1986, p. 227.

⁸ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2, op. cit.*, p. 370.

por Yasujiro Ozu, Jean Renoir u Orson Welles. El filósofo define a la imagen-cristal y sus relaciones con el tiempo de la siguiente manera:

Lo que constituye a la imagen-cristal es la operación más fundamental del tiempo: como el pasado no se constituye después del presente que él ha sido sino al mismo tiempo, es preciso que el tiempo se desdoble a cada instante en presente y pasado, diferentes uno y otro por naturaleza o, lo que es equivalente, es preciso que desdoble al presente en dos direcciones heterogéneas, una que se lanza hacia el futuro y otra que cae en el pasado. Es preciso que el tiempo se escinda al mismo tiempo que se afirma o desenvuelve: se escinde en dos chorros asimétricos, uno que hace pasar todo el presente y otro que conserva todo el pasado. El tiempo consiste en esta escisión, y es ella, es él lo que se «ve en el cristal». La imagen-cristal no era el tiempo, pero se ve al tiempo en el cristal.⁹

Las imágenes cristalinas forman parte de un grupo más amplio de imágenes-tiempo que Deleuze discute en su libro *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Lo inherente a estas imágenes es la imposibilidad de distinguir entre lo real y lo imaginario, lo virtual y lo actual. Estas imágenes indistintas, indiscernibles, no se proyectan solamente en nuestra mente o en el espíritu sino que constituyen el carácter objetivo de algunas imágenes existentes. Los cineastas utilizan estas últimas como imágenes directas del tiempo y Deleuze las contrapone a las imágenes de tiempo indirectas, existentes en las películas donde prevalecen las imágenes-movimiento. Estas últimas tienen dos aspectos: uno, en relación con los objetos y sus posiciones relativamente cambiantes en el espacio de una toma cinematográfica; y otro, que se define en el mundo que crea el director de la película, por medio del montaje. El flujo del tiempo está representado indirectamente por vínculos entre las distintas tomas realizadas con los cortes. Gilles Deleuze subraya las diferencias que hay entre las distintas escuelas, así como las estrategias de montaje, por ejemplo: entre el estilo de la escuela rusa de Vertov, Eisenstein, de los directores de cine silente de Hollywood y del cine impresionista francés. Aunque de manera indirecta todos ellos producían imágenes-tiempo, su mayor preocupación era el movimiento subordinado al montaje.

Después de la Segunda Guerra Mundial cambió el paradigma de la *mirada imaginativa*¹⁰ de los cineastas. Ejemplo de ello es el cine neorrealista italiano de Roberto Rossellini, Vittorio De Sica o Luchino Visconti quienes representan, según Deleuze, la crisis del cine de la acción, o de la imagen-movimiento. Las acciones lineales se transforman de repente en unos pasajes sin sentido aparente a causa de la narrativa de la película. Como muchos de los vínculos entre las tomas ya no eran motivados por la acción o el movimiento, los espacios representados se convierten en vacíos donde solamente pasa el tiempo; aparecieron entonces las imágenes-tiempo directas:

El esquema sensoriomotor ya no se ejerce, pero tampoco se lo rebasa ni supera. Se rompe por dentro. Quiere decir que las percepciones y acciones ya no se encadenan,

⁹ *Ibid.*, pp. 113–114.

¹⁰ D. N. Rodowick, *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham, Duke University Press, 1997, p. 13.

y los espacios ya no se coordinan ni se llenan. Los personajes, apresados en situaciones ópticas y sonoras puras, se ven condenados a la errancia o al vagabundo. Son puros videntes que ya no existen más que en el intervalo de movimiento y que tampoco tienen el consuelo de lo sublime, que les permitiría volver a unirse a la materia o conquistar el espíritu. Quedan más bien abandonados a algo intolerable que es su misma cotidianeidad.¹¹

Aquí es pertinente hacer un comentario sobre las ilustraciones que de aquí en adelante acompañarán mi discurso. Los dos libros de Deleuze sobre el cine no son ilustrados con las fotos de las películas. Sin embargo, su libro sobre la pintura: *Francis Bacon. La lógica de sensación*, en su primera edición francesa de 1981, fue acompañada con casi cien imágenes.¹² Parece entonces que el hecho de editar libros sobre el cine sin ilustraciones fue intencional y estratégico. Las imágenes fijas del cine no nos ayudan a comprender los signos en movimiento, de los cuales hablan los libros de Deleuze. Sin embargo, siendo artista visual considero válido que mi discurso se ilustre con imágenes fijas y en movimiento (con vínculos a sitios de Internet). Mi intención es que las imágenes apoyen mis palabras y funcionen como germen para la reflexión.



Fig. 2.1 Foto de la película *La dama de Shanghai*, Orson Welles, 1947.

¹¹ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, op. cit., p. 63.

¹² D. N. Rodowick, op. cit., p. 37.

En sus libros sobre el cine Gilles Deleuze nos presenta una serie de ejemplos de películas donde se muestra lo actual al lado de lo virtual. Algunos de ellos se forman por medio de las imágenes de los espejos de diferentes configuraciones al lado de los personajes, objetos y espacios reflejados. Entre estas imágenes se crea un circuito de intercambios: la actualidad del reflejo virtual empuja la imagen actual fuera del campo, especialmente si este primero es superior en número y/o tamaño, como por ejemplo en la película de Orson Welles *La dama de Shanghai* [fig. 2.1] donde, en una de las secuencias, la multiplicidad de las imágenes virtuales en los espejos de los dos protagonistas supera y confunde su presencia actual.

Los “cristales del tiempo” de la película de Welles adquieren también la carga metafórica de ser una descripción multifacética de los personajes. Esta última es la función principal de otro “cristal del tiempo” que Deleuze encuentra en la película de Krzysztof Zanussi, *La estructura del cristal* [fig. 2.2], donde la imagen-tiempo cristalina está formada por la ciencia proyectada en las vidas de dos hombres. A partir de la existencia de un par de científicos y sus respectivas posturas contrarias en torno a los valores más importantes de la vida, se forman las dos caras de un cristal metafórico que funge como escenario para dos papeles distintos: uno de los protagonistas se inclina más por su rol público, en apariencia, su lado más brillante, mientras que el otro atesora los valores privados, que son supuestamente más opacos. Sus decisiones existenciales permanecen ambiguas. Como dice Deleuze: “La imagen virtual del rol público deviene actual, pero con respecto a la imagen virtual de un crimen privado, imagen que se vuelve actual a su vez y reemplaza a la primera. Ya no se sabe dónde está el rol y dónde el crimen.”¹³



Fig. 2.2 Foto de la película *La estructura del cristal*, Krzysztof Zanussi, 1969.

¹³ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, op. cit., p. 103.

Deleuze distingue tres circuitos de intercambio o funcionamiento de las imágenes cristalinas en el cine: el circuito de lo actual con lo virtual, el circuito de lado opaco con el de lado luminoso, y el circuito de un germen respecto al medio. Los espejos en *La dama de Shanghai* ejemplifican el primer circuito de los mencionados, y las caras opacas y luminosas de la existencia de los protagonistas de la película de Zanussi, *La estructura del cristal*, es ejemplo para el segundo. La función tercera, de intercambio entre el germen y el medio, Deleuze la encuentra, entre otros ejemplos, en la película *Solaris* (1972), de Andrei Tarkovsky [fig. 2.3], asignando al pensamiento del protagonista el papel de germen, y a la inteligencia alienígena en forma de océano protoplasmático en el planeta, el papel de medio. En muchas de las películas de Tarkovsky se presentan los “cristales de tiempo” que encierran la búsqueda del espíritu en imágenes materiales.

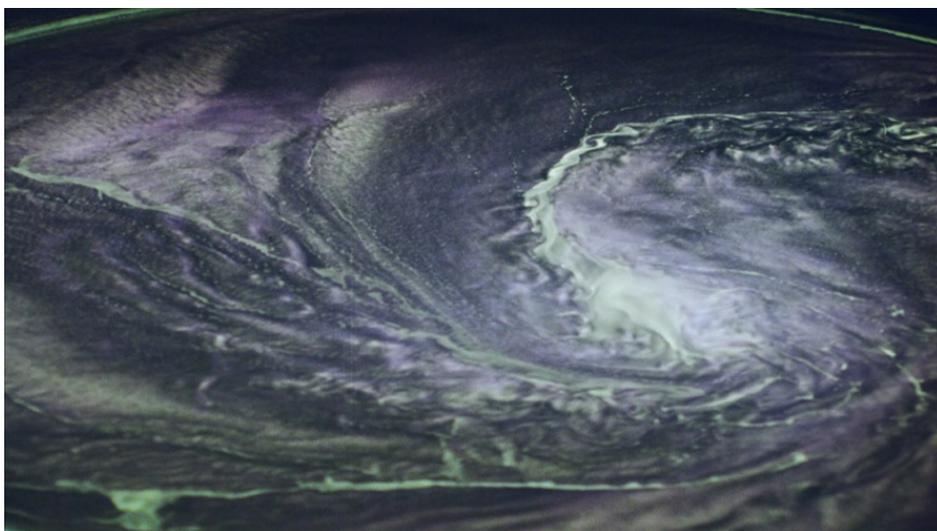


Fig. 2.3 Foto de la película *Solaris*, Andrei Tarkovsky, 1972.

Estos circuitos de intercambio en las imágenes cristalinas del cine no son exclusivos, es decir, varios de ellos pueden funcionar simultáneamente en una película. En *Ciudadano Kane* (1941), de Orson Welles, además de la imagen cristalina clásica donde sucede un intercambio entre lo virtual y lo actual, cuando el protagonista pasa entre los espejos, Deleuze encuentra el circuito cristalino entre en el germen virtual de “Rosebud” –“capullo de rosa”, última palabra pronunciada por el protagonista en momento de la muerte–, palabra-indicio de la imagen pintada en su trineo de niño y, la vida del ciudadano Kane como un medio de actualización.

Entre muchos ejemplos de estos intercambios cristalinos, el autor de *La imagen-tiempo* describe la película de Alain Resnais, *Un año pasado en Marienbad* [fig. 2.4]. El hotel de Marienbad es un gran “cristal de tiempo” con sus intercambios constantes entre las caras luminosas y opacas. Además de estos circuitos entre lo opaco y lo

transparente, Deleuze localiza otro circuito cristalino entre lo virtual y lo actual en la imagen del teatro, un gran espejo metafórico de su público.



Fig. 2.4 Foto de la película *Un año pasado en Marienbad*, Alain Resnais, 1961.

Los tres aspectos de intercambio, que describimos arriba, en los circuitos cristalinos: entre lo actual y virtual, el germen y el medio, y entre lo opaco y brillante remiten a las propiedades de signos cristalinos. Las imágenes-tiempo cristalinas son un sistema bifásico, donde lo virtual y lo actual aparecen en el mismo tiempo y no como en las imágenes-movimiento, donde las imágenes virtuales de los sueños, *flash-backs* o recuerdos se encadenan secuencialmente con las imágenes actuales. En el signo cristalino, *hialosigno*, como lo llama Deleuze, ya no se distingue lo virtual de lo actual, sus caras se vuelven indiscernibles y desbordan el sistema de la lógica de las acciones y el curso lineal del tiempo. Se salen también de la representación indirecta del tiempo que crean los cortes y las elipsis del montaje.



Fig. 2.5 Foto de la película *Lola Montes*, Max Ophüls, 1955.

En esta nueva imagen vemos al tiempo de manera directa, en su desdoblamiento original: el presente que pasa y el pasado que permanece.

Gilles Deleuze formula cuatro estados de las imágenes-cristal. El primero de ellos es un estado de un *cristal de tiempo perfecto*. Su ejemplo es la película *Lola Montes* (1955), de Max Ophüls [fig. 2.5].

En una pista circular del circo, las imágenes virtuales corren tras las actuales en un sistema cristalino cerrado como en una jaula de vidrio. En este "cristal de tiempo perfecto" el personaje principal solo puede dar vueltas. No tiene salida e igual que en un "cristal de tiempo perfecto" no tiene un afuera. Todos los presentes, pasados y futuros de la protagonista de la película de Ophüls están atrapados en la pista del circo, en la que el maestro de ceremonias narra al público la vida escandalosa de Lola Montes mientras ella realiza acrobacias.



Fig. 2.6 Foto de la película *La regla del juego*, Jean Renoir, 1939.

El "cristal de tiempo fisurado" no es un circuito totalmente cerrado de intercambios cristalinos entre lo actual y lo virtual. Tiene una fisura, una fuga. En este estado cristalino, el desdoblamiento del tiempo puede culminar precisamente por la existencia de una salida al circuito cerrado de la realidad. Uno de los ejemplos del estado de "cristal de tiempo fisurado", que discute Deleuze, es uno que se forma en la

película de Jean Renoir, *La regla del juego* [fig. 2.6]. En la obra se plantea la división entre dos mundos que conviven en un castillo: la aristocracia, que mantiene las apariencias racionales viviendo entre engaños, y la servidumbre, que se deja guiar por las pasiones. Allí coexisten: la imagen actual de los amos y la imagen virtual de los criados; la imagen real de los personajes junto a la imagen virtual de sus roles durante la fiesta; la imagen actual de los vivos y la virtual de los autómatas, entre otras. Todos estos circuitos quedan incluidos en las escenas de la película, pero hay una fisura metafórica hacia el fondo por donde se puede escapar la única figura que no participa en el juego de reflejos del castillo y que está siempre en el segundo plano: el guardabosques.

Los circuitos cristalinos formados entre lo actual y lo virtual sirven en esta película, según Deleuze, para ensayar los papeles que permitirían huir, del circuito encantado de las apariencias, por una fisura en el “cristal del tiempo”.

Existe otro estado del cristal que se percibe durante su crecimiento: estado de “cristal en formación”. Como dice Deleuze, ningún cristal está acabado, todos están formándose con gérmenes que se incorporan al entorno y lo hacen cristalizar. En este estado del cristal, es importante para sus protagonistas saber, contrariamente a lo que sucede con “cristal fisurado”, cómo entrar en él. Podemos identificar ejemplos de este “cristal en formación”, de muchas entradas, en varias películas de Federico Fellini. En *Los clowns* [fig. 2.7], las entradas de los payasos equivalen a los gérmenes de cristalización, cuando, por ejemplo, un recuerdo de la infancia cristaliza en la impresión de pesadillas que ocurre con la aparición del payaso que tiene retraso mental.



Fig. 2.7 Foto de la película *Los clowns*, Federico Fellini, 1970.

Otra entrada de los clowns sucede durante la entrevista con el equipo de filmación y cristaliza en un desastre. Una tercera se relaciona con los registros televisivos,

muestra su inutilidad en presentar un arte donde esencial es la relación con el público en vivo. La cuarta aparición representa un espectáculo circense como una imagen-reflejo, un espejismo del mundo, donde el movimiento automático y despersonalizado provoca la muerte del circo, que finaliza con la muerte del payaso y un silencio funerario. Al final un viejo clown protagoniza una quinta entrada, se trata de un "cristal de tiempo sonoro", cuando invoca con su trompeta a su compañero muerto, y la otra trompeta responde como un eco, llevando consigo el sonido de un nuevo comienzo, la virtualización de la actualidad de la muerte. Este cristal nos remite al constante recomienzo de la vida, como si se tratara del tiovivo, y es también la imagen de "cristal de tiempo" en constante expansión y formación, imagen de la vida como un espectáculo espontáneo sin fin.



Fig. 2.8 Foto de la película *El gatopardo*, Luchino Visconti, 1963.

El último estado de "cristal de tiempo", que nos presenta Deleuze, es el "cristal en descomposición". Las obras de Luchino Visconti son los únicos filmes que el filósofo examina para ejemplificar este estado de cristal. Estos filmes retratan procesos de decadencia envueltos en un aura de belleza. Deleuze distingue cuatro elementos que obsesionaban a Visconti y que expuso en sus películas. El primero es el mundo aristocrático de los ricos, con sus propias leyes y ritos incomprensibles para la gente común. Estos mundos cristalinos son inseparables de los procesos de descomposición, que son el segundo elemento obsesivo del director, embargado por una necesidad del olvido y un anhelo de la muerte, tal y como se ve en la película sobre un príncipe siciliano –*El gatopardo* [fig. 2.8]. El tercer elemento es la

historia y su influencia en los acontecimientos presentes. En la película mencionada el director lo muestra indirectamente: el ascenso de unos nuevos ricos durante la unificación italiana del siglo XIX.

El cuarto elemento de las películas de Visconti es el más importante porque posibilita el flujo de los tres primeros; la revelación de que algo acontece demasiado tarde para poder impedir la descomposición del “cristal de tiempo”. Este *demasiado tarde* predomina en el ambiente de *El gatopardo* y genera un aura melancólica; se relaciona con los cambios políticos en Italia, que en su momento no tienen posibilidad de detener la decadencia del sistema social de Sicilia, y con la fascinación recíproca entre la joven novia y el Conde, que llega demasiado tarde para ambos. La revelación de lo *demasiado tarde* se asemeja a la toma de conciencia del protagonista de la novela *En busca del tiempo perdido*. Gilles Deleuze afirma que se puede establecer una lista de temas que unen las obras de Proust y Visconti.¹⁴

EL RITORNELO, EL “CRISTAL DE TIEMPO SONORO”

La imagen cristal puede existir también como *sonsigno*, definido por Félix Guattari como *ritornelo*, que se puede presentar, por ejemplo, en forma de una cancioncilla que tranquiliza al niño perdido en un caos, proporcionándole un lugar de estabilidad y seguridad.¹⁵ Así como sucede con el canto de los pájaros, el *ritornelo* tiene el papel de marcar un territorio. Félix Guattari¹⁶ le asigna también el papel de codificación de un medio, en tanto que un código se caracteriza por su repetición periódica. Un medio que generando un ritmo responde al caos. Guattari ofrece un ejemplo de la naturaleza, señalando que, en la relación entre una araña y una mosca, la araña tiene a la mosca en la mente como un *ritornelo*. Este ejemplo aproxima al coautor de *Mil mesetas* a la idea del biólogo y filósofo alemán Jakob Johann von Uexküll, quien describe a la naturaleza como si se tratara de música compuesta por armonías y contrapuntos entre las especies biológicas y sus medios. Estos usos de *ritornelo* son más bien figurados y pueden prescindir del sonido. Sin embargo, la música utiliza el *ritornelo* en muchas ocasiones como una forma de expresión. Existen composiciones de música clásica que tienen el *ritornelo* como su materia prima: “[...] Vivaldi, cuyo proceso de composición consistía en escribir ritornelos en la partitura para luego borrar algunos y hacer variaciones sobre los mismos. Es ahí cuando el o los ritornelos se confunden, se hacen indiscernibles, porque son llevados a ser música.”¹⁷

¹⁴ Gilles Deleuze, *Imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2, op. cit.*, p. 133.

¹⁵ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Editorial PRETEXTOS, 1994, p. 318.

¹⁶ Aunque *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* fue escrito por dos autores, Deleuze en el pie de página 128 de *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* reporta a Guattari como un analista del “cristal de tiempo” en función de *ritornelo*.

¹⁷ Angélica Patricia Gómez Rodríguez, “El tiempo musical como creación del ritornelo”, en la revista *Versiones*, Medellín, Colombia, 2014, p. 98.

Félix Guattari se refiere al *ritornelo* como un "cristal de tiempo" de vibraciones armónicas, como una armónica de cristal¹⁸ que incide sobre el entorno del sonido, extrayendo las vibraciones y aumentando las velocidades de cambio y posibilitando las relaciones entre los elementos distintos. Los *ritornelos* evocan los personajes y paisajes pero no los producen, contrario a su relación con el tiempo, y como dice Félix Guattari: "[...] el ritornelo es la forma a priori del tiempo, que cada vez fabrica tiempos diferentes."¹⁹ Los *ritornelos* se distinguen entre sí por tener aspectos distintos. Uno de ellos es el ritmo que hace puentes entre los medios, como por ejemplo entre el viento y las olas del mar. Es una respuesta del ritmo al caos de la naturaleza. Otro aspecto del *ritornelo* es la expresividad que puede llegar a generar territorios, como el territorio de un país, delimitado por su música folklórica. Por ejemplo, las polonesas y mazurcas denotan mediante sus marcas el origen de las composiciones de Federico Chopin. El compositor hace que el territorio del *ritornelo* se vuelva universal por medio de las variaciones rítmicas.

En el cine, junto al *ritornelo* musical se encuentra su contraparte en forma rítmica de un galope. Deleuze señala que, en los *westerns*, ambas formas sonoras se encuentran lado a lado: un *ritornelo*, en forma de una frasecita melódica, interrumpe los ritmos galopantes.²⁰ La función de los galopes sonoros y de los *ritornelos* musicales puede ser distinta, dependiendo del director. En las películas de Jean Renoir la función de los ritmos galopantes, como por ejemplo el de can-can, es, según Deleuze, un signo de la vida, avance optimista hacia el futuro, mientras que un *ritornelo* melancólico es un retorno a lo mismo y al pasado. Esta relación entre *ritornelo* y ritmo galopante se invierte en las películas de Federico Fellini, donde los galopes sonoros acompañan el mundo en el delirio de llegar a su fin mientras el *ritornelo* evoca un nuevo comienzo. Esta relación entre *ritornelo* y ritmos galopantes se puede volver más compleja, como por ejemplo en la película *Ensayo de orquesta* (1970), de Fellini:

Al final de *Ensayo de orquesta* se oye primero el más puro galope de los violines, pero insensiblemente se eleva un ritornelo que le sucede, hasta que los dos se insinúan uno en el otro en intimidad creciente, abrazándose como luchadores, perdidos-salvados, perdidos-salvados... Los dos movimientos musicales pasan a ser el objeto del film, y el tiempo mismo se vuelve sonoro.²¹

¹⁸ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, op. cit., p. 351.

¹⁹ *Idem.*, p. 352.

²⁰ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, op. cit., p. 128.

²¹ *Ibid.*, p. 129.

LA PANTALLA DESBORDADA Y DIVIDIDA EN EL CINE
Y “CRISTAL DE TIEMPO” POLIFACÉTICO

La pantalla desbordada es una técnica cinematográfica desarrollada por el español José Val del Omar a finales de los años veinte del siglo pasado. Fue uno de los elementos de su concepto de *espectáculo del arte total*, de una visión cinematográfica envolvente del cuerpo y espíritu del espectador. Val del Omar definió la pantalla desbordada,²² en contraste con la pantalla panorámica del cine, una novedad de entonces, que fue implementada por los productores y exhibidores del cine para competir con mayor eficacia con la televisión. En cambio, el espectáculo del *desbordamiento apanorámico* fue inventado con fines artísticos y consistía en una proyección doble: una de tamaño estándar y enfocada, mientras que la otra, formada por las imágenes abstractas, de gran desbordamiento extra-foveal al techo, suelo y a las paredes de la sala que, según el autor, constituían zonas puente entre el espectáculo y el espectador.



Fig. 2.9 Foto de la instalación fílmica, realizada según las notas de José Val del Omar, sobre el *desbordamiento apanorámico* y con la proyección de su película *Aguaespejo granadino* (1955), en la muestra: *Desbordamiento de VAL DEL OMAR*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010–2011.

En una gran exposición dedicada a la obra de José Val Del Omar, en el Museo Reina Sofía, se presentaron tres películas de su *Tríptico elemental de España*; cada una de

²² José Val del Omar, *Straripamento apanoramico dell'immagine (Desbordamiento apanorámico de la imagen)*, IX Congresso Internazionale della Tecnica Cinematografica, Turín, Italia, 1957.

ellas en una sala separada, con su respectivo *desbordamiento apanorámico* [fig. 2.9]. En su concepto de espectáculo total, Val del Omar incluía efectos plurisensoriales: *sonido diafónico*, creado por fuentes sonoras en la pantalla y al fondo de la sala; *visión táctil*, producida por iluminación pulsatoria táctil, regulada individualmente desde cada butaca, un perfume inductor e incluso un sabor para cada película, que se entregaba en forma de aperitivo.²³ El sonido diafónico fue una técnica que buscaba producir un efecto psicológico en el espectador y no solamente la representación espacial fiel del sonido como la estereofonía. En este sistema los sonidos que salían de las fuentes colocadas atrás del espectador/escucha de la película representaban el pasado, los que se aparecían en la pantalla representaban el futuro y su intersección, donde se situaba el espectador/escucha, definía el presente.²⁴

José Val del Omar expandió las fronteras de la técnica del cine, practicando en sus creaciones la mística religiosa y la poesía. En lugar de cineasta prefería que lo llamaran cinemista (alquimista del cine). Fue poeta, visionario, inventor y constructor de aparatos ópticos y acústicos.

La aplicación en el cine del recurso de pantalla dividida (o pantalla partida) se remonta a la famosa película de cine mudo *Napoleón*, de Abel Gance [fig. 2.10].



Fig. 2.10 Foto de la película *Napoleón*, Abel Gance, 1927.

En su producción se utilizaron varias técnicas innovadoras para la época: tomas realizadas con cámara en mano, filmación bajo el agua, secuencias de cortes rápidos, primeros planos contrapuestos a amplias tomas de exteriores, exposición múltiple de la misma parte de la cinta filmica... entre otras. Uno de los recursos inventados por su director, exclusivamente para esta producción, fue el sistema *Polyvisión*, de proyección enlazada de tres películas en una sola pantalla: una al lado de la otra, consiguiendo que el formato de la imagen proyectada fuera 4:1.

Desde los años sesenta del siglo pasado aparecieron películas comerciales de ficción con unas tomas de la pantalla dividida. El director Stanley Donen aplicó este recurso, por ejemplo, en su película *Indiscreta* [fig. 2.11], para evitar la censura de entonces, que no permitía que hubiera imágenes de pareja en una cama.

²³ *Ibid.*

²⁴ Fragmento de la película de Cristina Esteban *Ojalá Val del Omar*, 1994, que explica la diafonía:
<https://www.youtube.com/watch?v=zzNOPFYWEFw>



Fig. 2.11 Foto de la película *Indiscreta*, Stanley Donen, 1958.

La técnica fue utilizada también en unas películas de cortometraje experimental, como *Boy Meets Girl*, de Eugènia Balcells [fig. 2.12], con una pantalla dividida en dos partes o *Nowa Książka*, de Zbigniew Rybczyński [fig. 2.13], donde la pantalla se dividió en las nueve áreas con diferentes tomas.



Fig. 2.12 Dos fotos de la película *Boy Meets Girl*, Eugènia Balcells, 1978.

La cinta de Balcells fue realizada a partir del repaso de muchas imágenes fijas de mujeres y hombres apropiadas de diarios, revistas y fotografías publicitarias. Las imágenes muestran cómo se retratan ambos géneros en los medios masivos de comunicación: la mayoría de las imágenes de hombres pertenecen a personajes conocidos, en posturas relajadas, mientras que las de mujeres son de personas

anónimas en poses forzadas. Eugènia Balcells divide en dos mitades la pantalla de su encuadre. De ambos lados se pasan las fotografías: del lado izquierdo, de mujeres, y del lado derecho las de hombres. De vez en cuando las imágenes se paran, formando momentáneamente parejas aleatorias. Este efecto como de juego de azar, de una máquina tragamonedas, está reforzado por el sonido.²⁵ La confrontación de las imágenes estereotipadas tiene una fuerte carga de ironía. En la película *Nowa Książka* (*Libro nuevo*), de Rybczyński,²⁶ todas las historias corren de manera simultánea en nueve lugares diferentes de una misma plaza, en una ciudad provinciana de Polonia. El único elemento que une las narrativas paralelas es un libro y su portador, vestido de manera llamativa, con un abrigo y un sombrero rojos, pasando entre los diferentes lugares, representados en las nueve secciones de la pantalla.



Fig. 2.13 Foto de la película *Nowa Książka* (*Libro nuevo*), Zbigniew Rybczyński, 1975.

En términos deluzianos de imágenes cristalinas, el libro de esta película es un germen que cristaliza el ambiente de varios espacios, representados en cada una de las nueve secciones de la pantalla dividida. Algunas de las caras de este cristal polifacético centellean entre lo claro y lo oscuro como, por ejemplo, en el encuadre

²⁵ Eugènia Balcells, *Boy Meets Girl*, 1978:

<https://www.youtube.com/watch?v=0VXdIejgHQs&t=63s>

²⁶ Zbigniew Rybczyński, *Nowa Książka*, 1975: <https://vimeo.com/112661757>

donde un niño juega con su pelota en la calle, su acción representa una cara brillante del cristal. Cuando en el mismo encuadre el niño tropieza con un violinista ciego, la toma se transformaría en una cara oscura. Es evidente el tono irónico y la crítica implícita de la narrativa lineal; del libro y de la cinematografía que se apoya en un guión, en contraste con las historias simultáneas de los eventos y accidentes que suceden en los espacios de la vida real.

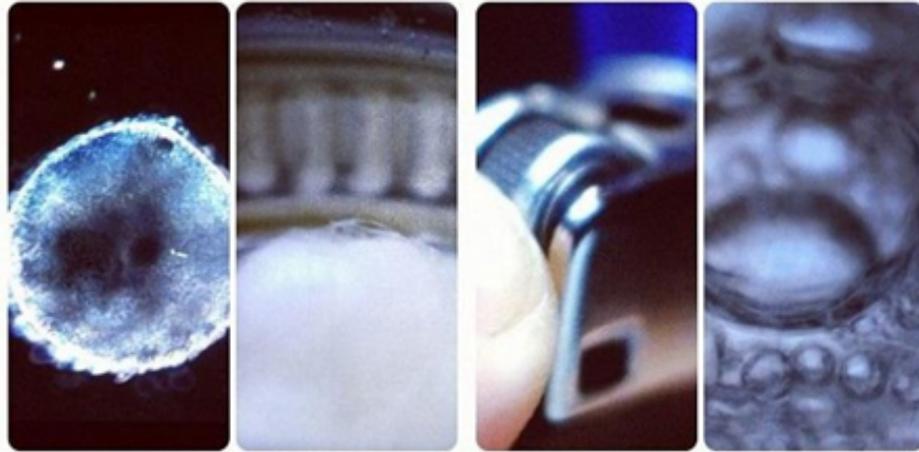


Fig. 2.14 Foto fija de la película *Requiem for a Dream*, Darren Aronofsky, 2000.



Fig. 2.15 Foto fija de la película *Requiem for a Dream*, Darren Aronofsky, 2000.

Con la llegada de las técnicas digitales, que facilitaron los efectos visuales y el montaje, el recurso de la pantalla dividida se utiliza en el cine con más frecuencia

y con una mayor diversidad de propósitos. En la película *Requiem for a Dream*, su director, Darren Aronofsky, utiliza este recurso para mostrar los estados mentales esquizoides de un personaje bajo el efecto de las drogas [fig. 2.14] y en un diálogo de dos enamorados, para presentar simultáneamente los gestos de sus manos y de sus caras [fig. 2.15].

Las aplicaciones del recurso de pantallas desbordadas y divididas en el cine tienen, sin embargo, poco que ver con el concepto del "cristal de tiempo" de Gilles Deleuze, excepto en el caso de la película experimental de Rybczyński [fig. 2.13], que se puede considerar como un antecedente fílmico de las videoinstalaciones. La simultaneidad de las narrativas en las películas con pantalla dividida o desbordada enriquece sus discursos, pero cuando Deleuze discute las caras de una imagen cristalina se refiere a la potencialidad polifacética de una imagen visual en movimiento para mostrar sus distintos aspectos metafóricos. Así que, cuando el filósofo habla de una imagen cristalina de más de dos pantallas, como sucede en el caso de la película *El espejo*, de Andrei Tarkovsky [fig. 2.16], se refiere a sus cuatro caras formadas por cuatro personajes: la madre del director, el niño que él mismo ha sido, su mujer y su hijo. Este cristal de cuatro caras: "[...] gira sobre sí mismo como una cabeza indagadora interrogando a un medio opaco: ¿Qué es Rusia, qué es Rusia...?"²⁷



Fig. 2.16 Foto de la película *El espejo*, Andrei Tarkovsky, 1975.

²⁷ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, op. cit., p. 106.

Gilles Deleuze, con ayuda de su concepto de imágenes cristalinas, explica las metáforas de las narrativas cinematográficas y sus circuitos de significados.

LO LÍQUIDO Y CRISTALINO COMO IMÁGENES METAFÓRICAS
EN LAS OBRAS DE VIDEOARTE

Una de las motivaciones artísticas que perdura a lo largo de la historia es trascender la muerte. El sociólogo polaco Zygmunt Bauman dice: “El arte respira eternidad. Gracias al arte, una y otra vez la muerte queda reducida a su verdadera dimensión: es el *fin de la vida* (subrayado en el original), pero no el *límite* de lo humano”.¹ La relación entre la eternidad y la vida humana existe en el arte desde tiempos premodernos. En la Grecia antigua, por ejemplo, los temas principales de las obras artísticas fueron los mitos, cuyas historias sobre dioses y humanos trascendían las vidas de estos últimos. Con el paso del tiempo en las obras de arte los hechos históricos fueron reemplazando a los mitos, los cuales fueron perdiendo su legibilidad para la esfera pública, cada vez más grande, que no compartía la misma tradición cultural. La inmortalidad dejó ser un tema y se volvió, para los artistas, una consecuencia de su trabajo, es decir, las tareas del artista de representar historias eternas fue reemplazada por la labor de hacer eternas sus representaciones: dramas, poemas, pinturas, esculturas, cantos y edificaciones.

Los artistas, desde el Renacimiento, empezaron a incluir en sus obras temas profanos, y desde el siglo XX sus soportes dejaron de aspirar a trascender el tiempo. A la par, lo efímero y lo frágil del papel o la imagen electrónica reemplazaron la calidad perdurable del mármol y el bronce. En lugar de producir objetos fijos se busca proporcionar a los espectadores, por medio de experiencias estéticas, sensaciones transitorias. Esta tendencia se ve tanto entre los creadores como entre sus espectadores/receptores: en el arte se consumen actualmente las experiencias y sensaciones, y “el consumo es exactamente lo contrario de la inmortalidad”.² La función del arte cambia drásticamente: ya no muestra los valores constantes e inmutables de lo eterno, sino que se presenta lo perecedero de las cosas cotidianas.

En mi opinión, el arte contemporáneo, para no perder la capacidad de provocar sensaciones frescas, produce acontecimientos únicos en forma de exposiciones, bienales, instalaciones o performances, que tienen una duración limitada y resultan obsoletos el día de su clausura. Bajo estas circunstancias se cuestiona si el arte puede mantener su función premoderna de revelar los aspectos trascendentales

¹ Zygmunt Bauman y otros, *Arte, ¿líquido?*, Madrid, Sequitur, 2013, p.17.

² *Ibid.*, p. 20.

del hombre, en el contexto actual de un arte que parece satisfacer las exigencias inmediatas de un público masivo. Los problemas del arte son paralelos a los problemas existenciales del hombre contemporáneo; ambos vinculan la identidad con las estrategias vivenciales. En consecuencia, construir la identidad de un profesional o artista de un medio más que un objetivo se volvió un lastre, ya que para ser competitivo se necesita andar *ligero*: sin convicciones ni lealtades pesadas. Su estrategia de sobrevivencia exige deslizarse rápido sobre la superficie de la vida. Como para los surfistas, patinadores o esquiadores, su objetivo consiste en captar un momento de gracia.

La imagen metafórica de las estrategias existenciales empleadas por los personajes posmodernos puede encontrarse en una videoescultura de Gary Hill, *Curva de aprendizaje* [fig. 3.1], donde la experiencia corporal se presenta como una fuente de conocimiento más firme que los estudios académicos. La videoescultura *Learning Curve* es realizada con una silla y una mesa escolar transformada, que en su borde exterior tiene una pantalla alargada en la cual se proyecta un video en bucle de una ola envolvente.³



Fig. 3.1 Foto de la videoescultura *Learning Curve* (*Curva de aprendizaje*), Gary Hill, 1993.

³ Gary Hill, fragmento del video utilizado en la videoescultura *Learning Curve*:
<https://www.youtube.com/watch?v=fnLBJSVXckQ>

La mesa escolar, con su ola de madera ubicada en el plano horizontal, y el asiento restringido del alumno, parece ser confrontados con la ola del mar, emblema de la libertad. Para Hill el aprendizaje real es un proceso dinámico de experimentación, al cual es imposible llegar desde la posición de un observador o de un estudioso de la academia. Gary Hill parece sugerir también que en un momento de manifestación de saber se suspende el tiempo; en varias entrevistas menciona el momento de permanecer surfeando en el cuarto verde de la ola envolvente, como un momento de epifanía de tiempo suspendido. El espacio dentro de la ola constituye uno de confrontación entre la experiencia y el pensamiento, en un momento de precaria estabilidad: un estado liminal entre el cierre y la apertura.

Fabrizio Plessi, está obsesionado por lo líquido y acuático como materia prima de sus videoinstalaciones, ya que constantemente recurre a la imagen de la circulación del agua como una metáfora del flujo de tiempo. En su obra *Tiempo líquido* [fig. 3.2] el agua virtual cae en cada de uno de los video-monitores, montados en una rueda en constante movimiento y la cual toca por un breve momento el agua real que circula en una tina.



Fig. 3.2 Foto de la videoinstalación *Tiempo líquido*, estructura giratoria de fierro, 21 monitores de video, bomba hidráulica, agua en flujo, sonido, Fabrizio Plessi, 1993.

El poeta valenciano, Jaime Siles, en su texto para el catálogo de la exposición individual de Plessi en el Instituto Valenciano de Arte Moderno describe así el papel del agua en la obra del artista:

El agua es en su obra una constante y no solo un motivo: Plessi establece entre el carácter fluido de aquélla y el de video una íntima y directa relación en la que la luz interviene como intérprete. Agua, video y la luz forman así una cadena, en Plessi, es un alfabeto y un inventario también. La base clásica de todo su sistema está constituida por el carácter móvil que tienen lo natural real –el agua– y lo virtual –el agua en el video representada–, y el elemento que artísticamente los une no es otro que la electricidad.⁴

En términos deleuzianos, los circuitos cristalinos que se crean en las obras de Plessi se forman entre la materia real de los objetos y las imágenes virtuales de la materia; en este caso el flujo del agua en las pantallas, excitadas por la corriente eléctrica. En algunas obras, como *Cristal líquido* [fig. 3.3A] y *Cristales líquidos* [fig. 3.3B], el artista emplea la materia del cristal como un elemento metafórico para presentar algunas características del tiempo.



A Foto de la videoescultura *Cristal líquido*, Fabrizio Plessi, 1992.



B Foto de la videoinstalación *Cristales líquidos*, Fabrizio Plessi, 1993.

Fig. 3.3

⁴ Jaime Siles, "Agua pensada, agua visualizada, agua escrita", en: catálogo de la exposición *Plessi 1970 – 2005*, Instituto Valenciano de Arte Moderno, 2007, pp. 29–30.

Plessi representa el flujo invisible del tiempo con el goteo sin fin y a través de los sonidos e imágenes en las pantallas de video. Estos, permiten generar unos bucles, repeticiones interminables de sonido y video que son acompañados de otros objetos “virtuales”, de copas de vidrio transparente. Con todo esto Plessi, remitiendo a las palabras de Platón: “el tiempo es una imagen móvil de la eternidad”,⁵ alude al tiempo de manera irónica, por utilizar una materia frágil, opuesta a lo perdurable. La materia empleada en la obra, marca y delimita los ciclos temporales como, por ejemplo, lo hace un reloj de arena.

Mauricio Alejo, un artista mexicano, en su video de corte minimalista *Línea*⁶ [fig. 3.4], utiliza el flujo de agua como metáfora del tiempo que corre de manera invisible y que solo se “materializa” por un evento.



Fig. 3.4 Tres fotos del video monocanal *Línea*, 31 seg., Mauricio Alejo, 2002.

Erandy Vergara Vargas comenta este video:

Línea, por ejemplo, es una fotografía hasta que la mano del artista trastoca la imagen permitiéndonos reconocer que el tiempo se estaba desplegando antes de que nos diéramos cuenta. Pero esto no significa, que porque no hubo conciencia, no existió el tiempo –en términos bergsonianos–, de hecho es en el preciso momento en que el artista interviene, que reconocemos que la duración estaba teniendo lugar.⁷

Charly Nijensohn, un artista argentino radicado en Berlín, en varias de sus obras de videoarte muestra las estrategias de sobrevivencia en las condiciones extremas que son propias de los espacios helados, metáforas sobre la fragilidad de la vida,

⁵ Giacomo Marramao, *Minima temporalia*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2001, p. 21.

⁶ Mauricio Alejo, *Line*: <https://mauricioalejo.com/filter/video/Line>

⁷ Erandy Vergara Vargas, “Mauricio Alejo. La retórica del infinito”, *Luna córnea*, México, núm. 33, 2011, p. 363.

que se pueden aplicar a las condiciones de sobrevivencia en los tiempos actuales. Los videos para la instalación de tres canales *El naufragio de los hombres* [fig. 3.5] fueron grabados en un lago congelado, en Bolivia. En su versión para YouTube Nijensohn presenta una instalación de nueve canales.⁸



Fig. 3.5 Foto de la videoinstalación *El naufragio de los hombres*, Charly Nijensohn, 2008.

El texto que ha acompañado la videoinstalación *El naufragio de los hombres* en una de sus presentaciones dice:

Los humanos perdidos en la inmensidad del horizonte,
 Soportando la inclemencia de la naturaleza.
 Lejos de todas las creencias,
 Expuestos a la erosión del tiempo,
 Desaparecen en el vacío.
 En silencio y aislamiento,
 Son testimonio de la existencia
 que se vuelve una declaración de principios.⁹

Otra imagen metafórica de la fragilidad de la vida en las condiciones cambiantes del mundo contemporáneo está presente en la videoinstalación de Eija-Liisa Ahtila *Consolation Service*(*Servicio de consolución*) [fig. 3.6].

⁸ Charly Nijensohn, *El naufragio de los hombres*, 2008:
https://www.youtube.com/watch?v=pZHo_R20_b8

⁹ Traducción mía del inglés.



Fig. 3.6 Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *Consolation Service*, Eija-Liisa Ahtila, 1999.

Aquí la alegoría toma la forma de la superficie de hielo quebradizo. Esta obra, realizada para la Bienal de Venecia, presenta en dos pantallas una amarga historia del proceso de separación de un matrimonio. En una de las secuencias de la instalación vemos en cámara lenta a la protagonista hundiéndose bajo hielo. El hundimiento en las aguas heladas pareciera congelar el tiempo, de la misma manera que el tiempo se detiene durante la muerte de una relación. Hay unas palabras que acompañan a las imágenes del hundimiento: “En medio de la vida hay estados de la muerte – en su propio silencio, más allá de la percepción.”¹⁰ Para Eija-Liisa Ah-

¹⁰ Mieke Bal, *Thinking in Film. The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, Kindle edition, 2013, 51 % (trad. mía).

tila, el tiempo que se muestra aquí es denso, sensorial y subjetivo, todo lo opuesto del tiempo objetivo y vacío de la historia. Mieke Bal al comentar la videoinstalación *Consolation Service* nos habla de cómo en los momentos de conmoción la historia se transforma en una constelación de los tiempos:

La cadena de eventos que llamamos historia ahora se vuelve una constelación de rayos que van en todas las direcciones. Así, el porvenir por sí mismo es multidireccional abarcando el pasado y también los tiempos de los otros. Como los copos de nieve, los cristales de tiempo ofrecen un modelo de pensamiento que elude la camisa de fuerza de la linealidad cronológica que deja afuera tanto a las contradicciones históricas como también a la experiencia personal. En cambio, la idea de Benjamin de conmoción, o *choc en retour*, del pensamiento detenido nos permite “captar el tiempo denso de posibilidades y peligros que se sobreponen – una comprensión del presente... como el sitio de la memoria multidireccional.”¹¹

Resumiendo, podemos afirmar que muchos de los artistas contemporáneos cambiaron la temática y el soporte de sus obras: de lo eterno a lo efímero y transitorio. En muchas obras de videoarte se pueden apreciar las imágenes metafóricas de agua que fluye, del cristal o del hielo que reflejan, entre otras cosas, las situaciones humanas inestables. La imagen discursiva de “cristal líquido”, de análisis temporal de las obras de videoarte, se inscribe al conjunto de imágenes reflexivas sociológicas y psicológicas de los “tiempos líquidos” de nuestra contemporaneidad, donde su no-linealidad se afirma en la ambivalencia de las relaciones entre varias imágenes en movimiento.

“CRISTAL LÍQUIDO DE LOS TIEMPOS CRUZADOS EN EL ESPACIO” COMO UN MODELO DE ANÁLISIS DE VIDEOARTE

Como lo he mencionado en capítulos anteriores, lo esencial de la imagen electrónica del video radica en el movimiento constante de las cargas eléctricas en forma del barrido de la pantalla por un punto lumínico. Si extrapolamos el concepto de “cristal de tiempo”, de Gilles Deleuze, del análisis del cine al del videoarte, entonces podemos llamarlo, resaltando el movimiento constante de la imagen electrónica, “cristal líquido de tiempo”. En una videoinstalación de varias pantallas, la imagen-tiempo que se presenta en una pantalla de videoproyección crea un circuito cristalino entre lo actual y lo virtual y la podemos designar como una arista del “cristal del tiempo”, aplicando aquí el término de manera figurada. Si aceptamos este modelo en una pantalla de videoinstalación, entonces sus múltiples pantallas constituyen varias aristas de un único “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio”. El término de “tiempos cruzados” se refiere a las narrativas simultáneas que se desarrollan en varias pantallas y que no tienen una secuencia de observación fija. El espectador/escucha/partícipe que camina entre las pantallas hace su propio montaje de las narrativas proyectadas sumando sus propios pensamientos.

¹¹ *Ibid.*, 50 % (trad. mía).

Lo más importante en el concepto de “cristal líquido” es la plasticidad y las posibilidades de cambio tanto entre las relaciones recíprocas de las narrativas en las pantallas como entre éstas y de la mente de su seguidor.

El sentido propio del “cristal líquido” también tiene su aplicación en las proyecciones de obras de videoarte desplegadas con ayuda de proyectores que utilizan los dispositivos fabricados de cristales líquidos y las pantallas LCD (*liquid crystal display*). Aplicando un campo eléctrico, las moléculas de cristales líquidos cambian su alineación, sin perder su estructura cristalina, haciendo que el material se polarice, volviéndose opaco o transparente. De hecho, actualmente en la mayoría de los dispositivos electrónicos se emplean los cristales líquidos para la elaboración de sus pantallas.

La figura de “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” propuesta como un modelo metodológico para el análisis de las videoinstalaciones amplía el sentido del “cristal del tiempo” de Gilles Deleuze. Las caras/pantallas no son necesariamente planas como puede sugerir la imagen del cristal. Tal es el caso de la videoinstalación *Half Brain* de Tony Oursler [fig. 3.7] o de sus proyecciones sobre árboles [fig. 3.8].



Fig. 3.7 Foto de la videoinstalación de dos canales *Half Brain*, Tony Oursler, 1998.

El esquema de funcionamiento de las imágenes-tiempo simultáneas, en las distintas pantallas de las videoinstalaciones, es distinto de las imágenes-tiempo en la pantalla única del cine. Sin embargo, los tres aspectos del circuito cristalino son



Fig. 3.8 Foto de las proyecciones durante la exhibición *Flow* en Hong Kong, Tony Oursler, 2018.

válidos para ambos modelos. En el modelo de “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” la circulación entre lo virtual y lo actual se amplía hacia una red de confrontaciones de los espacios y objetos virtuales presentados en las pantallas, con los objetos y espacios reales de la instalación.

En las videoinstalaciones, el seguimiento de las narrativas tanto visuales como sonoras no es lineal, como ocurre en el cine; las videoinstalaciones incluyen un montaje paralelo realizado por su espectador/partícipe/escucha, compuesto por desviaciones y repeticiones, que son facilitadas por las proyecciones de los videos en bucle. Las pistas sonoras pueden ser asincrónicas en relación a las imágenes proyectadas y sus fuentes dislocadas respecto a las pantallas.

El *ritornelo* como forma cristalina del tiempo está muy presente en las videoinstalaciones debido a los bucles de los videos. La aparición recurrente de una imagen en el cine está utilizada de manera excepcional. Por ejemplo, como un recurso para aumentar la tensión dramática en la película de Alfred Hitchcock *Los pájaros* (1963). Sin embargo, el bucle de las proyecciones en las videoinstalaciones es una constante; si una de las imágenes proyectadas tiene corta duración respecto a las demás en la misma instalación, se vuelve un *ritornelo visual* que puede tomar el papel de germen que energiza todo el espacio de la instalación.

Es evidente que el modelo metodológico de “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” enriquece el modelo de Gilles Deleuze, agregando nuevos circuitos de diálogo de las imágenes simultáneas de video entre sí y con los espacios y

objetos reales de las instalaciones. Los estados de cristales de tiempo tienen menos utilidad en el modelo del análisis de las videoinstalaciones debido a su dependencia excesiva de las narrativas complejas en las obras cinematográficas de ficción. Sin embargo, incluso los estados de “cristales de tiempo” del modelo deleuziano en ocasiones sí pueden tener aplicación dentro del análisis de las videoinstalaciones, como por ejemplo, en las instalaciones de Eija-Liisa Ahtila, que muchas veces incluyen narrativas cinematográficas. La simultaneidad de sus videoproyecciones añade una nueva percepción y sentido a las viejas técnicas de contar las historias.

En algunas obras de videoarte de los años noventa del siglo pasado, los artistas se apropiaban de películas completas y/o de sus fragmentos. Baste recordar las videoinstalaciones de Douglas Gordon: *24 Hours Psycho*¹² (1993), *Through a Looking Glass*¹³ (1999), *Déjà Vu* (2000); o de Pierre Huyghe: *Elipsis*¹⁴ (1998) y *Third Memory*¹⁵ (1999). Como ejemplo presentamos aquí la obra *Déjà Vu*¹⁶ [fig. 3.9], aplicando el modelo del análisis propuesto.



Fig. 3.9 Foto de la videoinstalación de tres canales *Déjà Vu*, Douglas Gordon, 2000.

La videoinstalación consiste en la proyección de la película de suspense de Rudolph Maté titulada *D.O.A.* (acrónimo del término empleado en criminalística: “Death on arrival”, *Muerto al llegar*), del año 1950, en tres pantallas alineadas en

¹² La descripción de la videoinstalación *24 Hours Psycho* – véase pp.61–62; fragmento:

<https://www.youtube.com/watch?v=a31q2ZQcETw>

¹³ La descripción de la videoinstalación *Through a Looking Glass* – véase pp.88–89.

¹⁴ La descripción de la videoinstalación *Elipsis* – véase pp.60–61.

¹⁵ La descripción de la videoinstalación *Third Memory* – véase pp.72–73.

¹⁶ Douglas Gordon, *Déjà Vu*, 2000, fragmento:

<https://www.youtube.com/watch?v=i9uZA7JT53c>

un mismo plano, con diferentes frecuencias de proyecciones. En la pantalla central se proyecta el video a la velocidad normal, de 24 cuadros por segundo, mientras en las de los lados se proyectan más despacio y más rápido (a 23 y a 25 cuadros por segundo, respectivamente). Aunque las proyecciones empiezan en el mismo momento, sus narrativas se desfasan y al final las diferencias entre las proyecciones alcanzan 8 minutos.

La videoinstalación de Gordon acentúa las interrupciones en la narración de la película: a medida que las narrativas se desfasan, en los espectadores se genera un sentido de dislocación, lo que permite un distanciamiento de la lectura sugerida por la trama de la película y la comparación de sus diferentes tomas, cortes y ritmos. La esencia de la instalación *Déjà Vu* está en la bifurcación de la conciencia del observador entre el tiempo virtual y el actual, aunque su tiempo actual es también un tiempo de seguimiento de las historias paralelas. Los circuitos cristalinos de lo virtual y lo actual se pueden distinguir en la relación de las tres proyecciones entre sí y en la relación de estas con el observador. No obstante, siguen vigentes las imágenes cristalinas que se forman en cada una de las proyecciones, así como estado del cristal perfecto, un término deleuziano, que se refiere aquí al circuito de la narrativa circular y sin salida.

La trama de la película, por sí misma ya es muy psicótica: es la historia acerca de un personaje que descubre que está envenenado y tiene pocas horas de vida para encontrar a su agresor. Las proyecciones simultáneas enfatizan los pensamientos reiterativos que pasan por la mente del personaje principal. En las primeras líneas del diálogo de la película, el protagonista, dirigiéndose a uno de los oficiales de policía, dice: "Quiero reportar un asesinato. -¿Quién está asesinado? -Yo". Lo que sigue es un largo *flash-back* del protagonista: se muestra cómo fue envenenado, los eventos anteriores al momento de comprenderlo y lo que sucedió a partir de entonces. El instante de comprender que está envenenado forma un germen de nuevas circunstancias en la vida del personaje principal, tanto posteriores como anteriores al evento, los cuales, en términos de Gilles Deleuze, forman un circuito de intercambio entre dos caras del "cristal del tiempo", del germen y el medio. Por otra parte, el lado luminoso de la vida del personaje principal de la película se torna, en esta arista temporal, opaco. Lo que equivale a producir otro de los mecanismos internos del "cristal de tiempo" deleuziano, es decir, un circuito de intercambio cristalino entre lo opaco y lo brillante.

El ritmo obsesivo del tiempo es un elemento principal de la película y se refuerza todavía más en la instalación, ya que las escenas en las tres proyecciones no se separan totalmente sino que dialogan por medio de la memoria de su observador. Entonces existen tres flujos divergentes de tiempo (pasado, presente y futuro) no muy distantes entre sí. Lo que observamos en la videoinstalación es una constante bifurcación del presente al pasado y al futuro. La peculiaridad de la instalación *Déjà Vu* está en su doble bifurcación temporal: la de las historias paralelas que se proyectan simultáneamente en tres distintas pantallas y la de la conciencia del observador entre el tiempo virtual y actual.

En las videoinstalaciones cambian relaciones entre las imágenes proyectadas y los espacios y objetos que las rodean. Por ejemplo, en mi instalación *En virtud de lo actual* [fig. 3.10] se muestran dos animaciones distintas de espejos que se desintegran, en las cuales se reflejan las esculturas que están exhibidas junto a las pantallas.



A Disposición espacial de las proyecciones y esculturas.

B Foto de una de las secuencias de las videoanimaciones proyectadas.

Fig. 3.10 Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *En virtud de lo actual*, Pawel Anaszkiwicz, 2001–2003.

En la instalación se activan los circuitos cristalinos entre cada una de las esculturas y sus imágenes virtuales, que se actualizan, cambiando su posición entre las dos pantallas. Las aristas del “cristal líquido” bailan aquí entre una pantalla y la otra, alrededor de las dos esculturas. Los ritmos de este baile son relativamente lentos: las imágenes en las pantallas se invierten cada treinta segundos, mientras que el proceso de pasar de una imagen a otra en la forma del espejo que se desintegra, dura cinco segundos. Las esculturas tienen formas y tamaños iguales, pero están realizadas de materiales distintos: una es de placa de acero y la otra es de malla semitransparente, lo que añade otras dos caras del “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio”: el lado opaco y el transparente.

Los circuitos de imágenes cristalinas se pueden localizar en la mayoría de las videoinstalaciones y videoesculturas. En algunos casos su presencia está más evidente como, por ejemplo, en mi videoinstalación *Perro*¹⁷ [fig. 3.11].

En esta instalación se forma un circuito cristalino con la imagen de un perro en la playa en una videoproyección. En otro video se presenta la escultura del perro puesta a la orilla del mar y la presencia actual de la escultura en la instalación. El circuito cristalino distinto consiste en los intercambios entre lo actual de la escultura colocada frente a la pantalla y el reflejo de ambas imágenes en un espejo. Esta serie de reflejos e intercambios entre lo virtual de los espacios proyectados y lo actual de la escultura colocada sobre el espejo, también corresponde al circuito

¹⁷ Pawel Anaszkiwicz, *Perro*, 2006: https://www.youtube.com/watch?v=C129X_TrThY

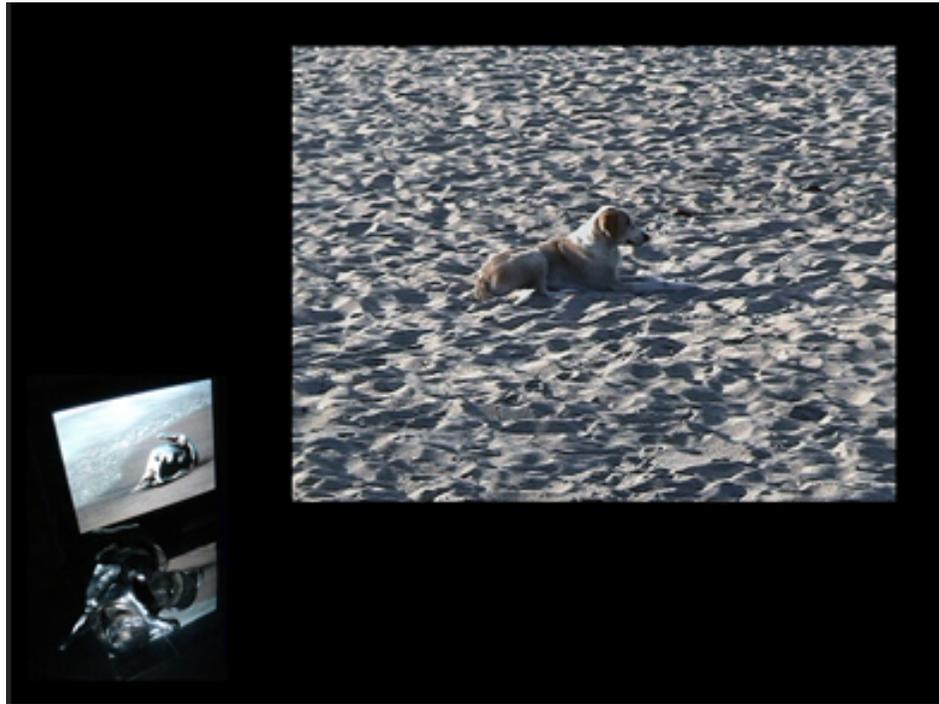


Fig. 3.11 Foto de la videoinstalación de dos canales *Perro*, Pawel Anaszkiwicz, 2006.

germen-ambiente que existe dentro de la proyección: entre la escultura (un germen) con las imágenes y sonidos de las olas del mar (el ambiente). Estos últimos elementos crean un cristal de tiempo en forma de *ritornelo*, un germen nuevo y diferente a los anteriores, que activa el “cristal líquido de los tiempos cruzados” de toda la instalación.

Resumiendo, podemos constatar que en el modelo metodológico del “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” están vigentes todos los elementos del modelo de “cristal de tiempo”, de Gilles Deleuze, sumándole además los circuitos de intercambio propios de las video-proyecciones simultáneas, así como los circuitos entre los espacios y objetos virtuales, característicos de las pantallas y los espacios y objetos reales de la instalación. Los cuatro estados de los “cristales de tiempo”, del modelo deluziano, tienen una aplicación limitada a las videoinstalaciones que se apropian del cine de ficción o que utilizan similares estrategias narrativas. Los términos “líquido” y “tiempos cruzados” se refieren a las mudanzas constantes entre las pantallas, los intercambios entre lo actual y lo virtual, y las narrativas de las proyecciones y de los pensamientos de sus observadores/escuchas/partícipes que se desplazan en el espacio de la instalación. Por último, en el “cristal líquido de los tiempos cruzados” se efectúan diálogos de los circuitos cristalinos entre las narrativas de las videoproyecciones y los objetos y espacios que las rodean.

En el presente capítulo comento algunos “cristales líquidos de los tiempos cruzados” que se producen en las videoinstalaciones. La selección de los ejemplos pretende ser representativa de la variedad de las facetas temporales que muestran las obras de videoarte. Las presento bajo el denominador común de especies/constelaciones que comparten unas características temporales. Estas, en algunos casos, no son las únicas, ni las más importantes de la obra. Por esta razón los vinculo con otras ideas, presentando una descripción más amplia que intenta exponer un discurso multifacético donde los conceptos temporales forman parte integral, pero no única, de la obra.

LOS FLUJOS NO-LINEALES DE LA CONSCIENCIA

Una de las conclusiones fundamentales que se desprende de las ideas fenomenológicas sobre el tiempo del filósofo Edmund Husserl es la de la impresión primaria del tiempo, que no aparece al sujeto como una sensación, sino que se articula después del evento, a través del hundimiento del recuerdo en la retención. Este proceso muestra que el plano de la subjetividad es necesariamente también un plano temporal. La fenomenología de Husserl presenta una estructura mental que permite varios flujos simultáneos de la consciencia: “Estoy siempre en el presente y todavía en el pasado y ya en el futuro. Estoy siempre aquí y también en otra parte. Mi yo entra en medio de estas dos modalidades. Estoy solamente en esta duplicación y surjo en este desplazamiento.”¹

Algunos artistas de videoarte intentan mostrar las complejidades de los procesos mentales, que son muy distintas de los discursos internos del narrador en una novela o en el cine tradicional. Muchas de estas instalaciones no pueden ser reducidas a narrativa lineal, ni siquiera a una sucesión temporal. La artista finlandesa de videoinstalación Eija-Liisa Ahtila dice: “La idea de linealidad me molesta, como también la noción de causalidad que la acompaña y la suposición que con esta fórmula una narrativa puede ser comprendida. No pienso que la mente funcione así.”²

¹ Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, p. 38 (trad. mía).

² Malm, Magdalena, “The Idea of Linearity Bothers Me: An Interview with Eija-Liisa Ahtila”, in *Black Box Illuminated*, Eds.: Sara Arrhenius, Magdalena Malm, Cristina Ricupero, Lund, Proplexus, 2003, p. 69 (trad. mía).

La obra que muestra la pérdida de control sobre las narrativas simultáneas que pasan por nuestra mente es la videoinstalación de Ahtila *The House*³ [fig. 4.1].



Fig. 4.1 Foto de la videoinstalación de tres canales *The House*, Eija-Liisa Ahtila, 2002.

Esta instalación para tres canales, de videoproyecciones concurrentes, de catorce minutos en bucle, presenta la historia de una mujer cuya relación con la realidad se desdibuja por sus vivencias imaginarias. La casa del título es un sitio encantado y, como en un cuento de hadas, lo real se entremezcla con lo imaginario; eventos que suceden de manera simultánea con eventos imaginarios.

La artista muestra una percepción alterada del tiempo y del espacio, el mundo de la psicosis. En palabras de la autora: “La película revela las similitudes entre la mente ordenada y la desordenada: las maneras en las que la mente funciona y crea soluciones en situaciones poco usuales.”⁴ Mieke Bal, en el libro sobre las obras de Eija-Liisa Ahtila, hace extensas interpretaciones acerca de la videoinstalación *The House*, sobre su legibilidad y la producción de diferentes sentidos a partir de una afectación que no lleva a una fácil identificación emocional con la protagonista y que más bien a nosotros, los observadores, nos mantiene distanciados.

³ Eija-Liisa Ahtila, *The House*, 2002: https://www.youtube.com/watch?v=SdBvVyA_AsI El video muestra a un comentarista de la exposición de las videoinstalaciones de Eija-Liisa Ahtila, en DHC/ART Foundation for Contemporary Art, en Montreal, Canadá, donde se aprecian algunos fragmentos de la obra *The House*.

⁴ Bal, Mieke, *Thinking in Film. The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, 2013, 23 % de la edición Kindle (trad. mía).

Entre las tres pantallas de la instalación se crean los “cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio” en constante formación: las imágenes cambian de manera inesperada, de los interiores de la casa de la protagonista a los exteriores de la misma casa o alternativamente a las imágenes de un puerto. Algunos fragmentos de los videos, donde se presentan las paredes interiores de la casa, son alusiones al mundo interior de la protagonista. La casa (*The House*) del personaje central puede identificarse con su mente. Los pasajes en los que la mujer aparece fuera de la casa *volando en el bosque*, se pueden entender como su mente fuera de control. En un momento de la instalación la voz en *off* dice: “Me encuentro con las personas. Una por una entran en mí y viven dentro de mí. Algunas solamente por un momento, algunas se quedan.”⁵ Este enunciado de la protagonista habla sobre sus relaciones personales, pero también sobre la temporalidad del encuentro con los espectadores/escuchas/partícipes de la instalación.

Parfraseando la cita anterior: *Yo, la videoinstalación The House me encuentro con mis espectadores. Uno por uno entran a mi espacio y viven en él. Algunos solamente por un momento, algunos se quedan.* Esta voz doble forma un cristal de tiempo de dos caras. Se produce así un circuito cristalino del tiempo entre el mundo interior del personaje central de la obra y otros mundos interiores, es decir, los pensamientos de los espectadores. Este proceso se puede activar precisamente por el distanciamiento de los observadores respecto del mundo virtual de la protagonista.

Los sonidos de la instalación a menudo están separados de las imágenes y nos proporcionan un eje interpretativo distinto. Por ejemplo, el insistente ruido del barco de ruedas con remos se puede asociar con los barcos del río Misisipi en la época de la esclavitud, lo cual problematiza políticamente las imágenes de la libertad personal de la protagonista y su distanciamiento del mundo que la rodea. Al mismo tiempo, la voz del narrador habla sobre un barco de refugiados. En este momento, la esquizofrenia de la narradora puede ser entendida como un acto de defensa, dada su impotencia frente a múltiples problemas del mundo.

Mieke Bal finaliza su discurso sobre la instalación *The House* subrayando las posibilidades del arte ejemplificadas en esta obra: “Sin restricciones de lógica y linealidad, el arte puede poner en primer plano las operaciones simultáneas de estética y política, de los discursos y de la ética, de los géneros de arte popular, de élite, y de diferentes modos de pensar. El arte, en este sentido es psicótico.”⁶

Doug Aitken, artista de videoinstalaciones, en una entrevista para la revista *Art Forum*, discute la alternativa para expresar la experiencia mental del tiempo:

La película y el video estructuran nuestra experiencia de manera lineal simplemente porque son imágenes en movimiento en un pedazo de emulsión o de cinta. A partir de todo crean una historia porque esto es inherente al medio y a la estructura del montaje. Sin embargo, es evidente que experimentamos el tiempo de manera mucho más compleja. El problema para mí es: ¿Cómo puedo romper con esta idea, reforzada

⁵ *Ibid.*, 16 % de la edición Kindle (trad. mía).

⁶ *Ibid.*, 32 % de la edición Kindle (trad. mía).

constantemente? ¿Cómo puedo hacer que el tiempo en alguna forma colapse o se expanda, de manera que no se despliegue en esta forma estrecha?⁷

En la videoinstalación *I am in You* [fig. 4.2], Aitken pone en evidencia las temporalidades simultáneas que cambian sus ritmos de manera compleja, por medio de la visualización de un juego entre unas niñas.

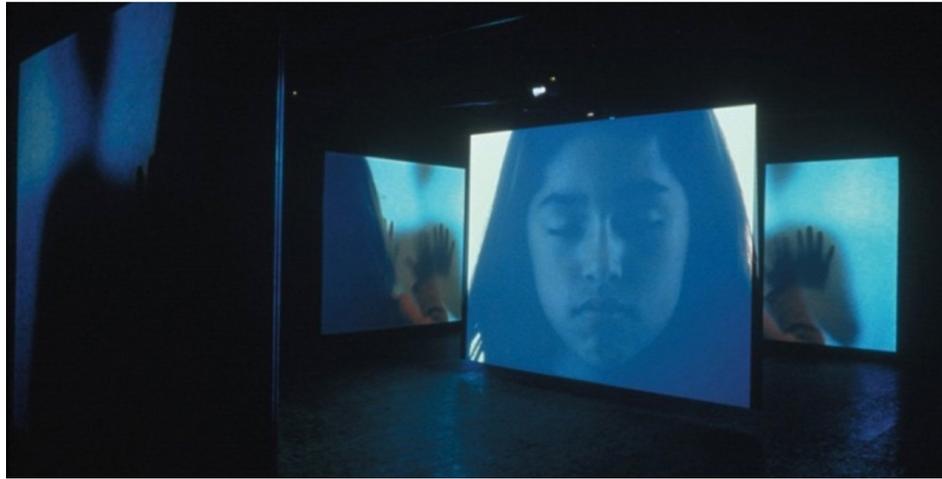


Fig. 4.2 Foto de una parte de la videoinstalación de tres canales y cinco proyecciones *I am in You*, Doug Aitken, 2000.

En los primeros instantes, en las escenas de apertura de la obra, una niña murmura las reglas del juego que empieza: “Debes correr tan rápido como puedas todo el tiempo”, “Debes estar concentrado”.⁸ Estos enunciados parecen dirigirse al observador/escucha/partícipe de la instalación, quien “navega” caminando entre imágenes que cambian a ritmo acelerado. La obra es un espacio de aprendizaje, de nuevas reglas para sentir el mundo, reglas cambiadas por las nuevas tecnologías mediáticas:

La pantalla del centro no es simplemente la representación del “interior” psicológico de la niña, con las pantallas alrededor representando el mundo “exterior”; ni siquiera lo opuesto. Más que eso, la percepción es movimiento entre las dos, como proceso de expansión y contracción –tiempo y espacio como tales expandiéndose y contrayéndose– construyendo y colapsando, el momento que desdibuja la línea entre “yo” y “tú”, la niña y el mundo, y en el instante siguiente delineándola de manera pronunciada. Esto es lo que el título captura realmente: la mano en el guante es repentinamente también el guante en la mano.⁹

⁷ Saul Anton, “A Thousand Words: Doug Aitken”, *Artforum*, May 2000, en: Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, p. 52 (trad. mía).

⁸ “You got to run as fast as you can all the time”, “You got to be sharp” (trad. mía).

⁹ Jorg Heiser, “Beginning to Understand: Doug Aitken *I am in You*” en: *Doug Aitken*, London, Phaidon Press, 2001, pag. 111 (trad. mía).

Stan Douglas tiene ideas semejantes a Doug Aitken en cuanto a las complejidades de las imágenes del tiempo. Al comentar su instalación *Der Sandmann* [fig. 4.3] habla sobre de la *polifonía temporal*, de varias voces internas:

Algo que siempre traté de hacer fue producir de manera simultánea las voces distintas, no tener siempre la idea de una identidad separada, estática, sino una que es siempre desafiada desde el exterior y que es capaz de pensar simultáneamente sobre *lo otro*. La polifonía es una técnica para lograrlo. Esto es la sensación de *Sandmann*, donde ves dos instantes al mismo tiempo, y con suerte puedes pensar sobre estos momentos al mismo tiempo, así como uno puede mirar a lo presente y comprender el pasado vivido en la manera que fue.¹⁰



Fig. 4.3 Foto de la instalación filmica *Der Sandmann*, Stan Douglas, 1995.

La instalación *Der Sandmann* se basa, por una parte, en la historia con el mismo título escrita por Ernst Theodor Amadeus Hoffmann y, por otra, en la historia de los jardines de los trabajadores de la Alemania comunista (República Democrática Alemana, DDR). La pantalla se divide a la mitad: de un lado vemos el jardín de

¹⁰ Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, *op. cit.*, p. 37 (trad. mía).

verduras, tierra cultivada, herramientas entre otros; por otro lado, el mismo lugar en un tiempo distinto: tierra baldía y huellas de vehículos. Las cámaras están registrando ambos paisajes con un movimiento continuo. La división en la pantalla funciona como la sutura de una herida temporal entre el pasado y el futuro: ambos en movimiento.

En la pista sonora se escucha la lectura del cuento *El hombre de arena* (1817), de Hoffmann, acerca de un viejo jardinero que intenta cultivar verduras en invierno y al cual los niños toman por el Hombre de arena (*Sandmann*), un ser malicioso que se roba los ojos de los niños que no duermen durante la noche. Si además sabemos que uno de los ensayos de Freud sobre la alienación y negación titulado *Lo siniestro* (1919), está informado por el mismo cuento de Hoffmann podemos constatar que la instalación de Stan Douglas es una meditación elaborada sobre los mecanismos de recolección mental y sobre la conciencia temporal. Los jardines de los trabajadores de la Alemania comunista del pasado representan la negación del siniestro sistema policíaco de la STASI que controlaba a sus ciudadanos en ese país. Lo siniestro regresa como un fantasma: en la negación (la tierra baldía en el presente de la Alemania actual) de la negación (los jardines de los obreros en el pasado). Estos elementos de lo siniestro en las dos imágenes en movimiento puestos de lado a lado en la pantalla dividida, componen un clásico “cristal de tiempo” con sus dos caras centelleando entre lo opaco y lo transparente, del tiempo en el desdoblamiento original en dos flujos: el presente que pasa y el pasado que se conserva.

Mi videoescultura KAYAK¹¹ [fig. 4.4] está conformada por la proyección simultánea de tres videos en bucle, en tres monitores de televisión colocados uno encima del otro. En la pantalla central vemos un video realizado en el interior de una iglesia, convertida en casa, donde una pareja prepara el desayuno en una mesa que está colocada en el lugar donde anteriormente estaba ubicado un altar.

La proyección central está enmarcada por dos videos de la proa de un kayak en movimiento, en los monitores de abajo y arriba, que periódicamente *entran* en el monitor central. La pieza no tiene una narrativa con un significado específico, presenta los movimientos de las proas de un kayak y el escenario estático de la casa que se percibe como el espacio simétrico de un templo, el cual es periódicamente atravesado por las imágenes de un kayak, que están tomadas desde un punto de vista aéreo.

Las proas en movimiento pueden tener un significado de las flechas de tiempo que corren en los sentidos opuestos: una, del barco que se desplaza en el agua hacia el futuro y la otra, del tiempo de regreso, cuando la canoa se encuentra fijada en el techo del coche. Estas dos temporalidades invaden periódicamente el espacio y el tiempo del interior de la casa del centro. Las tres pueden representar los flujos simultáneos de pensamiento de un sujeto, con un presente atravesado de vez en cuando por la perspectiva de viaje en kayak y los movimientos presentes y futuros

¹¹ Pawel Anaszkiwicz, KAYAK, 2007–2009:
<https://www.youtube.com/watch?v=3UzzoE87m38>



Fig. 4.4 Foto de la videoescultura de tres canales *KAYAK*, Pawel Anaszkiwicz, 2007–2009.

de ese paseo, siempre presentes de forma marginal a la actividad cotidiana del centro. La complejidad del tiempo actual está enfatizada por la línea musical de una ópera. Los flujos temporales en los márgenes están subrayados por el sonido repetitivo del golpeteo del agua contra la proa.

Daniel Birnbaum, al comentar sobre la relación entre la psicología y el tiempo en la realización y percepción de las videoinstalaciones, dice: "La forma más funda-

mental de auto-consciencia tiene lugar en este plano: la teoría del sujeto es por necesidad también una teoría del tiempo”.¹² En nuestra consciencia estamos siguiendo constantemente varios canales temporales, entre ellos, la memoria inmediata –la retención, la memoria reciente–, la recolección, el pasado rememorado, la expectación del futuro –la protensión y otras formas de consciencia como por ejemplo la imaginación. Todas estas pistas temporales se desarrollan en nuestra cabeza de manera simultánea. La estructura de la videoinstalación, de varias narrativas simultáneas instaladas en el espacio, es un medio idóneo para mostrar las complejidades de los flujos temporales que ocurren en nuestra mente.

LAS HERIDAS DEL TIEMPO: VIDEOINSTALACIONES QUE CUESTIONAN EL LENGUAJE DEL CINE

En su ensayo *Los movimientos falsos del cine*,¹³ Alain Badiou describe el arte cinematográfico como una disciplina impura por sus extensas relaciones con otras artes y por las pocas técnicas que son específicas a este medio: las tomas y la edición. Desde sus inicios la teoría del cine se enfocaba en los mecanismos de la edición, su función de intermediario entre las tomas y la narrativa visual, la afectación de los espectadores etc. La destreza en la realización cinematográfica en gran medida se basa en la idea de invisibilidad, para los espectadores, de edición de la narrativa audiovisual. Más de un siglo de producción y recepción del cine nos ha educado para no percibir sus mecanismos e incluso ha influenciado a nuestra percepción del mundo.

Algunos artistas de videoinstalación toman el lenguaje del cine como el tema de su obra, un soporte para mostrar sus mecanismos e influencia sobre nuestro imaginario. Así lo hace, por ejemplo, Pierre Huyghe en su videoinstalación de tres canales *Elipsis* (1998) [fig. 4.5]. Su punto de partida es un corte de la película de Wim Wenders titulada *El amigo americano* (1977).



Fig. 4.5 Foto de la videoinstalación de tres canales *Elipsis*, Pierre Huyghe, 1998.

¹² Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, *op. cit.*, p. 46 (trad. mía).

¹³ Alain Badiou, “The False Movements of Cinema” en: *Handbook of Ineasethics*, Stanford, Stanford University Press, 2005, pp. 78–88.

El personaje que interpreta el actor suizo Bruno Ganz está dirigido en 1998 por Pierre Huyghe para presentar, en tiempo real, un corte entre las tomas de dos sitios distintos en París, de la película de Wenders. En la pantalla izquierda –de las tres utilizadas en la instalación– empieza la secuencia de la película con la entrada del personaje al hotel. Después de recibir una llamada, sale de su cuarto y entra en un ascensor. En este momento Wenders hace un corte con salto (*jump cut*) hacia la residencia parisina de un mafioso.

En la *franja* de ocho minutos que toma en realidad la caminata entre estos dos sitios en París, a diferentes lados del río Sena, Huyghe muestra al actor de la película, 20 años después, cubriendo la distancia, caminando por el puente. Esta secuencia se muestra en la pantalla del centro cuando las de izquierda y derecha se presentan en blanco. El momento en que termina la caminata en la pantalla central, en la derecha se proyecta la toma en el apartamento del mafioso, la segunda del corte original.

El corte entre las tomas representa en el cine algo que Roland Barthes llama el *signo obtuso*, un pliegue de significado, su *representación que no puede ser representada*.¹⁴ La instalación de Pierre Huyghe nos hace conscientes de la función del corte –una abreviatura del tiempo y del espacio–, que nos enfrenta con la artificialidad del lenguaje del cine, tanto de ficción como documental.

Para resaltar la función de la videoinstalación de cuestionar el lenguaje del cine, Daniel Birnbaum dice:

Entonces, ¿por qué robar del cine? Tal vez la respuesta es que el video plantea las preguntas al cine que la película es incapaz de dirigir hacia sí misma. Esto es exactamente lo que *Elipsis*, de Huyghe, produce, por ejemplo, cuando nos hace consciente de la función del corte e inserta la distancia actual y el tiempo que realmente lleva a moverse desde un lugar de la historia al siguiente.¹⁵

Retomando la tradición de Marcel Duchamp, que utilizaba objetos encontrados para transformarlos en piezas artísticas, algunos creadores de videoinstalaciones de los años noventa del siglo pasado se apropiaban de cortes de películas o filmes de ficción enteros. El más conocido entre ellos es el escocés Douglas Gordon y su videoproyección sin sonido *24 Hours Psycho* (1993)¹⁶ [fig. 4.6], en la que ralentizó de manera fluida y extrema la película de Alfred Hitchcock de 1960, *Psicosis*, para extender su duración a 24 horas.

Resulta significativo que la intervención sobre la película original fuera posible gracias a la grabación en formato video. En su libro *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni Gordon* (2011), Michael Fried comenta este procedimiento de Douglas Gordon:

¹⁴ Roland Barthes, *Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art and Representation*, New York, Hill & Wang, 1985, p. 41 (trad. mía).

¹⁵ Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, p. 75 (trad. mía).

¹⁶ Douglas Gordon, *24 Hours Psycho*, 1993, fragmento:
<https://www.youtube.com/watch?v=a31q2ZQcETw>

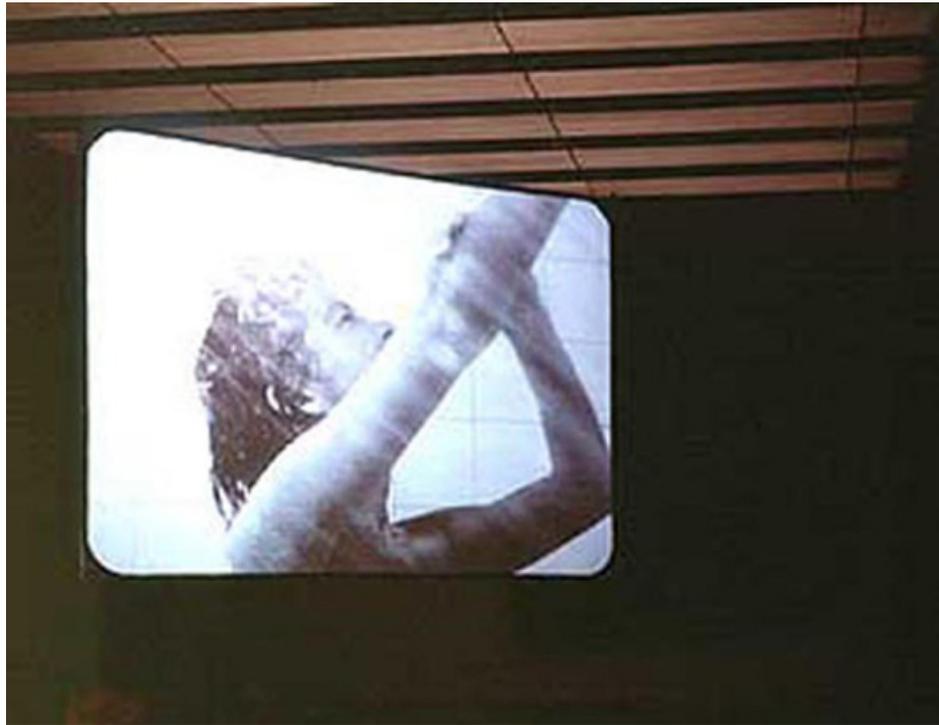


Fig. 4.6 Foto de la videoinstalación *24 Hours Psycho*, Douglas Gordon, 1993.

No nos sorprende que, en ese aspecto, el poder revelador de la radicalización de la ralentización de Gordon es más evidente en las escenas más tranquilas, como las iniciales entre Janet Leigh (como Marion Crane) y John Gavin (como su amante, Sam Loomis) en un cuarto de hotel en Phoenix, Arizona, en las cuales sus movimientos de ida y vuelta, cuando se visten, hablan, abrazan, y continúan vistiéndose, hasta que sus inaudibles intercambios conversacionales se vuelven visualmente fascinantes en una manera que no tiene nada que ver con la narrativa original, ...¹⁷

Fried analiza de manera extensa la instalación de Douglas Gordon, la cual nos permite distanciarnos de la trama de la película. Si se observa con minuciosidad en la galería pueden verse aspectos que usualmente no son percibidos, como ciertas acciones no intencionales de los actores: respirar, tragar, parpadear, los gestos automáticos y periféricos que, por lo regular, se quedan fuera de la lectura de la película. Al caminar alrededor de la pantalla, el espectador de *24 Hours Psycho* puede examinar los aspectos temporal y espacial de la película de Alfred Hitchcock de modo microscópico; a su vez, lo contrasta con el recuerdo de la escena en que, por la destreza del director, se identificaba con la protagonista.

¹⁷ Fried, Michael, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, New Haven and London, Yale University Press, 2011, pp. 187–188 (trad. mía).

Sin embargo, la película no permanece inmune a esta manipulación de Gordon. Se pierde nuestra sensación de miedo formada previamente por los virajes inesperados de la narrativa, como el asesinato de la protagonista a mitad de la película o la doble personalidad del asesino, quien, al disfrazarse de su madre, presenta el lado terrorífico del amigable joven dueño del motel. La tensión original de la película se crea en gran medida por cortes bruscos y cortes con salto. Por ejemplo, para realizar la famosa escena del asesinato en la regadera, que en el filme original dura unos 45 segundos, Hitchcock necesitó, según sus propias palabras, siete días de filmación y setenta tomas diferentes de la cámara, que resultaron en un similar o mayor número de cortes.¹⁸ Esta escena en la instalación de Gordon se extendió a aproximadamente diez minutos y permitió el análisis detallado de cada uno de los cortes, pero perdió toda posibilidad de causar terror.

La videoinstalación de Stan Douglas *Win, Place or Show* (1998) [fig. 4.7] consiste en dos proyecciones simultáneas que duran aproximadamente seis minutos. Ambos videos presentan el mismo diálogo entre dos hombres que acaba en una pelea. Esta escena está grabada desde doce puntos de vista de la cámara y con algunas variaciones en el diálogo y la actuación. En la instalación, aunque la situación registrada no cambia, la computadora recombina las dos proyecciones, escogiendo distintas tomas confrontadas en dos pantallas. Para ver todas las versiones se necesitarían unas veinte mil horas.

Douglas construyó el set para grabar los videos de su obra de acuerdo con los planos originales de habitaciones de renta baja para los obreros del estado de Washington, EE.UU., de los años cincuenta del siglo pasado. Este terrible sueño de modernidad nunca se realizó en Estados Unidos, pero sí en todos los países socialistas. La situación, que muestra en su pieza Douglas, es deprimente, las viviendas prefabricadas parecen jaulas de hámster; las alternativas de las acciones de sus habitantes son limitadas.

El espacio que muestra la videoinstalación, aun con sus innumerables tomas y ediciones, es como una celda de prisioneros de la modernidad; al mismo tiempo, logra la estructura de un videojuego, al grado de que sus interpretaciones parecen ilimitadas. En una conversación con Doug Aitken, el autor comenta su pieza:

Win, Place and Show fue modelada sobre la vieja escuela, la narrativa ramificada y como muchos videojuegos, propone la noción de las posibilidades sin límites cuando, en efecto, todas las posibilidades son predeterminadas, incluso cuando son moduladas por un elemento aleatorio. El jugador no es de ninguna manera libre; él o ella es como una rata en el laberinto.¹⁹

Los diferentes cortes puestos en la videoinstalación de lado a lado muestran varias opciones, dependiendo de las tomas de las cámaras elegidas por la computado-

¹⁸ François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, Alianza/Ediciones del Prado (Biblioteca Temática), Madrid, 1974, pp. 241–242.

¹⁹ Doug Aitken, *Broken Screen, Expanding the Image, Breaking the Narrative*, 26 *Conversations with Doug Aitken*, op. cit., p. 104 (trad. mía).



Fig. 4.7 Tres fotos fijas de la videoinstalación de dos canales *Win, Place or Show*, 204023 variaciones de aproximadamente 6 min. c/u, Stan Douglas, 1998.

ra de manera aleatoria. Sin embargo, hay en este procedimiento ciertas reglas; la computadora elige siempre un par de tomas de ambos lados de un eje. Este procedimiento muestra la artificialidad del control del espacio por una cámara de filmación cuando, supuestamente, mantener la identificación del punto de vista de la cámara con el punto de vista de un personaje, no debería variar más que sesenta

grados del eje de su línea de visión.²⁰ Aunque, en la instalación el borde entre ambas proyecciones está muy presente, la arista entre las siguientes actualizaciones del "cristal líquido de los tiempos cruzados" se mueve entre los distintos cortes de la narrativa, puestos de manera estereoscópica.

En *Win, Place or Show* la contraposición de las tomas tiene el efecto de alienar al observador de la narrativa audiovisual y ponerlo en el papel de un editor de película que compara las tomas de manera formal y piensa sobre su posible inserción, por medio de los cortes, en la narrativa de pantalla única. Sin embargo, Douglas parece decirnos, de manera metafórica, que las opciones formales del lenguaje cinematográfico son limitadas, a pesar de que muestran un engañoso mundo lleno de oportunidades.

Nuestros ojos buscan los rectángulos de las pantallas, considerando importante la información confinada y editada en ellas. El tiempo de navegar en el mundo real con nuestra propia visión ovalada es considerado muchas veces solamente como un intermedio entre las narrativas creadas por las cámaras y editadas por los ojos que no son nuestros. Es posible que las videoinstalaciones tengan la capacidad de cuestionar el lenguaje del cine y su influencia sobre nuestro imaginario y la manera actual de ver el mundo.

EL TIEMPO SOLAR

La invención del reloj mecánico reemplazó al reloj solar y, lo que es más importante, el tiempo natural relacionado con la duración de la luz del día en un lugar de la Tierra. Esta transformación fue decisiva en el surgimiento de la nueva consciencia del tiempo. Hasta que las mediciones obtenidas por el reloj mecánico y su sucesor, el reloj electrónico, uniformizaron la percepción del tiempo en las diferentes partes del mundo, el tiempo siempre se pensaba en relación a una localidad.

En la era premoderna el tiempo siempre fue definido por una secuencia de eventos vividos por una sociedad en un lugar específico. El tiempo y el espacio eran concebidos socialmente. En contraste, la modernidad ha definido espacio y tiempo como dimensiones abstractas, separadas de la vida social. En ella el tiempo ya no está representado por un suceso natural sino por la hora universal.

David Claerbout es un artista belga que de manera ingeniosa nos hace reflexionar sobre estos dos tipos del tiempo: artificial y natural, incrustando en sus obras uno en el otro. En muchas de sus proyecciones combina el tiempo técnico, de los dispositivos de edición de los videos, con el tiempo solar. Tal es el caso de las videoproyecciones *The Long Goodbye* [fig. 4.8] y *Stack* [fig. 4.9], donde registra y manipula las progresivas variaciones de la luz solar. Estas variaciones de la luz transforman los paisajes y eventos narrados. La luz natural crea una envoltura atmosférica de los espacios presentados en sus videos.

²⁰ Hans D. Christ e Iris Dressler (eds.), catálogo de la exposición de *Stan Douglas, Past Imperfect – Works 1986 – 2007*, Staatsgalerie Stuttgart, Alemania, 2007, p. 201.



Fig. 4.8 Dos fotos del video *Long Goodbye*, 45 min., David Claerbout, 2007.

La primera parte del video *Long Goodbye* es un estudio del movimiento de una mujer durante una puesta del sol registrada por una cámara con un movimiento de retracción muy lento. La mujer sale de la puerta abierta de un palacete de dos pisos, entra en la terraza, mira a la cámara, sonrío y se despide con la mano.

El video empieza con un encuadre mediano, mostrando solamente una pequeña parte de la casa. Cuando la cámara retrocede revela más y más del edificio esplendoroso y sus alrededores, unos árboles enormes. El video es un conjunto de dos grabaciones: la mujer saliendo de la casa está filmada en modo de ralentización extrema hasta que se despide con la mano. En este momento la filmación se acelera de manera casi imperceptible, así que ocho horas de filmación se reducen a 45 minutos, mostrando los movimientos acelerados del follaje de los árboles, sus sombras y los cambios de la iluminación hasta que cae la noche.

Sin embargo, estos indicios del tiempo acelerado son al mismo tiempo los indicios del tiempo natural, que pasaron por un filtro tecnológico y son periféricos a la imagen estática de la casona. La narrativa del paso del tiempo natural está contrapuesta al tiempo mecánico de la cámara y de los procesos de ralentización y aceleración del material registrado, que se puede interpretar como una alegoría del tiempo, de la memoria y del olvido.

Otro video de David Claerbout titulado *The Stack* [fig. 4.9] muestra una puesta del sol a través de los pilares de una carretera en Texas, Estados Unidos. Un indigente dormido se esconde en la sombra del primer plano de la toma, cuando, detrás de él, los últimos rayos de sol se filtran a través de un conjunto de pilares de hormigón de un paso elevado en una autopista. El hombre que duerme en este paisaje industrial monumental está incrustado en la narrativa del sol que se pone.

El autor, en una entrevista, describe su video de la siguiente manera:

No fue fácil encontrar la composición que tenía en mente antes de empezar. Necesitaba a una constelación de pasos elevados, iluminados suavemente por el sol en el



Fig. 4.9 Foto del video *The Stack*, 36 min., David Claerbout, 2002.

fondo. Sin embargo, el sol necesitaba también alcanzar de frente la lente de la cámara. El video de 36 minutos muestra el final de la puesta del sol. Pero lo que no es visible, excepto durante un minuto y medio, es el tema verdadero de la imagen: un hombre acostado en el primer plano. Durante este glorioso minuto y medio el sol toca al hombre, dormido en la tierra, y después desaparece detrás de los pilares. Intentaba aplicar este tema problemático, el hombre sin techo, el hombre rechazado por la sociedad, confrontado con la neutralidad del tiempo que pasa. Aun así, el momento en que el sol lo toca nos parece lo suficientemente glorioso para hacerlo un sujeto real. Mi pregunta es la siguiente: ¿Cómo el paso del tiempo y la lectura de la historia trabajan en conjunto?²¹

En dos proyecciones simultáneas colocadas una al lado de la otra, se ven vallas publicitarias vacías, una en cada proyección, con superficies metálicas que reflejan los rayos del sol. Es una videoinstalación del artista albanés Anri Sala, titulada *Blindfold (Con los ojos tapados)* [fig. 4.10].

Como el título sugiere, es incómodo verla por mucho tiempo. Los reflejos del sol funcionan como fuentes de luz que temporalmente ciegan a los observadores, lo que les impide ver el paisaje. Al cambiar el ángulo de incidencia de los rayos del sol, se revelan detalles de la arquitectura aledaña de una de las proyecciones, unas casas urbanas pobres.

²¹ Cristina van Assche (comisaria), catálogo de la exposición *David Claerbout The Shape of Time*, Centre Georges Pompidou, Paris, Zurich, JPR/Ringler, 2007, p. 14 (trad. mía).



Fig. 4.10 Foto de la videoinstalación de dos canales *Blindfold*, Anri Sala, 2002.

Los márgenes de la otra proyección nos muestran un camino desgastado, con figuras borrosas de peatones. La pista sonora, los sonidos de coches y transeúntes no emana de las imágenes, sólo acompaña las proyecciones. Los videos para las dos proyecciones fueron grabados en dos locaciones en Albania. Es evidente que se nos muestran espacios de bajo desarrollo industrial. Sin embargo, como dice Jessica Morgan: “La valla publicitaria vacante es un augurio de cambio –aunque no está claro si su vacío es un indicador de la posibilidad fallida en el pasado o del futuro.”²²

Los videos para las dos proyecciones fueron grabados en dos locaciones en Albania. El tiempo solar, los pasos de sus rayos, es algo común no solo en toda Europa sino en todo el mundo. Sin embargo, los lugares que son iluminados por él se diferencian por su desarrollo local. La obra de Sala nos dice que la especificidad del sitio está en su tiempo natural local que se refleja en su presente y no tanto en su historia.

Las vidas en los espacios locales se actualizan en función del movimiento del sol; donde el paso de su reflejo por las vallas publicitarias vacías puede ser interpretado como una metáfora de las posibilidades económicas futuras. Los tiempos locales todavía esperan ser incluidos en el tiempo globalizado, como las vallas que esperan a las imágenes de los productos por publicitar. Esta espera, para ser actualizada en la economía capitalista, Anri Sala la presenta de manera irónica, como si sus compatriotas, o de hecho todos los ciudadanos de países en vías de desarrollo, fueran cegados por la luz de la economía global.

²² Jessica Morgan, “Time after Time” en: catálogo de la exposición *Time Zones*, London, Tate Publishing, 2004, p. 18 (trad. mía).

La plaza central de la Ciudad de México, con su enorme asta de la bandera nacional, fue filmada por Francis Alÿs el 20 de mayo de 1999, durante todo el día, desde la terraza del último piso de un hotel [fig. 4.11].



Fig. 4.11 Foto del video *Zocalo. May 20, 1999*, duración aprox. 12 hrs. Francis Alÿs, 1999.

El mástil de la bandera funciona como un poste de reloj cuya sombra marca el paso del tiempo solar del centro de la Ciudad de México, pero también sirve como refugio de los transeúntes que visitan la plaza; lo que hace que esta larga proyección de 12 horas se vuelva un registro de una performance que se realiza cada día cuando la plaza está iluminada por el sol, donde las personas crean un refugio efímero de sus rayos.

La coreografía creada en la plaza de la Ciudad de México por los ciudadanos y los turistas que siguen la progresión de la sombra a lo largo del día cambia la lógica funcional del lugar, de celebraciones y manifestaciones políticas, a la de un espacio de operación cosmológica de un fenómeno astronómico; o como dice el texto de uno de los catálogos de la obra de Alÿs, a la de "un homenaje inconsciente a la divinidad solar en el sitio donde cinco siglos atrás se le hacían sacrificios humanos. La obra ilustra el principio de Alÿs de atender el modo en que *los encuentros sociales provocan situaciones escultóricas*."²³ Los protagonistas de este video habitan

²³ Cuauhtémoc Medina (comisario), catálogo de la exposición de Francis Alÿs, *Diez cuadras alrededor del estudio*, Museo del Antiguo Colegio de San Ildefonso, Ciudad de México, 2006, p. 81.

de manera literal su tiempo local que, como en la videoinstalación *Blindfold* de Anri Sala, se vincula con su presente. El circuito cristalino que se forma en la obra de Alÿs existe entre la cara virtual del tiempo global y su contraparte actual, y es actualizado con los pies de las personas que siguen la sombra del asta de bandera. Al igual que en la instalación de Anri Sala, se percibe un tono irónico, pero esta vez, en mostrar el apego de la población local a sus ritos nacionales.



Fig. 4.12 Videoescultura *Ave solar*, Pawel Anaszkiwicz, 2017, en la exposición individual *EL PAJAR*, Museo de Arte Carrillo Gil, Ciudad de México, 2017–2018.

Si las sombras cambiantes y los reflejos cegadores del sol se pueden considerar marcas del tiempo, mi videoescultura *Ave solar*²⁴ [fig. 4.12] se puede inscribir en la constelación de obras que dialogan con el tiempo solar. Es una pieza donde el video está proyectado en un monitor de TV colocado de manera horizontal y rodeado de pacas de paja.

En el video [fig. 4.13], con una secuencia de tres tomas de la cámara donde se presentan los reflejos provocados por el sol que rebota en las olas del mar y se proyectan en la superficie de un bote pesquero que yace en la playa. Aunque los encuadres son fijos, muestran una riqueza de reflejos plateados en movimiento sincronizado con el vaivén de las olas. Estos reflejos y rebotes crean unos flujos rítmicos dentro del túnel de sombras formado por los cascos de los botes.

No obstante que el bucle del video parece interminable, es sólo una apariencia creada por un truco digital: la naturaleza de las olas, los botes pesqueros y los reflejos del sol en la superficie del mar forman una constelación espacio-temporal

²⁴ Pawel Anaszkiwicz, *Ave solar*, 2017: <https://www.youtube.com/watch?v=cOmdpN9pz5I>

que difícilmente se repite. Es un ave pasajera, un objeto temporal frágil que desaparece de un momento a otro, en un parpadeo; es un instante de tiempo solar formado por sus circunstancias locales.



Fig. 4.13 Foto del video para la videoescultura *Ave solar*, Pawel Anaszkievicz, 2017.

Puede ser que la intuición común de los artistas que se interesan en el tiempo solar sea la necesidad de exponer los tiempos locales para enfatizar su diferencia, su humanidad, en contraste con el tiempo universal: el de los relojes digitales, el de las frecuencias industrializadas fijas que marcan los pasos del supuesto desarrollo global.

LA MEMORIA, LA RETENCIÓN Y LA POSTMEMORIA

Una de las descripciones más comunes del concepto de retención, en relación con la memoria, es la que tiene que ver con la absorción de información, ideas y vivencias. Sin embargo, esta no es la única vía para retener la información en nuestra mente. Hay procesos indirectos que se pueden inscribir en ella. Este es el caso de la memoria mediada o postmemoria, el concepto utilizado por Marianne Hirsch al describir las experiencias de la generación de los hijos de las víctimas del Holo-

causto.²⁵ El término, sin embargo, se puede extrapolar a todo abanico de historias retenidas por la memoria y transformadas por eventos y experiencias posteriores a los hechos.

En su videoinstalación *The Third Memory* (*La tercera memoria*) [fig. 4.14], Pierre Huyghe presenta una serie de narrativas sobre los mismos hechos desde diferentes lugares de memoria. Su primer relato toma forma de una grabación en vivo, transmitida por muchas estaciones de TV en Estados Unidos. El 22 de agosto de 1972 John Wojtowicz intenta robar un banco, tomando rehenes, para cubrir los gastos de la operación quirúrgica de cambio de sexo de su pareja sentimental. Este último, al final de la historia real, es asesinado por la policía y Wojtowicz va a la cárcel con una sentencia de 20 años. En 1975, Sidney Lumet dirige la película titulada *Dog Day Afternoon* basada en estos hechos, con Al Pacino en el papel de Wojtowicz. En el año 1999, Pierre Huyghe invita a Wojtowicz, que salió de la cárcel en 1979, a contar y reconstruir la historia frente a la cámara. Como resultado Huyghe produce una videoinstalación de dos canales, con las narrativas simultáneas, de aproximadamente 10 minutos cada una. De un lado, algunos hechos presentados en la película *Dog Day Afternoon*, y del otro, los hechos contados y reconstruidos por Wojtowicz. Al encontrarse ambas, una al lado de la otra, se pone en evidencia que la memoria del protagonista fue influenciada por la película. Su postmemoria fue transformada por la ficción. El mismo Wojtowicz afirma que al ver la película de Lumet, la actuación de Al Pacino lo hizo llorar.

En la videoinstalación de Pierre Huyghe se forma un “cristal líquido de los tiempos cruzados”, con su cara virtual en los fragmentos de la película de ficción y su cara de actualización con los hechos contados por su protagonista real. Sin embargo, al final de los bucles de videos, en cada una de las pantallas se presentan unos segundos del registro de la transmisión televisiva de los hechos. Estos cortes de video crean una tercera cara del “cristal líquido de los tiempos cruzados”, que proporciona el título de la obra: *The Third Memory*. Una cara de actualización que transforma el discurso según la memoria de su protagonista real en uno de ficción o en la otra cara del tiempo virtual.

En un ensayo del catálogo de la exposición de la videoinstalación *The Third Memory* se afirma que: “las vivencias directas de John Wojtowicz se transformaron en una representación”.²⁶ ¿Cuál es la relación entre el espectáculo y la realidad, la ficción y la realidad reconstituida? ¿Existe una única verdad inmutable? ¿Únicamente la ficción debe ser remunerada? (Los productores de la película *Dog Day Afternoon* no pagaron nada a Wojtowicz). La videoinstalación *The Third Memory* nos deja con más preguntas que respuestas sobre los tiempos de la verdad, de la ficción y de la memoria.

²⁵ Marianne Hirsch, *The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture After Holocaust*, New York, Columbia University Press, 2012.

²⁶ Jean-Charles Massera, “Pierre Huyghe: Third Memory”, Chicago and Paris, The Renaissance Society at University of Chicago Press and Centre Georges Pompidou, 2000, en: Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005, p. 72.



Fig. 4.14 Foto de la videoinstalación de dos canales *The Third Memory*, Pierre Huyghe, 1999.

En el año 2008, para su exposición individual en la Galería *Jeu de Paume*, en París, Francia, Eija-Liisa Ahtila realizó una videoinstalación monumental de seis canales con sonido distribuido en ocho altavoces, titulada *Where is Where? (¿Dónde es dónde?)*²⁷ [figs. 4.15 y 4.16].



Fig. 4.15 Foto de la videoinstalación de seis canales *Where is Where?*, Eija-Liisa Ahtila, 2009.

²⁷ Eija-Liisa Ahtila, *Where is Where?*, 2009: https://www.youtube.com/watch?v=SdBvVyA_AsI
El video muestra un comentarista de las videoinstalaciones de Ahtila en DHC/ART Foundation for Contemporary Art en Montreal, Canadá, y se aprecian algunos fragmentos de la obra *Where is Where?*



Fig. 4.16 Foto de un fragmento de la videoinstalación de seis canales *Where is where?*, Eija-Liisa Ahtila, 2009.

Los videos presentan una combinación de material ficticio, grabado en Argelia y Finlandia, y material documental de la Guerra de Independencia de Argelia contra los franceses en la segunda mitad del siglo XX. En la instalación se nos muestra un episodio real, recreado, del asesinato de un muchacho francés cometido por sus dos amigos árabes en una escuela en Argelia. Al final del ciclo de más de 50 minutos Ahtila recrea, en unos pasajes de ficción, el interrogatorio de uno de los muchachos culpables, realizado por tres adultos, representantes del poder oficial colonial. En otras proyecciones de la obra estamos en presencia de una poetisa que se pregunta sobre el poder de sus palabras para reconstruir la memoria de los hechos dolorosos de otro tiempo y lugar. Este personaje discute también con la comisión de interrogación del joven asesino: dos médicos y un oficial carcelario. En otros cortes de video el personaje alegórico de la muerte confronta a la poetisa. Mieke Bal al comentar esta obra de Ahtila,²⁸ subraya el desplazamiento entre la política y lo político, desde la posición del gobierno francés en los años cincuenta del siglo pasado, hasta la posición política de la población europea actual. Para lograrlo, para afectar al espectador sin permitir la indiferencia causada por lo patético, Ahtila procura que sus personajes actúen sin emociones. El efecto buscado es el de tomar una posición de responsabilidad en lugar de sentirse culpable. Michael Rothberg explica la diferencia entre la responsabilidad y la culpa a través de la complicidad:

La complicidad sugiere tanto una forma de atadura como un grado de distanciamiento: ser cómplice es ser responsable (estar unido a ciertos eventos, procesos o personas), pero no es idéntico a ser culpable. La complicidad sugiere un vínculo ético distinto de la culpa legal...²⁹

²⁸ Bal, Mieke, *Thinking in Film. The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, Kindle edition, 2013, *op. cit.*, 9% – 16%.

²⁹ Michael Rothberg, *Multidirectional Memory: Remembering the Holocaust in the Age of Decolonization*, Stanford CA, Stanford University Press, 2009, p. 250 (trad. mía).

En la videoinstalación *Where is Where?* se crean varios circuitos cristalininos de las imágenes del tiempo: entre las imágenes ficticias de los discursos y los comentarios de la poetisa, y los fragmentos de las imágenes documentales del archivo de la Guerra de Independencia de Argelia, que actualizan este discurso. La muerte se presenta como el germen que cristaliza el medio, tanto de las caras actuales de los archivos sobre la guerra como de las virtuales, las narraciones ficticias que cuentan lo sucedido entre algunos individuos. Mieke Bal describe la imagen-afección, del acercamiento de la cara del actor que representa al muchacho culpable del asesinato de su compañero de la escuela, como una técnica de desaceleración de tiempo para involucrar de manera afectiva a los espectadores/escuchas/partícipes de la instalación. En la afección el movimiento deja de ser simple translación para convertirse en una expresión.³⁰ La instalación *Where is where?* se convierte en un dispositivo de interfaz entre el tiempo real vivido por los espectadores/escuchas/partícipes y los tiempos pasados representados en la obra; una arista móvil entre las caras actual y virtual.

Eija-Liisa Ahtila en su instalación *Where is Where?* está mediando una memoria histórica de los procesos de colonización, para provocar una postura de complicidad generalizada y la posibilidad de solidaridad con distintas culturas a través del reconocimiento de las similitudes en los tiempos y eventos de sufrimiento.

*Annunciation*³¹ [figs. 4.17A y 4.17B] es una videoinstalación de Eija-Liisa Ahtila que puede ser interpretada como la puesta en escena de un milagro.



A Foto de uno de los videos de la instalación *Annunciation*, Eija-Liisa Ahtila, 2010.



B Foto de una parte de la videoinstalación de tres canales *Annunciation*, Eija-Liisa Ahtila, 2010.

Fig. 4.17

Al principio las tres proyecciones nos confrontan con el punto de vista de un cuervo, en un paisaje nevado, y un grupo de personas en la distancia. Al identificarnos con el pájaro, nos imaginamos lo que el cuervo puede ver. Lo extraño es percibir

³⁰ Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1984, pp. 100–101.

³¹ Eija-Liisa Ahtila, *Annunciation*, 2010: <https://www.youtube.com/watch?v=bq9IEa9uNGU> Reporte de la exposición de las videoinstalaciones de Eija Liisa Ahtila en el Museo de Arte Moderno de Estocolmo, en 2012, donde se aprecian unos fragmentos de la obra *Annunciation*.

al cuervo en primer plano y al grupo de personas a la distancia. El paisaje se nos presenta a través de los ojos de un ser vivo que mira el mundo de manera diferente. En las escenas siguientes somos testigos del ensayo de la pastorela navideña, donde los actores aficionados prueban sus roles y vestimentas bajo la dirección de una profesional.

La narrativa navideña que cuenta el nacimiento de Dios en el mundo humano es, para la mayoría de los adultos, una post-memoria de nuestras convicciones infantiles, como la creencia en la existencia de Santa Claus. En su obra, Ahtila aborda el mundo de los milagros presentándolo como un mundo paralelo de seres milagrosos. Por ejemplo, nos acerca a la visión de los ángeles por medio de la representación de las vivencias de animales que observan nuestro mundo de manera distinta. Los actores, ensayando los personajes de animales de la pastorela navideña, investigan sus papeles poniéndose en una relación empática con los pájaros y los burros. Ahtila presenta la relación entre los humanos y el mundo paralelo de lo sacro como la relación entre nuestro mundo y el de los animales. Es difícil imaginar y sentir los cuerpos de los últimos, sus experiencias y su visión del mundo. Es igualmente difícil imaginar la vida de los ángeles. Las preguntas sobre la relación entre lo milagroso y lo cotidiano, se presentan en la instalación en una voz en off:

¿Puede algo ya familiar cubrir los criterios para un milagro? La voz del narrador continúa reflexionando sobre la extrañeza y la familiaridad. Aquí la pregunta se vuelca desde la epistemología (lo familiar) hacia la ontología (el milagro). El anunciado alumbramiento de una virgen, en tiempo futuro –es lo bien sabido (lo familiar) el milagro (lo extraño). La siguiente pregunta, sin embargo, tiene que ver menos con la religión que con el arte y con la pregunta que el arte puede hacer: “¿Puede uno ser conmovido con sorpresa por algo que conoce de pies a cabeza? ¿Qué ve uno entonces?” El problema de los milagros se vuelve un problema de la imagen.³²

Las caras de “cristal líquido” que representan aquí las diferentes perspectivas al experimentar tiempo y espacio, de manera que la familiaridad de lo cotidiano forma su cara opaca, y el asombro ante un ser o evento excepcional –su cara brillante. La artista ve mundos paralelos milagrosos en las experiencias vivenciales de los animales que nos rodean, a los que nos cuesta trabajo entender. El observador/escucha/partícipe de la videoinstalación *Annunciation (Anunciación)* es confrontado con preguntas y dudas, más que con certezas, sobre algunas funciones de la memoria: sobre la percepción inmediata de lo excepcional y la memoria de referencia, la cual nos ubica de nuevo en la cotidianidad sin sorpresas. La artista nos dice que la familiaridad y el asombro son dos límites extremos de la percepción. Las cosas no son percibidas si son demasiado familiares, como por ejemplo los animales domésticos, y no tienen sentido si son demasiado extrañas, si nos sorprenden como milagros.

³² Bal, Mieke, *Thinking in Film. The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, op. cit., 70 % de la edición Kindle, texto resaltado con itálica en la versión original, (trad. mía).

LAS CONSTELACIONES DE LOS TIEMPOS INSCRITOS
EN LOS CUERPOS HUMANOS EN MOVIMIENTO

En el ensayo sobre el cuerpo, en la obra de Gary Hill, Friedmann Malsh³³ distingue entre el cuerpo como un tema y el cuerpo como una presencia. La videoinstalación *Crux* [fig. 4.18] es un ejemplo de ambos. La obra fue concebida como el registro de un performance realizado por el artista con cinco videocámaras amarradas a sus pies, manos y pecho. Los dispositivos graban los movimientos y sonidos del artista caminado entre maleza y las ruinas de un castillo hasta la playa. Las videocámaras son amarradas de tal forma que las manos, los pies y la cabeza son centrales en los encuadres de cada uno de los videos [fig. 4.18AA]. El resultado final es una instalación de cinco videos sincronizados que se reproducen en cinco monitores y altavoces colocados en la pared o el techo de la galería [fig. 4.18BB].



A Foto de Gary Hill durante la grabación de videos para la instalación *Crux*.

B Foto de la videoescultura de cinco canales *Crux*, Gary Hill, 1983–87.

Fig. 4.18

El ritmo visual de cada una de las imágenes parece ser independiente de las otras cuatro. Sin embargo, todos son coordinados por el sistema automotor del cuerpo entero, que está presente de manera implícita. Este cuerpo humano “fuera del campo”, así como las distintas imágenes proyectadas en cada una de las pantallas,

³³ Malsh, Friedmann, “The Body as Presence in Gary Hill’s Videographic Work”, en: Gary Hill y otros, *Imagining the Brain Closer Than the Eyes*, Basel, Canz Verlag, 1995, p. 66.

producen los “cristales líquidos” al formar circuitos cristalinos de actualización entre el cuerpo implícito de la constelación y/o del observador/escucha que tiene una relación empática con él y las imágenes virtuales que presentan los movimientos de cada una de las extremidades y, más importante, las interacciones de cada una de ellas con sus entornos inmediatos.

La obra de Hill nos muestra una constelación de cinco tiempos diferentes, representados por los movimientos de las extremidades del cuerpo humano durante una caminata de exploración en un espacio complejo: plantas, muros, caminos rocosos y pendientes cambiantes. El registro de estos cinco tiempos distintos, que suceden de manera simultánea, es posible gracias a la integración de la tecnología (5 videocámaras con sus micrófonos) con el cuerpo humano. Así, se ponen en evidencia nuevas funciones de la tecnología electrónica; armar nuestros cuerpos con unos sensores adicionales. En el caso de la instalación *Crux* el cuerpo de Gary Hill funciona con cinco ojos y oídos adicionales, los cuales solamente graban y no interactúan con la mente del dueño del cuerpo entero. Desde los años ochenta del siglo pasado la tecnología ha avanzado así que, por ejemplo, los ojos del piloto de un avión de caza interactúan con las videocámaras y pantallas de las computadoras. A pesar de ello, el trabajo de Hill sigue siendo vigente, confrontándonos con el problema de la relación del cuerpo con tecnología que cambia nuestras percepciones y experiencias, transformando tanto las relaciones con nuestro entorno inmediato como nuestras vivencias y pensamientos.

El mensaje metafórico de la instalación *Crux* puede estar ubicado en el cruce de distintas facultades y órganos que, con ayuda de la tecnología, se independizan; lo que provoca que nuestra mente, el centro de control de nuestro cuerpo, diseñado para interactuar con su entorno natural, se vea superada. Así, la videoinstalación *Crux* puede ser interpretada como una crucifixión del cuerpo humano por la tecnología.

En otra videoinstalación de Gary Hill titulada *Viewer*³⁴ (*Espectador*) [fig. 4.19], se puede observar un grupo de diecisiete hombres que forman órganos independientes de un cuerpo metafórico de la sociedad norteamericana. Este grupo de personas fue formado artificialmente por el artista. Fueron grabados por separado en el estudio del artista y presentados en una línea de aproximadamente catorce metros, hombro con hombro. Sus retratos en video, sus tiempos personales, comparten el tiempo de las proyecciones simultáneas de la instalación y del observador del conjunto. Las figuras están inmóviles con cambios casi imperceptibles de las expresiones faciales y de las posiciones de los pies o de manos. Cada uno está mirando en silencio, desde el plano de las proyecciones, hacia el espectador.

En el texto de George Quasha y Charles Stein sobre la instalación *Viewer* aparece el concepto de *still point* (*punto inmóvil*)³⁵ donde nosotros, los espectadores en presencia de un grupo de hombres sin ninguna referencia, manipulación, intervención o

³⁴ Gary Hill, *Viewer*, 1996: <https://www.youtube.com/watch?v=y3PA1rxwLbs>

³⁵ George Quasha y Charles Stein, *Viewer*, Barrytown, Station Hill Arts, 1997.



Fig. 4.19 Foto de la videoinstalación de cinco canales *Viewer*, Gary Hill, 1996.

interpretación del artista, percibimos una visión directa de los procesos de nuestra mente. Este punto inmóvil de la consciencia es, según Quasha y Stein, el de la atemporalidad o eterna quietud del primero de los *Cuatro Cuartetos* de T. S. Eliot, *Burnt Norton*:

... Ni carne ni ausencia de carne; ni desde ni hacia;
 En el punto inmóvil: allí está la danza,
 Y no la detención ni el movimiento.
 Y no llamen fijeza
 Al sitio donde se unen pasado y futuro.
 Ni ida ni vuelta, ni ascenso ni descenso.
 De no ser por el punto, el punto inmóvil,
 No habría danza, y sólo existe danza.
 Sólo puedo decir: allí estuvimos,
 No puedo decir dónde; tampoco cuánto tiempo,
 Porque sería situarlo en el tiempo...³⁶

Este *punto inmóvil* fuera del tiempo, Hill lo consigue formando una constelación de los tiempos corporales de las personas retratadas por medio de los videos. Nosotros los espectadores interrogamos sus identidades. Puede ser que esperemos sus historias de vida para asegurarnos de dominarlos, desde nuestra posición de espectadores de la obra de arte. Sin embargo, ellos fijan en nosotros una mirada recíproca. Entre los cuerpos y miradas virtuales de los hombres en las proyecciones y las miradas, cuerpos y pensamientos de los espectadores, que están libres

³⁶ T. S. Eliot, *Cuatro cuartetos*, México, D.F., FCE, 1989, (trad. José Emilio Pacheco) p. 11.

de cambiar sus posiciones frente a la fila de los videoretratados, se configuran los “cristales líquidos de los tiempos cruzados”. Enfrente de las presencias virtuales silenciosas se despliegan los tiempos actuales de nuestros pensamientos.

Otro aspecto de la actuación de grupos de personas está presente en las videoinstalaciones complejas de Aernout Mik. El artista holandés habla de su interés por conjuntos de cuerpos humanos en movimiento:

Siempre me interesaron los cuerpos en el espacio y esto es, obviamente, el punto de partida de la escultura. Sin embargo, cuando trabajé con esta idea mis intereses se han desarrollado en la dirección de instalación o como las llamaría, *situaciones*, donde constelaciones de personas o diferentes seres vivientes u objetos se encuentran en el espacio... Hacía esto en las exposiciones que fueron construidas con diferentes componentes, y los componentes creaban situaciones. Esto fue un paso muy corto de filmar estas constelaciones, porque la película es un reporte, digamos que, de las constelaciones de personas, objetos y espacio.³⁷



Fig. 4.20 Foto de la videoinstalación de seis canales *Vacuum Room*, Aernout Mik, 2005.

En su obra *Vacuum Room* (*Cuarto del vacío*) [fig. 4.20], seis videoproyecciones simultáneas, sin sonido, se colocan al nivel del suelo dentro de unas estructuras arquitectónicas, unos muros con ventanales que construyen un espacio cerrado con

³⁷ VV. AA., *Aernout Mik*, Museum of Modern Art, New York, 2007, p. 14 (trad. mía).

la posibilidad de circulación alrededor, viendo las proyecciones de doble cara desde afuera. Las proyecciones no son narrativas en el sentido común, no se pueden discernir los objetivos y las motivaciones de las acciones de sus actores. Son más bien acumulaciones de momentos similares que se resisten a llevarnos a alguna resolución o clímax.

Aunque las imágenes no están ralentizadas, el observador percibe que el tiempo se estira, lo que en algún momento nos induce a traer las memorias y experiencias propias para ayudarnos a interpretar las acciones presentadas en los videos. Por ejemplo, recordar las imágenes de las noticias televisivas de conflictos entre grupos de personas en las cámaras parlamentarias. Sin embargo, a diferencia de estas últimas, no existe una cronología de los eventos: no existe un principio o fin. Tampoco está clara la topografía del escenario. Las seis proyecciones contiguas no nos ayudan a orientarnos en el espacio representado en los videos y, además, Mik mezcla intencionalmente las imágenes en cada una de las pantallas: por ejemplo, las de una cámara no aparecen únicamente en una pantalla.

Las imágenes de videoproyecciones vecinas se relacionan, pero no son extensiones una de la otra. Laurence Kardish llama a esta estrategia de confundir los tiempos y espacios proyectados *vagabundeo por el espacio y el tiempo*.³⁸ Aunque en muchas imágenes aparecen acciones que producen sonidos: la gente habla, grita, golpea los muebles con objetos, las imágenes video permanecen mudas. Así, Aernout Mik crea diferentes capas de realidad que refuerzan el sentido de confusión. Todas estas estrategias artísticas provocan en el observador una sensación de extrañamiento y distancia crítica, más que de identificación hacia los grupos de personas presentados en los videos. Los grupos aparecen, combaten y se dispersan en una concurrencia amorfa con diferentes ritmos y temporalidades. Mik presenta situaciones sin protagonistas, causas o resultados claros. Las personas sin motivaciones transparentes parecen absorbidas en sus propios mundos, insensibles a los entornos inmediatos. Las situaciones inestables que Mik coreografía ponen en cuestión el sistema de interpretación de las conductas humanas: tanto de los individuos como de los grupos. La falta de continuidad de sus acciones refleja la línea de tiempo interrumpida, que serpentea entre los tiempos de los pensamientos, de los protagonistas y los tiempos de reacción a las actividades de otros.

Las proyecciones simultáneas de los grupos e individuos anónimos en el espacio público de un edificio, crean en la instalación circuitos de los "cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio", donde sus caras virtuales se actualizan tanto por los movimientos de las cámaras, que sugieren una transmisión de circuito cerrado en vivo, como por las acciones de los protagonistas. Estas últimas, sin motivo aparente, les otorgan la opacidad de un vacío de sentido. De aquí, posiblemente el título de la obra: *Vacuum Room (El cuarto del vacío)*. Los pensamientos de los observadores/escuchas/partícipes que transitan entre las pantallas crean las caras luminosas de estos circuitos cristalinos que esperan ser activados.

³⁸ Kardish, Laurence, *Aernout Mik: An Introduction*, en: "Aernout Mik", Museum of Modern Art, New York, 2007, p. 17 (trad. mía).

La constelación de los tiempos inscritos en los grupos de personas que transitan a pie o en vehículos en las grandes ciudades, es el tema de mi propia videoinstalación *Cruces cercanos*³⁹ [fig. 4.21].



Fig. 4.21 Foto fija de la maqueta de la videoinstalación *Cruces cercanos*, Pawel Anaszkiwicz, 2010–2012.

La repetición de las videoproyecciones en dos constelaciones intenta sugerir un espacio laberíntico entre las imágenes virtuales de los reflejos cristalinos. Las múltiples pantallas reproducen una polifonía de las vistas y narrativas visuales de la ciudad contemporánea, donde navegamos cotidianamente entre vitrinas de escaparates y reflejos en los vidrios, carrocerías pulidas y espejos de los vehículos en movimiento, cuando nuestras miradas rebotan como sonidos y nuestros sentidos se ubican en los cruces de los múltiples ecos y resonancias, participando en un baile coreografiado por los semáforos de tránsito. Estos son los efectos de los “cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio” que se crean en la realidad de las grandes urbes.

³⁹ Pawel Anaszkiwicz, *Cruces cercanos*, 2012:
<https://www.youtube.com/watch?v=JaoOnF6k2iU>

EL MISMO TIEMPO VISTO DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS ESPACIALES

Isaac Julien en su videoinstalación *Playtime*⁴⁰ [fig. 4.22] propone en varias pantallas una coreografía del capitalismo contemporáneo.⁴¹



Fig. 4.22 Foto de la videoinstalación *Playtime*, Isaac Julien, 2014.

En su versión exhibida en 2016, en el Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC) en la Ciudad de México, en tres pantallas de alta definición de tamaños aproximados de 4 m x 6.5 m c/u, se desplegaban de manera secuencial cinco historias. Cada pantalla presentaba un ángulo y un punto de vista distinto de la misma escena. En ellas aparecen sucesivamente unos personajes en diferentes localizaciones, como una manera de presentar distintas facetas que adopta el capital en nuestros días. Una de las figuras principales es un administrador/especulador de fondos y su compañero, que aparecen como los representantes de una nueva clase capitalista. El escenario de sus acciones son los grandes pisos de oficinas en los rascacielos de Londres. Sus presencias son fantasmales, y sus acciones son como un solo de jazz improvisado en la trompeta, como de un artista ensimismado y sin relación con el mundo externo. En otra escena de la instalación aparece un artista islandés, que se pasea por su casa modernista de hormigón, la cual está a medio terminar debido a la bancarrota de su constructor, arrastrado a causa de una crisis financiera mundial. Su fracasado proyecto arquitectónico se confronta con los maravillosos paisajes naturales de tierras volcánicas. El cuarto personaje es un coleccionista de arte contemporáneo, que en una galería nos presenta sus motivaciones. Los personajes restantes son el presidente real de una de las casas de subastas más

⁴⁰ Isaac Julien, anuncio de su exposición en el MUAC, México, 2016:

<https://www.youtube.com/watch?v=LJ7BwfseyfM>

⁴¹ Amanda de la Garza (curaduría), catálogo de la exposición *Isaac Julien: Playtime & Kapital*, Ciudad de México, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, 2016, p. 15.

importantes del mundo y una periodista, ambos argumentan por separado el papel que juega el arte en la acumulación de capital y la especulación en el sistema económico actual. Por último, se nos presenta una trabajadora doméstica atrapada en un espacio de lujo, en uno de los pisos altos de un rascacielos, en Dubái. El grueso vidrio la separa y enajena de su entorno, es una esclava contemporánea. Esta imagen se ve reforzada por otra: su caminata entre las dunas del desierto.

Las pantallas en la sala de exhibición están alineadas en una fila irregular, lo que acentúa la condición fragmentada de los espacios y las situaciones que presentan. Así, la disposición de las proyecciones subraya el carácter parcial de las historias locales, sin la pretensión de mostrar una síntesis de la situación global. Sin embargo, las secuencias de videos despliegan de manera simultánea varias caras de la misma situación. Lo hacen tanto en sentido figurado, presentando varias situaciones humanas donde opera actualmente el capital, como de manera literal, registrando el mismo espacio desde distintos puntos con sus personajes transitando entre las proyecciones. Por ejemplo, la cara de "cristal líquido de los tiempos cruzados" que describe la situación de un arquitecto islandés centellea entre el brillo de su situación anterior, representada por la mansión esplendorosa de un proyecto personal y lo opaco de su sueño truncado. Otro circuito cristalino se forma entre la cara opaca de la situación de esclavitud de una trabajadora y la cara transparente, incluso en la forma de las ventanas monumentales, del espacio de la opulencia tecnocrática que la rodea. La protagonista se pasea de noche entre estas barreras virtuales de los vidrios y entre varias proyecciones simultáneas de la instalación, como nosotros entre las proyecciones que son igualmente difíciles de penetrar. En otras palabras, no es fácil vincular de inmediato las situaciones locales con sus causas globales. La línea musical de una improvisación en la trompeta toca un corredor de bolsa o especulador de fondos financieros, y en una oficina vacía crea un *ritornelo* o *son-signo* del "cristal de tiempo" que indica el monólogo motivacional ensimismado de los personajes en la cúspide del sistema económico mundial, su cara virtual no se actualiza sino por el ritmo de sus propias pisadas. En términos de Deleuze, el capital forma un germen que cataliza o provoca varias situaciones personales en el mundo de hoy, representado en la instalación de Isaac Julien.

Tanto los personajes como los espacios representados en las videoproyecciones están en movimiento y transición constantes, creando unos "cristales líquidos de los tiempos cruzados" con los circuitos cristalinos entre las caras opacas y brillantes, que son arquetipos de las lógicas existenciales del capitalismo contemporáneo, aquellas donde hay pocos beneficiarios y son muchos los que padecen los efectos de las manipulaciones financieras. *Lo líquido y el tiempo cruzado* de este cristal se refiere tanto al sentido metafórico de la videoinstalación *Playtime*, de los efectos locales de los flujos globales de capital, como a los efectos formales en la obra, por ejemplo, al repaso fluido de las imágenes y personajes entre las videoproyecciones de alta definición en las pantallas distribuidas en el espacio de la instalación y las distintas perspectivas de percepción de estas imágenes cambiantes por el espectador/escucha/partícipe en movimiento.

La manera más común de observar el mismo espacio desde diferentes perspectivas es usando cámaras de vigilancia. En las videoinstalaciones que las utilizan, las caras de los “cristales líquidos de los tiempos cruzados” se nos presentan como ventanas de un espacio cerrado. Una de las obras que de manera sofisticada aplica la configuración de cámaras de video en circuito cerrado (CCTV) es *Parallel Bar* [fig. 4.23] de Aernout Mik.



Fig. 4.23 Foto de la videoinstalación de dos canales de circuito cerrado CCTV *Parallel Bar (El bar paralelo)*, Aernout Mik, 1999.

La instalación *Parallel Bar* fue realizada en una cafetería que tiene una pared que la separa de otro espacio sin acceso para los observadores/escuchas/participes, dos cámaras de video con sus lentes cerrando y abriendo lentamente sus encuadres de observación, dos pantallas de retro-proyección, los actores, los muebles y los taladros. Las imágenes proyectadas son aquellas transmitidas en vivo por las cámaras. El espacio donde son colocadas las pantallas es el único accesible físicamente para el observador/escucha/participes. En las pantallas se ven dos tomas diferentes del mismo espacio con algunas personas relajadas, sentadas en sillas y sofás, hablando y tomando algo. Sin embargo, de vez en cuando los protagonistas de las proyecciones simultáneas rompen su comportamiento de manera inesperada y extraña: caminan de frente y al revés por la puerta, cerrándola con mucho ruido, abren la

boca sin hablar o agujeran las mesas con los taladros eléctricos sin una razón aparente. En un principio, las proyecciones parecen ser dos videos pregrabados. En un momento su observador/escucha/partícipe sorprendido, se da cuenta de que la escena se desarrolla en vivo en un espacio adjunto. Esto se debe al ruido del taladro o de la puerta, sincronizados con las proyecciones y escuchándose directamente, sin la mediación de los altavoces.⁴²

Se confrontan aquí tres imágenes de dos tipos diferentes: dos imágenes virtuales de las proyecciones y la *imagen* sonora real. La instalación pone en contradicción el espacio y el comportamiento de las personas que actúan en él. Lo inesperado de los ruidos en vivo, de los taladros o de las puertas detrás de la pared contigua a las videoproyecciones, que viene desde el espacio de las acciones de los actores, están en *disonancia* con las proyecciones y provocan una sensación de dislocación de las percepciones. Esta confusión sensorial se refuerza con dos pantallas, que muestran el mismo espacio, registrándolo como imágenes en movimiento, actuales y simultáneas. Sin embargo, para el espectador/escucha/partícipe parecen como dos espacios diferentes, porque las cámaras lo observan desde dos distintos ángulos, y además aparentan ser películas: las cámaras hacen un lento zoom, cada una abriendo y cerrando los campos de los encuadres. La instalación contradice nuestra creencia que estamos controlando el mundo mediático separándolo de la vida real.

Los hábitos perceptivos nos inducen a buscar una armonía, a veces inexistente, entre los mensajes dispares que nos mandan los sentidos. Nuestro cerebro trata de traducirlos a un sentido coherente, unificado.⁴³ Si no lo logra, nuestra *computadora emocional*⁴⁴ se queda trabada. La instalación *Parallel Bar* induce a afinar nuestros sentidos, de salir de las rutinas perceptivas en las que nuestros sentidos siguen actuando en el *modo de piloto automático*. En esta situación estamos bajo el dominio de las interpretaciones mentales que corrigen las sensaciones que se salen de la rutina, falseando nuestras percepciones.

Mi videoinstalación *Aclaración*⁴⁵ [fig. 4.24] está conformada por dos proyecciones simultáneas de un mismo video sin sonido, de un hombre con motosierra haciendo un claro entre la maleza. Las proyecciones se cruzan en el centro de manera perpendicular.

En vez de solamente representar el espacio virtual por medio de la proyección, la instalación presenta uno nuevo, creado con las pantallas de proyecciones virtuales repetidas. El sentido de la videoinstalación se vincula con un texto de Martin Heidegger⁴⁶ donde se explica el concepto del espacio analizando el origen de la

⁴² VV. AA., catálogo de la exposición *Aernout Mik, primal gestures, minor roles*. Rotterdam, Stedelijk Van Abbemuseum, 2000.

⁴³ Nancy, Jean-Luc, *A la escucha*, Buenos Aires, Amorrortu, 2008, p. 17.

⁴⁴ José Antonio Jáuregi, *Cerebro y emociones: el ordenador cerebral*, Madrid, Maeva, 1998.

⁴⁵ Pawel Anaszkiwicz, *Aclaración*, 2009: <https://www.youtube.com/watch?v=0QJAm4WFLBY>

⁴⁶ Heidegger, Martin, *Observaciones relativas al arte –la plástica– el espacio*. *El arte y el espacio*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, 2003.

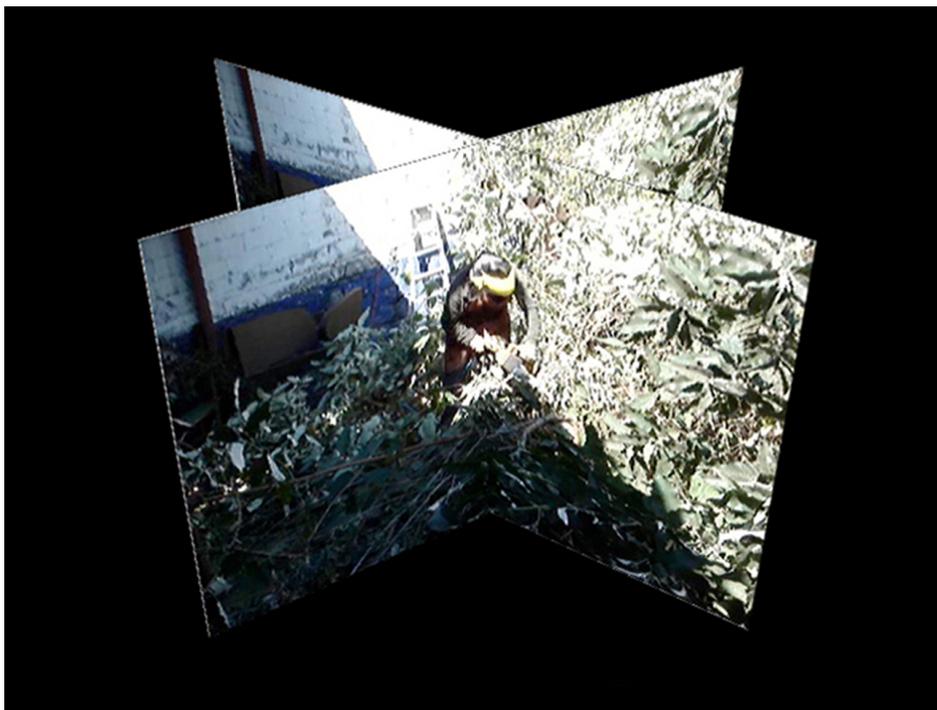


Fig. 4.24 Foto de maqueta de la videoinstalación de dos canales *Aclaración*, Pawel Anaszkiwicz, 2009.

palabra alemana *Raum*, que indica la construcción del espacio como una acción al liberar un claro en el bosque. En la obra *Aclaración*, en el espacio real construido por el conjunto de las pantallas se forma el circuito cristalino con la cara virtual desdoblada en las dos proyecciones. Este desdoblamiento espacial de la imagen activa el espacio real de las proyecciones, enfatizando al mismo tiempo la virtualidad de las imágenes confrontadas con la estructura tridimensional del conjunto.

Muchas instalaciones multipantalla presentan la misma acción vista desde diferentes perspectivas espaciales. Sin embargo, solamente algunas poseen esta característica como su modo principal: el registro concurrente de los videos por varias cámaras y la presentación de las mismas acciones, en pantallas distintas, simultáneamente. En estas videoinstalaciones, el "cristal líquido de los tiempos cruzados" se parece a una configuración "cristal del tiempo" en el sentido propio; por sus caras, como cristales de ventanas que nos invitan a asomarnos a unos espacios virtuales en el espacio real de la instalación.

LA RED DE LOS TIEMPOS PARALELOS, DIVERGENTES Y CONVERGENTES

En muchas videoinstalaciones podemos percibir la variedad de los tiempos paralelos que se despliegan en un territorio espacial común, de múltiples proyecciones simultáneas. Uno de los ejemplos sobresalientes de este tipo de videoinstalación es *Through a Looking Glass (A través del espejo)* [fig. 4.25], de Douglas Gordon. Para realizarla, su autor se apropia de una escena de la película de Martin Scorsese *Taxi Driver* (1976). En esta corta secuencia el personaje principal, interpretado por Robert de Niro, ensaya algunos gestos con una pistola frente al espejo preguntando de forma repetitiva a su imagen reflejada: “You talking to me?”⁴⁷ Los observadores/escuchas de la instalación están posicionados entre dos secuencias de imágenes en principio idénticas. Estas empiezan a diferenciarse una de la otra, basándose en una progresión geométrica: primero por un cuadro, después por dos, cuatro, ocho, etc., hasta que el retraso entre estas dos secuencias llega a ser de 512 cuadros, esto es 21.33 segundos. En este momento esta diferenciación se revierte hasta que ambas imágenes, después de aproximadamente una hora, están en sincronía otra vez.



Fig. 4.25 Foto de la videoinstalación de dos canales *Through a Looking Glass*, Douglas Gordon, 1999.

Lo que empieza como un mimetismo del protagonista en ambas pantallas se transforma rápidamente en una conversación, cada línea de diálogo llena la respuesta imaginada del monólogo original, del protagonista frente al espejo. Este procedi-

⁴⁷ “¿Hablas a mí?” (trad. mía).

miento del autor de la videoinstalación absorbe a sus observadores en un proceso de identificación con el protagonista que se desdobra en un bucle interminable. Philip Monk comenta sobre las diferentes series temporales presentes en la videoinstalación *Through a Looking Glass*:

El tiempo entre estas imágenes es doble: uno, de divergencia siempre creciente que despliega una progresión geométrica, que tiene base lógica, lineal y espacial; y el otro que se pliega y despliega en el espacio virtual entre los dos "espejos". Sabemos que la primera serie numérica, en sus cálculos abstractos, es mecánica o cuantitativa; la segunda serie temporal se puede experimentar solamente de manera cualitativa –sin medición. La primera serie construye la obra; la segunda envuelve nuestra experiencia de ella. La primera depende de la película original; la segunda es independiente.⁴⁸

Entre las dos proyecciones de la videoinstalación se forman unas series de tiempos divergentes que causan, entre sus espectadores/escuchas, un sentido de disociación esquizofrénica. La imagen virtual en el espejo tiene un equivalente actualizado en el protagonista que ensaya frente a ella, y un espejismo divergente de esta imagen proyectada en otra pantalla de la instalación. Douglas Gordon construye un "cristal de tiempo" donde podemos observar los mecanismos de tiempo que forman una imagen-pensamiento dentro de una imagen-reflejo.

Otra obra de Douglas Gordon que atestigua las relaciones temporales entre narrativas divergentes, convergentes y paralelas es la videoinstalación *Play Dead; Real Time*⁴⁹ [fig. 4.26].

Esta videoinstalación sin sonido, consiste en dos grandes proyecciones en pantallas semitransparentes perpendiculares entre sí, con vistas de ambos lados y la tercera, más pequeña, en un monitor de TV colocado sobre el piso. En las pantallas grandes se presentan dos diferentes videos de un elefante en movimiento y en la tercera, de menor tamaño, los planos repetidos de acercamientos a la cabeza del mismo animal y especialmente a uno de sus ojos.

En el año 2002, Douglas Gordon ha organizado el transporte de una elefanta circense llamada Minnie a la Galería Gagosian, en la Ciudad de Nueva York, donde la grabó con una cámara cinematográfica. Los movimientos del animal obedecen una serie de órdenes de su entrenador, quien nunca aparece en las imágenes. La elefanta está parada, tranquila, camina alrededor, se acuesta, y se levanta con dificultad. La cámara también se mueve, circulando alrededor en el dispositivo *Dolly*. De vez en cuando una u otra proyección se difuminan hacia el negro y enseguida la elefanta aparece siempre recostada en el piso –haciéndose la muerta.⁵⁰

⁴⁸ Philip Monk, *Double-cross: The Hollywood Films of Douglas Gordon*, Toronto, The Power Plant and Art Gallery of York University, 2003, pp. 138–139 (trad. mía).

⁴⁹ Douglas Gordon, *Play Dead; Real Time*, 2003, fragmento de uno de los videos: <https://www.youtube.com/watch?v=Q-XD6fuf0ho>

⁵⁰ "play dead" (trad. mía).



Fig. 4.26 Foto fija de la videoinstalación de tres canales *Play Dead; Real Time*, Douglas Gordon, 2003.

Michael Fried en su libro *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*⁵¹ hace un extenso análisis de la videoinstalación *Play Dead; Real Time*, buscando en esta obra la confirmación contemporánea de sus conocidos argumentos y conceptos, especialmente de la absorción o ensimismamiento y de la teatralidad. Fried encuentra que en el arte, a partir del siglo XVIII, una corriente que llama *absorptive* (*de ensimismamiento*) que es esencialmente *anti-teatral*, donde las figuras pintadas, o de manera más general, los protagonistas de las obras de arte son inconscientes o ajenos a sus espectadores. Estos conceptos están presentes en la mayoría de textos de Fried, pero fueron expuestos con más detalle en su libro *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*⁵² (*Absorción y teatralidad: pintura y espectador en la era de Diderot*). Estos son importantes en la medida en que su autor los ubica como polos dialécticos en la lucha contra la decadencia de gran parte de las artes visuales contemporáneas. En pocas palabras, Fried insiste en que la esencia de la obra de arte está presente en ella misma y no, como pretenden muchos

⁵¹ Michael Fried, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, op. cit., pp. 166–177.

⁵² Michael Fried, *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*, Berkeley, University of California Press, 1980.

críticos contemporáneos, en la experiencia del espectador. Sobre *Play Dead; Real Time* dice:

[...] ciertamente está presente el fuerte sentido en el cual la *activación* del espectador con la disposición total [de la instalación –nota mía] sirve principalmente para enfatizar –para poner de relieve– la indiferencia estructural de las proyecciones mismas hacia el espectador. En lo particular, el hecho de que dos grandes proyecciones aparecen revertidas en la parte opuesta de los lados de las pantallas –que cada de las dos proyecciones es *singular* en ese aspecto– puede ser entendido como que apuntan de manera programática a esta idea.⁵³

La instalación presenta simultáneamente diferentes versiones de las escenas de la elefanta en movimiento, con un rango amplio de puntos de vista. En cada una de las proyecciones la cámara se mueve en sentido contrario a la otra. La simultaneidad de los continuos movimientos de la cámara y del animal en cada una de las tres proyecciones, sin que ninguna se imponga como más informativa o más importante, imposibilita al observador/partícipe de llegar a un punto de vista concluyente y definitivo para su lectura. No se trata solamente de las distintas perspectivas espaciales de puntos de observación; es una red de diferentes tiempos de actuación del animal, diferentes y sin embargo paralelos, así como de tiempos de registro convergentes y divergentes. Las distintas posibilidades de posicionamiento de lectura o interpretación de la obra por sus espectadores/escuchas/partícipes móviles, junto con los videos que fluyen entre dos pantallas de doble cara, crean un “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” donde sus aristas de intercambio, entre el tiempo actual y virtual, no tienen las posiciones fijas en el espacio.

En la instalación de Carlos Amoraes *Dark Mirror*⁵⁴ (*Espejo oscuro*) [fig. 4.27] en ambos lados de la pantalla opaca se proyectan dos videos distintos: de un lado, la animación realizada por André Pahl a partir de archivos de imágenes vectoriales⁵⁵ de *Archivos líquidos* (un banco de datos visuales, signos y dibujos que Amoraes crea desde 1999), y del otro, el video que muestra a un músico especialista en el acompañamiento de películas mudas interpretando su propia línea melódica, según la animación que se proyecta en el otro lado de la pantalla. Esta música se ecucha en todo el espacio de la instalación.

La narrativa visual de imágenes en movimiento y el sonido del piano, se perciben en la obra paralelamente y, sin embargo, no de manera simultánea. Es decir, viendo la animación escuchamos la línea musical y observando al músico tocando necesitamos imaginar la narrativa visual que se desarrolla del otro lado de la pantalla. Como los bucles visual y musical son sincrónicos y duran solamente 15 minutos, el observador se puede proponer memorizar algunas secuencias y así los sonidos pueden provocar en su mente las secuencias de imágenes.

⁵³ Michael Fried, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, op. cit., p. 172 (trad. mía).

⁵⁴ Carlos Amoraes, *Dark Mirror*, 2005: <https://www.youtube.com/watch?v=y101bpHTVwM>

⁵⁵ Las imágenes vectoriales son imágenes digitales formadas por objetos geométricos independientes, cada uno definido por sus atributos matemáticos. Se distinguen de otro tipo de imágenes digitales en formato de mapa de bits.

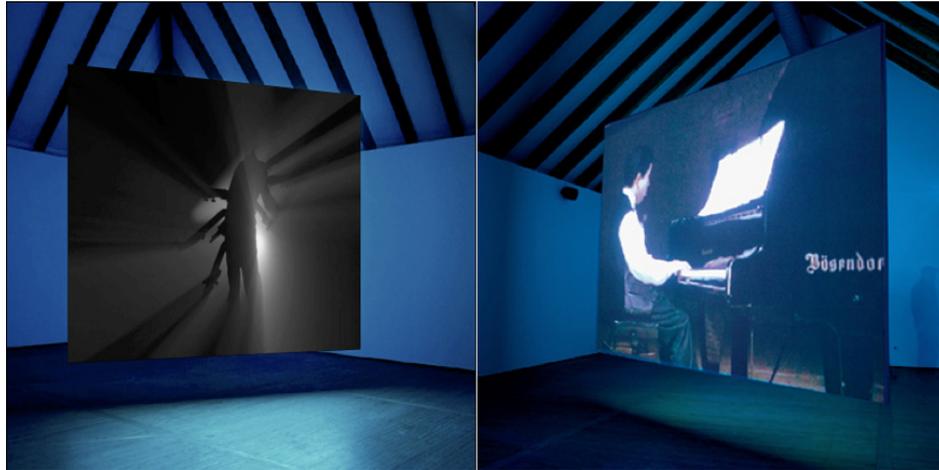


Fig. 4.27 Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *Dark Mirror (Espejo oscuro)*, Carlos Amoraes, 2005.

Muchas de las imágenes de los *Archivos líquidos* de Carlos Amoraes, como lobos, monstruos híbridos y aviones amenazantes, son de carácter siniestro y pueden reflejar los miedos populares y el terror. Por lo mismo, la narrativa visual y musical de la videoinstalación *Dark Mirror* puede tener una función catártica, sacando a la superficie de la conciencia de los espectadores/escuchas/participes sus temores más oscuros. Los tiempos de las proyecciones y de la música concurren en el mismo espacio. Sin embargo, pueden bifurcarse en diferentes narrativas interpretativas que se desarrollan al compás de las líneas del tiempo musical y visual en paralelo. Aunque está claro el desdoblamiento de la videoinstalación de Carlos Amoraes en las dos proyecciones simultáneas acompañadas por la misma línea musical, la arista del “cristal líquido de los tiempos cruzados” que se forma no se ubica, como podía parecer a primera vista, entre las pantallas, y más bien flota en el espacio, entre la proyección de dibujos animados, como su cara virtual, y la línea musical que se propaga en el espacio de la instalación, formando su cara de actualización. La imagen del músico tocando el piano es como una imagen estática de un generador de sonidos y un agente que lo activa. Así, el título de la obra *Dark Mirror (Espejo oscuro)* puede tener dos connotaciones: una metafórica, de la superficie reflejante negra del piano de cola que toca el músico, y la otra, la de música interpretada como un reflejo oscuro de la videoanimación proyectada del otro lado de la pantalla.

Mi propia videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido*⁵⁶ [fig. 4.28] construye un “cristal líquido de tiempos cruzados” paralelos y convergentes. La instalación

⁵⁶ Pawel Anaszkiwicz, *Subsuelo líquido*, 2014:
<https://www.youtube.com/watch?v=1ZVREkt5Ei8>

consiste en tres proyecciones simultáneas en blanco y negro sin sonido, dos en pantallas semitransparentes paralelas y una proyección en el piso. Las dos primeras muestran personas subiendo y bajando las escaleras en la entrada a una estación de metro, una en positivo y la otra en negativo. En los videos, de vez en cuando aparece la Torre Latinoamericana, icónico edificio modernista del centro de la Ciudad de México.

Los encuadres de los videos están marcados por fuertes contrastes, la penumbra en el túnel y el sol afuera. Estos contrastes, así como la confrontación de la proyección en positivo con la del negativo y la proyección en el suelo de la superficie del agua balanceándose, son medios para transformar la cotidianidad de la Ciudad de México, en una alegoría de la heterotopía⁵⁷ histórica del lugar: la Gran Tenochtitlan, la enorme ciudad de los canales y pirámides, construida en el centro de un lago.

Los tiempos de las imágenes paralelas están marcados por los ritmos del ascenso y descenso de las personas, quienes surgen y desaparecen de los encuadres en la contrastante salida del metro, y en la proyección de la superficie del agua cuyo ritmo es distinto. En esta última proyección no se muestran indicios del origen de las olas y por lo mismo parecen abstractas e intemporales.

La videoinstalación construye un "cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio" con las dos caras metafóricas: una, de los tiempos cotidianos donde el presente se actualiza sin cesar, y otra, de los tiempos de la historia del lugar, la cara oscura del inconsciente inmemorial de la población actual de la Ciudad de México. En la videoinstalación se crea una convergencia de estos tiempos y se activa el circuito cristalino entre la superficie virtual del agua en movimiento como índice del extenso lago en cuyo centro existía la Gran Tenochtitlan, la capital del imperio mexica antecedente de la actual capital de México, y las imágenes actuales de los pobladores que transitan por las escaleras de entrada al tren subterráneo en el centro de la ciudad.

Las líneas de tiempo, que convergen, corren de manera paralela, se bifurcan y divergen, son un elemento constante en las obras de arte temporales como piezas musicales, ballet, o tramas de obras literarias. Sin embargo, las evidencias visuales de su transcurrir accidentado en nuestra cotidianidad se presentan con más contundencia en las instalaciones de las múltiples videoproyecciones simultáneas. Estamos inmersos en estos tiempos como en las corrientes de agua, con sus vaivenes, aceleraciones y remolinos. Esta visión de los tiempos es relativamente nueva en la cultura occidental y tiene su auge en recientes estudios científicos que presentan a los sistemas complejos como modelos que mejor se apegan a la realidad de nuestro entorno físico, psicológico y antropológico, que las simples nociones del tiempo lineal de la época de Newton. Otras civilizaciones, como la de la antigua China, no desarrollaron especulación lógica o conocimiento científico en nuestros

⁵⁷ Heterotopía: un término, desarrollado por Michael Foucault, que describe espacios que tienen más capas de significado o relaciones con otros lugares que lo que se ve en ellos de manera inmediata.



Fig. 4.28 Foto de la videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido*, Pawel Anaszkiwicz, 2014.

términos.⁵⁸ Sin embargo, fueron más intuitivas sobre la circularidad, o de manera más amplia, sobre la no-linealidad de los tiempos entre los cuales transcurren nuestras vidas. Estas intuiciones de la antigua China fueron abordadas por Jorge Luis Borges en uno de sus cuentos:

El jardín de senderos que se bifurcan es una enorme adivinanza, o parábola, cuyo tema es el tiempo [...] La explicación es obvia: El jardín de senderos que se bifurcan es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo tal como lo concebía Ts'ui Pên. A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos.⁵⁹

⁵⁸ José Antonio Cervera, "La introducción de la ciencia europea en China a través de los jesuitas", en: Romer Cornejo (ed.), *China. Estudios y ensayos*, Colegio de México, 2012.

⁵⁹ Jorge Luis Borges, *Ficciones*, QualityEbook v0.44.

LA SIMULTANEIDAD DE LAS HISTORIAS NARRADAS

La videoinstalación de Bill Viola *Going Forth by Day* (*Saliendo de día*)⁶⁰ [fig. 4.29] consiste en cinco videoproyecciones monumentales simultáneas en grandes paneles LCD de diferentes tamaños.



Fig. 4.29 Foto de una parte de la videoinstalación de cinco canales *Going Forth by Day*, Bill Viola, 2002.

Los videos narran cinco historias diferentes, con mensajes transcendentales insertados en escenas de la vida común. Cada uno de los videos está inspirado en pinturas del Renacimiento italiano, que a su vez son ecos de las famosas imágenes del pasado y de los arquetipos míticos. Una de ellas es, por ejemplo, el fresco de Luca Signorelli pintado entre 1499 y 1504 en la Catedral de Orvieto, Italia. Cada uno de los videos se reproduce en bucle, dura aproximadamente 30 minutos, y su tema es distinto: el nacimiento, el sendero, el diluvio, el cruce y la resurrección. La obra en su conjunto invita a examinar la relación entre las historias cotidianas y las transcendentales de nuestras vidas. Estas dos narrativas se despliegan en el tiempo de cada una de las cinco video-proyecciones, formando “cristales líquidos de los tiempos cruzados” donde se dan circuitos cristalinos entre sus caras opacas de muerte y sus caras luminosas de transcendencia.

En la primer videoproyección [fig. 4.30] vemos un amplio panorama del bosque, a través del cual se traslada una multitud de personas, de todos tipos y edades, en vestido casual y contemporáneo, cada una caminando a su propio ritmo. Esta imagen, que pudiera parecer una escenificación de los caminos de refugiados de las guerras contemporáneas, representa, sin embargo, en el contexto de las otras

⁶⁰ Bill Viola, *Going Forth by Day*, 2003: <https://vimeo.com/13920661>

obras del conjunto y de su título, una imagen metafórica de los recorridos de las almas después de la muerte.



Fig. 4.30 Foto del video *The Path* (*El sendero*) –uno de los cinco videos proyectados de manera simultánea en la instalación *Going Forth by Day* (*Saliendo de día*), Bill Viola, 2002.

Muchos textos filosóficos, no necesariamente de la esfera cultural del cristianismo, abordan el tema de la relación entre el tiempo y la eternidad. El libro de Ananda K. Coomaraswamy *El tiempo y la eternidad* (1947) lo examina en el contexto védico, budista, griego, cristiano e islámico.

La doctrina metafísica simplemente contrasta el tiempo, como un continuo, con la eternidad, que no está en el tiempo, y que así no puede considerarse propiamente *durando*-siempre, sino que coincide con el presente o ahora real, del que es imposible una experiencia temporal.⁶¹

El video *The Path* [fig. 4.30] puede ser interpretado como una transición entre el tiempo terrenal y el la eternidad. En la eternidad la totalidad de eventos toma lugar en el mismo instante, esto incluye el momento de la muerte. Por eso la lectura del peregrinaje de los expulsados del tiempo terrenal puede representar a todos los que murieron.



A Foto fija del video *The Fire Birth* (*El nacimiento ígneo*).



B Foto fija del video *The Deluge* (*El diluvio*).

Fig. 4.31

⁶¹ Ananda K. Coomaraswamy, *El tiempo y la eternidad*, Barcelona, Kairós, 1999, p. 11.

En el otro panel de la videoinstalación [fig. 4.31A] se muestra una figura humana desnuda, nadando en algo que parece un montaje de agua y fuego, suspendida en un estado intermedio entre la muerte y la resurrección. Es también la imagen de transición entre el tiempo terrenal y el mundo trascendental de la eternidad.

La siguiente proyección [fig. 4.31B] presenta personas caminando enfrente de un edificio aparentemente sólido, de una fachada de piedra. En un instante, todas sus ventanas y puertas revientan con los potentes flujos de agua que causan pánico entre los transeúntes. Esta imagen, en contexto de las otras, se puede interpretar como el momento de la muerte, como algo inesperado, como una catástrofe que derrumba nuestra realidad terrenal.

En la cuarta secuencia [fig. 4.32A] presenciamos la muerte de un anciano en una casita. Después de la muerte se reúne con su pareja en la orilla de un río y juntos abordan una barca. Esta secuencia se vincula claramente con el mito griego de Caronte, que transportaba las almas de los difuntos recientes en su barca, a través del río fronterizo entre el mundo terrenal y el mundo de los muertos.



A Foto del video *The Voyage (El viaje)*.



B Foto del video *The First Light (Primera luz)*.

Fig. 4.32

La quinta proyección [fig. 4.32B] retrata a unos trabajadores de emergencias que intentan rescatar a la gente de una repentina inundación en el desierto. Sin éxito en su misión, duermen cansados cuando el alma de uno de los ahogados se eleva del agua. La imagen de los rescatistas, dormidos después de sus acciones frustradas para evitar la muerte de las víctimas de un desastre natural, forma la cara opaca de este “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” actualizada por la imagen de un alma en ascenso. ¿Es una metáfora de la salvación espiritual? Las líneas de transición entre el mundo terrenal y el de los muertos, en cada una de las proyecciones, constituyen las aristas del “poliedro líquido de tiempos cruzados”, donde la concurrencia de los eventos sugiere la simultaneidad de todas las muertes, vistas desde la perspectiva de la eternidad, donde el tiempo no existe.

La variedad de los ritmos de las señales afectivas y espirituales que emanan simultáneamente de las proyecciones provocan en el espectador la acumulación,

amplificación y resonancia de las sensaciones. La instalación incita a su observador/escucha a reflexionar sobre la muerte como condición humana universal que cada persona, sin excepción, debe enfrentar. Las notas para el proyecto de la obra demuestran que su autor estaba más interesado en provocar efectos emocionales en sus observadores/escuchas/partícipes, que en la exactitud iconográfica relacionada con las imágenes y mitos que las inspiraron.⁶² Además de estas imágenes impactantes, utiliza sonidos ensordecedores. La intención del trabajo no es, como puede parecer a primera vista, predicar la fe cristiana; más bien tiene que ver con la creación de un espacio de reflexiones sobre el proceso de transición entre la vida y la muerte. Para hacerlo, Viola crea accidentes sensoriales vinculados con la iconografía espiritual. Como la mayoría de los últimos trabajos de Bill Viola, este incita a una meditación más que a una interpretación intelectual. Aunque parece importante llegar a comprender el significado espiritual alegórico de cada una de las narrativas de las videoproyecciones, para su autor es fundamental sentir sus mensajes en común. Así se justifica la estrategia artística de contar una serie de historias en paralelo como una muestra de las vidas y muertes de ayer, de hoy y del futuro, que suceden en el plano trascendental de manera simultánea. Bill Viola considera lo sacro como una parte de la estructura de nuestra vida y no una materia de nuestra elección. En los textos sobre las motivaciones de sus obras cita a Mircea Eliade, quien dijo: “[...] Resumiendo, lo sacro es un elemento de la estructura de la consciencia y no una etapa en la historia de la consciencia.”⁶³

La obra de Shirin Neshat se centra en las dimensiones sociales, culturales, políticas, religiosas e ideológicas propias de los conflictos que viven las mujeres en las sociedades islámicas contemporáneas, en específico, aquellas que radican en la comunidad iraní. A partir del imaginario que Occidente ha construido en torno a la mujer del Medio Oriente y su relación con el Islam, Neshat establece un novedoso discurso crítico en dos sentidos: por un lado, en contra de los estereotipos occidentales; pero también sobre los contextos sociales y políticos de donde son originarios. Neshat se vale del recurso de la contraposición de opuestos, que le permite exponer el carácter polémico y binario del sistema en que viven las mujeres musulmanas. Esto simboliza el uso del blanco y el negro, el exterior y el interior de los ambientes presentados, lo velado frente a lo mostrado, lo femenino frente a lo masculino. La última contraposición también está subrayada por la configuración de sus dos primeras videoinstalaciones: *Turbulent*⁶⁴ [fig. 4.33] y *Rapture*⁶⁵ [fig. 4.34], las cuales fueron realizadas con dos proyecciones simultáneas en paredes opuestas de la sala, donde la autora pone a sus observadores en la situación incómoda de no poder seguir ambas narrativas visuales al mismo tiempo.

Esta configuración amplifica el “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” con sus respectivas caras que se actualizan *mutualmente*: el mundo de las mujeres y el mundo de los hombres en la sociedad musulmana contemporánea.

⁶² Townsend, Chris (Ed.), *The Art of Bill Viola*, London, Thames & Hudson, 2004, p. 96.

⁶³ Viola, Bill, *op. cit.*, p. 174.

⁶⁴ Shirin Neshat, *Turbulent*, 1998: https://www.youtube.com/watch?v=f2DNMG2s_00

⁶⁵ Shirin Neshat, *Rapture*, 1999: <https://vimeo.com/65972620>



Fig. 4.33 Dos fotos fijas de videos para la videoinstalación de dos canales *Turbulent*, Shirin Neshat, 1998.

En la videoinstalación *Turbulent*, en una de las proyecciones un hombre frente a un público masculino canta una apasionada canción amorosa (escrita por Rumi, el poeta sunita del siglo XIII). En la proyección opuesta, una mujer vestida en un chador negro está parada de manera silenciosa frente a un auditorio vacío; en la sociedad iraní la mujer no puede cantar en público. Cuando el hombre termina su canto y se inclina frente a su auditorio sucede algo extraordinario, en la proyección opuesta la cámara empieza a circular alrededor de la figura femenina, que inicia una canción apasionada sin palabras, compuesta de los sonidos de su respiración y de gritos extáticos. Su canción es como un sueño que se opone a la lírica realista de la canción del hombre que la precede.

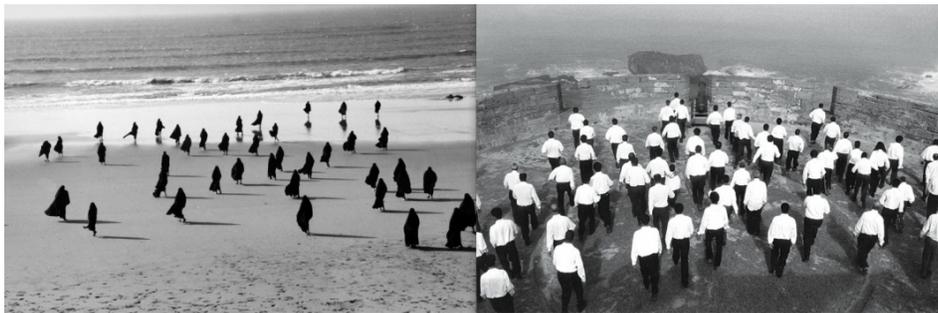


Fig. 4.34 Dos fotos fijas de videos para la videoinstalación de dos canales *Rapture*, Shirin Neshat, 1999.

La videoinstalación *Rapture* [fig. 4.34] es similar a *Turbulent* en el concepto de los contrastes, tanto conceptuales como visuales. Sin embargo, la instalación muestra por separado grupos de mujeres y hombres más que individuos. Mientras las

mujeres atraviesan el paisaje de arenas y piedras, los hombres navegan en la arquitectura de piedra, de una ciudad antigua. Cuando las mujeres gritan, para un observador occidental no están claros sus motivos: ¿celebración o miedo?, los hombres entran en disputas y rezan. En la escena final de la *proyección femenina* las mujeres se juntan en la playa y un pequeño grupo de ellas encamina un barco al mar cruzando las olas.

La tercera videoinstalación de este ciclo, *Fervor*⁶⁶ [fig. 4.35], mantiene la oposición de género de individuos puestos en sus contextos sociales y religiosos. Sin embargo, las narrativas en blanco y negro son proyectadas en el mismo plano. Los espacios separados y contrapuestos del hombre y de la mujer, mostrados de manera descriptiva en la mezquita, la prohibición del contacto de las miradas y el discurso del sacerdote sobre el pecado carnal, nos presentan de manera poética las dificultades de emprender relaciones amorosas en los contextos sociales y religiosos del islam.



Fig. 4.35 Foto de la videoinstalación de dos canales *Fervor*, Shirin Neshat, 2000.

La simultaneidad de las narrativas, de las videoinstalaciones de Shirin Neshat, tiene la clara función de mostrar dos mundos paralelos que difícilmente se cruzan. El mundo donde la ortodoxia religiosa como estructura social es omnipresente y ordena los detalles de la vida cotidiana de los individuos.

⁶⁶ Shirin Neshat, *Fervor*, 2000: <https://vimeo.com/77076334>

Mi videoinstalación *Poemas y Cebollas*⁶⁷ [figs. 4.36 y 4.37] fue creada en colaboración con el artista sonoro Miguel Molina Alarcón, quien ha dirigido un proyecto de investigación sobre la poetisa española Concha Méndez (1898–1986), que residió por varias décadas en México. En las grabaciones de los videos para tres canales la nieta de la poetisa interpreta a su abuela en el espacio de la cocina, de su casa en México, donde la acción poética se ha realizado originalmente. En el cuarto canal de la instalación se ha aprovechado el sonido de la voz de Concha Méndez, preservado en la Fonoteca Nacional de México, a partir de grabaciones analógicas realizadas por Paloma Ulacia Altolaguirre y Héctor Perea.

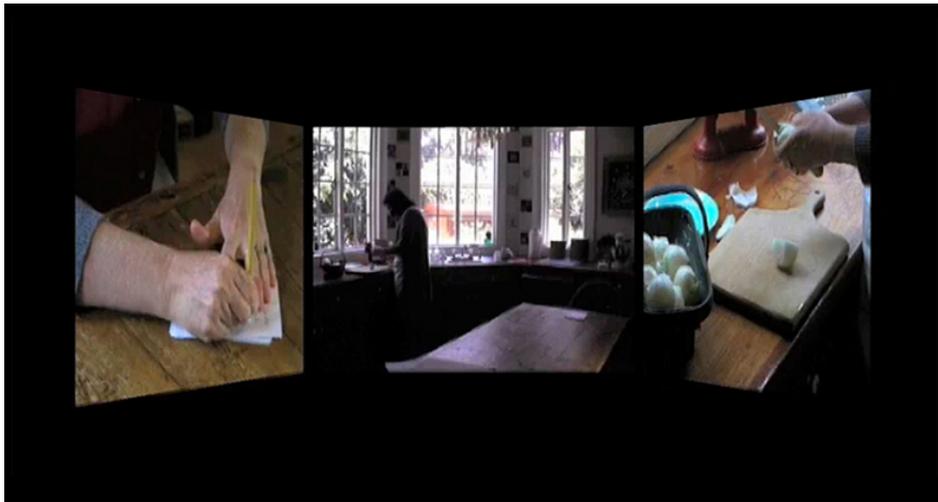


Fig. 4.36 Foto fija de la videoinstalación *Poemas y Cebollas*, Pawel Anaszkiwicz y Miguel Molina Alarcón, 2013.

En los tres primeros canales de la instalación se muestran narrativas visuales paralelas o tres puntos de vista de la misma historia, que concurren en el espacio de la cocina: del lado izquierdo, la imagen de acercamiento a las manos de una mujer escribiendo sobre hojas de papel; la imagen de acercamiento a las manos de una mujer circulando en el espacio de la misma cocina entre dos tareas: cortar cebolla en una tabla y escribir sobre el papel en una mesa; y en la tercera imagen, del lado derecho, se muestra el acercamiento a las manos de la misma mujer cortando la cebolla.

Las tres imágenes están acompañadas por los sonidos del deslizamiento de un lápiz sobre papel y del cuchillo golpeando la tabla de madera al cortar la cebolla. Las dos imágenes, la del centro y del lado derecho están sincronizadas. Así que, si la mujer corta la cebolla, sus manos aparecen ocupadas con esta tarea en ambas imágenes simultáneamente. Si se aleja para escribir, la tabla de cortar se queda

⁶⁷ Pawel Anaszkiwicz y Miguel Molina Alarcón, *Poemas y Cebollas*, 2013:
canales 1-3 <https://www.youtube.com/watch?v=xZBUSshvIA>
canal 4: https://www.youtube.com/watch?v=8D_lrXXOgUA

vacía en ambas proyecciones. Al mismo tiempo sigue el video en bucle del lado izquierdo con las manos ocupadas escribiendo sobre el papel.

Esta disposición de narrativas simultáneas de los videos, en su conjunto, intenta crear una alegoría del proceso de creación de un poema, cuando este está presente en la mente del artista todo el tiempo, mientras su cuerpo realiza varias tareas de manera automática e inconsciente. El sonido de estas tres proyecciones forma también narrativas paralelas: el susurro del lápiz sobre papel está próximo a la representación del tren de palabras en el pensamiento de la artista y el ritmo de cortar cebolla se puede asociar con las formas poéticas de los ritmos y acentos de las palabras.

En el cuarto canal de la videoinstalación [fig. 4.37], en una pantalla de TV dispuesta de manera horizontal, vemos: fotografías en blanco y negro de Concha Méndez y de las manos cortando cebolla y escribiendo. Las tres están rodeadas por el texto que aparece al ritmo de la voz original de la artista.

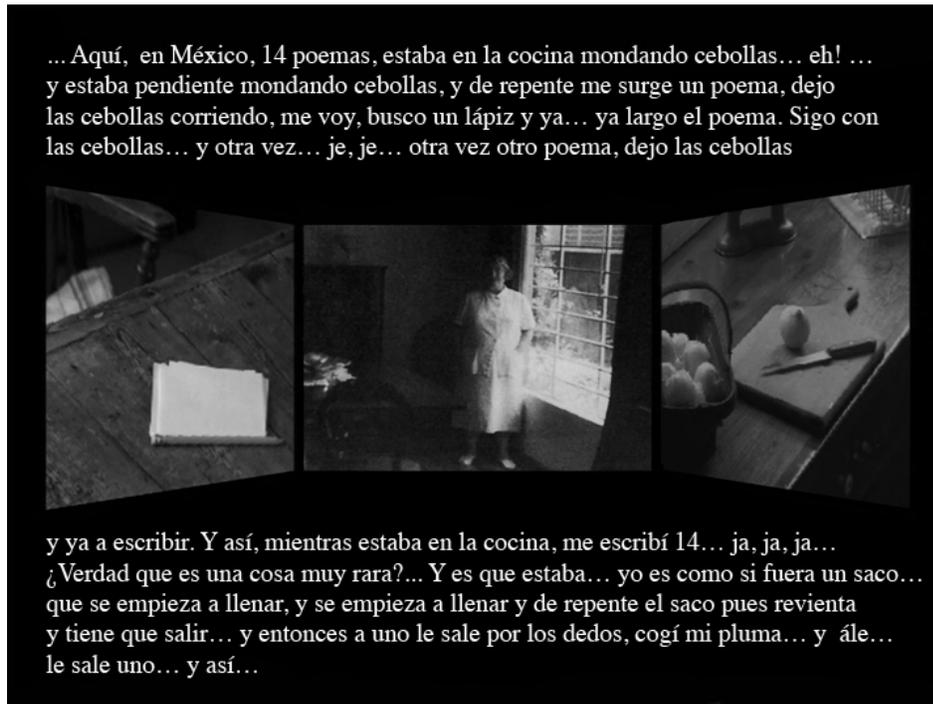


Fig. 4.37 Foto fija de video para canal no. 4 de la videoinstalación *Poemas y Cebollas*, Pawel Anaszkievicz y Miguel Molina Alarcón, 2013.

Las proyecciones y sonidos concurrentes en la instalación *Poemas y Cebollas* crean las caras contrapuestas del “cristal líquido” y se actualizan mutuamente por la transición de la protagonista entre una tarea y la otra. Sin embargo, el mensaje

implícito es el de una creación que acontece todo el tiempo. La tarea de preparar la comida es mecánica, durante su desarrollo la poetisa prepara otro par de versos.

El sonido del cuchillo que cae sobre la madera cortando la cebolla crea un *ritornelo*, un son-signo que por su propio derecho crea un “cristal líquido” que se actualiza en los ritmos del verso escrito, acompañado por el murmullo del lápiz que se desliza sobre el papel. La cuarta proyección con el conjunto de las otras tres, forma un circuito cristalino distinto: el proceso de creación de los poemas forma su cara virtual que se actualiza con la voz original de la poetisa, que cuenta lo que sucedió una vez en la cocina de su casa en México, hacia 1955, cuando escribió 14 poemas mientras pelaba unas cebollas.

LOS TIEMPOS DE LAS PROYECCIONES ENVOLVENTES

Las obras de videoinstalación con sus pantallas de proyección siempre constituyen un espacio de tránsito para sus observadores. Sin embargo, algunas resaltan por sus intenciones de crear un espacio que envuelve sus sentidos, tanto de la vista como del oído. En ellas, el observador/escucha/partícipe se siente virtualmente sumergido como en un acuario. Uno de los ejemplos más sobresalientes de este tipo de obra es la videoinstalación *Goście (Visitantes)*⁶⁸ [fig. 4.38], de Krzysztof Wodiczko. En el año 2009, en la Bienal de Venecia, Wodiczko montó una instalación de múltiples videoproyecciones simultáneas, creadas para el espacio específico del Pabellón Polaco. El edificio fue construido en Venecia en el año 1930 con la idea de crear un espacio expositivo sin ventanas.

En este lugar, Wodiczko proyecta videos con formas verticales arqueadas y uno en el techo. Este conjunto sugiere un espacio con grandes ventanales de vidrios lechosos que unos trabajadores están limpiando desde afuera. Se escuchan sus voces, sus conversaciones y exclamaciones en diferentes idiomas. Estas personas intercambian comentarios sobre su situación legal, empleo, política, etc., en vietnamita, senegalés, rumano, ucraniano, checheno y muchos otros. Los limpiavidrios representan a los trabajadores temporales o inmigrantes ilegales en Italia o en Europa en general. Las ventanas separan de manera tajante su mundo y el de los visitantes de la galería, de los ciudadanos acomodados, interesados en el arte.

El título de la obra, *Visitantes*, es ambiguo: se trata de los observadores/escuchas de la instalación y al mismo tiempo de los trabajadores detrás de los vidrios, que de manera metafórica limpian la barrera entre su mundo y el mundo de los ciudadanos del país que visitan o del que aspiran a ser ciudadanos. Estos inmigrantes no están en su casa –son unos visitantes eternos. Los extranjeros, los otros, son nociones claves en la práctica artística de Wodiczko, quien tanto en sus proyecciones como en vehículos y objetos-instrumentos intenta empoderar a la gente que está privada de derechos, que permanece muda, invisible y sin nombre –para darles la

⁶⁸ Krzysztof Wodiczko, *Goście (Visitantes)*, 2009, presentación de la obra por el artista: <https://www.youtube.com/watch?v=UX1aj57VkJg>



Fig. 4.38 Foto de la videoinstalación *Goście (Visitantes)*, Krzysztof Wodiczko, 2009.

voz y lugar en el espacio público. El tema central de la videoinstalación *Visitantes* es el lugar de los inmigrantes en la comunidad que los recibe. La gente está a un brazo de distancia y, sin embargo, *al otro lado*, con un estatus ambivalente de ilegales; y su invisibilidad social. Los espectadores de la Bienal son también los visitantes, lo que indican los protagonistas de las videoproyecciones de Wodiczko, que se esfuerzan intentando de vez en cuando en mirar al interior de la sala, desde otro lado de las ventanas proyectadas. Ambos grupos experimentan la imposibilidad de superar la barrera que los separa. En la obra se forman unos circuitos cristalinos entre las presencias virtuales de unos *visitantes* y la presencia actual de los otros, la de los espectadores/escuchas/partícipes de la videoinstalación.

Otro artista polaco, Mirosław Bałka, más conocido por su obra escultórica, presentó en diciembre del 2009 en el Museo de Arte Moderno de Oxford (Inglaterra), una exposición titulada *Topografías*, de una serie de videoinstalaciones. Una de ellas, titulada *Winterreise (Bambi 1, Bambi 2, Pond Detail)* [fig. 4.39], se relaciona con los vestigios de un campo alemán de exterminio. Los videos fueron grabadas durante la visita de Bałka a Auschwitz-Birkenau en el invierno de 2002.

En la imagen central, un poco más grande que otras dos proyectadas de manera perpendicular a ambos lados, tenemos la imagen casi bucólica de un estanque redondo, cubierto de hielo y nieve y rodeado de árboles. Sin embargo, este estan-



Fig. 4.39 Foto de una parte de la videoinstalación de tres canales *Winterreise* (*Bambi 1, Bambi 2, Pond Detail*), Mirosław Bałka, 2003.

que fue uno de los lugares donde se tiraban las cenizas de las víctimas incineradas en los hornos. En las otras dos proyecciones vemos venados atrás de cercas de alambres de púas caminando, dando brincos, pastando en el campo de Auschwitz-Birkenau. Estas inocentes imágenes, subrayadas por el título de la película animada de Disney, que se estrenó en los años de funcionamiento del campo de Auschwitz, están acompañadas por señales acústicas del entorno: las voces de los niños, el lejano sonido de la campana de una iglesia, el viento en el micrófono. Tanto las imágenes como los sonidos de las proyecciones envolventes de Bałka forman un circuito cristalino, de un "cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio", con las imágenes terribles que todos tenemos presentes, de las películas documentales de la liberación de este y otros campos de concentración alemanes, al final de la Segunda Guerra Mundial.

Los pulidos valores estéticos de esta instalación envolvente crean un inquietante contrapunto con la verdad que encierra el lugar que representa la obra. El título *Winterreise* (*El viaje de invierno*) se refiere tanto a la excursión de Bałka a la Auschwitz como al ciclo de las canciones del compositor alemán del s. XIX Franz Schubert. Durante la inauguración de la instalación, en Cracovia en el año 2003, estas canciones fueron cantadas en el patio de la Galería Starmach. Estas sublimes canciones de la época romántica no nos hablan, como se las interpreta de manera más común, sobre sentimientos de un hombre enamorado infeliz sino que son, según

Eleonora Jedlinska “[...] una reflexión sobre el intento individual de huir de las imposiciones violentas de este mundo.”⁶⁹

En contraste con el sombrío ambiente de las proyecciones de Bałka, algunas videoinstalaciones de la artista suiza Pipilotti Rist tienen una marcada intención de envolver a su espectador/escucha/partícipe en una atmósfera de coloridas imágenes poéticas de la naturaleza. Uno de los ejemplos de estas obras es *Bremen Lobe of the Lung* (*Lóbulo de pulmón de Bremen*) de 2011 [fig. 4.40]. La pieza presenta a una mujer joven rodeada de un campo de tulipanes. Entre varias secuencias de video-proyecciones se muestran su cuerpo, sus pies caminando por los charcos de agua y las manos que examinan flores, el agua y el suelo con lombrices. Es un colorido ensueño meditativo. El ritmo de las imágenes está determinado por la música de fondo. Rist, que es también compositora e intérprete de música, en sus instalaciones crea mundos acústicos tan importantes como sus ensayos visuales.



Fig. 4.40 Foto de la videoinstalación *Bremen Lobe of the Lung*, Pipilotti Rist, 2011.

Los cuadros de la naturaleza multicolor en movimiento, sus espacios y los sonidos nos envuelven en un espacio sensorial acústico, visual y virtualmente táctil. Rist presenta las percepciones del cuerpo femenino, de sus sueños sensoriales, que no son predecibles y cambian abruptamente desde unas secuencias inocentes y

⁶⁹ Eleonora Jedlinska, “Memory Regained – Art after the Holocaust. Some Examples from Poland”, en: Grüner, Frank; Heftrich, Urs; Löwe, Heinz-Dietrich (Eds.), *Zerstörer des Schweigens*, Köln, Böhlau Verlag GmbH-Cie, 2006, p. 449 (trad. mía).

sensuales a otras que son desconcertantes. Las *zooms* hacia imágenes dilatadas, ralentización y los movimientos de la cámara son otras de las estrategias de Rist para desorientar a sus espectadores en los espacios virtuales de sus proyecciones, con el fin de que se dejen llevar por sus propios sentidos. La videoinstalación *Lóbulo de Bremen* crea un espacio meditativo de curación del desgarre entre el hombre contemporáneo y la naturaleza, de las percepciones aumentadas, donde los espectadores/escuchas relajan sus pensamientos mientras miran y escuchan con atención a la naturaleza que los envuelve. En palabras de Pipilotti Rist:

La tarea del arte es contribuir a la evolución, para fomentar el espíritu, para garantizar una visión distanciada de los cambios sociales y ambientales, para invocar energías positivas, para estimular los sentidos y la sensualidad, para conciliar la mente y el instinto, para explorar posibilidades y destruir clichés y prejuicios.⁷⁰

Se puede decir que las múltiples imágenes coloridas del paseo exploratorio de la naturaleza forman las caras brillantes de los "cristales líquidos de los tiempos cruzados", de las proyecciones envolventes de Rist, cuando sus caras opacas se componen de las vivencias cotidianas de sus observadores/escuchas/participes, en su gran mayoría habitantes de las grandes ciudades industriales.

Las proyecciones envolventes de gran escala son una estrategia artística para crear experiencias que no se pueden tener frente a los videos que se siguen en los sitios de Internet, en computadoras personales. Como dice Rist en una de sus entrevistas: "Los visitantes traen sus cuerpos a los museos. Esto es una situación distinta de cuando los medios masivos entran al salón de tu casa".⁷¹

LOS TIEMPOS FUTUROS

La mayoría de los artistas de video muestran los flujos temporales del presente y del pasado. Son relativamente pocos los que se aventuran en los inexplorados terrenos del futuro. Pensar en el porvenir es pensar en acontecimientos que generan tiempos distintos y con ellos modos de vida diferentes. El porvenir como una virtualidad que nos obliga crear nuevas posibilidades de la vida y actualizar el presente. En la producción artística actual encuentran lugar visiones desconcertantes del futuro, sin caer en el panorama apocalíptico de películas o historietas de ciencia ficción.

En el año 2001 Philippe Parreno fue invitado por su amigo Rirkrit Tiravanija a construir un espacio para un proyecto artístico en Chiang Mai, Tailandia. El edificio fue creado, únicamente para ser filmado, por el arquitecto Francois Roche. En este recinto tropical Philippe Parreno crea su película *The Boy from Mars* [fig. 4.41].

⁷⁰ Riemer, Katja, *Pipilotti Rist – Ruhig durch die Wände* texto sobre la exposición retrospectiva de Pipilotti Rist en Salon de Arte de Bremen, Alemania (trad. mía).

⁷¹ Rosenberg, Karen, *Tiptoe by the Tulips (or Stretch by the Apples)* (trad. mía)
http://www.nytimes.com/2008/11/21/arts/design/21rist.html?_r=0



Fig. 4.41 Foto del video *The Boy from Mars*, Philippe Parreno, 2003.

Los búfalos de agua deambulan en la penumbra del anochecer. Una tecnología a todas luces absurda está funcionando en un hangar construido con palos de bambú y hojas de plantas: un generador de electricidad es accionado, por medio de un sistema de poleas, por los búfalos de agua que jalan unos contrapesos. Una fuerte iluminación resplandece detrás de los árboles. Las constelaciones de estrellas brillan en el cielo. Los búfalos despreocupados se revuelcan en el lodo del estanque. En la pista sonora los ruidos de animales se enlazan con largos periodos de silencio. Al final, la imagen se funde en negro y se escucha una canción. Así, la arquitectura de ciencia ficción proporciona el escenario para la película de la cual surge una canción. Uno se pregunta: ¿Quién es el chico del título? ¿Es el testigo de un sueño? La película muestra un híbrido de máquina, plantas y animales, para transformar y guardar la energía, un “cristal líquido de los tiempos cruzados” donde se crea un circuito cristalino entre una visión del porvenir virtual y los pocos sueños utópicos actuales. A partir de una imagen-sueño el artista crea un mensaje codificado de algunos aspectos de la vida por venir.

Entre octubre del 2008 y abril del 2009, en la Sala de las Turbinas de la Tate Gallery en Londres, se presentaba la instalación de Dominique Gonzalez-Foerster titulada *TH. 2058* [fig. 4.42]. El espacio fue imaginado como refugio de una catástrofe natural futura –un diluvio que tendría lugar en el año 2058.⁷²

La inmensa Sala de las Turbinas estaba inundada por los sonidos de la lluvia y estaba llena de literas en las cuales fueron colocados libros de autores como J. G. Ballard, Roberto Bolaño, Jorge Luis Borges, Philip K. Dick, Chris Marker, Georges

⁷² Dominique Gonzalez-Foerster, *TH.2058*, 2008 –la artista habla de su instalación:
<https://www.youtube.com/watch?v=V3EHCB3vy9Q>



Fig. 4.42 Instalación de esculturas, objetos y videoproyección *TH.2058*, Sala de Turbinas, Tate Gallery, Dominique Gonzalez-Foerster, 2008.

Perec y Enrique Vila-Matas, entre otros. En este espacio fueron alojadas también copias de algunas de las esculturas monumentales de Louise Bourgeois, Alexander Calder, Henry Moore, Bruce Nauman, Claes Oldenburg y Maurizio Cattelan, aumentadas 25 % respecto a su tamaño original. En una pantalla gigante se exhibía de manera continua una película editada con fragmentos de películas de ciencia ficción. Entre otras: *Alphaville*, de Jean-Luc Godard; *Le Chant du Styrène*, de Alain Resnais; *Gerry*, de Gus van Sant; *Invasion of the Body Snatchers*, de Philip Kaufman; *La Jetée*, de Chris Marker; *Région Centrale*, de Michael Snow, y *Solaris*, de Andrei Tarkovski.

La instalación fue realizada como un arca de preservación de la memoria colectiva en caso de catástrofes futuras. Es una exposición sobre el futuro, inspirada por los ejemplos del arte de ciencia ficción del pasado. El dispositivo del "cristal líquido de los tiempos cruzados" consiste aquí en la tensión entre la cara virtual de la ciencia ficción del futuro, que comenta sobre el presente actual. El presente materializado en el sonido de la lluvia constante está confrontado con los tiempos del arte de ciencia ficción en los espacios íntimos de lectura, tiempo compartido de las películas en la pantalla gigante y el arte público monstruoso.

En la entrevista publicada del catálogo de la exposición *TH.2058*, al hablar sobre su proceso creativo, Dominique Gonzalez-Foerster presenta tres ideas separadas que

ha integrado finalmente: el refugio con las camas y la pantalla gigante, el almacén de las esculturas monumentales, y tercera, de los personajes actuando en los libros de ficción o en la película de Francois Truffaut, *Fahrenheit 451*. Los cortes de películas de ciencia ficción que aparecen en la pantalla gigante fueron realizados en los años 60 y 70 del siglo pasado. Se relacionan más con los pasados posibles que con el futuro catastrófico en el año 2058. En este “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” la virtualidad del escenario de la futura catástrofe imaginaria se cuestiona o actualiza con las imágenes de ciencia ficción del pasado. Philippe Parreno, en su ensayo *The Invisible Ape Boy*, publicado en el catálogo de la exposición *TH.2058*, se pregunta:

¿Qué va a pasar si la futura comprensión científica del tiempo mostrara que todas sus imágenes anteriores fueran erróneas y comprobara que el pasado, el futuro e incluso el presente no existen? –y en seguida deduce las consecuencias: Aprenderíamos que la idea de las historias entretreídas, como de nuestras historias individuales personales y del futuro, son todas equivocadas.⁷³

La videoinstalación de ocho canales *Electric Earth*,⁷⁴ de Doug Aitken [fig. 4.43], presenta una narrativa sobre la caminata nocturna de un hombre joven a través de paisajes urbanos nocturnos.

El protagonista avanza bailando de manera vertiginosa a través de las proyecciones, uniendo los espacios y tiempos divergentes en un ciclo de sacudidas constantes. La pista sonora de los palpitantes ritmos de la música electrónica y de los sonidos industriales, refuerza los frenéticos movimientos del protagonista por los espacios desérticos de una ciudad del futuro. El autor describe las experiencias de la caminata nocturna en términos temporales:

Emprender una caminata puede ser una experiencia asombrosa. Impulsados por nuestras piernas encontramos los ritmos y los ciclos. Nuestros cuerpos se mueven en ciclos que son repetitivos, parecidos a los de una máquina. Perdemos la pista de nuestros pensamientos. El tiempo puede escurrir fuera de nosotros; puede extenderse o volverse condensado. Pero esta pérdida de la presencia del yo puede, así parece, producir a veces otro tipo de tiempo donde la velocidad de nuestro entorno se queda fuera de sincronía con nuestra percepción de él. Cuando esto pasa, se crea una especie de zona gris, el estado de un flujo temporal. El protagonista en *Electric Earth* está en un estado de la transformación perpetua. La paradoja es que esto crea también un presente perpetuo que lo consume.⁷⁵

Alrededor del protagonista de la videoinstalación se crea un “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” en el constante el proceso de actualización de su mundo virtual, formando unos circuitos cristalinos de ciclos tan cortos como sus

⁷³ Parreno, Philippe, “The Invisible Ape Boy”, en: *TH.2058*, catálogo de la exposición de Dominique Gonzalez-Foerster, London, Tate Publishing, 2008, p. 86 (trad. mía).

⁷⁴ *Electric Earth*, Doug Aitken, 1999, instalada en Whitney Museum (2009): <https://www.youtube.com/watch?v=LSziysd2Duk>

⁷⁵ Aitken, Doug, “A Thousand Words”, *Artforum*, May, 2000, en: VV. AA., *Doug Aitken*, London, Phaidon Press, 2001, p. 67 (trad. mía).



Fig. 4.43 Foto de una parte de la videoinstalación de ocho canales *Electric Earth*, Doug Aitken, 1999.

pasos o los ritmos de la música industrial que se escucha. Esto no deja tiempo para la reflexión o la creación de unos circuitos entre la memoria y el mundo actual que lo rodea. En la videoinstalación *Electric Earth*, la construcción de la subjetividad con los medios y tecnologías nuevas nos lleva al núcleo corporal de una nueva identidad humana. Lo percibimos no solamente por medio de la empatía con el protagonista de los videos. El espectador/escucha/partícipe de la instalación, ambulando entre sus proyecciones, se vuelve parte del escenario; la pieza se expresa a través de su cuerpo y se constituye como una pluralidad.⁷⁶ Aitken parece decirnos que en nuestro futuro no va a ser posible describir la identidad del cuerpo humano en términos tradicionales, como de un ser que pueda controlar sus acciones y pensamientos en un entorno armonizado con su cuerpo, que perciba el tiempo presente, la memoria del pasado y se asoma al futuro. En lugar de esto, nuestro cuerpo estará en un flujo constante de ritmos deshumanizados, con una percepción del tiempo diferente, como *un ahora* que se escurre permanentemente. Aitken explica la idea de su instalación:

Es estructurada alrededor de un individuo solitario a quien imagino como la última persona en la Tierra. Está en un estado intermedio entre consciencia e inconsciencia, y está viajando en un entorno urbano que parece banal, unos momentos antes del

⁷⁶ Daniel Birnbaum, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005 p. 101.

anochecer. Cuando el protagonista se mueve, el mundo a su alrededor –el plato de la recepción satelital, la bolsa de basura que gira en el aire, la lámpara parpadeante de la calle, la ventana del coche– empiezan a acelerar.⁷⁷

Esta es una visión sombría del futuro, que muestra a los últimos seres humanos en un mundo habitado por máquinas eléctricas y/o electrónicas, donde imperan los tiempos mecanizados de la banalidad cotidiana.

⁷⁷ VV. AA., *Doug Aitken*, London, Phaidon Press, 2001 p. 66, (trad. mía).

Para contextualizar las videoinstalaciones y videoesculturas analizadas en los capítulos anteriores, en lo siguiente comentaré las obras mediáticas que utilizan el video como soporte pero en las cuales no aplica el modelo metodológico de “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio”. Estas son, por ejemplo, las obras mediáticas interactivas. Toda obra de arte es interactiva en el sentido que estimula nuestros receptores sensoriales y mentales para provocarnos reflexiones. Sin embargo, con la llegada de nuevas tecnologías electrónicas, la obra interactiva en el sentido de los nuevos medios, se comprende como una que se activa con respuestas tanto corporales como mentales de sus observadores/escuchas/participes. La instalación interactiva *Prosthetic Head*¹ [fig. 5.1], de Stelarc es paradigmática. Su observador/escucha/partícipe conversa mediante un teclado de ordenador con la proyección virtual de una cabeza videoanimada que, al responder, muestra varios gestos faciales como sorpresa, disgusto, alegría, risa, consternación, entre otros, al mismo tiempo que articula verbalmente sus enunciados por medio de un sintetizador de voz.

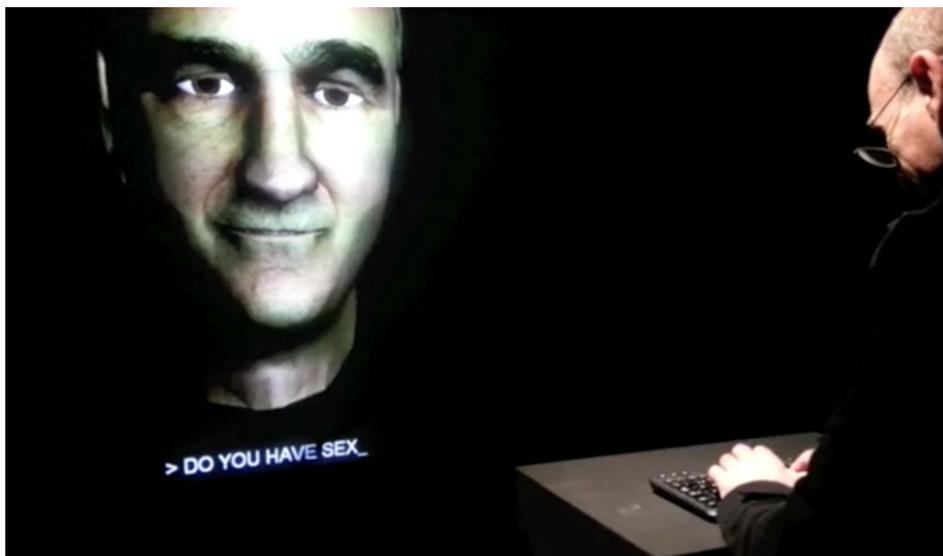
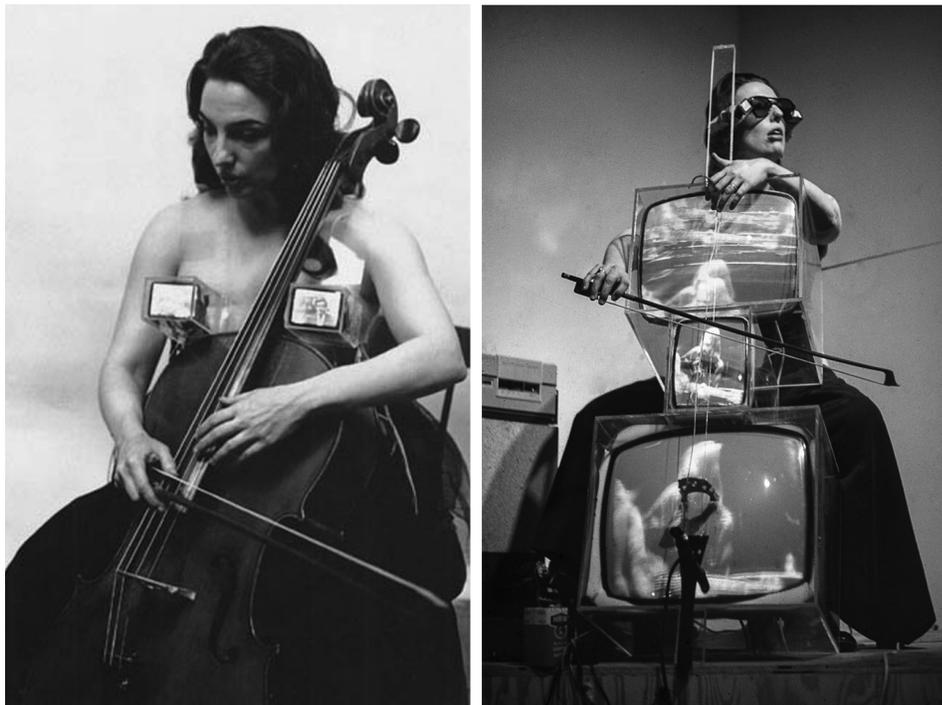


Fig. 5.1 Foto de la instalación interactiva *Prosthetic Head*, Stelarc, 2003.

¹ Stelarc, introducción del artista a su instalación interactiva *Prosthetic Head*, 2003:
<https://vimeo.com/50887327>

VIDEOPERFORMANCE

Como el mismo nombre lo indica, esta esfera de video pertenece a un área más amplia de la performance, territorio de producción artística limítrofe con muchos otros soportes como el happening, el arte procesual, el teatro experimental, la instalación escultórica y sonora, entre otros. La performance se puede definir como un arte de acción que involucra una o más personas que se presentan ante un público. Según este criterio, podríamos dividir las obras de videoperformance a las que involucran uno o más artistas y aquellas en las que el artista delega su obra a una o varias personas.



A Foto de la videoperformance *TV Bra for Living Sculpture*, Nam June Paik y Charlotte Moorman, 1969.

B Foto de la videoperformance *Concerto for TV Cello and Videotapes*, Nam June Paik y Charlotte Moorman, 1971.

Fig. 5.2

El video forma parte sustantiva de la plataforma híbrida de la videoperformance y no documenta solamente una acción. El indiscutible pionero de este medio, Nam June Paik, ya desde 1969 creaba las videoperformance que unían las videoproyecciones en monitores de video y las acciones de una chelista. Estas obras se crearon para Charlotte Moorman, músico profesional y compañera de Paik en la ejecución de música experimental. Una de las primeras videoperformance que Paik creó para ella fue *TV Bra for Living Sculpture* (*Sostén TV para escultura viviente*) [fig. 5.2A].

En el folleto que anunciaba la primera exposición de esta videoperformance, Nam June Paik escribió:

TV Brasierre for Living Sculpture (Charlotte Moorman) es también un ejemplo nítido de como humanizar lo electrónico... y la tecnología. Utilizando TV como sostén... más íntima propiedad de ser humano, vamos a demostrar el uso humano de la tecnología y vamos estimular también los observadores NO para algo infame sino estimular su fantasía para buscar las nuevas maneras imaginativas y humanísticas de aplicar nuestra tecnología.²

No obstante, a pesar de las buenas intenciones de Paik, según muchos críticos de arte, en lugar de erotizar la tecnología se lograba convertir el cuerpo de la mujer en un objeto más.³

En otra videoperformance de Paik, *Concerto for TV Cello and Videotapes* [fig. 5.2B] Moorman utiliza un dispositivo que genera los sonidos como un instrumento musical pero también imágenes video. De manera parecida que *TV Bra for Living Sculpture*, la pieza puede ser utilizada en cuatro variaciones: en las tres pantallas se pueden proyectar los programas de TV actuales, los videos pregrabados y la señal de la videocámara en circuito cerrado, que muestra al músico tocando. Estas tres variantes de imagen-video pueden ser distorsionados con la señal electrónica del sonido del instrumento.

El videoperformance delegado a un músico fue creado por varios artistas. Un ejemplo relativamente reciente es *Long Sorrow* [fig. 5.3] de Anri Sala.



Fig. 5.3 Foto de la videoperformance *Long Sorrow* (*Lamento largo*), Anri Sala, 2005.

² Edith Decker-Phillips, *Paik Video*, Barrytown, Barrytown Ltd., 1998, p. 124 (trad. mía).

³ Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois y Benjamin H. D. Buchloh, *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*, Madrid, Ediciones Akal, S. A., 2006, p. 560.

En el video se presenta, en el escenario de un edificio multifamiliar inhóspito de la era comunista al que los habitantes de Berlín (Alemania) llamaron Long Sorrow, el saxofonista Jameel Mandoc improvisando, siendo suspendido fuera de la ventana del último piso. Anri Sala comenta su videoperformance *Long Sorrow*:⁴

Estoy interesado en el sonido cuando se convierte en música. *Long Sorrow* muestra boca y no el saxófono. Aunque lo que uno escucha provoca que uno "vea" el sax, lo que uno realmente ve es boca y la cara [únicamente en unos momentos y solo partidos, quiero añadir]. (...) Lo que me interesa es esta materia del aire cuando se vuelve música. (...) Esto es como filmando la intención, la necesidad de la música, más que la música misma, el momento preciso de la fracción de segundo cuando el sonido es todavía una actividad y aún no es música...⁵



Fig. 5.4 Foto del monitor con videoperformance *Airtime (Tiempo de emisión)*, Vito Acconci, 1973.

Aunque Paik y Sala en sus videos presentan a la persona del músico como a un artista delegado de la performance, la mayoría de los artistas que utilizaban el

⁴ Anri Sala, videoperformance *Long Sorrow*: <https://vimeo.com/267971455>

⁵ Michael Fried, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, New Heaven and London, Yale University Press, 2011, p. 47 (trad. mía).

video en los principios de la historia del videoarte grababan sus propios actos. La práctica fue tan extendida que Rosalind Krauss la describió, en su importante ensayo sobre el video del periodo entre 1971 y 1974, como narcisista.⁶ El artista paradigmático para el discurso de Krauss es Vito Acconci. En una de sus video-performances titulada *Airtime* [fig. 5.4], el artista habla durante 40 minutos con su imagen reflejada en el espejo. Al referirse a sí mismo cambia constantemente entre las formas *I* y *You* (*Yo* y *Tú*).

Una de las obras de videoarte más reconocidas de este periodo es *Three Transitions*⁷ (*Tres transiciones*) [fig. 5.5] de Peter Campus.



Fig. 5.5 Foto fija de la videoperformance *Three Transitions* (*Tres transiciones*), Peter Campus, 1973.

El video muestra tres episodios donde el artista ensaya tres tipos de interacción consigo mismo a partir de diferentes trucos visuales del medio del video. Gracias a las técnicas de croma o llave de color, Campus sobrepone varias capas del video en la misma imagen. Este videoperformance usa recursos experimentales del medio de video para reflexionar sobre la percepción y la identidad.

⁶ Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism", *October*, Vol.1, Cambridge, Mass., MIT Press, 1976, pp.51-64.

⁷ Peter Campus, *Three Transitions*, 1973: <https://www.youtube.com/watch?v=8o89cb0oZ5c>

En la videoinstalación interactiva en circuito cerrado *Mem* [fig. 5.6], Peter Campus delega la realización del performance a su observador/partícipe. La obra consiste en la interacción con una videocámara funcionado en circuito cerrado, con videoprojector. Para estar en el plano enfocado de la cámara, su observador/partícipe necesita acercarse a la pared que impide que tenga visión plena de la imagen proyectada, distorsionada debido a la proyección angulada respecto a la pared/pantalla. Si, en cambio, se aleja de la pared, la imagen queda fuera del foco o desaparece.



Fig. 5.6 Foto de la videoperformance *Mem*, Peter Campus, 1974.

En esta situación se incrustan dos tipos de invisibilidad: la ausencia de observador en la imagen proyectada y la ausencia de su mirada en la proyección, cuando se acerca demasiado al muro para que lo registre la cámara en el circuito cerrado. Rosalind Krauss opina que esta videoperformance pretende lograr que el performer/observador reconozca que la superficie de su propio cuerpo y la superficie del plano de su imagen proyectada son dos áreas totalmente distintas, aunque ambas residen en su propia imagen.⁸

El ejemplo donde el artista del performance utiliza el dispositivo del video como un apoyo a su acto es la obra *Sintaxi*⁹ [fig. 5.7], de Bartolomé Ferrando. En la performance el autor declama en valenciano su poema, siendo acompañado por la imagen de su boca pronunciando las palabras del mismo poema en un video

⁸ Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism", *op. cit.*, p. 62.

⁹ Bartolomé Ferrando, *Sintaxi*, 1994: <https://vimeo.com/3274287>

pregrabado y proyectado en un dispositivo TV, colocado en su cabeza. Esta declamación en el video repite, solapa y a veces contradice las palabras pronunciadas en vivo.



Fig. 5.7 Foto de la videoperformance *Sintaxi*, Bartolomé Ferrando, 1994.

El texto declamado enuncia consonantes, vocales, sílabas y palabras, sin sentido evidente, donde la interferencia de las dos voces subraya la fragmentación de la comunicación verbal para mostrar su estructura. La declamación a dos voces fragmenta y repite los versos sincopados consiguiendo que “el sentido de las palabras se expanda más allá de su significado, que el tiempo se dilate, retroceda e incluso pretenda detenerse”.¹⁰

Gary Hill es un artista de videoarte que activa con su propio cuerpo una de sus obras performáticas interactivas, *Writing Corpora (Los cuerpos que escriben)* [fig. 5.8]. La obra fue realizada para la exposición colectiva *Presencia activa, acción, objeto y público* en el Museo de Arte Contemporáneo de Vigo (España). La pieza contiene elementos de la performance y de videoinstalación donde los gestos corporales del performer activan los textos, videos y los enunciados en audio en inglés y en gallego que se relacionan con las expresiones idiomáticas vinculadas con el cuerpo humano como, por ejemplo, “meter la pata”.

¹⁰ Eduardo Jesús Marín Sánchez, *La poética del fragmento y del intervalo en la poesía experimental sonora de Bartolomé Ferrando*, Tesis doctoral, Facultad de Bellas Artes, Universidad Miguel Hernández, 2013, p. 603.

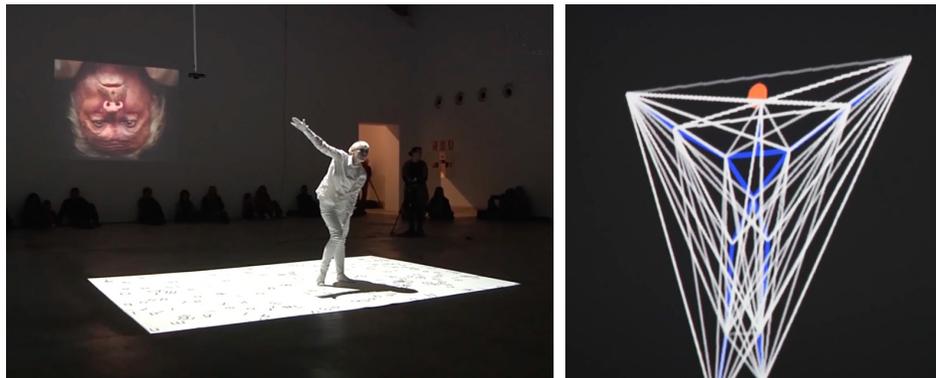


Fig. 5.8 Dos fotos de la videoperformance de cuatro canales *Writing Corpora*, Gary Hill, 2012.

Para la pieza se creó software especial que permitía generar una proyección en el suelo de “sopa de letras” que se “congregaban” en unas frases y palabras legibles cuando se presionaban algunas áreas del piso. Al mismo tiempo se generaban sus enunciados en audio. Otro software y un sistema de cámaras permitían el seguimiento de las distancias entre las articulaciones del performer que en su turno controlaban los sonidos y las proyecciones de los videos en una de las tres pantallas. En la cuarta pantalla se proyectaba en tiempo real el conjunto de líneas luminosas que representaban las relaciones entre las articulaciones del artista [fig. 5.8, derecha]. Los tipos de software utilizados en la pieza fueron creados por Joseph Gray, el artista y diseñador de los nuevos medios. En sus primeras presentaciones, en febrero del 2012, Gary Hill activaba la videoperformance personalmente. En presentaciones posteriores su activación fue delegada a la artista sueca Paulina Wallenberg-Olsson¹¹ [fig. 5.8, izquierda].

Francis Alÿs, artista belga radicado en México, es conocido por sus videoperformances realizados para ser presentados como un video monocanal. Uno de los más conocidos es *Paradox of Praxis 1: Sometimes Making Something Leads to Nothing*¹² (*Algunas veces haciendo algo se llega a nada*) [fig. 5.9].

En el video el artista está empujando un bloque de hielo por las calles de la Ciudad de México hasta que la pieza se derrite completamente. Para realizar la pieza de videoperformance de 10 minutos de duración el artista actuaba durante nueve horas. En este sentido, una de las posibles reflexiones que puede provocar este videoperformance se relaciona con el dogma de eficiencia omnipresente en el sistema económico contemporáneo, incluso entre los artistas.

¹¹ Gary Hill, videoperformance *Writing Corpora* (2012) activada por la artista Paulina Wallenberg-Olsson: <https://vimeo.com/215164816>

¹² Francis Alÿs, la videoperformance *Sometimes Making Something Leads to Nothing*, 1997: <http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>

Al final de un encuentro con los alumnos de la Academia de Bellas Artes en Varsovia, Polonia,¹³ en 2014, le preguntaron a Alÿs sobre la producción de sus videoperformances: al hacerlas, ¿no actúa para la cámara, contraviniendo la supuesta espontaneidad del medio? El artista explicó que es inevitable el aprendizaje de actuación instintiva hacia la cámara y que es consciente de que solamente al principio de su carrera, tanto él como su camarógrafo, lo hacían de manera inocente.



Fig. 5.9 Foto de la videoperformance *Paradox of Praxis 1: Sometimes Making Something Leads to Nothing*, Francis Alÿs, 1997.

Uno de los videoperformances delegados, de Francis Alÿs protagonizados por actores no profesionales es *Reel-Unreel*¹⁴ [fig. 5.10], realizado en Kabul, Afganistán.

Francis Alÿs intenta con su pieza provocar una reflexión sobre la imagen irreal de Afganistán que transmiten los medios en Occidente.¹⁵ El artista se inspiró en la habilidad de los niños del lugar para jugar con palo y aro. Sin embargo, en la videoperformance las ruedas fueron sustituidas por los carretes de películas; el primer niño desenrolla la tira de película mientras otro sigue rebobinándola. Todo esto sucede en las polvorientas calles de los barrios pobres de Kabul. Al final del video se proporcionan algunos datos que muestran el motivo de usar los carretes de películas: en 2001 los talibanes confiscaron miles de carretes similares de películas del Archivo Nacional del Cine, las mismas que fueron quemadas en las afueras de Kabul. El final de esta historia tiene un acento optimista: los talibanes

¹³ Francis Alÿs, encuentro con los alumnos de la Academia de Bellas Artes, de Varsovia, Polonia (2014): <https://vimeo.com/110576935>

¹⁴ Francis Alÿs, videoperformance *Reel-Unreel*, 2011: <http://francisalys.com/reel-unreel/>

¹⁵ Francis Alÿs, *Relato de una negociación*, México, D. F., Museo Tamayo, 2015, p. 171.



Fig. 5.10 Foto de la videoperformance *Reel-Unreel (Enrollar-desenrollar)*, Francis Alÿs, 2011.

fueron engañados, quemaron los positivos de las películas mientras que los negativos permanecían todavía a salvo.

Muchos de los videoperformances realizados por Alÿs involucran acciones dirigidas, realizadas por grandes grupos de personas. Por ejemplo, la performance multitudinaria *The Modern Procession* [fig. 5.11] .



Fig. 5.11 Foto de la videoperformance *Modern Procession*, Francis Alÿs, 2002.

La obra fue encargada por el Fondo Público del Arte de Estados Unidos y el Museo de Arte de Nueva York para marcar el traslado temporal de la colección del Museo, de Manhattan a su lugar provisional en Queens. El acto tomó la forma de un peregrinaje religioso: una selección de modernas obras maestras,¹⁶ como por ejemplo piezas de escultura de Giacometti o de Duchamp, fueron llevadas por la multitud en palanquines. A lo largo del camino se esparcían los pétalos de rosas y una banda de música peruana tocaba sus instrumentos de viento.

Otra de las acciones multitudinarias, organizadas por Alÿs, fue la videoperformance *When Faith Moves Mountains* (*Cuando la fe mueve las montañas*)¹⁷ [fig. 5.12], realizada con la ayuda de quinientos voluntarios, estudiantes universitarios de Lima (Perú), para “palear” en una línea, con el fin de desplazar una duna por unos centímetros respecto a su posición original. El *motto* de la acción, como dice su autor, fue: “Máximo esfuerzo, mínimo resultado”, el mismo que se puede adjuntar a muchas videoacciones del artista.



Fig. 5.12 Foto de la videoperformance *When Faith Moves Mountains*, Francis Alÿs, 2002.

Francis Alÿs no comercializa sus videos –los presenta en las exposiciones y en su página personal en Internet. Para tener fondos para su equipo de trabajo de grabación, cada vez más profesional, vende cuadros, dibujos y objetos vinculados con los proyectos.

¹⁶ Francis Alÿs, *Modern Procession*, 2002: <http://francisalys.com/the-modern-procession/>

¹⁷ Francis Alÿs, videoperformance *When Faith Moves Mountains*, 2002: <http://francisalys.com/when-faith-moves-mountains/>

Mi presentación de las videoperformances no pretende ser exhaustiva: marca solamente otra de las esferas de video que contextualiza mi discurso sobre videoinstalaciones. Si he presentado más obras de Francis Alÿs que del resto de artistas esto se debe a su prestigio internacional y porque lo conozco personalmente; ambos llegamos aproximadamente en el mismo tiempo a México y desde entonces somos residentes de este país. A finales de los años ochenta del siglo pasado empezamos a exponer en la Ciudad de México, en las muestras colectivas del grupo *Salón dès Aztecas*.

VIDEODANZA

La videodanza tiene muchos antecedentes en el cine. Para incluirlos en una historia conjunta varios investigadores anglosajones utilizan los términos *screendance* o *screen-choreography*¹⁸ (danza para la pantalla o coreografía para la pantalla). Maya Deren fue una de las más destacadas realizadoras de coreografías modernas para la pantalla del cine fuera del círculo comercial. Un ejemplo de su producción es *A Study In Choreography For Camera*¹⁹ (1945). Acerca de la influencia del cine y el video sobre la danza nos dice:

El cine y el video engendraron totalmente nuevas formas de danza, creadas cuando el director y el coreógrafo van más allá de los límites del cuerpo y encuentran nuevas maneras de registrar el movimiento humano. Tanto herramienta de documentación, como apoyo del estudio o un medio creativo, la imagen registrada del movimiento ha cambiado para siempre la manera como percibimos y experimentamos la danza.²⁰

El pionero de videoarte Nam June Paik, en colaboración con John Godfrey, realizó una obra precursora de videodanza: *Global Groove* [fig. 5.13].



Fig. 5.13 Dos fotos del video *Global Groove*, Nam June Paik y John Godfrey, 1973.

¹⁸ Douglas Rosenberg, *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, 2012.

¹⁹ Maya Daren, *A Study In Choreography For Camera*:

<https://www.youtube.com/watch?v=Dk4okMGiGic&list=RDDk4okMGiGic&index=2>

²⁰ Maya Deren, citada en: Marion Poeth, *Screenchoreography. Challenging the Artistic and Conceptual Parameters of Choreography and Dance*, Tesis de Master, Utrecht University, 2011, p. 4 (t. nuestra).

El video, en algunos de sus fragmentos, muestra a una pareja bailando al ritmo de música rock, en un espacio artificial y manipulado en postproducción. Estas imágenes se editaron junto con bailes tradicionales coreanos, videos de artistas como John Cage, Merce Cunningham, Allen Ginsberg, las performances de Nam June Paik con Charlotte Moorman, y con publicidad de Pepsi-Cola e incluso el rostro de Richard Nixon en una imagen televisiva alterada.²¹ Se trata de un *pastiche* en una representación electrónica, hecho a partir de los contenidos multiculturales de la televisión global, una suerte de manifiesto visionario, acerca de la comunicación en un mundo saturado de medios masivos. El video de Paik y Godfrey empieza con una declaración: “Este es un vistazo al videopaisaje de la mañana cuando vas a poder sintonizar con cualquier estación TV del planeta y el tele-guía va a ser tan grueso como el directorio telefónico de Manhattan.”²²

La videodanza evolucionó rápidamente como soporte independiente, un sitio para la coreografía hacia la lente y no solamente una documentación del baile. Douglas Rosenberg la define como una práctica para *un sitio específico del video, un lugar de encuentro entre tiempo, espacio y movimiento*.²³ La videodanza se articula con la experimentación en las localizaciones, los ángulos de cámara, la composición de las tomas y las técnicas de postproducción.



Fig. 5.14 Foto de la videodanza *El escape*, Marilén Iglesias-Breuker, 2005.

²¹ Nam June Paik y John Godfrey, *Global Groove*, 1973, fragmento de aprox. 3 min. de un video de 28 min.: <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>

²² *Ibid.*, (trad. mía).

²³ Douglas Rosenberg, “Video Space: A Site for Choreography”, en: *Leonardo*, Vol. 33, Núm. 4, p. 275.

Jorge Coscia, entrevistado en la película documental *Videodanza argentino*,²⁴ habla sobre los inicios de este medio en Argentina y la describe como un arte donde en la cabeza de sus realizadores existen dos lenguajes: la danza y el cine. Confirma también que es más fácil que coreógrafos y bailarines aprendan a filmar que los cineastas aprendan a coreografiar o a bailar.

Algunas plataformas para la exposición de la videodanza son sus numerosos festivales. Uno de los más reconocidos en Latinoamérica es el Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires (Argentina), que funciona desde el año 1995. En su edición del año 2005 se presentó un trabajo bajo la dirección de Marilén Iglesias-Breuker, titulado *El escape* [fig. 5.14]. Esta videodanza se realizó en un taller de reparación de los escapes de los coches, donde dos protagonistas femeninas interpretan un baile caracterizadas como unas muñecas mecánicas, parchadas y desechables como los repuestos rotos. *El escape* nos introduce a la pregunta que se hacen los artistas: “¿Debe la videodanza verse necesariamente como un tipo de danza?” La artista Amy Greenfield sugiere, por ejemplo, que la danza para la pantalla puede *no tener el parecido de la danza y sin embargo, tener un impacto de cinestesia, una sensación de los movimientos de su propio cuerpo y del significado de la danza*.²⁵

Otra pregunta presente en las discusiones en torno de la videodanza es si los cuerpos humanos son indispensables: si son aceptables las coreografías de animales u objetos. Un ejemplo es la videodanza de David Hinton titulada *Birds* [fig. 5.15].



Fig. 5.15 Foto de la videodanza *Birds*, David Hinton, 2000.

²⁴ Alejandra Ceriani, Daniela Muttis, Osvaldo Ponce y Claudia Sánchez, *Videodanza argentino*, 1993: <https://www.youtube.com/watch?v=tiQ82AopEqw>

²⁵ Amy Greenfield, *Artist Statement*, Filmdance Festival Catalogue, New York City, Public Theatre, 1983, en: Claudia Keppenberg “Does Screendance Need to Look Like a Dance?”, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Vol. 5, 2009, p. 26.

Para su realización,²⁶ el autor se apropia de algunos cortes de películas documentales sobre pájaros de la BBC y, con ayuda de una coreógrafa, los edita para crear unos bucles rítmicos tanto visuales como sonoros, mostrando a los pájaros de todo el mundo bailando. David Hinton se refiere a su película como *docu-coreografía*.²⁷

Una interesante videodanza con la coreografía de los movimientos humanos en conjunto con los de grandes molinos de viento para la producción de energía eléctrica, es la pieza del valenciano Vicent Gisbert titulada *Back*²⁸ [fig. 5.16], galardonada en 2015, en el Festival Internacional de Videodanza Experimental, en España, con el Premio de Mejor Obra Nacional.



Fig. 5.16 Foto fija de la videodanza *Back*, Vicent Gisbert, 2011.

Es una realización de un *hombre-orquesta* que él mismo dirigió, interpretó, filmó y posprodujo, creando su pista sonora con unos pocos ayudantes de cámara, sonido y postproducción. El último proceso fue clave en la creación de esta pieza, porque el conjunto de sus protagonistas está formado por medio de la sobreposición de varias capas en las que aparece el mismo intérprete. Sus movimientos son una inversión de los brincos y los movimientos naturales.

La película de videodanza *The Cost of Living*²⁹ [fig. 5.17] es una exitosa producción del grupo dancístico DV8 Physical Theatre, DV8 Films Ltd. y el Canal 4, emisora pública de la televisión británica.

²⁶ David Hinton, videodanza *Birds*, 2000, fragmentos:

<https://www.youtube.com/watch?v=VPAPKuRpDfk>

²⁷ Marion Poeth, *Screenchoreography. Challenging the Artistic and Conceptual Parameters of Choreography and Dance*, op. cit., p. 38.

²⁸ Vicent Gisbert, videodanza *Back*, 2011: http://fiverdance.com/portfolio_page/back/

²⁹ Lloyd Newson, videodanza *The Cost of Living*, 2004: <https://vimeo.com/687076128>

La película, de 35 minutos de duración, fue realizada con diez bailarines y el presupuesto de 250 mil libras esterlinas. Su dirección, coreografía y guión se pueden atribuir a una persona: Lloyd Newson, director y uno de los fundadores en 1986 del grupo dancístico DV8 Physical Theatre. Es una producción de gran envergadura por su colectivo de intérpretes, realizadores y técnicos, de escala muy distinta a la de la videodanza *Back*, de Vicent Gisbert, creada prácticamente en su totalidad por él mismo.



Fig. 5.17 Foto de la videodanza *The Cost of Living*, Lloyd Newson, 2004.

La locación de esta videodanza fue un centro turístico de la playa, en Inglaterra y es protagonizada por una pareja de amigos, bailarines y artistas de la calle. Uno de ellos se distingue por la determinación de no permitir que la sociedad lo discrimine por no tener las piernas y el otro por ser astuto y confrontacional. Este trabajo fue galardonada con casi veinte premios en varios festivales de cine y de videodanza. Aunque la videodanza *The Cost of Living* es muy propositiva en términos de su narrativa, locaciones y coreografías, en su filmación se aplican los medios tradicionales del cine, de la cámara que tiene movimientos y tomas de ángulos clásicos desde un dolly o steadycam. En este aspecto es muy distinta la videodanza *Retrograde*³⁰ [fig. 5.18] de Júlíanna Lára Steingrímssdóttir y las coreógrafas Helgi Magnússon e Inga Maren Rúnarsdóttir, de Islandia.

En esta producción se usan varios ángulos de la cámara para mostrar la lucha de una pareja de bailarines en un cuarto donde la gravedad se ha revertido. Las creadoras de esta videodanza presentan un estilo particular de filmación, de los

³⁰ Júlíanna Lára Steingrímssdóttir, avance-fragmento de videodanza *Retrograde*, 2010:
<https://vimeo.com/12618254>

encuadres y movimientos singulares de la cámara. Los observadores de la danza en un espacio movedizo pierden las referencias de las direcciones arriba y abajo. Así lo describe Marion Poeth:

La directora muestra la lucha de ellos filmando desde varios ángulos y girando la cámara. Especialmente el ángulo oblicuo, llamado también ángulo holandés, es un ángulo donde el horizonte no es derecho sino un poco inclinado. Esto hace que el espacio donde se encuentran los bailarines se nos presenta como inestable. Los movimientos de los bailarines también parecen ser afectados por estos ángulos de la cámara. Cuando la cámara es inclinada un poco a la izquierda, desplazando el horizonte hacia lo diagonal, los bailarines ruedan abajo por esta diagonal. Es como si el encuadre de la cámara fuera también el encuadre donde se mueven los bailarines. El desplazamiento de la cámara parece controlar el movimiento del cuarto.³¹



Fig. 5.18 Foto de la videodanza *Retrograde*, Júlíanna Lára Steingrimsdóttir, 2010.

La creación de obras de videodanza como *Retrograde* exige una estrecha colaboración entre los cineastas, coreógrafos, compositores de música, los intérpretes de los movimientos y los especialistas de sonido, edición y postproducción. Como existe una tendencia en la coreografía contemporánea hacia lo abstracto y no-narrativo,³² en la creación de videodanza generalmente no se utiliza guión, con algunas excepciones, como la de producción *The Cost of Living*. Por ello se requiere que los coreógrafos y bailarines tengan conocimientos de filmación y los cineastas y especialistas de postproducción de coreografía, además, un sentido de intuición compartido por todo el equipo. Para superar los posibles conflictos entre la coreografía

³¹ Marion Poeth, *Screenchoreography. Challenging the Artistic and Conceptual Parameters of Choreography and Dance*, op. cit., p. 24 (trad. mía).

³² Douglas Rosenberg, "Video Space: A Site for Choreography", op. cit., p. 280.

de la cámara y la de los bailarines, se necesita, según las palabras de Douglas Rosenberg “una encarnación del cuerpo” por medio de técnicas de filmación.³³ El editor de videodanza también utiliza los conocimientos del coreógrafo, de la escritura del movimiento en el espacio del encuadre. En este sentido, la videodanza no es ni el video ni la danza sino una forma híbrida que no necesita parecerse a un baile en un escenario teatral ni a una película narrativa, es una forma artística aparte.

VIDEOMAPPING

El universo de video conocido como *Videomapping* o *Projection Mapping*, o en castellano como *Mapeo de proyección*, es una técnica utilizada para convertir los objetos tridimensionales y/o de superficies irregulares en pantallas de proyección de videos, creando un poderoso espectáculo de luz y sonido. En muchos casos se realiza sobre superficies monumentales del entorno urbano, pero también en los espacios de las artes escénicas, teatro, ópera o ballet. Tiene como un antecedente el interesante proyecto artístico de Michael Naimark, de proyección fílmica sobre relieve, titulado *Displacements*³⁴ [fig. 5.19].



A La sala pintada para la instalación fílmica *Displacements*, Michael Naimark, 1980.



B Foto de la instalación fílmica *Displacements*, Michael Naimark, 1980.

Fig. 5.19

En el espacio de su presentación se escenificó un cuarto típico de una casa norteamericana de clase media. En este espacio se filmaron a dos actores con una cámara de rotación continua, de 16 mm, colocada en el centro de la sala. Después de la filmación todo el cuarto fue pintado con pintura blanca de aerosol [fig. 5.19A] y en su centro se colocó un aparato de proyección en bucle con la misma rotación que la cámara [fig. 5.19B]. En la instalación todos los objetos tridimensionales fijos parecían muy naturales excepto los actores que tenían una presencia fantasmal.

³³ *Ibidem*, p. 280.

³⁴ Michael Naimark, *Displacements*, 1980, documentación de la instalación fílmica: https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE

*Levitation*³⁵ [fig. 5.20] del grupo ruso Sila Sveta, es un buen ejemplo reciente del uso de videomapping en la escena; es una danza donde el artista interactúa con las animaciones proyectadas. El proyecto *Levitation* se realizó para una producción televisiva del Ballet Bolshoi. Tanto la pared como el piso de escena eran planos y sin embargo se requería una sofisticada producción para sincronizar las proyecciones y el baile, para crear un mundo de formas tridimensionales animadas y la ilusión de la levitación del bailarín.



Fig. 5.20 Foto de la danza con videomapping *Levitation*, Sila Sveta, 2016.

Con la llegada, al final del s. XX, de la tecnología de los videoproyectores de alta potencia se multiplicó el número de compañías comerciales de videomapping para cubrir la gran demanda para los espectáculos de luz y sonido monumentales, comerciales y políticos. No es diferente el perfil de la compañía Sila Sveta que en su propia página al proyecto *Levitation* lo califica como una obra de experimentación y que, dentro de su producción, es más bien una excepción. La mayoría de sus producciones monumentales de videomapping son comerciales, presentan nuevos modelos de coches y obras con un claro perfil de propaganda política. Con su videomapping *Constellations*³⁶ (2015) lograron registrar un record Guinness por realizar la proyección más grande del mundo, que abarcaba más de 19 mil metros cuadrados de superficie del Edificio del Ministerio de Defensa de Rusia, sincronizando 140 proyectores Panasonic de 20 mil lúmenes c/u y reuniendo, según las fuentes, a poco más de un millón de espectadores. Esta proyección tenía un claro

³⁵ Sila Sveta, videomapping y danza *Levitation*: <https://vimeo.com/158647901>

³⁶ Sila Sveta, videomapping *Constellations*: <https://vimeo.com/155969729>

fin propagandístico, se “encubrían” con ese espectáculo las acciones militares rusas en Ucrania y Siria, en un momento en que al Ministerio de Defensa de Rusia debiera llamársele Ministerio de Guerra.

Una obra con motivaciones muy distintas a este monumental videomapping de Sila Sveta es la que ha realizado Krzysztof Wodiczko sobre los fundamentos del monumento del Domo, en Hiroshima, Japón³⁷ [fig. 5.21]. El artista, famoso por sus proyecciones con contenidos políticos, se involucró en el proyecto cuando recibió el Premio Hiroshima, que es otorgado a los artistas que promueven la causa de paz en el mundo.



Fig. 5.21 Dos fotos de la videoproyección en Hiroshima, Krzysztof Wodiczko, 1999.

El proyecto surgió como una colaboración entre el artista y la Fundación del Domo de la Bomba Atómica. La estructura es una de las pocas en Hiroshima que permaneció en pie después de la explosión de la bomba y fue dedicada a la memoria de las más de 160 mil víctimas. El trabajo de Wodiczko es una proyección de los gestos de las manos de algunos de los sobrevivientes, imágenes tomadas de sus entrevistas filmicas cuyo audio se reproduce en la instalación por medio de altavoces. La proyección se despliega en los cimientos de la estructura, casi a la línea con el nivel del agua del río que corre bajo del Domo. Las manos en movimiento y la voz de los testigos transforman el lugar, confiriéndole personalidad:

³⁷ *Projection in Hiroshima: Krzysztof Wodiczko*, fragmento de la película documental de Yasushi Kishimoto: <https://www.youtube.com/watch?v=WqqSwFscWtI>

Las manos por debajo del domo han transformado a la estructura en algo como un ser hablante, un cuerpo extraño, destruido y ahora reverberando con vida y voz... Convirtió el monumento en la prótesis para la condición mutilada del discurso público.³⁸

Un ejemplo del proyecto artístico de videomapping complejo es la instalación interactiva titulada *Under Scan (Siendo escaneado)*³⁹ [fig. 5.22], de Rafael Lozano-Hemmer.



Fig. 5.22 Dos fotos de fragmentos de la instalación interactiva de videomapping *Under Scan (Siendo escaneado)*, Rafael Lozano-Hemmer, 2005-2008.

Se trata de una obra para un espacio público urbano, de la serie que el artista denomina *Arquitecturas relacionales*. En la instalación, los transeúntes son identificados por un sistema computarizado de rastreo que activa los videoretratos en sus sombras. Se mapean las sombras en movimiento y se proyectan en ellas los videos, escogidos de manera aleatoria del banco de datos de una computadora. En cuanto la proyección empieza, el personaje del video establece un contacto de mirada con el dueño de la sombra. Si el dueño de la sombra se aleja, la persona en la proyección mira al otro lado y eventualmente desaparece. El sistema detecta los trayectos de los transeúntes e incluso estima las posiciones futuras de sus sombras.

Para la obra se realizaron más de mil videoretratos de voluntarios. No se impusieron otras normas de actuación para los retratados y por esto se registraron muchas acciones diferentes. En la instalación funcionan simultáneamente catorce video-proyectores robotizados independientes que pueden proyectar los videos en cualquier lugar de la plaza. En una entrevista Rafael Lozano-Hemmer, comentando sobre el papel de la sombra en su instalación *Under Scan*, dijo:

³⁸ George Baker, Review: *Krzysztof Wodiczko*, en: *Art Forum International*, Vol. 39, December, 2000.

³⁹ Rafael Lozano-Hemmer, instalación interactiva de videomapping *Under Scan* 2005-2008:

http://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php

...la sombra es un dispositivo muy intuitivo –uno que es expresivo y que tiene un amplio vocabulario de interacción, gracias a la experiencia personal que cada uno tiene con su sombra como también a las sofisticadas tradiciones de sombras de las marionetas que se encuentran en la mayoría de las culturas... En nuestra época de vigilancia, globalización y la homogeneización urbana, creo que hay una necesidad de reconectar la gente con su entorno.⁴⁰

Urbanscreen es un colectivo multidisciplinario de artistas que representan diferentes disciplinas: arquitectura, música, artes de los medios, escenografía y coreografía. Producen grandes proyecciones en los espacios urbanos, la escultura expandida y el teatro virtual. Como dicen en su sitio web “Con nuestro método experimental creamos experiencia compartida, única que desdibuja la línea entre realidad virtual y material”⁴¹ Su centro de trabajo está en Bremen, Alemania. A diferencia de muchos grupos de videomapping, no tienen el perfil comercial habitual de los realizadores de espectáculos de luz y sonido, aunque también los producen. Ellos imprimen sus obras con unas características artísticas que los distinguen y que los han hecho merecer muchos premios en categorías relacionadas con el arte de la luz, lo multimedia y la dirección de arte. Uno de sus proyectos ganadores fue *555 KUBIK*⁴² [fig. 5.23] realizado en las fachadas del Museo de Arte Contemporáneo, en Hamburgo, Alemania.

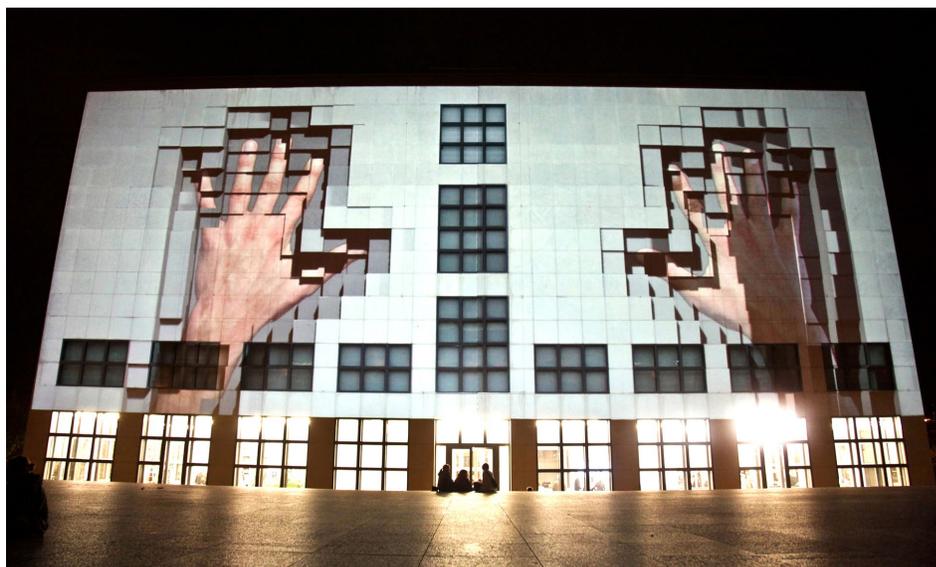


Fig. 5.23 Foto del proyecto de videomapping *555 KUBIK*, *Urbanscreen*, 2009.

⁴⁰ Rafael Lozano-Hemmer, en: “Electronic Artist Rafael Lozano-Hemmer to flood Trafalgar Square, November 2008”, *Art Observed*, August 12, 2008: <http://artobserved.com/2008/08/electronic-artist-rafael-lozano-hemmer-to-flood-traffic-square-november-2008/>

⁴¹ *Urbanscreen*, About us: <https://www.urbanscreen.com/about/>

⁴² *Urbanscreen*, *555 KUBIK | Facade projection*, 2009: <https://vimeo.com/5595869>

La proyección transforma la cuadrícula de piedra, de la fachada, dándole diferentes profundidades y texturas que se mueven constantemente, acompañadas por sonidos de piedras que se frotran unas sobre las otras. Otro exitoso proyecto de escala monumental realizado por *Urbanscreen* fue la proyección sobre el icónico edificio de Ópera de Sídney, en Australia, *Lighting the Sails* (*Iluminando las velas*)⁴³ [fig. 5.24].



Fig. 5.24 Dos fotos del proyecto de videomapping *Lighting the Sails*, *Urbanscreen*, 2012.

Fue un homenaje poético al arquitecto danés Jørn Utzon y a su visión del edificio como un conjunto de las grandes velas. Algunos miembros del grupo *Urbanscreen*,

⁴³ *Urbanscreen, Sydney Opera House | Facade projection*, 2012: <https://vimeo.com/45835867>

entrevistados con ocasión de la inauguración del proyecto, hablaron sobre las dificultades provocadas por las curvaturas de las formas arquitectónicas, mencionando también sus intenciones de combinar en las proyecciones la transformación visual de las superficies del edificio con los movimientos de los bailarines: “imaginando el edificio como una escena, como un circo... y los bailarines tratando de explorar la forma”.⁴⁴

La proyección en el edificio de Ópera en Sídney nos muestra la complejidad técnica de algunos proyectos de videomapping: son una combinación de desarrollo de los programas de software especializados, producción de animaciones y videos así como la sincronización de muchos proyectores de alta potencia (en el caso de la Ópera de Sídney fueron catorce). En las primeras etapas del desarrollo de un proyecto para una superficie específica se crea su virtual modelo tridimensional. En la siguiente se crean las “máscaras” de cada una de las proyecciones que coincidirán con el elemento parcial iluminado y, por último, se programan las posiciones espaciales virtuales de los proyectores. En la escena de la instalación los ajustes se realizan manualmente. En términos generales, este tipo de arte se produce en colectivos de varios especialistas. El artista de videomapping lanza las ideas y coordina la realización del proyecto de manera similar a un director de cine.

LAS VIDEOINSTALACIONES INTERACTIVAS DE INMERSIÓN

Una de las obras de Jeffrey Shaw, *Configuring the Cave* (*Configurando la cueva*)⁴⁵ [fig. 5.25], ilustra los conceptos de interacción e integración del cuerpo y la visión en una instalación mediática de inmersión. La pieza muestra diferentes mundos audiovisuales que constituyen un discurso conceptual y estético sobre la conjunción del cuerpo y la visión. Imágenes abstractas combinadas con las representativas y apoyadas en un evocativo sonido electrónico crean una estructura narrativa abierta que cada espectador/escucha/partícipe puede configurar individualmente.

En el centro de la instalación, de cuatro paredes cubiertas con las proyecciones, se encuentra un maniquí que los espectadores/escuchas/partícipes pueden manipular para controlar los videos. Así se pueden explorar los siete diferentes mundos virtuales, envolventes. En cada uno de estos mundos ocurren diferentes reacciones causadas por la manipulación de las extremidades. El espectador/escucha/partícipe de esta videoinstalación interactiva explora el sonido y las imágenes en movimiento que se transforman conforme a las modificaciones de los gestos y posturas del maniquí.

⁴⁴ Adam Fulton, “Many Hands Will Make Lights Work”, en: *The Sydney Morning Herald*, 9 de mayo 2012: <http://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/many-hands-will-make-lights-work-20120508-1yat2.html> (trad. mía).

⁴⁵ Jeffrey Shaw, *Configuring the Cave*, 1996:

<http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/configuring-the-cave/>



Fig. 5.25 Foto de la videoinstalación interactiva de inmersión *Configuring the Cave*, Jeffrey Shaw, 1996.

Otra instalación de inmersión de Jeffrey Shaw, *EVE - Extended Virtual Environment* (*Ambientación Virtual Extendida*) [fig. 5.26], está constituida por un domo esférico inflable en cuyo centro se encuentra un brazo robótico con dos videoproyectores capaces de situar los videos sobrepuestos en cualquier lugar de la superficie interior del domo. Los dos videos conforman una sola imagen estereoscópica que los observadores/escuchas/partícipes pueden ver en 3D usando unas lentes polarizadas especiales.

El espectador lleva puesto un casco con un dispositivo de seguimiento espacial que identifica la posición de su cabeza. Este sensor controla la posición del brazo robótico con los videoproyectores, así que la videoimagen proyectada siempre sigue la mirada del espectador. De esta manera, el espectador explora de manera interactiva las escenografías virtuales y los videos, generados en una computadora, que siempre son más amplios que la imagen proyectada, extendiéndose fuera de sus límites. Adicionalmente, el espectador/escucha/partícipe lleva en mano una palanca de mando con la cual puede navegar dentro de la imagen sin mover su cabeza.

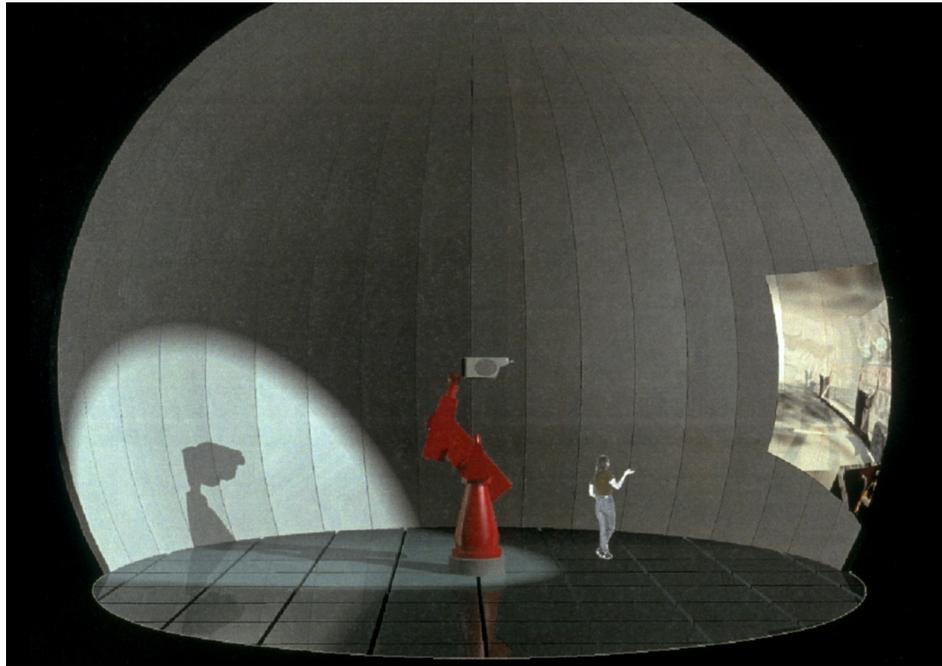


Fig. 5.26 Foto de la videoinstalación interactiva de inmersión *EVE (Extended Virtual Environment)*, Jeffrey Shaw, 1994.



Fig. 5.27 HMD - *Head Mounted Display* / casco de realidad virtual.

Una versión todavía más avanzada de la videoinstalación de inmersión virtual es *Osmose*,⁴⁶ de Charlotte Davies. Esta ambientación virtual recibió más atención que cualquier otra obra entre los investigadores del arte mediático. Entre otros temas, los críticos discutían si este tipo de trabajos reemplaza o expande la percepción de realidad. *Osmose* es una simulación virtual de espacios naturales estilizados, intangibles y sin límites: terrenales, subacuáticos, del aire, agua, como también de textos y sonidos. Todas estas imágenes en movimiento fueron generadas en computadoras. El espectador/escucha/partícipe interactúa con estos espacios por medio de los sensores de posición espacial colocados en su casco, a través de tecnología HMD (*Head Mounted Display* – casco de realidad virtual) [fig. 5.27], y sensores colocados en su chaleco.

La respiración del espectador/escucha/partícipe transforma los mundos navegables; inhalando sube hasta llegar a las “nubes”, exhalando baja a “cuevas subterráneas” [fig. 5.28].



Fig. 5.28 Foto de los videos generados por computadora para la videoinstalación de inmersión virtual *Osmose*, 1995, de Charlotte Davis, John Harrison, George Mauro, Dorota Blaszczyk y Rick Bidlak.

⁴⁶ Charlotte Davies, *Osmose*, 1995: <https://www.youtube.com/watch?v=5404VP3tCoY>

La respiración, un acto esencial en nuestra vida, no solamente constituye aquí una técnica de navegación en el mundo virtual, sino que permite lograr unas experiencias de bienestar en el ambiente irreal. Como lo indicaron sus espectadores/escuchas/partícipes, durante la experiencia de la inmersión ocurre un desplazamiento de la conciencia desde una urgencia de actuar, común en muchas obras de arte de interacción tecnológica, hacia un “caída libre contemplativa”.⁴⁷ Por otro lado, Charlotte Davies comenta que ha observado que sus espectadores/escuchas/partícipes salían visiblemente conmovidos: “Al salir algunas personas lloraban de manera inexplicable.”⁴⁸

El mismo título *Osmose* sugiere un acto de interpenetración de líquidos/soluciones entre entornos distintos por medio una membrana. Podríamos interpretarlo como una penetración del espectador/escucha/partícipe en las videoesferas de imágenes gráficas y sonoras en movimiento, generadas por computadoras que responden al movimiento de sus cuerpos. Oliver Grau describe las sensaciones del navegante por estos espacios:

El interactuante como un buceador, solitario e ingrávido, planea primero fuera de la cuadrícula de las coordenadas cartesianas hacia los escenarios virtuales: un abismo oceánico sin límites, franjas iridiscentes de las nubes opacas, pasando calladamente brillantes gotas de rocío y enjambres translúcidos de los insectos generados por computadora, hacia los matorrales de un bosque denso. El paso de un escenario al otro es suave y fluido.⁴⁹



Fig. 5.29 Foto de la instalación mediática *Osmose*, espacio público de seguimiento de la experiencia del “navegante”, Charlotte Davies, 1995.

⁴⁷ Charlotte Davies, sitio dedicado a la instalación mediática *Osmose*, 1995:

<http://www.immersence.com/osmose/> (trad. mía).

⁴⁸ Molly Gottschalk, *Virtual Reality Is the Most Powerful Medium of Our Time*:

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-virtual-reality-is-the-most-powerful-artistic-medium-of-our-time> (trad. mía).

⁴⁹ Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2003, p. 193 (trad. mía).

En su presentación abierta al público, la instalación mediática *Osmose* incluye una videoproyección estereoscópica y estereofónica con imágenes y sonidos transmitidos en tiempo real desde el punto de vista del espectador/escucha/partícipe que se encuentra “sumergido”. Esto permite que a una audiencia adicional acompañe el viaje de inmersión. El público puede seguir también los gestos corporales del “actuador/buzo” a través de una pantalla semitransparente donde se proyecta la sombra de su silueta [fig. 5.29].

LA VIDEOANIMACIÓN DIGITAL, LOS VIDEOJUEGOS Y EL VIDEOARTE INTERACTIVO CON LA ESTRUCTURA DE VIDEOJUEGO

La afinidad del videoarte interactivo y de la videoanimación se hace evidente si estudiamos la carrera profesional de la artista Charlotte Davies, coordinadora del proyecto mediático interactivo *Osmose*, que presentamos en el capítulo anterior. Después de completar sus estudios de pintura, cinematografía y humanidades, en 1987 se integró a la pequeña compañía Softimage en Montreal, Canadá, de apenas tres integrantes, que diseñaba programas computacionales de gráficos digitales. Cuando su equipo, ya entonces conformado por 200 trabajadores, creó los dinosaurios animados para la película *Parque Jurásico* (1993) de Steven Spielberg, Bill Gates, dueño de Microsoft, compró Softimage manteniendo a Charlotte Davies como su directora artística. Durante toda su carrera profesional como desarrolladora de complejos programas de videoanimación por computadora, la artista también ha producido obras de videoarte y de gráfica digital, por las cuales ha recibido notable reconocimiento en varios premios en los festivales de arte electrónico.⁵⁰

La percepción de los dinosaurios animados y su impecable integración en las secuencias reales de la película de Steven Spielberg cambió radicalmente la apreciación de la animación digital y provocó que la industria fílmica abandonara las técnicas tradicionales de animación. Así, en 1995 se estrena *Toy Story*, el primer largometraje de animación digital creado en su totalidad en las computadoras de la compañía Pixar. A partir de entonces se volvieron cada vez más sofisticados los programas de animación digital en tres dimensiones, al igual que las estrategias para usarlos en el cine: desde emplear modelos de captura de movimientos a partir de estructuras esqueléticas de los cuerpos y expresiones faciales creadas en la computadora, hasta llegar al lenguaje corporal y expresiones faciales específicos de actores reales y transferirlas a las figuras animadas.

La historia de la imagen electrónica en la pantalla nos muestra que las aplicaciones tempranas en televisión se centraban en el monitoreo de la realidad con una cámara. Nuestra comprensión del uso de la pantalla de video se asemeja mucho todavía a este modelo y la interactividad o navegación entre múltiples pantallas no nos parece todavía natural. Sin embargo, esta situación cambia si la pantalla no solamente recibe una transmisión unidireccional sino que permite que se dé un

⁵⁰ *Ibid.*, p. 197.

grado de interactividad con sus espectadores, a través de decisiones conscientes o por medio de los sensores que identifican sus sensaciones o reflejos inconscientes, como en algunos videojuegos. Este último término abarca todos los juegos que se desarrollan en plataformas electrónicas que incorporan circuitos de lógica computacional, una interface para que uno o más jugadores interactúen con el dispositivo y que los resultados se desplieguen en una pantalla.

Esta nueva esfera de videos de la industria del entretenimiento, que implica el desarrollo de programas computacionales y la creación de ambientes virtuales animados en las diferentes plataformas de los dispositivos electrónicos, se puede dividir en aquellos que están destinados exclusivamente a reproducir videojuegos, en los que comparten algún elemento que tiene usos distintos, como, por ejemplo, un televisor, y otros aparatos que se integran a plataformas de aplicaciones generales como las computadoras personales y los teléfonos inteligentes.

Los dispositivos electro-mecánicos, llamados en inglés *Arcade Game Machine*, ubicados en los espacios públicos como centros comerciales, bares, restaurantes, etc., tuvieron un auge de popularidad en los años ochenta y noventa del siglo pasado. Estos aparatos fueron antecesores de los dispositivos destinados exclusivamente a reproducir videojuegos en forma de consolas estacionarias o portátiles. Estas últimas, y las máquinas recreativas *Arcade* utilizan videoanimaciones bidimensionales y solamente, de manera excepcional, tridimensionales. Actualmente las consolas portátiles fueron reemplazadas casi totalmente por los teléfonos inteligentes y las tablets. Las consolas de videojuegos están diseñadas para conectarse a la pantalla de un televisor visualizando allí sus imágenes. Entre los videojuegos para las plataformas de computadoras personales destacan actualmente aquellos que se juegan en línea, entre varios participantes, por medio de Internet. En la última década, además del mercado de videojuegos dominado por grandes distribuidores comerciales se desarrollaron videojuegos independientes, también conocidos como videojuegos *indie*.

El fenómeno de los videojuegos se ha estudiado de manera amplia tanto en sus aspectos técnicos de diseño, como en sus aspectos sociales y psicológicos. Importantes universidades, como por ejemplo el MIT (Massachusetts Institute of Technology), ofrecen cursos y desarrollan investigaciones en torno a esta materia.⁵¹ El teórico y creador de videojuegos Jesper Juul considera que quienes hablan sobre los juegos se dividen en dos grupos: unos que dicen que *todo es un juego* (como la política, la guerra o la vida misma), y otros que dicen que *el juego es X*, la función de una actividad específica (el juego es como un niño aprende las reglas, el juego es un medio interactivo para contar las historias, etc.)⁵² Para indicar las complejidades de los estudios que se vinculan con los videojuegos basta con citar algunos nombres de capítulos y/o subcapítulos del libro de Katie Salen Tekinbas y Eric Zimmerman *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, que es un referente bi-

⁵¹ Massachusetts Institute of Technology Game Laboratory: <http://gamelab.mit.edu/about/>

⁵² Katie Salen Tekinbas y Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2003, p. 3.

bliográfico básico de los cursos del Laboratorio de Juegos del MIT. Aquí tenemos: “El significado y el juego”, “El significado emerge cuando el signo se interpreta”, “El modelo multivalente de la interactividad”, “¿Qué no es la complejidad?”, “Los juegos como sistemas de inseguridad”, “Los juegos como sistemas teóricos de información”, “Los juegos como sistemas de conflicto”, “Los juegos como juegos de significados”, “Los juegos como juegos de narrativas”, “El juego como juego de simulación”, “El juego como juego social”, “El juego como cultura abierta”, “El juego como resistencia cultural”, etc. Las materias citadas son solamente algunas, entre muchas más. Para estos temas los matices de significados entre los términos *play* y *game* tienen mucha importancia. Estos matices entre las palabras no tienen equivalencia en el español.

Aunque la creación de videojuegos implica a varias áreas complejas de matemática, teoría de informática, semiótica, programación computacional, etc. y una gran cantidad de juegos contienen elementos artísticos tradicionales como gráfica, música y narrativa, su estatus como arte causa controversias; muchos lo niegan e incluso afirman que por sus estructuras nunca va a ser posible considerarlos como tal. El artista de videoarte Stan Douglas comenta sobre su relación con videojuegos:

[...] muchos juegos para computadora proponen la noción de las posibilidades sin límites cuando, en efecto, todas posibilidades son determinadas, incluso cuando son moduladas por un elemento aleatorio. El jugador no es de ninguna manera libre; él o ella es como una rata en el laberinto. Raramente me divierto con los videojuegos, pero cuando lo hago, trato de averiguar cómo ésta estructurado. Una vez que lo hago, pierdo interés.⁵³

Para la mayoría de los opositores del estatus artístico de los videojuegos es representativa la voz de unos de los más importantes críticos del cine, Roger Ebert:

Una diferencia evidente entre el arte y el juego es que uno puede ganar el juego. Tiene reglas, puntos, objetivos y el resultado. Santiago puede citar el juego de inmersión sin puntos y reglas, pero yo digo que entonces deja ser un juego y se convierte en una representación, una historia, una novela, una obra dramática, un baile, o película. Estas son las cosas que uno no puede ganar; únicamente se pueden experimentar.⁵⁴

Sin embargo, incluso en el comentario de Ebert se puede apreciar que la frontera entre arte interactivo y videojuego está borrosa.⁵⁵ Algunas importantes instituciones culturales reconocen el videojuego como arte. Entre ellas, la Secretaría de Cultura de Francia, la Fundación Nacional para las Artes de Estados Unidos (National Endowment for the Arts), el Museum of Modern Art en Nueva York o el Smithsonian American Art Museum. Estas y muchas otras instituciones otorgan

⁵³ Doug Aitken, *Broken Screen: Expanding the Image, Breaking the Narrative*, 26 *Conversations with Doug Aitken*, New York, Distributed Art Publishers Inc., 2006, p. 104 (trad. mía).

⁵⁴ Roger Ebert, “Video games can never be art”, *Chicago Sun Times*, 16 abril, 2010 (trad. mía) – en el artículo Ebert hace referencia a la presentación de Kellee Santiago –diseñadora y productora de videojuegos– en la Conferencia TED (Tecnología, Entretenimiento, Diseño).

⁵⁵ Véase la descripción de la videoinstalación de inmersión virtual en: “Charlotte Davis: *Osmose*”, en: Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, op. cit., pp. 193–202.

reconocimientos y becas para los creadores de videojuegos, organizan exposiciones y recopilan los juegos digitales en el rubro de las artes.

Graham Coulter Smith, en su libro *Deconstructing Installation Art*, introduce el concepto de juegos de arte. Aunque el autor utiliza este término y lo ilustra con muchos trabajos de artistas contemporáneos en la introducción y en varios capítulos de su libro, es en el subcapítulo "Art Games" (Juegos de arte) donde presenta al observador/escucha/partícipe de estos juegos con el nombre genérico de *lector*, y al artista como *diseñador* así como jugador de *los juegos de arte*. Para definir su concepto de *juegos de arte*, Coulter Smith los compara a los juegos deportivos:

La diferencia crucial entre arte y el deporte es que en el deporte el atleta juega el juego con unas reglas fijas. El atleta se celebra por su destreza en jugar un juego específico según unas reglas fijas. En el arte la situación es totalmente diferente porque las reglas de juego no son fijas. Hay casos en que algunos artistas juegan los juegos de arte con casi ningún cambio de reglas, y hablamos que su trabajo es "poco original". Esto es un criticismo basado en el hecho de que esperamos que los artistas cambien las reglas de juego, o de género. Sin embargo, fundamentalmente parece razonable sugerir que cuando hablamos de la creatividad artística, hablamos de los juegos de arte o de los juegos de lenguaje de arte.⁵⁶

En algunas obras de videoarte interactivo sus espectadores/partícipes se pueden definir como jugadores. Tal es el caso de *Viceversa* [fig. 5.30], de la artista mexicana Grace Quintanilla. Se trata de un documental interactivo, grabado en un CD-ROM, sobre la vida pasada y los sueños actuales de la familia de la artista: de sus envejecidos tíos Chelo y Roberto Cobo, actores y artistas de farándula. Estando convencida de que la memoria no es lineal, Grace Quintanilla realizó esta pieza experimental donde con un *clic* de la computadora se puedan ligar las emociones, los pensamientos y las anécdotas de acuerdo con la parte del cuerpo que el espectador desee indagar. Esta obra interactiva sobrepasa las reglas de un documental tradicional, contando las historias de las vidas a partir de varias pistas de acceso: las fotografías existentes del pasado, los videos, y las imágenes manipuladas digitalmente.

La obra está estructurada a partir de dos secciones principales: una donde los protagonistas hablan de su niñez y su carrera, y la otra, profunda, donde hablan de sus pensamientos personales, de sus miedos y fantasías. Para tener el acceso a las historias del pasado se pulsa en las fotos de los álbumes, y para sus historias actuales se pulsa en partes de sus caras. El acceso a la sección de los miedos y fantasías está permitido a los usuarios que ya conocieron las historias pasadas y actuales. Traspasando este umbral de juego, su observador/partícipe puede conocer los pensamientos íntimos de los protagonistas a partir de las diferentes perspectivas a sus cuerpos: detrás, de frente, de cerca y de lejos. El usuario está invitado a pulsar en las partes de los cuerpos envejecidos para conocer más en profundidad sus vidas. Timothy Murray, reflexionando sobre la pieza de Grace Quintanilla, dice:

⁵⁶ Graham Coulter-Smith, *Deconstructing Installation Art*, 2006, capítulo 4: "Recombination: Demystifying creativity", subcapítulo: "Art Games".

¿Y cuál es el resultado de un “click”, de entrada a los comentarios performativos de los actores sobre las relaciones autobiográficas con las partes de cuerpo específicas? Realmente, y aquí está la trampa digital, realmente no se trata de nada otro que lo igualmente contemporáneo, el metraje burlesco que ya ha confrontado al usuario en los álbumes anteriores sobre lo pasado y lo presente. Aquí lo profundo hace juego de palabras no simplemente con la pérdida de la vida sino de manera más importante sobre la pérdida del código. Lo que vemos ya no se lee en relación a los códigos naturalizados del cine y su relación melancólica con las partes del cuerpo. En su lugar se coloca un gesto performativo, de alucinación hiperrealista, en la cual un sitio tabú del cuerpo envejecido usurpa los códigos públicos y privados de su horror y secreto.⁵⁷



Fig. 5.30 Foto fija de la obra interactiva *Viceversa*, Grace Quintanilla, 1998.

La obra de Gary Hill *Withershins* [fig. 5.31] es otro buen ejemplo del videoarte con estructura de videojuego. Es una instalación interactiva basada en sonidos de voz de mujer o de hombre, dependiendo de la entrada por la que se ingresa al laberinto.

En una de las dos videoproyecciones simultáneas que ocurren en paredes opuestas, se ven manos que utilizan lenguaje de señas en frente de su torso y, en la otra, se ven los gestos de la persona, que también practica lenguaje de señas, vista desde la

⁵⁷ Timothy Murray, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008, p. 151 (trad. mía).



Fig. 5.31 Foto de la instalación interactiva *Withershins*, Gary Hill, 1995.

parte posterior de su cabeza. El laberinto, de tamaño de 7.6 x 10.7 m. está construido con perfiles tubulares de aluminio. Cuando un espectador/escucha/partícipe transita esta estructura, activa unos sensores ubicados cada 76 cm que generan en altavoces las frases pronunciadas por un hombre y/o mujer. Estas mismas frases se proyectan en lenguaje de señas en las dos pantallas. El sistema electrónico de la instalación puede seguir los pasos de dos participantes simultáneamente, generando a la vez el pronunciamiento de los textos. Los enunciados tratan sobre lo diestro y lo siniestro y juegan con las palabras bíblicas de San Mateo: “Y cuando la mano derecha no sabe que hace la mano izquierda”, contienen también muchos juegos de palabras, repeticiones y espejismos autoreflexivos. Estas expresiones se generan en las computadoras y se reproducen de acuerdo a los pasos de los observadores/escuchas/partícipes que se registran en el interior del laberinto. Gary Hill afirma que los textos tienen seis niveles de profundidad, en términos de programación computacional, así que incluso cuando uno se traslada en el laberinto de ida y vuelta el texto que se genera incluye nuevos enunciados.⁵⁸ En ocasiones una persona puede controlar ambos textos, femenino y masculino, y entonces se pueden escuchar las dos voces creando unos retrasos sutiles entre ambas. Los enunciados proyectados en lenguaje de señas son derivados de los textos pronunciados, una

⁵⁸ Robert C. Morgan (Ed.), *Gary Hill*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2000, p. 236.

combinación de 420 frases guardadas en la memoria de la computadora. Como ejemplo presentamos unas líneas:

... and if
 the right hand
 was ingrown
 backhandedly
 and what if
 the left hand
 knows
 what the right hand
 is doing?
 is left undone
 and what if
 the left hand
 was ingrown
 deep in the mind
 speaking in
 many handed ways...⁵⁹

El título de la instalación *Withershins* es significativo: deriva de las palabras, del viejo idioma anglosajón, *whith sigh*, que se refiere a “caminar en contrasentido” o “caminar contrarreloj”. Esta caminata “contra el sol” representa lo negativo y lo antinatural y se utiliza en ritos de brujería para apartar los hechizos y maleficios, pero también de embrujar.⁶⁰ Los juegos lingüísticos de Gary Hill ponen el cuerpo del jugador en el centro de un proceso que vincula al lenguaje con la imagen, las palabras pensadas y pronunciadas con los gestos que las encarnan. El artista describe su postura frente a la mente, el lenguaje y el cuerpo: “Debo convertirme en un luchador de la autoconsciencia y mover mi cuerpo para mover mi mente para mover mis palabras para mover mi boca para hacer girar la espuela del momento”.⁶¹

Otro ejemplo de obra interactiva exitosa, que tiene algunos elementos de los pasajes laberínticos y decisiones intuitivas propios de los jugadores de videojuegos, es *Artificial Changelings* [fig. 5.32], de Toni Dove. Aunque se inauguró en el Festival Internacional de Cine y haya sido presentada por los críticos como una película interactiva; por su soporte y estructura puede ser considerada como un ejemplo de videoinstalación interactiva que tiene algunos elementos estructurales del videojuego. El observador/escucha/partícipe de *Artificial Changelings* es llamado a interactuar con dos narrativas cinematográficas que representan las miradas de dos

⁵⁹ Görner, Veit, Holger Broecker et al., catálogo de la exposición *Gary Hill. Selected Works*, Kunstmuseum Wolfsburg, DuMont Literatur und Kunst Verlag, 2001, p. 189.

⁶⁰ James R. Lewis, *Witchcraft Today. An Encyclopedia of Wiccan and Neopagan Traditions*, Santa Barbara, ABC-CLIO, Inc., 1999, p. 304.

⁶¹ Robert C. Morgan (Ed.), *Gary Hill, op. cit.*, p. 1 (trad. mía).

protagonistas o dos puntos de vista que se sobreponen: una pertenece a la mujer llamada Arathusa, una cleptómana que vive en el s. XIX y en las imágenes aparece transitando por las tiendas departamentales de sus tiempos; el otro punto de vista pertenece a Zilith, un hacker informático del s. XXI, que aparece en los sueños de Arathusa. En su narrativa, la obra contiene un discurso sobre la economía del consumidor; cómo se moldeaban y cómo se moldearán nuestras identidades desde el s. XIX hasta un futuro impredecible.



Fig. 5.32 Foto de la videoinstalación interactiva *Artificial Changelings*, Toni Dove, 1998.

Las zonas que se sitúan enfrente de la pantalla retro-proyectada, de curvatura convexa, corresponden a los diferentes puntos de vista de los protagonistas, y están activadas por medio de un sistema de sensores. Cuando el observador/escucha/partícipe de la obra está cerca de la pantalla, escucha el monólogo interno de Arathusa. Cuando retrocede, la protagonista lo interpela directamente. Retocediendo todavía más, aparece un mundo de sus sueños. Ya en la cuarta zona, más alejada de la pantalla, el observador se encuentra en el s. XXI. Sin embargo, para entrar a la zona del punto de vista de Zilith se necesita de nuevo el acercamiento a la pantalla. El espectador, al pararse, “congela” la imagen y para activarla es preciso que mueva otra vez su cuerpo. Los sensores de posición y movimiento traducen los desplazamientos del cuerpo del observador/escucha/partícipe y reproducen distintos segmentos de los videos.

En la obra hay segmentos de los videos y sonidos que representan paisajes o entornos cambiantes y los diferentes comportamientos de los protagonistas. Muchos momentos de este video interactivo reflejan *encarnaciones transferenciales de los conectados, pero sin embargo separados espectadores de la obra, como por ejemplo, cuando en el primer plano Arathusa desplaza sus ojos a la izquierda y a la derecha, como si estuviese*

en sincronía con los observadores, o como cuando se mueve entrando y saliendo fuera del campo al ritmo que imita el del usuario interactivo.⁶² Al mismo tiempo, los protagonistas se comportan como los títeres con respuestas impredecibles y son controlados solamente de manera parcial por los movimientos de los observadores. Toni Dove describe cómo el observador/escucha/partícipe experimenta su instalación:

Tu cuerpo está sujetado a la película, una parte de él, perdida en tiempo y espacio. Esto tiene efecto en la manera como el espectador se mueve y posiblemente como podemos pensar sobre el cuerpo –sus fronteras y bordes se hacen suaves... esta combinación de la acción y la sensación corporal inducen a un estado parecido al trance, físicamente conectado al soporte que contribuya a la espacialización de la experiencia narrativa y a la perturbación de la noción lineal y secuencial del argumento.⁶³

El sistema de sensores llamado *Very Nervous System* (*El sistema muy nervioso*),⁶⁴ que utiliza la videoinstalación *Artificial Changelings*, fue diseñado por David Rokeby entre 1982 y 1991. Originalmente lo creó para una instalación sonora interactiva. En una página web su creador lo describe como un sistema que se opone a la lógica computacional, al mismo tiempo que la utiliza: así como una computadora nos aleja de nuestro cuerpo, su sistema nos vincula de nuevo con él. El lenguaje del sistema es intuitivo, y aunque *la computadora es objetiva y desinteresada, la experiencia que crea es íntima*.⁶⁵ Para la instalación de video interactivo *Artificial Changelings* son importantes las características de la interfaz de sensores, de David Rokeby:

La interfaz es poco usual porque es invisible y muy difusa, ocupando un gran volumen del espacio, en cuanto que la mayoría de las interfaces son enfocadas y precisas. Aunque difuso, la interfaz es vivaz y considerablemente matizada en el tiempo y el espacio. La interfaz crea una zona de experiencia del encuentro multidimensional. El lenguaje del encuentro es inicialmente poco claro, pero evoluciona en la medida en que uno explora y sienta.⁶⁶

Con la videoinstalación *Artificial Changelings* su autora se aleja del paradigma de la instalación interactiva con las elecciones preprogramadas, para acercarse a una donde las experiencias de su observador/escucha/partícipe están determinadas en parte, donde la otra se asemeja a un juego de azar.

No obstante, a pesar de que existan numerosos ejemplos de obras de arte interactivo muy sofisticadas, nuestras interacciones más básicas que suceden en Internet, como cuando reenviamos un video que nos parece interesante a nuestros amigos de Facebook, pueden tener consecuencias políticas y sociales que no tendría nuestra visita a una exposición con una videoinstalación interactiva de tintes políticos.

⁶² Timothy Murray, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, op. cit., p. 185 (trad. mía).

⁶³ Toni Dove, *Artificial Changelings* – curso “Introduction to Media & Performance”, School of Art, Nanyang Technological University, Singapore, 2014 (trad. mía).

⁶⁴ David Rokeby, video donde su autor interactúa con su interfase *Very Nervous System*:

<https://vimeo.com/8120954>

⁶⁵ David Rokeby, página web de la obra interactiva *Very Nervous System*:

<http://www.davidrokeby.com/vns.html>

⁶⁶ *Ibid.*, (trad. mía).

LAS ESFERAS DE VIDEO EN INTERNET

Desde los inicios de Internet al videoblog

Internet es una red mundial de conexión entre los ordenadores que despegó entre los usuarios particulares en la década de los noventa del siglo pasado, a partir de las redes locales que ya existían desde los años sesenta. Entre los investigadores existe una disputa sobre sus inicios y las primeras redes locales que lo habilitaron. Sin embargo, sus orígenes militares están bien documentados, como lo hace Janet Abbate, por ejemplo, en su libro *Inventing the Internet*.⁶⁷ En este texto la autora discute algunas primeras redes locales, dando primacía, en las etapas iniciales de Internet, al grupo de científicos que trabajaban en Suiza, en el CERN (*Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*). Entre ellos fue Tim Berners-Lee quien en 1990 escribió el programa llamado WorldWideWeb.⁶⁸

Desde sus inicios, Internet funcionaba con los sitios de boletines informativos donde se subían los documentos e imágenes fijas. Los seguían los *wikis*, páginas web, que podían editar sus usuarios. Esta forma de interacción en Internet fue fundamental para la creación de Wikipedia. Sin embargo, el programa Blogger, lanzado en 1999, cambió la manera en que la gente interactuaba en Internet: *cuando los miembros de las comunidades tempranas en Internet se interesaron en la Red en general, los nuevos bloggers trataban sus sitios como si fueran diarios, escribían comentarios y reflexiones que fueron actualizando seguido hasta llegar a hacerlo varias veces al día*.⁶⁹

Se puede pensar sobre los boletines informativos, las páginas *wiki* y los *blogs* como los formatos en la historia de Internet que ayudaron en el proceso de la transformación de los lectores pasivos a usuarios activos, productores de la información. Estos formatos de interacción en Internet fueron los antecedentes de los videoblogs que surgieron por primera vez en el año 2000. En el mismo año Adrian Miles estableció unas reglas de videoblog:

- respetar ancho de banda
- no es un video en línea (esto no es una reinención de la televisión)
- usa el video o el audio performativo
- es personal
- usa la tecnología accesible
- experimenta con la narrativa del video y el audio (en original: *experiments with writerly video and audio*)
- se encuentra entre la escritura y lo televisual
- explora la distancia de aproximación de las palabras y los medios en movimiento
- es dziga vertov con mac y un modem (Miles, 2000, formato original)⁷⁰

⁶⁷ Janet Abbate, *Inventing the Internet*, Cambridge, MA, MIT Press, 2000.

⁶⁸ Tim Berners-Lee, *The World Wide Web: A very short personal history*

<https://www.w3.org/People/Berners-Lee/ShortHistory.html>

⁶⁹ Trine Bjørkman Berry, *The Film of Tomorrow: A cultural History of Videoblogging*, tesis doctoral (PhD), Universidad de Sussex, Reino Unido, 2014, p. 93.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 94, (trad. mía).

Aunque Gilles Deleuze afirma que una obra de arte no tiene nada que ver con la comunicación,⁷¹ Claire Bishop se pregunta si la comunicación entre los usuarios de Internet puede ser considerado como un objeto estético:

En 2001, Lev Manovich ha notado de manera provisoria que al poner en el primer plano la comunicación en dos sentidos como la actividad cultural fundamental (en oposición al flujo en un sentido de la película o un libro), el Internet nos pide reconsiderar el mero paradigma del objeto estético: ¿Puede la comunicación entre los usuarios convertirse en un objeto estético?... [Y en un pasaje anterior:] ...lo digital es en un nivel profundo una condición formativa –incluso una paradoja estructural– que determina las decisiones artísticas de trabajar con unos formatos y medios.⁷²

Parece que la idea de comunicación es fundamental para la estética digital del videoblog, incluso más ahora, cuando está presente también en las pantallas de los teléfonos inteligentes.

La historia de los videoblogs o sitios donde se podían subir y ver los archivos de videos se vincula con los algoritmos de su compresión —los *códecs*—, que establecen como normas ciertos formatos de compresión y sus correspondientes programas de registro y lectura. Uno de los primeros, de acceso popular, fue el QuickTime, introducido por Apple en 1991. Sobre la importancia de este programa habla Lev Manovich en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*:

[...] la introducción de QuickTime en 1991 se puede comparar con la del cinetoscopio en 1892. Ambos se utilizaban para presentar pequeños bucles, presentaban imágenes de tamaño aproximado de 5 por 8 centímetros, y establecían una visión privada en vez de colectiva. Las dos tecnologías parecen incluso desempeñar un papel cultural parecido. Si a comienzos de la década de 1890, el público frecuentaba los salones de cinetoscopio, donde unos aparatos con agujero para mirar les ofrecían la última maravilla –unas diminutas fotografías en movimiento dispuestas en pequeños bucles– exactamente cien años después, los usuarios de ordenador estaban igualmente fascinados con las diminutas películas en QuickTime que convertían el ordenador en un proyector de cine, por imperfecto que fuera.⁷³

Los videoblogs contemporáneos utilizan en su mayoría los formatos de códec de Flash o MPEG-4, de QuickTime. Trine Bjørkman Berry estima que la actividad creadora de la comunidad de *videobloggers* fue más intensa en el periodo 2004 a 2009 gracias a que Apple, en dicho periodo, se abstuvo de actualizar los códecs de QuickTime, concentrándose en los cambios de los microprocesadores.⁷⁴

⁷¹ “La obra de arte no es un instrumento de comunicación. La obra de arte no tiene nada que hacer con la comunicación. La obra de arte no contiene la menor información. En cambio, hay una afinidad fundamental entre la obra de arte y el acto de resistencia.” Gilles Deleuze, “¿Qué es la información?”, en: *Archipiélago*, núm. 25, Barcelona, 1995.

⁷² Claire Bishop, “Digital Divide: Contemporary Art and New Media”, en: *Artforum*, September 2012 (trad. mía).

⁷³ Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005, p. 389.

⁷⁴ Trine Bjørkman Berry, *The Film of Tomorrow: A cultural History of Videoblogging*, op. cit., p. 189.

Aunque muchos de los creadores y observadores/escuchas/lectores de los videoblogs los consideran como una ocupación personal cotidiana, con las fronteras desdibujadas entre el arte y el archivo de la memoria, el simple hecho de estar presente en Internet ubica al videoblog en la esfera de la comunicación social. La plataforma del videoblog es una etapa reciente en el desarrollo de nuestra cultura mediática. Así define este proceso Lev Manovich:

[...] podemos decir también que nos graduamos de la película/video del siglo XX y llegamos hacia el video social del principio del siglo XXI [...] [y más adelante:] [...] Mientras que el típico video diario o dibujo animado japonés en YouTube, puede no ser muy sobresaliente, bastantes lo son. De hecho, en todos los medios donde las tecnologías de la producción fueron democratizadas (el video, la música, la animación, el diseño gráfico, etc.), me he encontrado con muchos proyectos que no solamente rivalizan con aquellos producidos por las compañías comerciales más conocidas y los artistas más conocidos, sino que exploran también áreas nuevas, todavía no exploradas por los que son dotados con grandes cantidades del capital simbólico.⁷⁵

Eventos digitales, net-art e interacciones sociales en la red

La práctica de ver los videos en línea involucra casi siempre lectura de contenidos simultáneos, como textos e imágenes a su lado. Por ejemplo, cuando el video está incrustado en un artículo periodístico o en medio de las imágenes fijas que se alternan con escenas en movimiento de anuncios publicitarios. La experiencia de lectura en computadora mezcla muchas veces esta información con imágenes simultáneas desplegadas en varias zonas de la pantalla. Para el usuario de Internet, observar una imagen completa de un objeto temporal o de una imagen fija, en la práctica, es una excepción. El video en Internet nunca existe por sí solo. Al menos está formando un dúo, del video y su link. Esta pareja forma un espacio mínimo de signos e imágenes en movimiento y existen programas que permiten transformarlos casi inmediatamente. Por ejemplo, al insertar un vínculo de Google Maps, se muestra el sitio de un suceso que grabamos con nuestro teléfono. Estas operaciones se pueden efectuar en línea, permitiendo así que la red y sus datos sean parte de nuestro video. Este procesamiento no-lineal de los datos digitales que se despliegan en el tiempo, denotan varios procesos de escritura y programación electrónica que no componen un video como su salida final, sino más bien un ambiente de su visualización y de su escucha. Así, un evento digital en la red se puede definir como el video en línea, con todos sus links, referencias y transformaciones de datos digitales, subido en el espacio de la memoria digital, de la nube. La operación que acabamos de describir Andreas Treske la llama *engrosar la imagen*.⁷⁶

⁷⁵ Lev Manovich, "The Practice of Every (Media) Life", en: Lovink, Geert and Niederer, Sabine (Eds), *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008, pp. 33-43 (trad. mía).

⁷⁶ Andreas Treske, *The Inner Life of Video Spheres*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2013, p. 23 (trad. mía).



Fig. 5.33 Foto de la videoinstalación de la red *Dance with US*, Grégory Chatonsky, 2008.

En una obra de net-art ingeniosa e irónica titulada *Dance with US* (2008), el artista francés Grégory Chatonsky creó una burbuja de datos alrededor de un video, *engrosando su imagen*, según terminología de Treske. Al crear esta pieza, su autor se apropió de una secuencia de la película *Shall We Dance* de 1937, donde Fred Astaire ejecuta un baile sobre la cubierta de un barco. El video de este corte fílmico está vinculado, en tiempo real, con la actividad de la Bolsa de Valores de Estados Unidos. El cambio del índice comercial influye en la velocidad de reproducción del video. Si la actividad comercial es más volátil, en otras palabras, si las transacciones en el mercado son más aceleradas, Fred Astaire baila de manera más fluida. Tanto en la página de Internet⁷⁷ como en su versión para exposición en galería [fig. 5.33] junto a la secuencia del baile de Fred Astaire, controlado por el mercado, se expone el dato numérico de la Bolsa de Valores, que se actualiza en tiempo real por medio de Internet.

Otra obra de net-art de Chatonsky, *Netsea*⁷⁸ [fig. 5.34], monitorea los mensajes en Internet en tiempo presente. Es una pieza que Grégory Chatonsky ha realizado en cooperación con Olivier Alary, en la parte de audio. Es una máquina de extracción de sentimientos, del flujo de los comunicados en la red local de Internet, en la vecindad de la galería donde se presenta. El autor afirma que para tal fin utiliza un

⁷⁷ Grégory Chatonsky, obra de net-art *Dance with US*: <http://chatonsky.net/dance-with-us/>

⁷⁸ Grégory Chatonsky, *Netsea*, 2015: <http://chatonsky.net/netsea/>



Fig. 5.34 Foto de la obra mediática *Netsea*, Grégory Chatonsky, 2015.

software de espionaje del FBI, de monitoreo de comunicaciones electrónicas. Los eventos digitales captados son traducidos en la imagen de la superficie ondulante de un océano artificial. De este “mar de datos” son extraídos los comunicados relacionados con los sentimientos y presentados en forma escrita sobre la imagen del océano, y leídos con la voz del sintetizador. Como dice Pau Waelder en su artículo en una revista digital australiana: “el murmullo de datos se convierte en la historia misma sin la guía de un narrador”.⁷⁹

Al comentar sus propias obras de net-art, Chatonsky desarrolló el concepto *Flussgeist* (*espíritu del flujo*) que designa mejor, de acuerdo con él, nuestros tiempos de flujos y cambios constantes, que el concepto *Zeitgeist* (*espíritu del tiempo*), determinado más por la historia. Una de sus obras de net-art se titula *Flussgeist: The Spirit of the Network* (2009) (*Flussgeist: El espíritu de la red*)⁸⁰ y fue una serie de videos sin fin que se generaban a partir de los datos que entraban desde la red en tiempo real. Comentando sobre ella, su autor dice que no fue un dispositivo de interface, de los datos visuales en la red, sino un sitio que genera ficciones a partir de flujos de los eventos digitales en Internet. En muchas de sus obras Chatonsky nos muestra que los datos transmitidos en Internet no son solamente unas series de señales digitales de valores uno y cero sino fragmentos de nuestras experiencias y sentimientos, revelando así el espíritu de nuestros tiempos como flujos de afectaciones en Internet.

⁷⁹ Pau Waelder, *The Constant Murmur of Data*:

<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/228/0>

⁸⁰ Grégory Chatonsky, *Flussgeist: The Spirit of the Network*, 2009:

<http://chatonsky.net/flussgeist/>

Los videos, en forma de las videoproyecciones, son visitados de vez en cuando en las galerías, pero con la tecnología de Internet y de los teléfonos móviles se convirtieron en acompañantes frecuentes de la vida diaria de muchos de nosotros. El video visto antes solo como un tipo de tecnología mediática, en la actualidad se ha vuelto también una esfera de interacción social. Esta actividad la promueven las mismas redes, preguntando constantemente, automáticamente, si queremos compartir tal video, imagen o mensaje. Los videos compartidos en la red nos hablan más de relaciones entre las personas que de una representación de tales relaciones como muchas veces nos proporciona el cine o la televisión. Vistos así, los videos en línea son medios de socialización.

El filósofo alemán contemporáneo Peter Sloterdijk ha desarrollado una fenomenología del espacio social que ha denominado *esferología*. Esta teoría ha quedado plasmada en su trabajo más ambicioso hasta la fecha: *Esferas*, una trilogía compuesta por *Esferas I. Burbujas. Microesferología* (1998), *Esferas II. Globos. Macroesferología* (1999) y *Esferas III. Espumas. Esferología plural* (2004), donde reescribe la historia de la humanidad desde una perspectiva que combina filosofía, sociología, psicología e historia. Sus esferas son espacios de coexistencia humana donde las personas son igualmente sus creadoras como sus dependientes. Existen las esferas grandes de coexistencia en las sociedades, como también burbujas íntimas como una que se forma alrededor de una madre e hijo. En el tomo *Esferas III. Espumas. Esferología plural*, Sloterdijk presenta el modelo de espumas como representación de una combinación de relaciones del mundo actual:

Esferas son los espacios donde la gente vive realmente. Quería mostrar que los seres humanos fueron, hasta ahora, incomprendidos porque el espacio donde viven siempre fue asumido sin ser hecho consciente o explícito. Y este lugar o espacio lo llamo esfera para indicar que nunca estamos de facto desnudos en su totalidad, en algún ambiente físico o biológico, sino que somos nosotros los seres creadores-de-espacio, y que no podemos existir de otra manera que en estos espacios auto-animados.⁸¹

En esta definición se ven reflejadas las esferas de video creadas por los humanos en Internet. En estos espacios, las personas comparten no solamente las grabaciones de acontecimientos de su vida privada sino videos subidos por otros, acompañados por comentarios, diálogos, citas y opiniones, en un momento vivido colectivamente, creando las burbujas auto-animadas de convivencia social. La participación en estas burbujas de videos es voluntaria. En cualquier momento, por falta de participantes, la esfera termina su vida como si se tratara de una burbuja de jabón.

Al participar en las esferas de video de Internet, tenemos también libertad de reeditar y compartir nuestras grabaciones, expandiendo así el espacio y temporalidad de su existencia. Los eventos que compartimos no son necesariamente personales; pueden ser políticos, como vimos en el caso de los eventos relacionados con la primavera árabe, o pueden corresponder a movimientos de protesta, por ejemplo, del

⁸¹ Peter Sloterdijk citado por Esther Weltevrede en: *On Spheres and Media Theory*:
<http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2008/04/06/on-spheres-and-media-theory/>

grupo *Occupy Wall Street*, movimiento sin líderes, que convocaba en el año 2011, por medio de Internet, a las protestas contra la evasión fiscal de grandes empresas. Algunos participantes de estas esferas de videos graban y transmiten imágenes por medio de teléfonos móviles; otros los ven y comparten. A veces estas esferas de interacción social crecen como bolas de nieve, formando una avalancha de videos que se expande de manera viral, creando unas burbujas instantáneas.

Según las estadísticas de la plataforma YouTube, 95 % de los videos vistos en Internet son videos musicales⁸² y los usuarios de YouTube más activos, que entran a esta plataforma al menos una vez al día, son personas entre 11 y 15 años de edad,⁸³ lo que nos dice mucho sobre el perfil de los usuarios masivos de Internet; son adolescentes susceptibles a seguir las modas de los ritmos populares del momento. Como ejemplo, basta con recordar una burbuja de interés que creció entre la comunidad de Internet en el año 2017, con el video musical *Despacito* [fig. 5.35], del cantante puertorriqueño Luis Fonsi, que tiene más de 8.0 mil millones de reproducciones en YouTube. Se logró un récord histórico, si tenemos en cuenta algunos datos estadísticos recientes: en 2022 había en el mundo más de 7.9 mil millones de usuarios de Internet, de ellos, 53.6 % se encontraban en Asia, solamente 13.7 % en Europa, 9.9 % en América Latina y Caribe y 6.4 % en America del Norte.⁸⁴

Mi propia experiencia como usuario de plataformas sociales comprueba que las esferas de interacción tienen una relativa estabilidad, aunque normalmente se expanden: el diámetro de las esferas se puede medir por la longitud de las listas de amigos. Estas esferas se tocan en varios puntos por los amigos que tenemos en común. De estas esferas circundantes, de vez en cuando, nos llegan eventos digitales compartidos por personas que no conocemos. Aunque sabemos que las esferas de interacción social en Internet como Facebook o Youtube están controladas por las compañías que proporcionan estas plataformas o por los productores de mensajes publicitarios, en algunos casos podemos hablar de creación de consciencia comunitaria entre sus usuarios/navegantes.

Robrecht Vanderbeeken acuña un término relacionado con la consciencia individual de los navegantes en Internet: *eclipsing (eclipsar)*.⁸⁵ Lo describe como una manera de opacar la realidad experimentada por una persona, mediante la otra realidad, moldeada por los medios audiovisuales en general y por videos en línea, en específico. Las pantallas exponen lugares y personas nunca antes visitados o confrontados. Si esta visita o encuentro nos sucediera en la vida real, nos parecería poco natural. Vanderbeeken presenta todavía otro término vinculado con los medios: *truth procedure*⁸⁶ (*procedimiento de veracidad*). Lo que es suficientemente visible en las noticias parece tener una presencia real y ser verídico. De manera opues-

⁸² <https://kinsta.com/es/blog/estadisticas-youtube/>

⁸³ <https://www.oberlo.com.mx/blog/estadisticas-youtube>

⁸⁴ <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>

⁸⁵ Robrecht Vanderbeeken, "Web Video and the Screen as a Mediator and Generator of Reality" en: *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011, p. 36.

⁸⁶ Robrecht Vanderbeeken, *op. cit.*, p. 37.



Fig. 5.35 Captura de pantalla, de la reproducción del video musical *Despacito*, Luis Fonsi, 2017.

ta, aquello que no se publica o no se muestra en los medios es información poco confiable. Esto nos dice que la pantalla de teléfono, PC o TV son considerados actualmente como plataformas de una autoridad máxima.

La nueva consciencia colectiva de los objetos temporales creados por los medios audiovisuales de difusión masiva estaba ya estudiada por Bernard Stiegler. En sus tres tomos de *La técnica y el tiempo*, editados originalmente en Francia entre 1994 y 2001, su autor discute la influencia de la tecnología en las humanidades. En el tercer libro de la serie, *La técnica y el tiempo: El tiempo del cine y la cuestión del malestar*,⁸⁷ Stiegler presenta los inventos tecnológicos, en particular el cine y la televisión, como unas nuevas maneras de exteriorizar la consciencia humana. Sin embargo, por los desajustes demasiado grandes entre los sistemas sociales y la consciencia colectiva exteriorizada en los nuevos medios, el sistema de valores del capitalismo globalizado no tiene contrapeso para su equilibrio y transforma sin remedio las consciencias individuales y colectivas.

Aunque los textos de Bernard Stiegler se refieren principalmente al cine y la televisión podemos extrapolarlos a los nuevos entornos tecnológicos de Internet, como espacios al mismo tiempo masivos e individualizados que influyen consciencias

⁸⁷ Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo 3: El tiempo del cine y la cuestión del malestar*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2004.

de las generaciones actuales, mucho más que los inventos tecnológicos anteriores. El autor de *La técnica y el tiempo* dice:

*Las industrias de programas y, más particularmente, la industria mediática de la información radiotelevisada, producen en masa objetos temporales que tienen la característica de ser oídos o mirados simultáneamente por millones, a veces decenas, centenas e incluso miles de millones de "conciencias": esta coincidencia temporal masiva domina la nueva estructura del acontecimiento a la que corresponden nuevas formas de conciencia y de inconsciencia colectivas.*⁸⁸

Para Stiegler, un objeto temporal se establece cuando su flujo coincide con el flujo de la conciencia de su receptor (por ejemplo: una melodía, película, etc.). La industrialización de la producción y distribución de tales objetos se identifica con la industrialización de la relación del ser humano con el tiempo, lo que resulta en la industrialización de su memoria. Este proceso es peligroso en tanto que estandariza las conciencias individuales que ahora emplean los objetos temporales de distribución masiva como prótesis de sus conciencias.

Las nuevas conciencias e inconsciencias individuales dan paso a las colectivas, evidentes en los nuevos movimientos sociales que se parecen a los flujos de información audiovisual. Este último flujo se ve reforzado por la accesibilidad que proporciona la telefonía móvil. Los eventos que antes pasaban muchas veces sin dejar huella, ahora viven en la esfera de la percepción de las multitudes; muchos programas informativos se alimentan de estas grabaciones subidas a la red, que en anteriores circunstancias tecnológicas fueron inaccesibles para los equipos de reporteros. La acción de grabar con teléfonos móviles y la reproducción de los videos en vivo debe también parte de su impacto a la difusión en la redes. Las videoesferas de interacción social son unos espacios de eventos construidos por los seres humanos *armados* con grabadoras y difusoras de medios audiovisuales. En las esferas de video, estos últimos ya no son objetos temporales discretos para ser contemplados de manera separada de su entorno. Sus actuantes/actores, inmersos en estos espacios informáticos de múltiples puntos de entrada, los navegan al mismo tiempo que los construyen, subiendo los paquetes de video y de información que los rodea.

En el contexto de las relaciones en Internet, el artista interviene como facilitador o mediador y se convierte en un creador de dispositivos de relaciones comunicativas para producir una *esfera pública autónoma*.⁸⁹ Estas formas de actividad social ya las había conceptualizado Hakim Bey como *zonas temporalmente autónomas*⁹⁰ y las describía como un ideal de comunidad de comunicación anarquista sin jerarquías impuestas externamente y donde todo receptor puede constituirse como emisor.

⁸⁸ Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo 2: La desorientación*, p. 370.

⁸⁹ José Luis Brea, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Murcia, CENDEAC, 2004, p. 96.

⁹⁰ Hakim Bey, *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*: <http://nomadicartsfestival.com/wp-content/uploads/2015/02/Taz.pdf>

En el entorno virtual de Internet, estas comunidades se desarrollaron en principio como *Tableros de boletines informativos* precursores de los sitios web, foros en línea y blogs. Sin embargo, este sueño de participantes/emisores de Internet se desvaneció muy rápido debido a la *desertización por ruido*⁹¹ que se llevaba a cabo por sobresaturación de mensajes irrelevantes, y como dice José Luis Brea, porque las nacientes comunidades de “*productores de medios*” se transforman en meros “*usuarios de medios*”.



Fig. 5.36 Captura de una parte de pantalla, de la página <https://megafone.net> de acceso a los proyectos inspirados por Antoni Abad, 2004 – 2016.

Una de las esferas de Internet que sigue siendo, sin embargo, muy fructífera, es arte de la red vinculado con las interacciones sociales. Proyectos de net-art impulsados por Antoni Abad son aquí paradigmáticos, son foros de comunicación entre distintos grupos sociales: jóvenes gitanos, taxistas, sexoservidoras, trabajadores migrantes, refugiados, mensajeros motorizados, etc. Entre 2004 y 2016, su proyecto *megafone.net*⁹² [fig. 5.36] invitaba a personas, pertenecientes a grupos marginalizados socialmente, principalmente en grandes urbes como Madrid, Barcelona, Ciudad de México, São Paulo, Nueva York o Montreal a usar a sus teléfonos móviles para crear grabaciones de audio, videos, textos y fotos para publicarlos inmediatamente en la página de la red que ha sido creada específicamente para ellos. Los participantes transformaron sus teléfonos móviles, muchas veces proporcionados por Abad, en megáfonos metafóricos pues se sirvieron de ellos para ampliar las voces de los grupos e individuos que muchas veces están olvidados o malinterpre-

⁹¹ José Luis Brea, *op. cit.*, p. 103.

⁹² Antoni Abad, *megafone.net*, 2004–2016: <https://megafone.net/site/index>

tados en los medios masivos. Este proyecto se expuso de manera más completa en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, en el año 2014.⁹³

Los proyectos de net-art actuales nos dicen mucho sobre el impacto que pueden tener los nuevos medios en el futuro. La esfera del video, comprendida de esta manera, ofrece una oportunidad de crecimiento de las consciencias sobre los problemas del planeta y de comunidades locales, lo que puede desembocar en la creación de las esferas públicas autónomas. Los discursos artísticos vinculados con problemas sociales son importantes en la medida que están disponibles. Su visibilidad está condicionada por la accesibilidad.

El video como medio electrónico tiene un lugar privilegiado entre los mecanismos de la comunicación: empezando por la televisión vía satélite y continuando con las redes de Internet, está presente en la transmisión directa de la información audiovisual en tiempo real, en el mundo entero. Estos desarrollos tecnológicos liberan las condiciones para crear nuevas formas estéticas de expresión en video, en la medida en que su generación, transmisión y proyección se transforman y expanden continuamente.

⁹³ Antoni Abad, *megafone.net/2004-2014*: <https://www.youtube.com/watch?v=nlepNcjbOj4>

En el año 2017 he presentado en el Museo de Arte Carrillo Gil, en la Ciudad de México, una exposición individual de videoarte titulada *El Pajar*. Las obras claves de esta muestra fueron: videoescultura *Paja 1* [fig. 6.1] y la videoinstalación *Paja 2* [fig. 6.2], ambas producidas con cortes de videos de gavillas de paja agitadas por el viento, proyectadas de manera simultánea en tres pantallas e incrustadas en bloques de paja compactada (*Paja 1*), o proyectadas en un montículo de bloques de paja (*Paja 2*).



Fig. 6.1 Foto de videoescultura de tres canales *Paja 1*, Pawel Anaszkievicz, 2016.

La videoescultura *Paja 1* está conformada por tres videos proyectados simultáneamente en tres monitores de TV integrados en una estructura construida con pacas de paja. Las dos pantallas están colocadas de manera paralela, a una altura aproximada de 120 cm, mientras la tercera está colocada entre los dos primeras, de manera diagonal. En los videos sin sonido, de encuadres fijos, se muestran las gavillas movidas por el viento. La iluminación en algunos de los encuadres tam-

bién se mueve, siendo el sol opacado por las nubes en movimiento. La posición diagonal, de una de las pantallas, tiene por función resaltar lo artificial del video en la representación de espacio. En la videoescultura se crean circuitos cristalinos entre cada una de las tres proyecciones que presentan las gavillas, como caras virtuales del “cristal líquido de los tiempos cruzados” y sus caras actuales en forma de las pacas de paja como huellas del proceso industrial del empacar la paja de las gavillas.

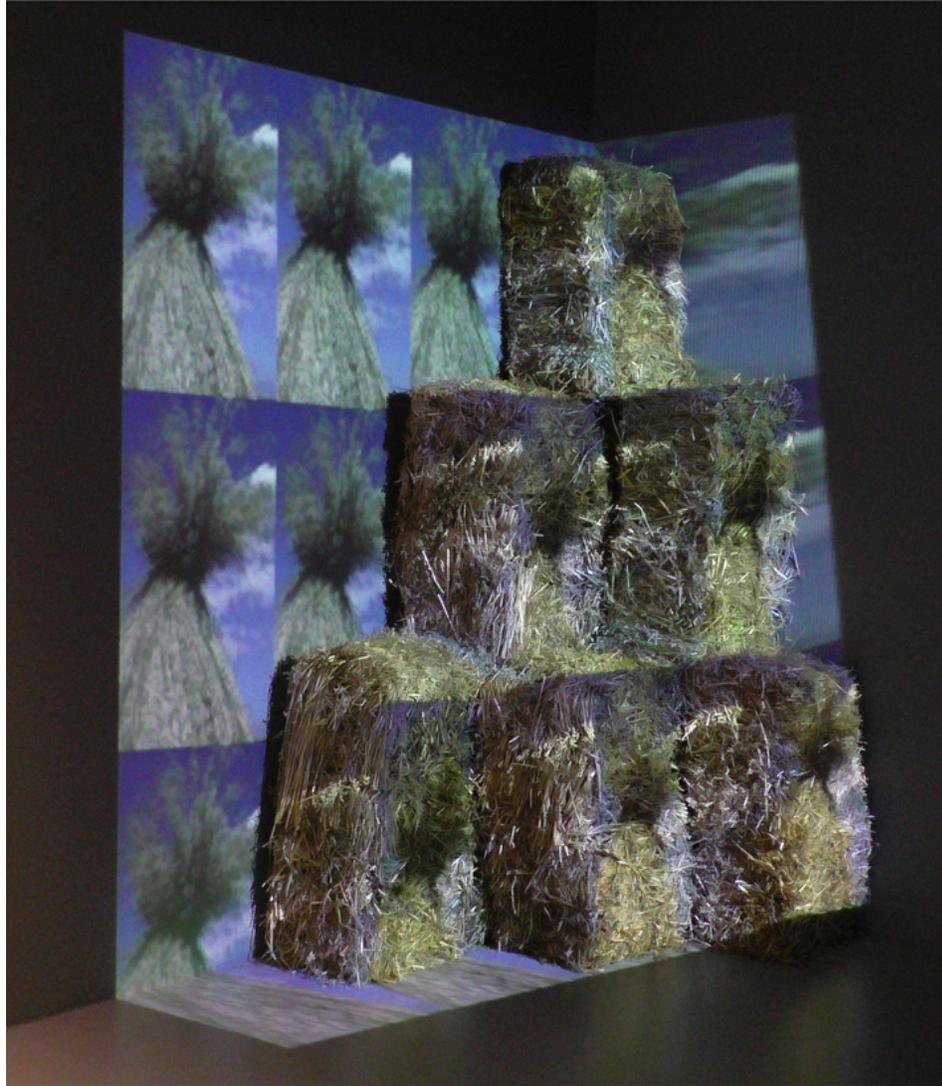


Fig. 6.2 Foto de la videoinstalación *Paja 2*, Pawel Anazkiewicz, 2016.

La videoinstalación *Paja 2* está conformada por un video sin sonido, en formato vertical de aproximadamente 240 cm de alto, de gavilla movida por el viento, proyectado en una estructura contruida con diez cubos de paja. El video está formado por tres secuencias de imágenes de la misma gavilla en movimiento: una, de la imagen de gavilla desplegada en toda su extensión; otra, de la misma imagen desplegada en cuatro encuadres; y la tercera en doce encuadres. La última secuencia coincide con la proyección de los encuadres individuales de la gavilla en los cubos de paja de la estructura, mientras en la primera y segunda, la imagen proyectada se divide entre los cubos. La pieza confronta la imagen virtual de la gavilla movida por el viento con la estructura tridimensional construida con cubos de paja. Estas últimas constituyen, de manera similar a la videoescultura *Paja 1*, la cara actual del circuito del “cristal líquido”. Su cara virtual está formada por la videoproyección. Los cubos de paja reales confrontados con las gavillas movidas por el viento en la imagen video pueden funcionar como un metáfora de los píxeles, unidades de imágenes digitales, de una representación limitada del mundo tridimensional.

El proceso creativo que condujo a la realización de las obras de videoarte *Paja 1* y *Paja 2* empezó ya en el año 2009 y el texto que sigue es una muestra de su desarrollo.¹

[...] Estoy tomando café y observo distraídamente a mis gatos jugar con el haz de un rayo del sol mañanero que se filtra entre las cortinas. Examino la superficie de su piel, que se mueve cambiando su topografía bajo los impulsos de músculos, tendones y huesos. Hace unos días presenté a mis alumnos del Taller de Planos y Perspectivas la película “Al azar, Baltazar”, de Robert Bresson, para ejemplificar perspectivas figuradas; se trata de la misma situación vista desde la perspectiva de dos personajes cuyas vidas transcurren de manera paralela: un humano (una joven) y un animal (un burro). Recuerdo una toma al principio de la película, donde la negra piel del animal rellena todo el encuadre y la mano blanca de la joven se desliza diagonalmente sobre su superficie, acariciándola. Al final hay otra toma con un acercamiento a la piel del mismo burro, ya viejo, con un chorrillo de sangre que fluye desde una herida causada por una bala. La momentánea fijación en la piel, en la superficie del cuerpo, me recuerda que leí en unos textos sobre estética postmoderna que se referían al mismo asunto; entre otros, uno² del sociólogo polaco Zygmunt Bauman, acerca de las pretensiones del individuo, en la cultura actual, de alcanzar un equilibrio deslizándose sobre las superficies de la vida como lo hace un surfista sobre las olas del océano. Para ambos, el peor enemigo es la profundidad que acaba con un momento de gracia.

En el libro fundacional de la arquitectura postmoderna, “Aprendiendo de Las Vegas”,³ sus autores otorgan mayor importancia a la superficie que a la estructura, tan querida por los arquitectos modernos, para quienes la buena arquitectura resaltaba la honestidad de pre-

¹ El texto fue editado y revisado a partir de un fragmento del artículo: Pawel Anaszkiwicz, “Presencias, proyecciones y videoinstalaciones” en: *Inventio*, México, No. 10, Septiembre 2009, pp. 93–96.

² Zygmunt Bauman, “On Art, Death and Postmodernity and What They Do To Each Other”, en: vv. AA., *Stopping the Process?: Contemporary Views on Art Exhibitions*, Helsinki, Nordic Institute for Contemporary Art, 1998.

³ Steven Izenour, Denise Scott Brown y Robert Venturi, *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.

sentación de su estructura y funcionalidad. En este caso, los ejemplos sobresalientes de una y otra estética serían los edificios de dos museos de arte contemporáneo: el Centro Georges Pompidou, de París, y el Museo Guggenheim, de Bilbao. La piel del animal o la humana y sus productos, como el pelo, la pelusa y las uñas, se volvieron un tema recurrente en la producción de los artistas visuales contemporáneos. Por ejemplo, casi cada año, dentro del curso de escultura que imparto, alguna de mis alumnas presenta algún proyecto de producción de objetos a partir del cabello humano. Son como residuos de nuestra existencia con un dejo de trascendencia, y más perdurables que otros de nuestros tejidos. En la mayoría de las exposiciones contemporáneas, cuando se utiliza la piel de animales y a veces de los humanos, ésta se exhibe muerta. Como excepción se pueden señalar algunas obras realizadas dentro del campo del bio-art por el artista brasileño Eduardo Kac o el australiano Stelarc. En su película "El libro de cabecera", Peter Greenaway junta piel y escritura, como si el lenguaje escrito o el hablado formaran otra piel humana.

Al seguir estas reflexiones sobre los usos de la piel en el arte contemporáneo me doy cuenta de que el tema aún no está agotado, especialmente en sus posibles usos metafóricos. El sentido de tocar la piel de un ser vivo se complementa con el sentido de la vista, al comprobar que está vivo, que se mueve, incluso cuando duerme. Si la mirada no está segura, el último recurso es palpar la vena a través de la piel, esto es, la piel aparece como un dispositivo sensor de vida. Involuntariamente hice algo sobre el tema cuando, en una de mis instalaciones, confronté imágenes del cuerpo de un perro vivo con la fría piel metálica de una escultura del mismo animal. Pienso que sería interesante hacer una colección en video de imágenes de la piel viva de distintos animales, como una huella de la vida: su respiración, el pulso, la sangre, los movimientos musculares, los tendones y huesos cubiertos con la piel sin descripción ni el propio reconocimiento del animal al cual le pertenecen. Me imagino algunas proyecciones de pieles de seres vivos sobre formas tridimensionales geométricas que resalten las diferencias entre esas superficies vivas y los planos mecanizados y muertos de las formas producidas por los hombres, desde las pirámides hasta los aviones, pasando por la silla y el jarrón.

De momento, debo empezar mi colección de imágenes de las pieles vivas registradas en los cortes de videos. Así que me dispongo a ir a buscarlas a la granja educativa –un zoológico particular donde hay animales domésticos como vacas, caballos, puercos, pollos, entre otros, y cuyo anuncio siempre me sale al paso mientras manejo por la carretera a Cuernavaca. Meto en el coche cámaras y los tripiés. El sol y el viento ligero me ponen de buen humor. Me desvío de la carretera libre y a la vez de mis viajes de rutina a la universidad. Al llegar a la granja, el encargado me informa que está cerrado por periodo vacacional. Pero estoy demasiado motivado como para darme por vencido, así que decido seguir manejando hacia las montañas. Al poco rato, el camino se transforma en una brecha, así que me mantengo ocupado en esquivar piedras y hoyos. En cierto momento la brecha se convierte en una vereda menos hostil y por lo mismo más transitable. De repente, en un cruce de caminos, se abre un claro frente al cual se extienden amplios paisajes hacia tres direcciones, mientras que en la cuarta el terreno continúa elevándose como una suave loma arbolada. Salgo del auto y me hundo en el silencio exaltado por el canto distante de un pájaro. Al recorrer la colina con la mirada me topo con unas nubes brillantes que avanzan rápidamente flotando sobre un trasfondo azul contrastante. Hago un "travelling" por el horizonte disfrutando el

espacio abierto, mientras voy paseando sobre el rastrojo de cebada. El paisaje es estático, con excepción de las gavillas cuyos copetes son agitados por el viento. Con los altos contrastes de luz intensa que se refleja en la paja, las sombras de las gavillas y los bosquecillos oscuros en el fondo, el escenario parece perfecto para un pintor impresionista. Decido grabar los copetes agitados por el viento. Pongo el tripié con la cámara en contra-picado para grabarlos sobre el fondo de nubes en movimiento. Hago varias tomas de unos cuarenta segundos cada una; son muy expresivas pero todavía no sé qué voy a hacer con ellas.

Estoy tan concentrado en las grabaciones que dejo mi vehículo a la mitad de la vereda, en dirección a un caserío que se ve en el horizonte. Otro auto se detiene atrás del mío; al parecer es el dueño del lugar, quien trata de averiguar qué hago en su terreno. Estoy demasiado lejos como para hacerme oír, así que el conductor se da por vencido y decide continuar. Rebase lentamente a mi camioneta por el borde y se aleja envuelto en una nube de polvo. Este incidente cambia mis observaciones a través de la lente: hago varias tomas abiertas de gavillas con el fondo oscuro de los árboles. En una de ellas veo un claro en medio del bosque, donde las hierbas crecidas se balancean como las llamas de una hoguera. Por momentos, el sol se oculta entre las nubes, que cada vez son más oscuras y numerosas, así que debo esperar un poco para poder repetir la grabación de las hierbas encendidas por la luz. Mientras espero, escucho con atención los sonidos del viento, pero a cada instante el sol se oculta por más tiempo y los contrastes del paisaje pierden su vigor. Con el viento y ya sin sol, el frío me despierta a la realidad. No me di cuenta de que transcurrieron varias horas desde que monté la cámara en el tripié.

Mientras manejo de regreso observo algunos elementos del paisaje que apenas ayer me eran invisibles. Me siento como el pescador que vuelve satisfecho después de una buena pesca pero sin saber todavía qué plato va a preparar. Mi videocámara se convirtió, como dicen Deleuze y Guattari, en la red que lanzan los artistas a las aguas del caos del mundo para producir bloques de afectos y perceptos.⁴ En el camino a casa voy detrás de un camión lleno de pacas de paja. Esta imagen me hace reflexionar sobre la tecnología agrícola que desde siempre ha tratado de domar a la naturaleza, cuyos productos se parecen cada vez más a las máquinas que los producen. Me pregunto si sucederá lo mismo con los bloques de sensaciones empaquetados en herramientas digitales. Las gavillas que filmé un poco antes tienen todavía los rasgos característicos de la producción manual. Imagino esas gavillas con sus copetes agitados por el viento proyectarse en una instalación sobre pacas de paja compactada.

⁴ Gilles Deleuze y Felix Guattari, *¿Qué es filosofía?*, Barcelona, Anagrama, 2005.

CONCLUSIONES

En el presente libro me propuse crear un modelo de análisis de videoinstalaciones y videoesculturas, específico para estos medios, que subraya sus características temporales: la simultaneidad y yuxtaposición de las distintas narrativas visuales y sonoras, y su recepción por los espectadores/escuchas/partícipes quienes caminan entre las pantallas.

Para introducir mi discurso fue significativa la información sobre la codificación de las imágenes en señales electrónicas y especialmente su digitalización, que permite que se las guarde, manipule y transforme. Estas y otras propiedades de las imágenes y sonidos digitales, como la facilidad de crear los bucles permite su procesamiento en nuestras computadoras, pero también de los teléfonos inteligentes y en los equipos de grabación, reproducción y transmisión de video. Muchas de las obras contemporáneas de net-art utilizan también las propiedades de la aparición instantánea en puntos muy distantes en el espacio del Internet.

Para caracterizar las instalaciones artísticas son importantes las afirmaciones de Claire Bishop sobre el tratamiento de su espectador como presencia literal en el espacio. De ello se derivan las similitudes entre instalación escultórica y videoinstalación. En lo siguiente explico el concepto de *instalar tiempo en el espacio* y las videoinstalaciones paradigmáticas para su aplicación. Muestro que las instalaciones mediáticas son sitios de los tiempos simultáneos que su observador/partícipe vincula entre sí y donde los flujos de las sensaciones y pensamientos son mediados por su recorrido: el ritmo de caminar y la cadencia de sus miradas a las proyecciones.

Con la finalidad de convalidar la extrapolación del modelo de "cristal de tiempo", del análisis de algunas de las obras de cine, propuesto por Gilles Deleuze, al modelo "cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio" del análisis temporal de las videoinstalaciones, he presentado un estudio del concepto de imágenes-pensamiento. De los discursos de Gilles Deleuze se desprende que sus libros sobre el cine son distintos porque imágenes-movimiento e imágenes-tiempo son diferentes en cuanto sus relaciones con el pensamiento. El primero forma una imagen-pensamiento orgánico y el segundo una imagen-pensamiento cristalina. Deleuze distingue tres circuitos de funcionamiento de las imágenes cristalinas: entre lo actual y lo virtual, el lado opaco y el lado luminoso, y entre un germen y el medio y varios estados de imágenes cristalinas: perfecto, fisurado, en formación y en descomposición. La imagen-cristal de Deleuze puede existir también como un signo sonoro, como un *ritornelo*.

La filosofía cinematográfica de Deleuze pide un desarrollo, entre los creadores y observadores del cine, de una consciencia que hace unos traslados rápidos entre

las diferentes capas del tiempo y entre su lado virtual y actual. Así las narrativas cinematográficas obtienen estatus de los eventos más que de los textos, donde las proyecciones son presencias y no solamente representaciones. De aquí se pueden tender puentes bien fundamentados a los discursos sobre la percepción de las videoinstalaciones. Es viable entonces extrapolar el análisis deleuziano del cine al de las videoinstalaciones como eventos temporales distribuidos en el espacio. Muestro que las tres distintas maneras de circulación de las imágenes cristalinas en películas, siguen siendo válidas para videoinstalaciones. En una instalación multi-pantalla, en cada una de las videoproyecciones se crea un circuito cristalino separado, entre lo virtual y lo actual, de manera similar como se ve en las obras de cine analizadas por Deleuze. Así, las múltiples imágenes del video constituyen varias aristas de un solo “cristal líquido de los tiempos cruzados”. El término “tiempos cruzados” se refiere a las narrativas temporales simultáneas que se desarrollan en varias pantallas y que no tienen una secuencia de observación fija. En el modelo propuesto resalta la expresión “cristal líquido”, como figura de cambio y transitoriedad de los videos proyectados. El sentido propio de este término se refiere a las proyecciones en las obras de videoarte desplegadas con ayuda los videoproyectores y pantallas que utilizan dispositivos LCD (*liquid crystal display*) fabricados de cristales líquidos.

El modelo metodológico “cristal líquido de los tiempos cruzados en el espacio” crea una herramienta del análisis temporal de las obras de videoarte, que se inscribe en el conjunto de figuras discursivas sociológicas y psicológicas de nuestros *tiempos líquidos*, donde su no-linealidad se afirma en unos movimientos que cruzan las distintas temporalidades y que fluyen de manera interrumpida. Para mostrar la utilidad de mi modelo del análisis de las videoinstalaciones estas últimas las divido en diez constelaciones/especies de los “cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio” que comparten algunas características temporales. En mi presentación no importan tanto las fechas de la realización de las obras de videoarte como la contundencia de sus propiedades temporales.

El análisis de videoinstalaciones y videoesculturas contextualizo con los discursos sobre el video en sus diferentes esferas de empleo en el arte, donde no aplica mi modelo de análisis, como videoperformance, videodanza, videomapping, instalaciones de inmersión, interactivas, videojuegos, etc. Al final de esta sección hablo de la circulación de los videos en Internet. Hago apuntes sobre la historia del Internet, de los videoblogs y de navegación entre los videos. Aunque mucha de esta actividad espontánea en Internet difícilmente se puede calificar como arte, muestro algunos ejemplos de net-art específicos para esta plataforma. La mayoría de las ilustraciones de videoarte en este libro fueron halladas por medio de Internet, lo que significa que la red www (World Wide Web) abarca casi todas las burbujas de las diferentes expresiones de videoarte, excepto aquellas, que por su especificidad, necesitan el cuerpo y no solamente los ojos para su percepción.

Los autores de las videoesculturas y videoinstalaciones analizados en este libro adoptan una gran variedad de estrategias artísticas para activar la percepción cor-

poral y emotiva de sus espectadores. Las obras de Doug Aitken, Eija-Liisa Ahtila, Aernout Mik, Douglas Gordon, Pipilotti Rist o algunas de las nuestras desconciertan, confunden puntos de vista y dificultan la interpretación de videos en las pantallas. Sin embargo, estas estrategias de desorientar al espectador/escucha/partícipe en sus percepciones sensoriales, emocionales y las interpretaciones racionales no constituyen un fin en sí mismo, como una distracción extraña, y al contrario, intentan estimular una renovada vivencia que puede provocar reflexiones sobre las relaciones con el entorno natural, tecnológico y social. Como diagnostica Zygmunt Bauman, en la civilización líquida de hoy, la habilidad de ajustar nuestra identidad es cuestión de supervivencia tanto material como psicológica. El videoarte, en un mundo cada vez más saturado por la tecnología, puede contribuir de manera sustancial al desarrollo de nuevas sensibilidades y sentimientos de identidad, contrastados con las cambiantes referencias de redes sociales y modelos de publicidad comercial. Los “cristales líquidos de los tiempos cruzados en el espacio” de las videoinstalaciones, al igual que las “imágenes cristalinas del tiempo” en algunas películas, mapean nuevos territorios de las identidades, nuevos modos de existencia y de pensamiento, como estrategias de resistencia utópica a la repetición habitual del tiempo que es calculado, racionalizado y reificado. Los pocos espacios que nos quedan para la libre autorreflexión son los del arte actual, que en algunas de sus vertientes cuestiona los mensajes que circulan en medios masivos y, utilizando los mismos soportes, funcionan como unos portadores virales que subvierten el *statu quo* de nuestra civilización en lugar de meramente distraer o divertir.

Mi texto no es solamente un derivado del ámbito teórico; fue la necesidad práctica la que condujo a la reflexión teórica. Esta última resulta un gesto artístico en sí mismo ya que incide en el proceso creativo de la producción de las obras mediáticas. La documentación de un ejemplo de este procedimiento se presenta al final en forma de una narrativa autobiográfica. Este proceso creativo específico condujo a la realización de las obras de videoarte que se presentaron en una exposición individual titulada *El Pajar*, en el Museo de Arte Carrillo Gil, en la Ciudad de México (2017–2018).

Aunque en el libro la mayoría de los discursos sobre las obras de videoarte tienen que ver con el tiempo, al final presento uno que las relaciona con el espacio. Toyo Ito, hablando de los condicionamientos de la arquitectura del siglo XXI, nos dice: “Dado que no está localizado, el espacio creado por la comunicación electrónica es un espacio efímero”, y en seguida: “Se requiere añadir un espacio de cambio, como un remolino en un río que fluye uniformemente.”¹ Considero que las videoinstalaciones y videoesculturas cumplen con esta exigencia de ser un espacio que crea unos torbellinos en el flujo uniforme de los tiempos digitales y de la homogeneización global.

¹ Toyo Ito, *Arquitectura de límites difusos*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007, pp. 28–29.

BIBLIOGRAFÍA

- ABBATE, Janet, *Inventing the Internet*, Cambridge, MA, MIT Press, 2000.
- AITKEN, Doug, *Broken Screen: Expanding the Image, Breaking the Narrative, 26 Conversations with Doug Aitken*, New York, Art Publishers Inc., 2006.
- ALÿS, Francis, *Relato de una negociación*, México, D.F., Museo Tamayo, 2015.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, *Articulaciones del tiempo*, México, Editorial UAEM, 2014.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, *La videoinstalación como caja de resonancia*, México, Juan Pablos Editores/Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2012.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, "Las videoinstalaciones, los tiempos no lineales y el flujo de la conciencia", en: *Inventio*, México, núm. 28, diciembre 2016.
- ANASZKIEWICZ, Pawel, "Presencias, proyecciones y videoinstalaciones", en: *Inventio*, México, núm. 10, septiembre 2009.
- BADIOU, Alain, *Handbook of Inaesthetics*, Stanford, Stanford University Press, 2005.
- BAKER, George, "Review: Krzysztof Wodiczko", en: *Art Forum International*, Vol. 39, December, 2000.
- BAL, Mieke, *Thinking in Film. The Politics of Video Installation According to Eija-Liisa Ahtila*, London, Bloomsbury Academic, Kindle edition, 2013.
- BARTHES, Roland, *Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art and Representation*, New York, Hill & Wang, 1985.
- BAUMAN, Zygmunt y otros, *Arte, ¿líquido?*, Madrid, Sequitur, 2013.
- BAUMAN, Zygmunt, "On Art, Death and Postmodernity and What They Do To Each Other", en: VV. AA., *Stopping the Process?: Contemporary Views on Art Exhibitions*, Helsinki, Nordic Institute for Contemporary Art, 1998.
- BIRNBAUM, Daniel, *Chronology*, New York, Lukas & Sternberg, 2005.
- BISHOP, Claire, "Digital Divide: Contemporary Art and New Media", en: *Artforum*, September 2012.
- BISHOP, Claire, *El arte de instalación y su legado*, catálogo de la exposición *Instalaciones y nuevos medios en la colección de la IVAM*, Valencia, 2006.
- BISHOP, Claire, *Installation Art*, London, Tate Publishing, 2010.
- BJØRKMAN BERRY, Trine, *The Film of Tomorrow: A cultural History of Videoblogging*, Tesis doctoral (PhD), Universidad de Sussex, Reino Unido, 2014.
- BONET, Eugeni, "La instalación como hipermedio (una aproximación)", en: GIANETTI, Claudia (Ed.), *Media Culture*, Barcelona, L'Angelot, 1995.
- BORGES, Jorge Luis, *Ficciones*, Quality Ebook v0.44.
- BREA, José Luis, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Murcia, CENDEAC, 2004.
- CERVERA, José Antonio, "La introducción de la ciencia europea en China a través de los jesuitas", en: ROMER Cornejo (ed.), *China. Estudios y ensayos*, Colegio de México, 2012.

- COOMARASWAMY, Ananda K., *El tiempo y la eternidad*, Barcelona, Editorial Kairós, 1999.
- CONNOLLY, Maeve, *The Place of the Artists' Cinema. Space, Site, and Screen*, Chicago, The University of Chicago Press, 2009.
- DECKER-PHILLIPS, Edith, *Paik Video*, Barrytown, Barrytown Ltd., 1998.
- DE LA GARZA, Amanda (curaduría), catálogo de la exposición *Isaac Julien: Playtime & Kapital*, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Ciudad de México, 2016.
- DELEUZE, Gilles, *Conversaciones*, Valencia, PRE-TEXTOS, 1996.
- DELEUZE, Gilles, *Francis Bacon. La lógica del sentido*, Madrid, Arena libros, 2009.
- DELEUZE, Gilles, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1984.
- DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1986.
- DELEUZE, Gilles, *Proust y los signos*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1972.
- DELEUZE, Gilles, "¿Qué es la información?", en: *Archipiélago*, núm 25, Barcelona, 1995.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Editorial PRE-TEXTOS, 1988.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix, *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona, Anagrama, 2005.
- EBERT, Roger, "Video games can never be art", *Chicago Sun Times*, 16 abril, 2010.
- ELIOT, Thomas Stearns, *Cuatro cuartetos*, México D.F., FCE, 1989.
- FLAXMAN, Gregory (Ed.), *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of the Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000.
- FOSTER, Hal, KRAUSS, Rosalind, BOIS, Yve-Alain y BUCHLOH, Benjamin, *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*, Madrid, Ediciones Akal, S.A., 2006.
- FRIED, Michael, *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*, Berkeley, University of California Press, 1980.
- FRIED, Michael, *Four Honest Outlaws: Sala, Ray, Marioni, Gordon*, New Haven and London, Yale University Press, 2011.
- FRIEDBERG, Anne, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2006.
- FULTON, Adam, "Many Hands Will Make Lights Work", en: *The Sydney Morning Herald*, 9 de mayo 2012.
- GÖRNER, Veit, BROEKER, Holger et al., catálogo de la exposición *Gary Hill. Selected Works*, Kunstmuseum Wolfsburg, DuMont Literatur und Kunst Verlag, 2001.
- GRAU, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2003.
- HEIDEGGER, Martin, *Observaciones relativas al arte – la plástica – el espacio. El arte y el espacio*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, 2003.
- HILL, Gary y otros, *Imagining the Brain Closer Than the Eyes*, Basel, Canz Verlag, 1995.
- HIRSCH, Marianne, *The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture After Holocaust*, New York, Columbia University Press, 2012.
- ITO, Toyo, *Arquitectura de los límites difusos*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- IZENOUR, Steven, SCOTT BROWN, Denise, y VENTURI, Robert, *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- JAMESON, Frederic, "The End of Temporality", en: *Critical Inquiry*, Summer 2003.
- JEDLINSKA, Eleonora, "Memory Regained – Art After the Holocaust. Some Examples from Poland", en: GRÜNER, Frank; HEFTRICH, Urs; LÖWE, Heinz-Dietrich (Eds.), *Zerstörer des Schweigens*, Köln, Böhlau Verlag GmbH-Cie, 2006.
- KARDISH, Laurence (comisaria), catálogo de la exposición *Aernout Mik*, Museum of Modern Art, New York, 2007.

- KEPPENBERG, Claudia, "Does Screendance Need to Look Like a Dance?", *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Vol. 5, 2009.
- KRAUSS, Rosalind, *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza Forma, 1996.
- KRAUSS, Rosalind, *Pasajes de la escultura moderna*, Madrid, Akal, 2002.
- KRAUSS, Rosalind, "Video: The Aesthetic of Narcissism", en: *October*, Vol.1, Cambridge, Mass., MIT Press, 1976.
- LEWIS, James R., *Witchcraft Today. An Encyclopedia of Wiccan and Neopagan Traditions*, Santa Barbara, ABC-CLIO, Inc., 1999.
- MALM, Magdalena, "The Idea of Linearity Bothers Me: An Interview with Eija-Liisa Ahtila", in *Black Box Illuminated*, Eds.: Sara Arrhenius, Magdalena Malm, Cristina Ricupero, Lund, Proplexus, 2003.
- MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005.
- MANOVICH, Lev, "The Practice of Every (Media) Life", en: LOVINK, Geert and NIEDERER, Sabine (Eds.), *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Amsterdam, Institute for Networked Cultures, 2008.
- MARRAMAIO, Giacomo, *Minima temporalia*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2001.
- MEDINA, Cuauhtémoc (comisario), catálogo de la exposición de Francis Alijs, *Diez cuadros alrededor del estudio*, Museo del Antiguo Colegio de San Ildefonso, Ciudad de México, 2006.
- MEDINA, Cuauhtémoc, FERGUSSON, Russell y FISHER, Jean, *Francis Alijs*, New York, London, Phaidon Press, 2007.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1993.
- MOLINA ALARCÓN, Miguel, "Entre lo plurisensorial y la anulación de alguno de los sentidos en las experiencias y acciones artísticas de la primera mitad de siglo XX en España (1900-1950)", en: *Actas del Congreso Internacional de Espacios Sonoros y Audiovisuales 2016*. Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, 2017.
- MONDLOCH, Kate, *Screens, Viewing Media Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010.
- MONK, Philip, *Double Cross: The Hollywood Films of Douglas Gordon*, Toronto, The Power Plant and Art Gallery of York University, 2003.
- MORGAN, Jessica y MUIR, Gregor, catálogo de la exposición *Time Zones. Recent Film and Video at Tate Modern*, Tate Publishing, London, 2004.
- MORGAN, Robert C. (Ed.), *Gary Hill*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2000.
- MURRAY, Timothy, *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008.
- NANCY, Jean-Luc, *A la escucha*, Buenos Aires, Amorrortu, 2008.
- PISTERS, Patricia, *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*, Stanford, CA, Stanford University Press, 2003.
- POETH, Marion, *Screenchoreography. Challenging the Artistic and Conceptual Parameters of Choreography and Dance*, Utrecht University, 2011.
- PROUST, Marcel, *En busca de tiempo perdido. 7. El tiempo recobrado*, Alianza Editorial, 1969.
- QUASHA, George y STEIN, Charles, *Viewer*, Barrytown Ltd., Station Hill Arts, 1997.
- RODOWICK, D.N., *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham, Duke University Press, 1997.
- ROSENBERG, Douglas, "Video Space: A Site for Choreography", *Leonardo*, vol. 33, núm. 4, 2000.

- ROSENBERG, Douglas, *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, 2012.
- ROTHBERG, Michael, *Multidirectional Memory: Remembering the Holocaust in the Age of Decolonization*, Stanford CA, Stanford University Press, 2009.
- SALEN TEKINBAS, Katie y ZIMMERMAN, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2003.
- SEGURA CABAÑERO, Jesús, "Tiempo, narrativa y espectador en la obra de Doug Aitken", en: *Arte y sociedad. Revista de investigación*, número 4, abril 2013.
- SEGURA CABAÑERO, Jesús, SIMÓ MULET, Toni, ROBLES REINALDOS, Gerardo, "Intersections Between Film and Video Art Installation: Spatial Temporary and Contexts in the Spectator", en: *International Journal of the Image*, Volumen 4, 2014.
- SIMANOWSKI, Roberto, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations (Electronic Mediations)*, Minneapolis, Minnesota University Press, 2011.
- SPIELMANN, Yvonne, *Video. The Reflexive Medium*, Cambridge, The MIT Press, 2008.
- STIEGLER, Bernard, *La técnica y el tiempo 3: El tiempo del cine y la cuestión del malestar*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2004.
- STIEGLER, Bernard, *La técnica y el tiempo 2: La desorientación*, Hondarribia (Gipuzkoa), Argitaletxe Hiru, S.L., 2002.
- TOWNSEND, Chris (Ed.), *The Art of Bill Viola*, London, Thames & Hudson, 2004.
- TRESKE, Andreas, *The Inner Life of Video Spheres*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2013.
- TRUFFAUT, François, *El cine según Hitchcock*, Alianza/Ediciones del Prado (Biblioteca Temática), Madrid, 1974.
- VAL DEL OMAR, José, *Straripamento apanoramico dell'immagine (Desbordamiento apanorámico de la imagen)*, Atti del IX Congresso Internazionale della Tecnica Cinematografica, Turín, Italia, 1957.
- VERGARA VARGAS, Erandy, "Mauricio Alejo. La retórica del infinito", en: *Luna córnea*, México, núm. 33, 2011.
- VIOLA, Bill, *Reason for Knocking at the Empty House*, Cambridge, The MIT Press, 1995.
- WAEELDER, Pau, "The Constant Murmur of Data", en: *M/C Journal*, Vol 13, No. 2, 2010.
- WATSON, Stan, THATER, Diana y CLOVER, Carol, J., *Stan Douglas*, London, Phaidon Press, 1998.

SITIOS DE INTERNET CONSULTADOS

[Últimas consultas: 4 de enero del 2022]

Adam Fulton, "Many Hands Will Make Lights Work", en: *The Sydney Morning Herald*: (9 de mayo 2012)

<http://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/many-hands-will-make-lights-work-20120508-lyat2.html>

Anri Sala, videoperformance *Long Sorrow* (2005):

<https://vimeo.com/267971455>

Antoni Abad, página de acceso a los proyectos inspirados por el artista:

<https://megafone.net/site/index> (2004 – al presente)

- Bartolomé Ferrando, videoperformance *Sintaxi* (1994):
<https://vimeo.com/3274287>
- Bill Viola, videoinstalación *Going Forth by Day* (2003):
<https://vimeo.com/13920661>
- Carlos Amoraes, videoinstalación *Dark Mirror* (2005):
<https://www.youtube.com/watch?v=y101bpHTVwM>
- Charlotte Davis, instalación mediática *Osmose* (1995):
<https://www.youtube.com/watch?v=5404VP3tCoY>
- Charlotte Davis, sitio dedicado a la instalación mediática *Osmose* (1995):
<http://www.immersence.com/osmose/>
- Charly Nijensohn, videoinstalación *El naufragio de los hombres* (2008):
https://www.youtube.com/watch?v=pZHo_R20_b8
- Claire Bishop, "Digital Divide: Contemporary Art and New Media",
Artforum, September 2012:
<https://www.artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944>
- David Hinton, fragmento de la videodanza *Birds* (2000):
<https://www.youtube.com/watch?v=VPAPKuRpDfk>
- David Rokeby, video donde su autor interactúa con su interfase
Very Nervous System (1982–1991):
<https://vimeo.com/8120954>
- David Rokeby, la página de la obra interactiva *Very Nervous System*
(1986–1990)
<http://www.davidrokeby.com/vns.html>
- Diccionario de la Lengua Española, la vigésimo tercera edición de tricentenario (2014):
<http://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/la-23a-edicion-2014>
- Dominique Gonzalez-Foerster sobre su exposición *TH.2058*
en Turbine Hall of Tate Modern (2008):
<https://www.youtube.com/watch?v=V3EHCB3vy9Q>
- Doug Aitken, videoinstalación *Electric Earth* (1999) en Whitney Museum of Art (2009):
<https://www.youtube.com/watch?v=LSziysd2Duk>
- Doug Aitken, videoinstalación *Sleepwalkers* (2007):
<https://www.youtube.com/watch?v=UVRds0rTILM>
- Douglas Gordon, videoinstalación *Play Dead; Real Time* (2003):
<https://www.youtube.com/watch?v=Q-XD6fuf0ho>
- Douglas Gordon, videoinstalación *Déjà vu* (2000):
<https://www.youtube.com/watch?v=i9uZA7JT53c>
- Douglas Gordon, videoinstalación *24 Hours Psycho* (1993) en Modern Art Museum Oxford:
<https://www.youtube.com/watch?v=a31q2ZQcETw>

Eija-Liisa Ahtila, presentación de la exposición de videoinstalaciones en DHC/ART Foundation for Contemporary Art en Montreal, Canadá:
https://www.youtube.com/watch?v=SdBvVyA_AsI

Eija-Liisa Ahtila, reporte de la exposición de las videoinstalaciones en el Museo de Arte Moderno de Estocolmo, en 2012:
<https://www.youtube.com/watch?v=bg9IEa9uNGU>

Estadísticas mundiales del Internet 2022:
<https://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Esther Weltevrede, *On Spheres and Media Theory* (2008):
<http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2008/04/06/on-spheres-and-media-theory/>

Eugeni Bonet y Javier Ortiz-Echagüe, conversación con los comisarios de la exposición *Desbordamiento de VAL DEL OMAR*, Museo Reina Sofía (2011):
<https://www.youtube.com/watch?v=zadZRu5kOv4>

Eugènia Balcells, película *Boy Meets Girl* (1978):
<https://www.youtube.com/watch?v=0VXdIeJgHQs&t=63s>

Fabrizio Plessi, página personal:
<http://www.fabrizioplessi.net/opere/>

Francis Alÿs, encuentro con los alumnos de Academia de Bellas Artes, de Varsovia, Polonia (2014):
<https://vimeo.com/110576935>

Francis Alÿs, sitio personal:
<http://francisalys.com>

Francis Alÿs, videoperformance *Paradox of Praxis 1: Sometimes Making Something Leads to Nothing* (1997):
<http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>

Francis Alÿs, videoperformance *Reel-Unreel* (2011):
<http://francisalys.com/reel-unreel/>

Francis Alÿs, videoperformance *Modern Procession* (2002):
<http://francisalys.com/the-modern-procession/>

Francis Alÿs, videoperformance *When Faith Moves Mountains* (2002):
<http://francisalys.com/when-faith-moves-mountains/>

Gary Hill, sitio personal:
<http://garyhill.com>

Gary Hill, video de la videoescultura *Learning Curve* (1993):
<https://www.youtube.com/watch?v=fnLBJSVXckQ>

Gary Hill, videoperformance *Writing Corpora* (2012) activada por la artista Paulina Wallenberg-Olsson:
<https://vimeo.com/215164816>

- Gary Hill, documentación video de un aficionado, de la instalación *Viewer* (1996):
<https://www.youtube.com/watch?v=y3PA1rxwLbs>
- Gilles Deleuze, *¿Qué es la información?*:
<http://lacinefilianoespatriota.blogspot.mx/2008/11/qu-es-la-informacin-por-gilles-deleuze.html>
- Grégory Chatonsky, página de la obra *Dance with US* (2008):
<http://chatonsky.net/dance-with-us/>
- Grégory Chatonsky, página de la obra *Netsea* (2015):
<http://chatonsky.net/netsea/>
- Hakim Bey, T.A.Z. *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*:
<http://nomadicartsfestival.com/wp-content/uploads/2015/02/Taz.pdf>
- Isaac Julien, reporte de la exposición *Playtime & Kapital* en el Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), Ciudad de México (2016):
<https://www.youtube.com/watch?v=LJ7BwfseyfM>
- Jeffrey Shaw, sitio oficial, *Compendium* (1966–2015):
<http://www.jeffreyshawcompendium.com>
- Jeffrey Shaw, videoinstalación *Configuring the CAVE* (1996):
<http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/configuring-the-cave/>
- Jesús Segura Cabañero, artículo “Tiempo, narrativa y espectador en la obra Doug Aitken”:
<https://www.eumed.net/rev/ays/4/obra-doug-aitken.pdf>
- José Val del Omar, diafonía – explicación:
<https://www.youtube.com/watch?v=zzN0PFYWEFw>
- José Val del Omar, sitio oficial:
<http://www.valdelomar.com/inicio.php>
- Júlíanna Lára Steingrimsdóttir, videodanza *Retrograde* (2010):
<https://vimeo.com/12618254>
- Katja Riemer, *Pipilotti Rist – Ruhig durch die Wände* (2011):
<https://www.kunsthalle-bremen.de/ausstellungen/rueckblick/pipilotti-rist/>
- Krzysztof Wodiczko, avance de la película documental de Yasushi Kishimoto sobre proyecto de videomapping en Hiroshima (1999):
<https://vimeo.com/ondemand/wodiczko/124369762>
- Krzysztof Wodiczko: “Hiroshima Projection”, entrevista en *Art21.org*, 2011:
<http://www.art21.org/texts/krzysztof-wodiczko/interview-krzysztof-wodiczko-hiroshima-projection>
- Krzysztof Wodiczko, sobre su videoinstalación *Goście* (2009) en la Bienal de Venecia:
<https://www.youtube.com/watch?v=UX1aj57VkJg>
- Lloyd Newson, videodanza *The Cost of Living* (2004):
<https://vimeo.com/687076128>

Luis Omar Díaz, "Ritornelo y Territorialidad: Trazos para una teoría de la creación en Deleuze y Guattari a partir de *Mil Mesetas*", *Observaciones filosóficas* (2012):
<http://www.observacionesfilosoficas.net/ritorneloyterritorialidad.htm>

Mark Hansen y Ben Rubin, videoinstalación *Listening Post* (2001):
<https://vimeo.com/93514236>

Masachusetts Institute of Technology Game Laboratory:
<http://gamelab.mit.edu/about/>

Mauricio Alejo, video monocal *Línea* (2002):
<http://mauricioalejo.com/filter/video/Line>

Maya Deren, *A Study In Choreography For Camera* (1945):
<https://www.youtube.com/watch?v=Dk4okMGiGic&list=RDDk4okMGiGic&index=2>

Michael Naimark, proyecto de mapeo fílmico *Displacements* (1980):
https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE

Molly Gottschalk, *Virtual Reality Is the Most Powerful Medium of Our Time* (2016):
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-virtual-reality-is-the-most-powerful-artistic-medium-of-our-time>

Nam June Paik y John Godfrey, fragmento del video *Global Groove* (1973):
<https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>

Pau Waelder, "El flujo de datos, una ficción en la red", *Arte y cultura digital* (2011):
<http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=1567>

Pau Waelder, *The Constant Murmur of Data*:
<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/228/0>

Pawel Anaszkiwicz, sitio personal:
<http://www.pawelanaszkiewicz.com>

Pawel Anaszkiwicz – canal personal de YouTube:
<https://www.youtube.com/user/pawelanasz>

Pawel Anaszkiwicz, videoinstalación *Subsuelo líquido* (2014):
<https://www.youtube.com/watch?v=1ZVREkt5Ei8>

Pawel Anaszkiwicz y Miguel Molina Alarcón, videoinstalación *Poemas y Cebollas* (2013):
canales 1-3: <https://www.youtube.com/watch?v=xZJBUSShvIA>
canal 4: https://www.youtube.com/watch?v=8D_lrXXOgUA

Pawel Anaszkiwicz, videoescultura *Muletas del tiempo* (2013):
<https://www.youtube.com/watch?v=6AOWcau1XLw#t=15>

Pawel Anaszkiwicz, videoinstalación *Cruces cercanos* (2012):
<https://www.youtube.com/watch?v=JaoOnF6k2iU>

Pawel Anaszkiwicz, videoescultura *KAYAK* (2007–2009):
<https://www.youtube.com/watch?v=3UzzoE87m38>

Pawel Anaszkiwicz, videoinstalación de dos canales *Perro* (2006):

https://www.youtube.com/watch?v=C129X_TrThY

Pawel Anaszkiwicz, "Construcción del espacio en tres movimientos: De presencias, proyecciones y videoinstalaciones", en: *Replica 21* (2009):

http://www.replica21.com/archivo/articulos/a_b/571_anaszkiewicz_espacio.html

Peter Campus, videoperformance *Three Transitions* (1973):

<https://www.youtube.com/watch?v=8o89cb0oZ5c>

Peter Greenaway y Saskia Boddeke, presentación de videoinstalación de 21 canales

One day in life of Amerongen Castle (2011):

<https://www.youtube.com/watch?v=QUnKR7LNCmQ>

Rafael Lozano-Hemmer, proyecto de videomapping *Under Scan* (2005–2008):

http://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php

Rafael Lozano-Hemmer, "Electronic Artist Rafael Lozano-Hemmer to flood Trafalgar Square, November 2008", en: *Art Observed* (2008):

<http://artobserved.com/2008/08/electronic-artist-rafael-lozano-hemmer-to-flood-traffic-square-november-2008/>

Shirin Neshat, videoinstalación *Turbulent* (1998):

https://www.youtube.com/watch?v=f2DNMG2s_00

Shirin Neshat, videoinstalación *Rapture* (1999):

<https://vimeo.com/65972620>

Shirin Neshat, videoinstalación *Fervor* (2000):

<https://vimeo.com/77076334>

Sila Sveta, proyecto de videomapping y danza *Levitation* (2016):

<https://vimeo.com/158647901>

Sila Sveta, proyecto de videomapping *Constellations* (2015):

<https://vimeo.com/155969729>

Stelarc, introducción del artista a su instalación interactiva *Prosthetic Head* (2003):

<https://vimeo.com/50887327>

Thimothy Murray, *Digital Terror. New Media Art and Rhizomatic In-Securities* (2004):

<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=420>

Tim Berners-Lee, *The World Wide Web: A very short personal history*:

<https://www.w3.org/People/Berners-Lee/ShortHistory.html>

Urbanscreen, proyecto de videomapping *555 KUBIK* (2009):

<https://vimeo.com/5595869>

Urbanscreen, proyecto de videomapping *Sydney Opera House | Facade Projection* (2012):

<https://vimeo.com/45835867>

Urbanscreen, sitio oficial:

<https://www.urbanscreen.com/>

Vicent Gisbert, videodanza *Back* (2011):

http://fiverdance.com/portfolio_page/back/

Videodanza argentino, película documental realizada por Alejandra Ceriani, Daniela Muttis, Osvaldo Ponce y Claudia Sánchez (1993):

<https://www.youtube.com/watch?v=tiQ82AopEqw>

Zbigniew Rybczyński, película de cortometraje *Nowa Książka* (1975):

<https://vimeo.com/112661757>

LISTA DE AUTORES E ILUSTRACIONES

Abad, Antoni

Fig. 5.36. Captura de una parte de pantalla, de la página <https://megafone.net> de acceso a los proyectos inspirados por Antoni Abad, 2004–2016.

Acconci, Vito

Fig. 5.4. Foto de monitor con videoperformance *Air Time*, 1973.

Ahtila, Eija-Liisa

Fig. 3.6. Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *Consolation Service*, 1999.

Fig. 4.1. Foto de la videoinstalación de tres canales *The House*, 2002.

Fig. 4.15. Foto de la videoinstalación de seis canales *Where is where?*, 2009.

Fig. 4.16. Foto de un fragmento de la instalación de seis canales *Where is where?*, 2009.

Fig. 4.17A. Foto de uno de los videos de la instalación *Annunciation*, 2010.

Fig. 4.17B. Foto de una parte de la videoinstalación de tres canales *Annunciation*, 2010.

Aitken, Doug

Fig. 1.8. Foto de una parte de la videoinstalación de ocho canales *Sleepwalkers*, 2007.

Fig. 4.2. Foto de una parte de la videoinstalación *I am in You*, 2000.

Fig. 4.43. Foto de una parte de la videoinstalación de ocho canales *Electric Earth*, 1999.

Alejo, Mauricio

Fig. 3.4. Tres fotos fijas del video monocal *Línea*, 2002.

Alÿs, Francis

Fig. 4.11. Foto fija del video *Zocalo. May 20, 1999, 1999*.

Fig. 5.9. Foto de la videoperformance *Paradox of Praxis 1: Sometimes Making Something Leads to Nothing*, 1997.

Fig. 5.10. Foto de la videoperformance *Reel-Unreel*, 2011.

Fig. 5.11. Foto de la videoperformance *Modern Procession*, 2002.

Fig. 5.12. Foto de la videoperformance *When Faith Moves Mountains*, 2002.

Anaszkiewicz, Pawel

Fig. 1.6. Foto de la videoescultura monocal *Muletas del tiempo*, 2013.

Fig. 3.10. Dos fotos de la videoinstalación *En virtud de lo actual*, 2001–2003.

Fig. 3.11. Foto de la videoinstalación de dos canales *Perro*, 2006.

Fig. 4.4. Foto fija de maqueta de la videoescultura de tres canales *KAYAK*, 2007–2009.

Fig. 4.12. Videoescultura *Ave solar*, 2017–2018.

Fig. 4.13. Foto fija del video para la videoescultura monocanal *Ave solar*, 2017.

Fig. 4.21. Foto de la maqueta de la videoinstalación *Cruces cercanos*, 2012.

Fig. 4.24. Foto de maqueta de la videoinstalación de dos canales *Aclaración*, 2009.

Fig. 4.28. Foto de la videoinstalación de tres canales *Subsuelo líquido*, 2014.

Fig. 6.1. Foto de la videoescultura de tres canales *Paja 1*, 2016.

Fig. 6.2. Foto de la videoinstalación *Paja 2*, 2016.

Anaskiewicz, Pawel y Molina Alarcón, Miguel

Fig. 4.36. Foto fija de la videoinstalación *Poemas y Cebollas*, 2013.

Fig. 4.37. Foto fija de video para canal no. 4 de la videoinstalación *Poemas y Cebollas*, 2013.

Amorales, Carlos

Fig. 4.27. Dos fotos de la videoinstalación de dos canales *Dark Mirror*, 2005.

Aranofsky, Darren

Fig. 2.14. Foto fija de la película *Requiem for a Dream*, 2000.

Fig. 2.15. Foto fija de la película *Requiem for a Dream*, 2000.

Balcells, Eugènia

Fig. 2.12. Dos fotos fijas de la película *Boy Meets Girl*, 1978.

Balka, Mirosław

Fig. 4.39. Foto de una parte de la videoinstalación de tres canales *Winterreise (Bambi 1, Bambi 2, Pond Detail)*, 2003.

Campus, Peter

Fig. 5.6. Foto de la videoperformance *Mem*, 1974.

Fig. 5.5. Foto fija de la videoperformance *Three Transitions*, 1973.

Chatonsky, Grégory

Fig. 5.33. Foto de la instalación mediática *Dance with US*, 2008.

Fig. 5.34. Foto fija de la obra mediática *Netsea*, 2015.

Claerbout, David

Fig. 4.8. Dos fotos del video *Long Goodbye*, 45 min., 2007.

Fig. 4.9. Foto fija del video *The Stack*, 36 min., 2002.

Davis, Charlotte

Fig. 5.28. Foto de los videos generados por computadora para la videoinstalación de inmersión virtual *Osmose*, 1995.

Fig. 5.29. Foto de la instalación mediática *Osmose*, espacio público de seguimiento de la experiencia del "navegante", 1995.

Donen, Stanley

Fig. 2.11. Foto fija de la película *Indiscreta*, 1958.

Douglas, Stan

Fig. 1.5. Foto de la videoinstalación *Hors-Champs*, 1992.

Fig. 4.3. Foto de la instalación fílmica *Der Sandmann*, 1995.

Fig. 4.7. Tres fotos fijas de la videoinstalación de dos canales *Win, Place or Show*, 1998.

Dove, Toni

Fig. 5.32. Foto de la videoinstalación interactiva *Artificial Changelings*, 1998.

Fellini, Federico

Fig. 2.7. Foto fija de la película *Los clowns*, 1970.

Ferrando, Bartolomé

Fig. 5.7. Foto de la videoperformance *Sintaxi*, 1994.

Fonsi, Luis

Fig. 5.35. Captura de pantalla, de la reproducción del video musical *Despacito*, 2017.

Gisbert, Vicent

Fig. 5.16. Foto fija de la videodanza *Back*, 2011.

Gance, Abel

Fig. 2.10. Foto fija de la película *Napoleón*, 1927.

Gonzalez-Foerster, Dominique

Fig. 4.42. Instalación de esculturas, objetos y videoproyección *TH.2058*, 2008.

Gordon, Douglas

Fig. 3.9. Foto de la videoinstalación de tres canales *Déjà vu*, 2000.

Fig. 4.6. Foto de la videoinstalación *24 Hours Psycho*, 1993.

Fig. 4.25. Foto de la videoinstalación de dos canales *Through a Looking Glass*, 1999.

Fig. 4.26. Foto de la videoinstalación de tres canales *Play Dead; Real Time*, 2003.

Graham, Dan

Fig. 1.7. Foto de la videoinstalación en circuito cerrado TV (CCTV) *Present Continuous Past(s)* [*Pasado(s) en presente continuo*], 1974.

Greenaway, Peter y Boddeke, Saskia

Fig. 1.9. Foto de una parte de la videoinstalación de 21 canales *One day in life of Amerongen Castle*, 2011.

Hansen, Mark y Rubin, Ben

Fig. 1.3. Foto de la instalación multimedia *Listening Post*, 2001.

Hill, Gary

Fig. 3.1. Foto de la videoescultura *Learning Curve*, 1993.

Fig. 4.18A. Foto de Gary Hill durante la grabación de videos para la instalación *Crux*.

Fig. 4.18B. Foto de la videoinstalación de cinco canales *Crux*, 1983–87.

Fig. 4.19. Foto de la videoinstalación de cinco canales *Viewer*, 1996.

Fig. 5.8. Dos fotos de la videoperformance *Writing Corpora*, 2012.

Fig. 5.31. Foto de la instalación interactiva *Withershins*, 1995.

Hinton, David

Fig. 5.15. Foto fija de la videodanza *Birds*, 2000.

Huyghe, Pierre

Fig. 4.5. Foto de la videoinstalación de tres canales *Elipsis*, 1998.

Fig. 4.14. Foto de la videoinstalación de dos canales *The Third Memory*, 1999.

Iglesias-Breuker, Marilén

Fig. 5.14. Foto fija de la videodanza *El escape*, 2005.

Julien, Isaac

Fig. 4.22. Foto de la videoinstalación de tres canales *Playtime*, 2014.

Lozano-Hemmer, Rafael

Fig. 5.22. Dos fotos de fragmentos de la instalación interactiva de videomapping *Under Scan (Siendo escaneado)*, 2005–2008.

Mik, Aernout

Fig. 4.20. Foto de la videoinstalación de seis canales *Vacuum Room*, 2005.

Fig. 4.23. Foto de la videoinstalación de dos canales del circuito cerrado CCTV *Parallel Bar (El bar paralelo)*, 1999.

Naimark, Michael

Fig. 5.19A. La sala pintada para la instalación fílmica *Displacements*, 1980.

Fig. 5.19B. Foto de la instalación fílmica *Displacements*, 1980.

Neshat, Shirin

Fig. 4.33. Dos fotos fijas de videos para la videoinstalación *Turbulent*, 1998.

Fig. 4.34. Dos fotos fijas de videos para la videoinstalación de dos canales *Rapture*, 1999.

Fig. 4.35. Foto de la videoinstalación de dos canales *Fervor*, 2000.

Newson, Lloyd

Fig. 5.17. Foto de la videodanza *The Cost of Living*, 2004.

Nijensohn, Charly

Fig. 3.5. Foto de la videoinstalación de tres canales *El naufragio de los hombres*, 2008.

Ophüls, Max

Fig. 2.5. Foto fija de la película *Lola Montes*, 1955.

Oursler, Tony

Fig. 3.7. Foto de la videoinstalación *Half Brain*, 1998.

Fig. 3.8. Foto de las proyecciones durante la exhibición *Flow* en Hong Kong, 2018.

Paik, Nam June

Fig. 1.1B. Foto de la videoescultura de circuito cerrado *TV Buddha*, 1974.

Fig. 5.2A. Foto de la videoperformance *TV Bra for Living Sculpture* con Charlotte Moorman, 1969.

Fig. 5.2B. Foto de la videoperformance *Concerto for TV Cello and Videotapes* con Charlotte Moorman, 1971.

Paik, Nam June y John Godfrey

Fig. 5.13. Dos fotos fijas del video *Global Groove*, 1973.

Parreno, Philippe

Fig. 4.41. Foto del video *The Boy from Mars*, 2003.

Plessi, Fabrizio

Fig. 3.2. Foto fija de la videoinstalación *Tiempo líquido*, 1993.

Fig. 3.3A. Foto de la videoescultura *Cristal líquido*, 1992.

Fig. 3.3B. Foto de la videoinstalación *Cristales líquidos*, 1993.

Quintanilla, Grace

Fig. 5.30. Foto fija de la obra interactiva *Viceversa*, 1998.

Renoir, Jean

Fig. 2.6. Foto fija de la película *La regla del juego*, 1939.

Resnais, Alain

Fig. 2.4. Foto fija de la película *Un año pasado en Marienbad*, 1961.

Rybczyński, Zbigniew

Fig. 2.13. Foto fija de la película *Libro nuevo*, 1975.

Rist, Pipilotti

Fig. 4.40. Foto de la videoinstalación *Bremen Lobe of the Lung*, 2011.

Sala, Anri

Fig. 4.10. Foto de la videoinstalación de dos canales *Blindfold*, 2002.

Fig. 5.3. Foto fija de la videoperformance *Long Sorrow*, 2005.

Serra, Richard

Fig. 1.4. Instalación escultórica *La materia del tiempo*, 1997–2005.

Sila Sveta

Fig. 5.20. Foto de la danza con videomapping *Levitation*, 2016.

Shaw, Jeffrey

Fig. 5.25. Foto de la videoinstalación de inmersión *Configuring the Cave*, 1996.

Fig. 5.26. Foto de la videoinstalación interactiva de inmersión *EVE*, 1994.

Steingrimsdóttir, Júlíanna Lára

Fig. 5.18. Foto fija de la videodanza *Retrograde*, 2010.

Stelarc

Fig. 5.1. Foto de la instalación interactiva *Prosthetic Head*, 2003.

Tarkovsky, Andrei

Fig. 2.3. Foto de la película *Solaris*, 1972.

Fig. 2.16. Foto de la película *El espejo*, 1975.

Urbanscreen

Fig. 5.23. Foto del proyecto de videmapping *555 KUBIK*, 2009.

Fig. 5.24. Dos fotos del proyecto de videomapping *Lighting the Sails*, 2012.

Val del Omar, José

Fig. 2.9. Foto de la videoinstalación, Centro de Arte Reina Sofía, 2010–2011.

Viola, Bill

Fig. 1.2. Foto de la instalación multimedia *Il Vapore*, 1975.

Fig. 4.29. Foto de una parte de la videoinstalación *Going Forth by Day*, 2002.

Fig. 4.30. Foto de uno de cinco videos, *The Path*, proyectados de manera simultánea en la instalación *Going Forth by Day*, 2002.

Fig. 4.31A y 4.31B. Fotos de dos videos, *The Fire Birth* y *The Deluge*, entre los cinco proyectados de manera simultánea en la instalación *Going Forth by Day*, 2002.

Fig. 4.32A y 4.32B. Fotos de dos videos, *The Voyage* y *The First Light*, entre los cinco proyectados de manera simultánea en la instalación *Going Forth by Day*, 2002.

Visconti, Luchino

Fig. 2.8. Foto fija de la película *El gatopardo*, 1963.

Welles, Orson

Fig. 2.1. Foto fija de la película *La dama de Shanghai*, 1947.

Wodiczko, Krzysztof

Fig. 4.38. Foto de la videoinstalación *Goście (Visitantes)*, 2009.

Fig. 5.21. Dos fotos de la videoproyección en Hiroshima, 1999.

Zanussi, Krzysztof

Fig. 2.2. Foto fija de la película *La estructura de cristal*, 1969.