

*Artero Flores, Javier.*

*Alumno del Programa de Doctorado en Estudios Avanzados en Humanidades de la Universidad de Málaga.*

## *Estrategias narrativas de campo expandido y manipulación digital en la obra NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento.*

### *Narrative strategies of expanded field and digital manipulation in the artwork NEVER ODD OR EVEN. A positioning operation.*

#### TIPO DE TRABAJO:

Comunicación.

#### PALABRAS CLAVE:

Vídeo, narración, tiempo.

#### KEY WORDS:

Video, narration, time.

#### RESUMEN.

La presente comunicación se centra en el análisis de la obra *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*, una instalación audiovisual realizada específicamente para la exposición colectiva *¿Qué sienten, qué piensan los artistas andaluces de ahora?*, en el CAAC de Sevilla.

Con la premisa de la pregunta que da título a la exposición, formulada por los comisarios de la misma, el proyecto que presento aborda cuestiones en torno a lo antagónico y la resistencia, pues son conceptos de transversalidad histórica especialmente activados en la actualidad.

De este modo, se estudia la configuración espacial de la instalación, que consiste en un dispositivo de tres pantallas de proyección desplegadas a lo largo y alto del espacio, donde se presenta una posible secuencia de acontecimientos que son fragmentados a medida que el espectador se desplaza por la sala. Estrategias narrativas, por lo tanto, propias de las denominadas prácticas de campo expandido, donde la presencia del espectador en el espacio expositivo es determinante, y con la que se pretende, además, ejercer una resistencia a la estructura narrativa lineal tradicional.

Así mismo, se presta especial atención a la naturaleza procesual del proyecto, pues la reflexión que propone encuentra su razón de ser en el paseo y en la interpretación de imágenes y acontecimientos que tienen lugar durante el mismo.

Por último, habiendo partido del registro videográfico de eventos de ocio y/o consumo propios del paisaje marítimo, el proceso creativo pasa por la manipulación digital de dichas imágenes-movimiento, de manera que su sentido original queda subvertido. Es mediante dicho giro, cercano a los prácticas *fake*, como se pone en crisis la relación entre obra y espectador, proponiendo un cuestionamiento de las imágenes expuestas con el objetivo de repensar sus códigos.

## ABSTRACT

The present communication is focused on the analysis of the work *NEVER ODD OR EVEN. A positioning operation*, an audiovisual installation carried out specifically for the collective exhibition. What do the contemporary Andalusian artists feel and think?, in the CAAC, in Seville.

With the question that gives the title to the exhibition as an antecedent, formulated by the curators there, the project that I show deals with issues related to the antagonistic and the resistance. These are concepts with an historical and multidimensional character especially activated nowadays.

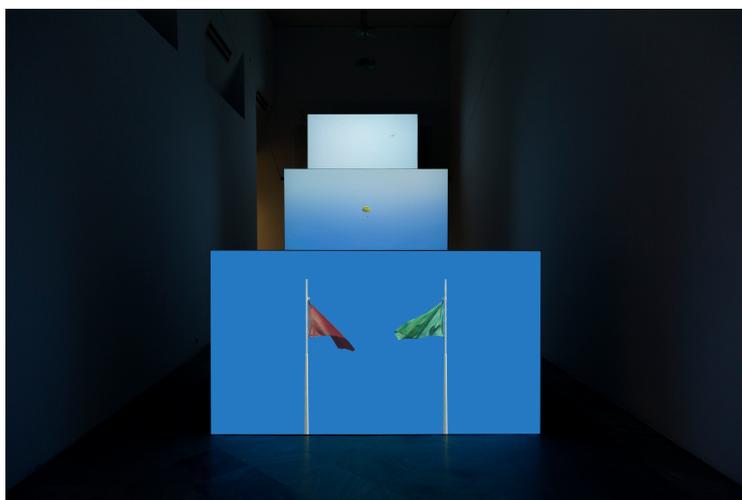
In this way, the spatial configuration of the installation is studied. It consists in a device with three projection screens unfolded throughout the space, where a possible sequence of events is presented, fragmented at the same time the observer is moving along the room. Narrative strategies, therefore, typical from the so called expanded field practices where the presence of the observer in the shown space is decisive. With this, it is expected to apply a resistance to the traditional lineal narrative structure.

Likewise, special attention is paid to the procedural nature of the project because the reflection that is proposed makes sense with the walk and the interpretation of the pictures and events that take place along it.

Finally, once we have begun with the videographic register of the leisure and consumption events typical from the seascape, the creative process goes through a digital manipulation of those movement-pictures. In this way the original sense remains undermined. It is through this turn, near to the fake practices, that the relationship between the project and the observer is in crisis, proposing a questioning of the exposed pictures with the aim of rethink their codes.

## CONTENIDO.

El presente texto reflexiona sobre determinados aspectos temáticos y técnicos en *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (Ilustración 1). Así, se propone un marco amplio de términos y conceptos para una posible aproximación a la obra.



(Ilustración 1)

De este modo, el proyecto parte de la pregunta que da título a la exposición en la que se inserta: ¿Qué sienten, qué piensan los artistas andaluces de ahora?, formulada por los comisarios de la exposición (Ana Ballesteros, Luisa Espino, Alberto Figueroa y Raquel López), y que reúne obras de diez artistas andaluces nacidos a partir de 1980 en el CAAC de Sevilla (Centro Andaluz de Arte Contemporáneo). Por lo tanto, el proyecto objeto de este análisis es una instalación audiovisual que aborda la temática propuesta para la exposición -el papel del arte y los artistas ante una determinada situación política y social, tal y como sugería Alberti en *Balada para los poetas andaluces de hoy*- mediante un ejercicio de representación visual en clave alegórica.

Así, el contenido de las imágenes que componen la instalación se localiza en el paisaje marítimo, donde se encuentra uno de los elementos más representativos de la contemplación en la historia del arte, es decir, el mar. No resulta necesario, por lo tanto, detallar el protagonismo del paisaje marítimo en el arte y concretamente en el romanticismo pictórico alemán -donde individuos ensimismados dirigen su mirada al horizonte-. No obstante, las grabaciones registradas en este espacio tienen que ver con actividades de ocio y consumo que, mediante manipulación digital, finalmente son convertidas en imágenes eminentemente pictóricas y contemplativas.

En este sentido, conviene señalar que el eje central durante la conceptualización del proyecto ha sido el paseo y la interpretación de imágenes y acontecimientos a la que se presta su ejercicio. Así, se podría decir que durante el paseo, como estadio intermedio que es, sin aparente función o utilidad práctica, tiene lugar una apertura del campo de visión y de la capacidad de interpretación de determinados eventos.

A menudo durante el paseo se producen conexiones entre imágenes o ideas inicialmente inconexas, pues pareciera que éstas se encuentran en un medio que favorece su interacción. Es evidente, por lo tanto, que dicha actividad física está estrechamente ligada con el pensamiento, y en este sentido resulta ilustrativa la obra *El paseo*<sup>1</sup>, del escritor suizo Robert Walser (2012). En la obra, un individuo sale a pasear y describe lo que ve, así como a las personas que se encuentra, alternando a veces dichas descripciones con impresiones o reflexiones que hacen cuestionarse al lector la línea que separa lo descrito a partir de la realidad -del narrador- de lo imaginado. De este modo, por ejemplo, en una ocasión el narrador se encuentra con un cartel en el que se especifican las razones por las que se admiten o no a según qué huéspedes en un hospicio. Así, la lectura de dicho cartel -en ocasiones casi fantástico- se extiende considerablemente, rozando lo absurdo, para culminar sentenciando que “quizá dos o tres lectores pongan un tanto en duda la veracidad de este cartel, diciéndose que no se puede creer una cosa así”<sup>2</sup>.

En resumen, esta combinación de elementos reales e imaginarios, los cuáles invitan al lector -o espectador- a cuestionar la veracidad de lo representado, es una herramienta empleada en el proyecto objeto de este análisis. De algún modo, la estrategia de manipulación digital utilizada en *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* se apoya en la objetividad que se le presupone al plano fijo secuencia en la *imagen-movimiento*<sup>3</sup>, propiciada, además, por el trabajo de composición pseudo pictórico, pixel a pixel, de cada uno de los planos. Es, precisamente, dicha objetividad fílmica la que permite que el contenido de las imágenes de la instalación resulte en ocasiones verosímil, cuando, ciertamente, comparten un planteamiento cercano a las prácticas artísticas relativas al *fake*. Así, los elementos propios de una concurrida playa tales como: una avioneta propagandística, un paracaídas de *parascending* -actividad consistente en ser desplazado mediante un paracaídas atado a una lancha motora- o las banderas que indican el estado del mar a los bañistas, son manipulados para, posteriormente, subvertir su sentido. Tras dicha manipulación, la acción desarrollada por cada elemento queda suspendida en un bucle infinito: dicha avioneta vuela en círculos, el paracaídas no es arrastrado sino que se mantiene en el aire, y se produce una confrontación de banderas -verde y roja- que, desafiando las leyes de la física, son azotadas por un viento bidireccional que las hace converger en el centro. Como comentaba, tales estrategias guardan ciertos paralelismos con el concepto de *fake*, a pesar de que éste se emplea de manera más común en otros canales donde la propia distribución del formato legitima temporalmente el contenido. El *fake* define aquello que ha sido concebido con una apariencia de realidad de la que verdaderamente carece, sin embargo, como declara Jorge Luis Marzo (2016): “un *fake* nunca es un fin en sí mismo”<sup>4</sup>. Consecuentemente, la finalidad de la manipulación digital descrita en este análisis trasciende la propia imagen, pues lo que subyace es un interés por el proceso que el espectador realiza hasta advertir la inverosimilitud de lo que acontece, pasando a cuestionar las imágenes y sus códigos en un sentido más amplio, lo cual resulta un procedimiento semejante al de la propia ejecución de la obra. En otras palabras, “el *fake* es político porque afecta a la descripción del sujeto que interpreta”<sup>5</sup> y se podría decir, por lo tanto, que advertido el engaño, no termina sino que comienza la obra, algo que sólo se hace visible mediante un visionado pausado de la instalación, mucho más cercano a la contemplación propia de la pintura que al consumo característico de la imagen-movimiento.

Como consecuencia de esta reflexión, sería pertinente introducir una consideración, propia del medio videográfico, de relevancia en esta investigación: su naturaleza digital. Dicha consideración se enmarca en los planteamientos relativos a la desmaterialización de la imagen que apunta la profesora Dra. Lorena Rodríguez Mattalía (2011) en *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*:

---

<sup>1</sup> WALSER, R. 2012. *El paseo*. Madrid: Siruela.

<sup>2</sup> *Ibid.* Pp. 76.

<sup>3</sup> DELEUZE, G. 2013. *La imagen movimiento*. Barcelona: Paidós.

<sup>4</sup> MARZO, J.L. 2016. “Exhumar la verdad y dejar que huela”. En *FAKE*. Ed Institut Valencià d’Art Modern. Valencia. Pp. 15.

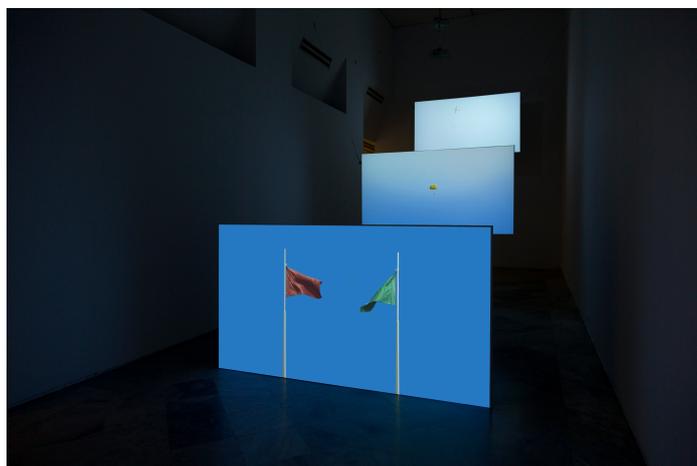
<sup>5</sup> *Ibid.* Pp. 16.

*Dicho paso de la imagen como huella a la imagen como señal, hace que esta última sea mucho más fácil de manipular, ya que la señal -y el dato digital- es un elemento por definición modificable de forma casi instantánea.*<sup>6</sup>

Igualmente, la manipulación digital a la que nos referimos no solo subvierte individualmente el contenido de cada escena, sino que genera una posible secuencia unitaria de *acontecimientos*<sup>7</sup> y los despliega por la sala de exposición. De esta manera, el despliegue en cuestión consiste en la disposición espacial y secuenciada de cada una de las tres pantallas de proyección variando profundidad y altura, lo que supone una estrategia propia de las denominadas prácticas de campo expandido, donde el espectador es el encargado de estructurar la narración mediante su introducción y tránsito por el espacio. Este despliegue, en definitiva, tiene como objetivo ofrecer una visión de conjunto así como una apariencia de continuidad entre cada plano al observar la instalación frontalmente, donde cada pantalla queda solapada visualmente a la anterior en forma piramidal, recomponiendo de nuevo la continuidad de la secuencia. Una continuidad, asimismo, propiciada por el degradado cromático continuo presente en los fondos de cada plano. Además, se podría decir que la fragmentación visual del tiempo en el que se desarrolla la narración, guarda ciertas semejanzas con la novela gráfica, pues la disposición de las imágenes -ya sea en el plano bidimensional del cómic o en el espacial de la instalación- permite recorrer visualmente lo narrado con libertad para avanzar o retroceder en la supuesta línea de tiempo.

En resumen, la reconversión de cada uno de los fragmentos mencionados en secuencias independientes sin principio ni final determinados, rompe la linealidad narrativa, por lo que, en cierto modo, la instalación se plantea como un ejercicio de resistencia hacia las estrategias narrativas *tradicionales*<sup>8</sup>.

No obstante, sería conveniente matizar que el empleo de la multipantalla no siempre implica una fragmentación temporal. Es el caso de *IL NUOTATORE (va troppo spesso ad Heidelberg)*<sup>9</sup> (1984) del colectivo de vídeo artistas italianos Studio Azzurro, que pudo verse en la retrospectiva que tuvo lugar en 2016 en el Palazzo Reale de Milán, titulada *Immagini Sensibili*. En la obra, una instalación compuesta por 12 monitores de vídeo dispuestos en línea, un nadador se desplaza en bucle de izquierda a derecha y viceversa atravesando cada una de estas pantallas. Por lo tanto, lo que se aprecia es una fragmentación del espacio mediante el registro longitudinal de una piscina empleando 12 cámaras. Dicho de otro modo, exclusivamente hay un tiempo, el tiempo de la acción, y cuando el nadador desaparece de uno de los monitores no se muestra el tiempo pasado, sino un fragmento espacial vacío que tiene lugar paralelamente al de la figura que sigue nadando.



(Ilustración 2)

Matizada la cuestión de los diferentes usos de la multi pantalla, como adelantaba, la investigación se encuentra estrechamente ligada a las prácticas de campo expandido. En este sentido, el papel que desempeñan espacio y espectador como estructuradores de la narración en la obra es fundamental. Tal y como declara el artista británico Malcolm Le Grice (2011) a propósito del empleo de la proyección múltiple, "el empleo de la proyección múltiple supone una forma de elección visual, contrapuesta a la singularidad del flujo

<sup>6</sup> RODRÍGUEZ, L. 2011. *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen movimiento*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

<sup>7</sup> Vid. MOREY, M. 1988. *El orden de los acontecimientos. Sobre el saber narrativo*. Barcelona: Península.

<sup>8</sup> Vid. BAL, M. 2009. *Teoría de la narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra.

<sup>9</sup> AZZURRO, S. 1984. *IL NUOTATORE (va troppo spesso ad Heidelberg)*. Venezia.

narrativo<sup>10</sup>. Del mismo modo, a propósito de los diferentes usos de la multi pantalla, procede también mencionar el trabajo de la vídeo artista Fiona Tan, *Correction* (2004)<sup>11</sup> a este respecto.

*Correction* es una instalación multipantalla que reúne 300 *clips* de retratos de prisioneros y guardias de seguridad de cuatro prisiones en Illinois y California. Por un lado, la instalación resulta inquietante por su condición liminar con la fotografía, ya que a través de 6 pantallas flotantes de 110 x 150 cm. cada una, el espectador se encuentra con un retrato de medio cuerpo de un preso o un guardia de seguridad inmóvil que mira fijamente a la cámara durante un tiempo *natural*<sup>12</sup> de entre 20 y 50 segundos. No es si no tomando asiento o deteniéndose frente a cada una de estas pantallas como lo inicialmente fotográfico -pues los individuos recibieron la orden de permanecer inmóviles- se muestra videográfico. Dicho de otro modo, tiene lugar un cruce disciplinar o *hibridación*<sup>13</sup> entre la fotografía y el vídeo que requiere dirigirse a la imagen-movimiento desde el plano de la imagen fija, en principio más cercano a lo contemplativo.

Por otro lado, se encuentra una cuestión de carácter instalativo que genera cierto extrañamiento. La disposición vertical de cada una de las pantallas introduce un condicionamiento más, como indica el profesor del Departamento de Historia de Chicago, Joel Snyder (2004):

*Tan's video clips violate a built-in necessity of moving-picture technology. Film and video cameras are designed to produce pictures in horizontal formats (that is, images that are wider than they are tall), which are intended, in turn, to be projected horizontally. But Tan orients her video camera perpendicularly to the ground [...] producing a format that is foreign for moving pictures.*<sup>14</sup>

Efectivamente, Fiona Tan se sirve de un formato vertical propio de la fotografía, pues desde los inicios de la cinematografía se ha empleado el plano horizontal por cuestiones perceptivas relativas al ojo humano (disposición de los ojos, ángulo de visión, velocidad de lectura etc.). Es, en concreto, este aspecto una de las particularidades instalativas de *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento*, que no dispone cada una de las tres pantallas verticalmente, pero que mediante su despliegue espacial en profundidad y altura sí que implica una lectura vertical. Nos encontramos, por lo tanto, ante una instalación videográfica que implica una aproximación desde un marco disciplinar que tradicionalmente le es ajeno, no sólo desde el punto de vista instalativo, también en el contenido de cada una de las proyecciones. Lo que acontece en cada uno de los vídeos, más allá de tratarse de escenificaciones, es el resultado del registro de un acontecimiento aislado posteriormente manipulado, en cuanto a desarrollo de la acción y fundamentalmente en cuanto a composición. De este modo, la apreciación en el vídeo de los mencionados valores es el resultado de un proceso de producción cercano a lo pictórico, donde es más apropiado utilizar el término composición que el de montaje, pues, frente a la sucesión de planos del montaje en la *imagen-movimiento*, la composición pictórica consiste en la yuxtaposición de capas en un mismo plano. Así, la composición en la obra en cuestión consiste en una tarea de yuxtaposición de capas -de planos de color estáticos- que posibilita la creación de bucles imperceptibles para el espectador. Por lo tanto, a diferencia del modo heredado del cine, donde el principio y el final están claramente determinados, aquí se hace uso de un desarrollo circular -en bucle-, que se encuentra más cercano con la contemplación de una pintura.

En definitiva, el plano fijo secuencia no deja de remitir a las estrategias narrativas de la fotografía o la pintura mencionadas anteriormente, con la excepción de que en el vídeo hay una temporalidad inherente al medio, y es exactamente esta diferenciación, objeto de la presente investigación, la que sugiere una revisión, especialmente en el plano de la propiedad terminológica, del medio videográfico. Un claro ejemplo es el caso del término composición, proveniente de la pintura y puesto en cuestión anteriormente por su hibridación con la imagen-movimiento. No obstante, dicho término, en este caso, no sólo resulta aplicable al plano bidimensional de la obra, también procede su empleo para hacer referencia a la configuración espacial de la instalación, que despliega diferentes planos en profundidad y altura con el objetivo de que sean transitados por el espectador. Así, el cruce conceptual principal es el que tiene lugar entre tiempo y espacio, pues en este trasvase se hace referencia a la cuestión de la narración interna del audiovisual, a la sucesión física de planos y al recorrido del espectador y consecuente inmersión en el espacio-tiempo de la representación.

Para finalizar, sería pertinente señalar que el título en inglés de la obra analizada corresponde a un palíndromo, es decir, una frase que puede ser leída tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda. En cierto modo, tal peculiaridad lingüística -así como la obra audiovisual- no es más que una respuesta indirecta a la pregunta inicial: ¿Qué sienten, qué piensan los artistas andaluces de ahora?

<sup>10</sup> LE GRICE, M. 2011. "Time and the Spectator in the Experience of Expanded Cinema". En *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*. Londres: TATE. Pp. 160-170.

<sup>11</sup> TAN, F. 2004. *Correction*. California. 180 min.

<sup>12</sup> Vid. TARKOVSKI, A. 2008. *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp.

<sup>13</sup> SNYDER, J. 2004. "Setting the Record Straight: Fiona Tan's Correction". En *Fiona Tan. Correction*. Chicago: Museum of Contemporary Art, Chicago. Pp. 25-29.

<sup>14</sup> *Ibid.* Pp. 25-29.

#### FUENTES REFERENCIALES.

BAL, M. 2009. *Teoría de la narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra.

DELEUZE, G. 2013. *La imagen movimiento*. Barcelona: Paidós.

LE GRICE, M. 2011. "Time and the Spectator in the Experience of Expanded Cinema". En *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*. Londres: TATE.

MARZO, J.L. 2016. "Exhumar la verdad y dejar que huela". En *FAKE*. Ed Institut Valencià d'Art Modern. Valencia.

MOREY, M. 1988. *El orden de los acontecimientos. Sobre el saber narrativo*. Barcelona: Península.

RODRÍGUEZ, L. 2011. *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen movimiento*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

SNYDER, J. 2004. "Setting the Record Straight: Fiona Tan's Correction". En *Fiona Tan. Correction*. Chicago: Museum of Contemporary Art, Chicago.

TARKOVSKI, A. 2008. *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp.

WALSER, R. 2012. *El paseo*. Madrid: Siruela.