



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

MÁSTER ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
DEPARTAMENTOS DE PINTURA Y ESCULTURA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE VALENCIA



PROYECTO FINAL DE MÁSTER

El revés de lo doméstico. Análisis de la vídeo-instalación

Realizado por:
Andrea Canepa Olachea
Dirigido por:
María José Martínez de Pisón
Valencia, noviembre 2008

Agradecimientos:

Quiero agradecer a María José Martínez de Pisón, mi directora de proyecto, por toda la ayuda prestada: por guiarme cariñosamente durante todo el proceso y facilitarme todos los recursos a su disposición. Agradecer también a Luis García que además de darme acertados consejos de bricolaje, ha sido mi gran apoyo durante todo el desarrollo del trabajo. Y especialmente agradecer a mis amigos por haberse implicado tanto, por haber contestado con un “sí” cada vez que les he pedido un favor y por todo el ánimo que me han transmitido.

Índice

0. Introducción	7
1. Planteamiento del proyecto	9
2. Marco teórico y referencial	12
2.1. Instalación audiovisual	13
2.1.1 Análisis de los conceptos: instalación, vídeo instalación, vídeo escultura y circuito cerrado	14
2.1.2 Simultaneidad de tiempos en la imagen: montaje espacial y estructura narrativa	22
2.1.3 El papel de la escala en el arte: maqueta, modelo, miniatura	32
2.2 Nociones estéticas vinculadas	
2.2.1 El concepto de casa, espacio vivencial y habitar	44
2.2.2 Espacios yuxtapuestos: diálogo entre el adentro y el afuera	52
2.2.3 Sobre lo virtual y su actualización	63
2.2.4 Ilusión y realidad: la experiencia cinematográfica	67
2.2.5 El arte como acontecimiento: tiempo real frente a tiempo diferido	73
3. Descripción técnica del proyecto	85
3.1. Grabación y edición del vídeo	87
3.2. Construcción de la maqueta	91
3.3. Circuito cerrado de vídeo	95
3.4. Puesta en escena	97
3.5. Consideraciones para futuras versiones	99
3.6. Presupuesto	100
4. A modo de conclusiones	101
5. Fuentes bibliográficas	103
<i>Anexo:</i> Documentación de la instalación	107

0. Introducción

Dentro de las opciones establecidas en el Máster de Artes Visuales y Multimedia UPV, el Proyecto final de máster que se presenta se inscribe en el tipo de proyecto aplicado y en la línea de investigación: Lenguajes audiovisuales, creación artística y cultura social, participando su contenido de las sublíneas: Cine expandido y Dispositivos fílmicos. En el campo del arte, el proyecto se inserta en las instalaciones audiovisuales con circuito cerrado de vídeo.

Atendiendo a la tipología de proyecto aplicado, se ha realizado la producción audiovisual *El revés de lo doméstico*. Para aportar información útil y aplicable de forma directa a esta producción, se ha hecho también una investigación teórica de los principales conceptos que influyen en el planteamiento de la instalación, así como la experimentación técnica necesaria para materializarla.

La idea de la pieza surge como consecuencia de un interés personal por lo doméstico que ha sido el móvil principal de mis últimos trabajos. Obras en las que la imagen audiovisual o el sonido se intentan fundir con objetos que nos son habituales, tan cotidianos que casi no los vemos. La palabra doméstico se define como: “pertenciente o relativo a la casa u hogar”, es aquello que nos es familiar, correspondiente a un cierto orden del espacio que se repite en el tiempo. El concepto de “casa”, que se analizará con detenimiento posteriormente, implica, en nuestra cultura occidental, un punto de referencia desde el cual el hombre se ubica en el espacio y se enfrenta al mundo.

Desde el punto de vista de la percepción, invertir un objeto equivale a modificar su significado. Un rostro humano visto al revés podría resultar monstruoso si no somos capaces de identificar que se trata de una cara invertida. Por ello, el objetivo principal de *El revés de lo doméstico* es encontrar nuevas significaciones invirtiendo lo que se nos presenta como ya conocido, intentando desvelar lo maravilloso que yace agazapado en lo cotidiano y ampliando nuestra idea de lo real a partir de un desvanecimiento de las fronteras entre conceptos aparentemente enfrentados.

Para lograrlo, ha sido necesario revisar las nociones de tiempo y espacio desde el punto de vista de la instalación artística, la organización interna de la imagen vídeo, y la relación del espectador con la pieza. Se ha investigado también la implicación que tienen en la recepción de la obra conceptos como: maqueta, casa y miniatura; así como la relación entre espectador e imagen cinematográfica y su peculiar efecto de realidad. Nos interesó además la posible vinculación de la pieza con la correlación entre los conceptos de lo virtual y lo actual. Asimismo se desarrollaron brevemente algunos conceptos derivados de la utilización del circuito cerrado de vídeo, como los referentes al espejo y a la idea de tiempo real.

Estos conceptos se articulan en el capítulo dedicado al marco teórico en cuyo desarrollo se ha intercalado la descripción de obras referenciales, pues hemos considerado que hacerlo permitía observar la acción de esas nociones de una forma directa y clarificadora. Este capítulo va precedido de una breve exposición del planteamiento del proyecto práctico, ubicado al principio de la memoria del proyecto para contextualizar el estudio realizado, si bien la descripción técnica de la instalación se ha ubicado después del marco teórico-referencial.

Esta estructura de la memoria no es pareja al plan de trabajo seguido para su desarrollo, que cronológicamente ha ido intercambiando las cuestiones técnicas con las teóricas y reflexivas, un sistema de trabajo que consideramos común en el campo del arte. Para cada una de estas actividades se han seguido metodologías diferentes; así, para el marco teórico se estableció una fase de búsqueda bibliográfica, realización de fichas de lectura y de citas, y búsqueda de referentes, para posteriormente analizar esta información e ir redactando los apartados. Para la parte práctica del proyecto se realizaron bocetos y ensayos técnicos que, tras el análisis de su funcionamiento, dieron como resultado la configuración concreta de la pieza que se presenta como núcleo principal de la investigación.

1. Planteamiento del proyecto

El revés de lo doméstico es un proyecto de instalación audiovisual que plantea la interrelación de tres espacios de representación que actúan simultáneamente como conjunto holístico. Por un lado está el espacio-soporte que acoge la proyección de imagen-vídeo, soporte que no actúa como elemento neutro sino que conlleva una carga significativa al tratarse de una maqueta o casa en miniatura; a este nivel se yuxtapone la proyección de la imagen-vídeo representando el espacio de las habitaciones y los personajes que habitan esos lugares. Estas dos capas, aunque mantienen características físicas muy diferentes, se encuentran vinculadas a nivel de funcionalidad y significación.

Por otro lado, hay que considerar también el espacio propio de la sala, donde se encuentra el espectador. Un sistema de vídeo por circuito cerrado integra un fragmento del espacio físico de la sala como contenido visual de una de las habitaciones de la maqueta. Con ello se establece un sistema de representación encadenado que, a modo de muñeca rusa, interrelaciona en un sistema complejo los tres niveles de representación, relativizando la diferencia entre ficción y realidad.

De forma esquemática, podríamos describirlo como una envoltura mayor: el espacio de la sala, que acoge una segunda envoltura: los espacios físicos de las habitaciones de la maqueta que a su vez acogen la representación en vídeo de habitaciones con personajes pregrabados, excepto una de las habitaciones que integra la imagen de un fragmento del espacio de la sala junto con los espectadores que se posicionen en esa zona determinada, de manera que el cuarto nivel embebe el primero.

El encuentro de esos distintos niveles espaciales genera intersecciones entre conceptos como actual/virtual, real/imaginario, dentro/fuera; y con el proyecto se ha buscado poner en evidencia las relaciones (de exclusión, fusión o confusión, intercambio, etc.) entre estos conceptos, tomando su desarrollo en el espacio como punto de partida, para que el espectador, ubicado en ese cruce de espacios,

tome conciencia de dónde se sitúa y de hasta qué punto cada uno de estos mundos participa en su experiencia cotidiana.

La figura de la casa, en tanto que espacio interior, se asocia inmediatamente a lo íntimo. En este sentido, es equiparable también al espacio mental, lugar de lo imaginario, del sueño y la ensoñación, de lo ficticio. Al estar construida en escala 1:24, es necesario acercarse a ella para captar los detalles, esta cercanía afianza el carácter íntimo de la experiencia. La casa en miniatura define el espacio de lo que no está presente físicamente, pero existe: lo virtual.

La maqueta está montada sobre un tablero cubierto por césped artificial y sostenido por caballetes, en el tablero también se ubica el proyector. La maqueta está construida en madera excepto la pared del fondo de la casa, realizada con una superficie que actúa como pantalla de retroproyección. Este plano-pantalla acoge la imagen-vídeo emitida desde el proyector situado tras la maqueta.

En el vídeo aparecen una serie de personajes realizando diferentes acciones. Las situaciones que generan, aparentemente domésticas, se transforman gracias a las herramientas digitales de edición, alterando las reglas espaciales, temporales y de causalidad. Las convenciones quedan suspendidas y todo sucede dentro de una narración temporalmente dislocada, en la que una sobresaturación de personajes actuando a la vez produce un caos en miniatura.

Este espacio, evidente fruto de un imaginario ficticio y fantástico, se dirigirá constantemente hacia el establecimiento de un nexo con el espacio “real” del espectador.

Dentro de la maqueta hay muebles reales en miniatura: pequeñas mesas y sillas. Los personajes tratan de interactuar con ellos: apoyar cosas en las mesas, sentarse en las sillas, algunos no lo conseguirán y otros lograrán la ilusión de hacerlo.

La cámara de vídeo situada en la parte superior de la maqueta registra la imagen del espacio físico y del (los) espectador(es) en tiempo real. Esta imagen se proyectará también dentro de la maqueta en una de las habitaciones, generando un circuito cerrado. De esta manera el usuario está dentro y fuera de la casa a la vez.

Los personajes que aparecen en las habitaciones próximas a la que acoge la imagen del espectador intentan interactuar con él: golpean la puerta o llaman a gritos; sonidos que se escuchan a través de unos altavoces ubicados en el espacio “real”, en los laterales de la sala de exposición. Las imágenes de los personajes pregrabados buscan relacionarse con la imagen del espectador, que se convierte en ficción y forma parte de ese mundo inmaterial. Simultáneamente está presente dentro del ambiente físico e introduce así la temporalidad de lo real, lo presente, en el tiempo diferido de la maqueta. En la pieza se ponen en escena las reacciones espontáneas del espectador junto a la eterna repetición de los personajes pregrabados. El espectador pasa a ser un personaje más dentro de la casa, se convierte en espectador-actor dándole así un carácter performático a la pieza.

2. Marco teórico y referencial

Cuando se inició el proyecto sólo había un esbozo difuso, aunque sugerente, de los conceptos y premisas que lo envolvían. En este capítulo hemos intentado primero profundizar en el grupo central de estos conceptos y teorías, clarificarlos y ordenarlos, para posteriormente analizar los elementos clave de cada uno y sus relaciones con el proyecto de instalación audiovisual que se presenta.

Las fuentes de información utilizadas pertenecen en su mayoría al campo de la estética y teoría del arte, si bien muchos de los autores revisados se encuentran en una posición fronteriza entre varios campos, por ejemplo Gaston Bachelard entre la filosofía y la ciencia, Gilles Deleuze (en los textos consultados) entre la filosofía y el cine, Edgar Morin igualmente entre la filosofía y el cine (además de la política), Jean François Pierson entre la estética y la práctica artística, o Claude Lévi-Strauss entre la antropología y la filosofía estructuralista; también se han revisado autores más directamente relacionados con la teoría del cine: Robert Bresson, Christian Mertz y Jean Mitry; y con la cultura digital, como Peter Weibel, Lev Manovich, Roy Ascott, Pierre Lévy o Claudia Gianetti.

Para ordenar este grupo central de conceptos se han articulado en dos bloques o subcapítulos; en el primero se ubican los más directamente vinculados con la instalación audiovisual, recogiendo tanto las cuestiones relativas al lenguaje audiovisual —nociones que devienen del montaje o la estructura narrativa— como al valor significativo o simbólico del objeto central de la instalación, la maqueta. El segundo bloque se centra más en los conceptos estéticos vinculados al proyecto.

2.1. Instalación audiovisual

Para contextualizar este proyecto en el ámbito del arte es necesario definir algunos conceptos del marco artístico dentro del cual se desarrolla la pieza que presentamos. Ubicarla dentro de una categoría es difícil, ya que en principio se situaría en un punto intermedio entre la videoinstalación y la videoescultura, con algunas matizaciones, por lo que es necesario afinar más algunos conceptos clave relacionados con la idea de instalación, videoinstalación, videoescultura y también circuito cerrado, pues comparte aspectos de todos ellos.

Respecto a las referencias, debemos señalar que el papel de estos conceptos varía sustancialmente según sea la obra, el planteamiento o el artista, así que nos centraremos sólo en los aspectos más relevantes para delimitar y clarificar el proyecto presentado, basándonos en el entrecruzamiento de los textos extraídos de las fuentes referenciales que han guiado este apartado.

2.1.1. Análisis de los conceptos: instalación, vídeo-instalación, vídeo-escultura y circuito cerrado

El término “instalación” fue acuñado en los años sesenta por el artista Dan Flavin para definir la importancia del espacio como parte y soporte de sus piezas con tubos de luz de neón; el espacio actúa entonces como una parte esencial y constitutiva de la pieza.

Existen diversos planteamientos artísticos que podemos considerar antecedentes de la instalación: la idea de “obra de arte total” del compositor de ópera Richard Wagner, que integraba todas las artes en una obra; los “ready made” de Marcel Duchamp, en los que el concepto de escultura se abre convirtiendo el objeto en parte de una situación ambiental; o incluso la idea de incluir al espectador dentro del cuadro, de los futuristas.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, planteamientos como el “environmental art” (corriente cuyas obras consisten en la intervención de un espacio creando un “ambiente”), y los “happenings” (en los que la participación del público es un elemento fundamental), influyeron en el desarrollo de la instalación como medio artístico. Eugeni Bonet, en su ensayo “La instalación como hipermedio” define “instalación” como:

Un despliegue de diversos elementos en el espacio tridimensional y en las coordenadas del tiempo, una articulación idiosincrásica de tales y heterogéneos elementos en un conjunto unitario, un concepto nocanónico antes que un formato, una técnica, un estilo, una tendencia.¹

El término “despliegue”, en esta cita, es fundamental para entender el concepto de instalación. Mientras una escultura funciona como una unidad rodeable, transportable, con un centro definido al que se dirige nuestra mirada, una instalación despliega, esparce, expande sus elementos sobre un espacio. Javier Madereulo explica:

¹ BONET, Eugeni, “La instalación como hipermedio (una aproximación)” en GIANNETTI, Claudia (Ed.), *Media Culture*, Barcelona, L’ Angelot, 1995, p. 26.

La descentralización de la obra escultórica, con su efecto asociado de desbordamiento del contorno, va a ser el paso más decisivo para que la escultura “rapté” el espacio que se encuentra a su alrededor y lo incorpore a la propia obra.²

Como consecuencia se rompe la costumbre de resaltar la figura sobre el fondo, el foco de atención ya no está situado sólo *en* la figura.

[...] en las instalaciones, el espacio «no ocupado» por la escultura cobra tanta significación como el espacio ocupado, convirtiéndose así todo el espacio en escultura [...] las obras no pretenden atraer la atención del espectador sobre su fisicidad, sino que carentes de centro, pretenden establecer relaciones con el espacio en el que se encuentran instaladas ³.

El espacio *entre* los elementos cobra importancia y la mirada también se dispersa hacia múltiples focos de atención. Se hace más importante entender las relaciones que se desprenden de los enlaces y conexiones entre los elementos y el espacio, perdiendo importancia la significación original de cada componente de la pieza.

Las instalaciones permiten al espectador entrar en la obra, recorrerla físicamente generando una superposición de espacios que mantienen un carácter diferenciado: el espacio físico donde se ubica la obra y el espacio de representación.

En cualquier caso implica un *espacio que envuelve al hombre y a través del cual éste puede trasladarse y desenvolverse*. Tal vez la nota fundamental es la extensión y expansión transitable de la obra en el espacio real. No se trata de una reproducción, sino de la instauración de una realidad en una situación espacial.⁴

La posibilidad de que el espectador *recorra* físicamente una instalación añade un elemento importante: el factor tiempo. La lectura de la pieza dependerá del recorrido que el espectador elija; puede que éste haya sido previamente marcado por el artista, pero es común un acceso libre a la pieza.

Este poder *entrar* en la obra trae como consecuencia un cambio en la figura del espectador. El individuo que penetra en la instalación está entrando en un escenario, su mirada ya no es una mirada externa.

2 MADERUELO, Javier, *El espacio raptado*, Madrid, Mondadori, 1990, p. 210.

3 *Ibid.*, p. 68.

4 MARCHÁN FIZ, Simón, *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid, Akal, 1990, p. 173.

A menudo, efectivamente, la instalación cobra un carácter dramático de puesta en escena. El espectador, en algunos casos, puede incluso activar por sí mismo la «maquinaria escénica» que ello comporta. Más aun, el espectador se convierte en habitante de este espacio vacío; acaso no en actor, propiamente hablando, pero sí en algo más que un figurante.⁵

Para terminar de definir las características que creemos relevantes de la instalación, es importante anotar que en ella pueden confluir gran cantidad de técnicas distintas, dotándola de un carácter interdisciplinar:

Las instalaciones tienen que ver pues con la escultura [...] ; tienen que ver con el teatro y con el diseño escenográfico, la puesta en escena y el decorado; tienen que ver con la arquitectura, construcción y deconstrucción; con el cortar-y-pegar y las des- y recontextualizaciones del collage y sus prolongaciones; con el relato y con las tortuosas estructuras de los contra-relatos vanguardistas, con las líneas y entre-líneas de texto; con polípticos y polivisiones, multiplicaciones y frisos de imágenes; con los panoramas, los dioramas y todas las pirotecnias audiovisuales que desfilan sucesivamente por las ferias universales y otras galas del proceso.⁶

Pasaremos ahora a analizar los conceptos de videoinstalación y videoescultura que se encuentran mucho más cercanos a nuestra propuesta. Como su nombre indica, una videoinstalación añade la imagen-vídeo como elemento principal a la instalación, lo cual trae como consecuencia características nuevas, propias del dispositivo vídeo, que amplían aún más el concepto de instalación.

Como señala Vicente Ortiz Sausor en su tesis doctoral, una videoinstalación está compuesta por una serie de elementos que ordena de la siguiente manera:

[...] se establecen los elementos de la vídeo-instalación a partir de los dos dispositivos que la componen:

- El dispositivo vídeo, formado por:
 1. La imagen electrónica.
 2. Los monitores y pantallas de proyección.
- La instalación y el dispositivo “escénico”:
 3. Los objetos incorporados.

5 BONET, Eugeni, *op. cit.*, pp. 27-28.

6 *Ibid.*, pp. 29-30.

4. El espacio expositivo que se ocupa, la relación espacio temporal.
3. El espectador.⁷

Se mezclan entonces elementos tridimensionales con la imagen bidimensional, cambiante e inmaterial del vídeo. La imagen vídeo nos remite siempre a algo ausente, imagen de lo que no está, aunque habita allí de forma indirecta y se funde con la presencia material de los objetos, casi como si quisiera volverse real, cobrar materia, peso: “En las obras de instalación o escultura audiovisual, la imagen quiere adherirse a, anclarse en, confundirse con el espacio, la arquitectura, los objetos. Quiere ser plenamente, parte del entorno”⁸.

Las cuestiones relativas al tiempo y del espacio, desdobladas ya en las instalaciones, en una videoinstalación vuelven a solaparse, funcionando a modo de muñeca rusa. Dentro del espacio real se sitúa el espacio escenográfico de la instalación, y dentro de éste, el espacio de representación del vídeo. Con el tiempo sucede lo mismo: tenemos el tiempo real, dentro del que se desarrolla el tiempo subjetivo del recorrido, y dentro de éste, la duración del vídeo. José Vicente Ortiz Sausor lo explica así:

Por un lado, existe un espacio externo, el del lugar de la exposición, y otro interno, el del espacio representado que se muestra en las imágenes. Por otro, transcurre un tiempo también externo, el que emplea el espectador para recorrer el espacio de la videoinstalación, y un tiempo también interno, el tiempo de la imagen de vídeo.⁹

Una vídeoescultura mantiene a su vez las características de la escultura más las de la imagen vídeo que integra el elemento tiempo al objeto. Ambos elementos ensamblados adquieren un carácter objetual y tienden a mantener unas relaciones espaciales cerradas afines a las de la escultura: la posición del espectador es siempre externa.

La noción de vídeo-objeto o vídeo-escultura podría pues caracterizarse en términos de una transformación o integración de uno o más monitores o televisores en/dentro de una construcción volumétrica singular –o como una metamorfosis (y, con frecuencia, trasgresión) de su apariencia

7 ORTIZ SAUSOR, José Vicente, *Una propuesta escultórica: videoinstalación y vídeoescultura. (un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales)*, Valencia, UPV, 2002, p. 132.

8 BONET, Eugeni, *op. cit.*, p. 33.

9 ORTIZ SAUSOR, José Vicente, *op. cit.*, p. 197.

objetual—, creándose además una determinada relación entre el ente objetual o escultórico, y el contenido interno de la pantalla o pantallas.¹⁰

Como mencionamos al inicio del capítulo, la pieza que presentamos está en la frontera de la videoinstalación y la vídeo escultura. Por un lado el espectador se incluye, penetra dentro de la obra, pero no con su presencia física, sino a través de su imagen registrada en tiempo real. El espectador está incluido en la obra pero de forma virtual, lo que le permite ser espectador y actor al mismo tiempo, participar.

Como en una instalación, *El revés de lo doméstico* incorpora el espacio real «no ocupado» por la pieza, el espacio del espectador queda de algún modo dentro de la obra. En este sentido podría decirse que estamos hablando de una videoinstalación:

Para facilitar la definición de ambas, cabe recordar cómo ha de funcionar una vídeo instalación con respecto al espectador y al espacio: el primero queda integrado en el segundo. Una vídeo escultura tiene entidad por sí misma, de objeto tridimensional, es rodeable, el espectador y la obra se disponen a una escala equiparable, ocupan espacios diferentes, sin existir integración de uno en la otra. En términos escultóricos es una pieza, no un ambiente, es el lugar de la videoinstalación.¹¹

Pero la obra en cuestión no es un ambiente real, es un ambiente en miniatura, no se puede recorrer físicamente, es un objeto con entidad en sí mismo, rodeable, ante el cual la mirada del espectador es siempre externa.

En la videoescultura, nuestra visión queda centrada en una dirección, hacia el objeto, en la materia de la pieza. En una videoinstalación la mirada salta de un lugar a otro, nuestra visión recorre las imágenes y el espacio que las rodea, además de todo lo que se integra en él.¹²

¿Dónde nos ubicamos?, la pregunta queda abierta, pues nuestro objetivo, más que proporcionar respuestas, es entender cómo se relaciona este planteamiento con otras propuestas referenciales que nos permitan contextualizar y analizar mejor el proyecto desarrollado. Pero eso será un poco más adelante, pues nos queda un

10 BONET, E., *op. cit.*, p. 37.

11 *Ibidem.*

12 *Ibidem.*

concepto por analizar, el de “circuito cerrado”, el sistema del cual nos valemos para incluir la imagen del espectador dentro de la pieza.

Un circuito cerrado es un sistema en el que las imágenes tomadas por una cámara son transmitidas directamente a un monitor o pantalla. Se le llama circuito cerrado ya que, al contrario de lo que pasa con la difusión, todos sus componentes están enlazados.

Al incluir un circuito cerrado en una obra enfrentamos al espectador a su propia imagen en tiempo real. La imagen vídeo en este caso funciona como un espejo añadiéndole a la pieza las implicaciones propias de la experiencia especular.

En primer lugar un circuito cerrado nos enfrenta a lo que está aquí y ahora de un modo diferente. Lo introduce en otro espacio propio de la imagen inmaterial y del tiempo diferido, pero operando en tiempo real.

La utilización de tomas en directo contribuye a tornar mínima la diferencia entre lo existente y lo que vive en el tiempo real, y lo ausente y lo que la cámara ya ha registrado. El paso físico de los actores, sobre la pantalla y fuera de ella, es la expresión de un intercambio entre espacio y tiempo, de la espacialización del tiempo y la temporalización del espacio. Los perpetuos saltos de tensión entre imagen y la que existe en el directo inmediato, amplían las coordenadas tradicionales de espacio y tiempo, antes y después, dentro y fuera, presente y ausente.¹³

La situación de estar dentro y fuera de un espacio a la vez, de ser uno y al mismo tiempo otro (que te devuelve la mirada y nos obliga a preguntarnos: ¿Soy yo quien me observo o quizá será mi imagen quien me observa?) fuerza al espectador a ser consiente de dónde está, dónde se ubica frente a la obra, pero a la vez le da la opción de participar e integrarse a la propuesta.

La mágica fascinación del espejo, el comportamiento del observador/ observado –observándose a si mismo- los juegos y los laberintos de espacios y tiempos, la fenomenología y la percepción, la reflexión y la participación, son algunos de los aspectos que han guiado estas experimentaciones.¹⁴

13 ORTIZ SAUSOR, *op. cit.*, p. 200.

14 BONET, Eugeni, “Circuitos cerrados y composiciones multicanales” en, PEREZ ORNIA, José Ramón, *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*, Barcelona, Del Serbal, 1991, p. 54.

La sensación de estar siendo observado siempre genera una reacción. En nuestra propuesta el espectador ve su propia imagen inmersa en una situación que le es ajena. Sus reacciones son también las de ese personaje (él mismo) que ya es parte de ese mundo extraño. Se desdobra en actor y observador, en ser e imagen, y a la vez se mantiene unido gracias al tiempo que sigue siendo el mismo y conecta los dos planos a través de la acción.

Que la imagen especular sea el más singular de los casos de dobles y exhiba caracteres de unicidad, explica precisamente por qué los espejos han inspirado tanta literatura: esa virtual duplicación de los estímulos (que a veces funciona como si fuese una duplicación tanto de mi cuerpo objeto como de mi cuerpo sujeto, que se desdobra y se pone ante si mismo), ese hurto de imagen, esa tentación continua de considerarme otro, todo ello hace que la experiencia especular sea absolutamente singular, en el umbral entre percepción y significación.¹⁵

El circuito cerrado implica también que visualmente la obra nunca es la misma, necesita del espectador para completarse y cambia cada vez que la cámara capta a un nuevo individuo: “La imagen especular [...] está presente y ante un referente que no puede estar ausente. No remite jamás a consecuentes remotos. La relación entre objeto e imagen es la relación entre 2 presencias, sin mediación alguna”.¹⁶

Así es como la pieza mantiene una parte siempre abierta, sólo sujeta al azar y la espontaneidad del espectador, característica de lo que Umberto Eco llamó “Obra Abierta”: “El crecimiento de su narración resulta así mitad efecto artístico y mitad obra de la naturaleza; su producto será una extraña interacción de espontaneidad y artificio”.¹⁷

Este carácter abierto enlaza también el recurso técnico del circuito cerrado de vídeo con la noción de interactividad, considerada desde un sentido básico, pues si bien las acciones del usuario no modifican el funcionamiento de la propuesta al mismo nivel que cuando intervienen sensores en una instalación interactiva, la cámara de vídeo actúa a modo de sensor visual, como un *input* que aporta siempre nuevos datos al sistema y que, desde el punto de vista del planteamiento, son imprescindibles para darle sentido a la obra. Con ello aparece un nuevo concepto

15 ECO, Umberto, *De los espejos y otros ensayos*, Barcelona, Lumen, 2000, p. 21.

16 *Ibid.*, p. 28.

17 ECO, Umberto, *Obra Abierta*, Barcelona, Ariel Quincenal, 1979, p. 237.

vinculado a los anteriores “instalación interactiva” del que este proyecto participa también de manera fronteriza.

2.1.2. Simultaneidad de tiempos en la imagen: montaje espacial y estructura narrativa

Como hemos visto en el planteamiento del proyecto, el contenido del vídeo recrea el interior de una casa de tres plantas y ático, vista a través de un corte frontal, a modo de casa de muñecas. Los personajes entran y salen por las puertas, recorren la casa, poblándola poco a poco. Cada personaje realiza una acción diferente en su pequeño espacio, de manera que en una misma imagen ocurren varias situaciones simultáneamente.

La historia del arte nos presenta numerosos ejemplos en los que se produce esa yuxtaposición de tiempos en un mismo espacio de representación, desde los retablos medievales, hasta el cómic.

En otros casos, se representan distintos acontecimientos como si tuvieran lugar en un único espacio pictórico. A veces se describen en una pintura hechos que conforman una historia pero que están separados en el tiempo. La mayoría de las veces el tema de la pintura se convierte en una excusa para mostrar varias “microhistorias” distintas como, por ejemplo, en la obra de El Bosco y de Pieter Bruegel.¹⁸

En lo referente a la imagen en movimiento, el cine clásico ordena las imágenes de manera que los fotogramas encajan uno detrás de otro formando planos sucesivos en secuencias. Este tipo de montaje propone una narrativa lineal que se organiza partiendo de una lógica de causa-efecto, según una concepción determinista en la que el

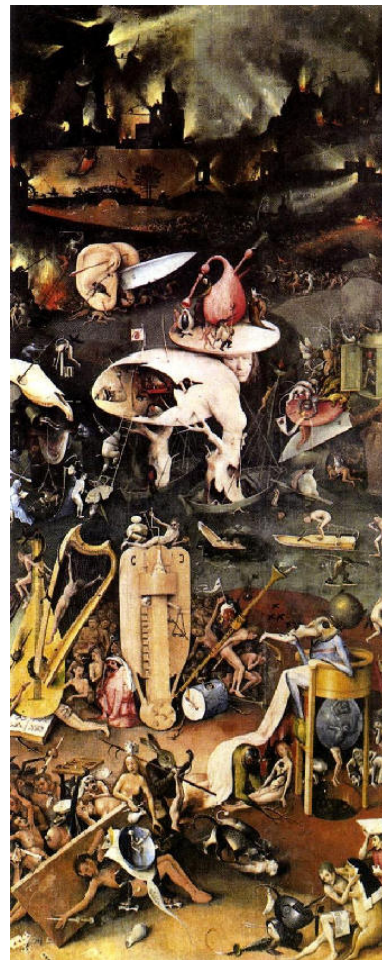


Ilustración 1. *El jardín de las Delicias* (detalle). El Bosco, 1504.

¹⁸ Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2005, p. 399.

azar no aparece. El movimiento cinematográfico es el resultado de una ilusión perceptiva en la que el tiempo se da como consecuencia del montaje, es decir, gracias a los sucesivos intervalos de movimiento.

Este tipo de narración resultó ser especialmente incompatible con la narrativa espacial que había desempeñado un papel prominente en la cultura europea durante siglos. Desde el ciclo de los frescos de Giotto en la capilla Scrovegni de Papua al entierro de Ornans, de Courbet, los artistas presentaban una multitud de acontecimientos distintos dentro de un mismo espacio, ya fuera el espacio de ficción de una pintura o un espacio físico que el espectador pudiera abarcar todo a la vez.¹⁹



Ilustración 2. Fotograma de *Ciudadano Kane*, Orson Welles, 1941.

El director Orson Welles, aunque no lo inventó, fue el primero en usar sistemáticamente el recurso llamado profundidad de campo. Éste consistía en presentar en una misma toma diferentes situaciones. Un ejemplo claro es la escena del intento de suicidio de Susan en *Ciudadano Kane*, en la que se puede ver el detalle de un vaso con una cucharita y un frasco en primer plano, el cuerpo de una mujer que parece agonizar en segundo plano, y una puerta en el fondo golpeada furiosamente hasta que Kane logra entrar.

En el cine moderno se observó con frecuencia que el montaje estaba ya en la imagen, o que los componentes de una imagen implicaban ya el

¹⁹ *Ibidem*, pp. 398-399.

montaje. Ya no hay alternativa entre el montaje y el plano (en Welles, Resnais o Godard). Unas veces el montaje pasa a la profundidad de la imagen, otras se achata: ya no pregunta cómo se encadenan las imágenes sino “¿qué es lo que la imagen muestra?”.²⁰

A pesar de que la visión periférica del ojo permite contemplar el total del conjunto, el reducido ángulo de la visión nítida obliga al observador a seleccionar el objeto de interés. Esto le da la oportunidad de elegir en qué orden quiere leer las imágenes (es él quien hace los cortes); lo incita a salir de la recepción pasiva de la historia enfrentándolo a una desordenación ante la cual su tarea es dilucidar un sentido más que una solución.

El acontecimiento existe constantemente en su integridad, nos solicita perpetuamente todo él entero; somos nosotros quienes decidimos escoger tal o cual aspecto, elegir esto más que aquello, según las exigencias de la acción, del sentimiento, o de la reflexión; pero otra persona probablemente escogería de manera distinta. En todo caso somos libres de hacer nuestra puesta en escena: otra planificación es siempre posible y capaz además de modificar radicalmente el aspecto subjetivo de la realidad. Ahora bien, el director que planifica por nosotros realiza la discriminación que nos corresponde hacer en la vida real. Aceptamos inconscientemente su análisis porque está de acuerdo con las leyes de la atención; pero nos priva de un privilegio no menos psicológicamente fundado, que abandonamos sin darnos cuenta: la libertad, al menos virtual, de modificar en cada instante nuestro sistema de planificación.²¹

La forma de componer la imagen cinematográfica en Welles se acerca a lo que Lev Manovich llamó “montaje espacial”. La narración espacial está en desacuerdo con la narración secuencial, producto del montaje del cine clásico, en la que diferentes acontecimientos individuales separados por el tiempo se presentan en una composición. En la narración espacial todos los planos son accesibles al espectador simultáneamente. No hay un encadenamiento de imágenes asociadas, ya no es una imagen después de la otra, sino una imagen más otra. Este tipo de montaje también puede implicar un modo selectivo de valorar la imagen.

20 Deleuze, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1986, p. 65.

21 Bazin, André, “William Wyler o el jansenista de la puesta en escena”, en *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1966, p. 148.

La lógica de la sustitución, que es característica del cine da paso a la lógica de la adicción y la coexistencia. El tiempo queda espacializado y se distribuye por la superficie de la pantalla. En el montaje espacial no necesita olvidarse nada, y nada se borra. Igual que usamos los ordenadores para acumular textos, mensajes, notas y datos sin fin, e igual que una persona a lo largo de su vida, acumula cada vez más recuerdos y el pasado adquiere poco a poco más peso que el futuro, el montaje espacial puede acumular hechos e imágenes a medida que avanza la historia.²²

Este tipo de montaje modifica la forma tradicional de percibir el tiempo en la narración. A partir de fragmentos pertenecientes a espacios y tiempos distintos se construye una realidad temporal que no articula una secuencia. Representa una manera de entender el tiempo como un “presente eterno” donde se actualizan todos los pasados y se proyectan todos los futuros simultáneamente. Blanca Montalvo ilustra así esta idea:

[...] la suma total de nuestros recuerdos que nunca se olvidan sino que se guardan para actualizarse en el presente sin seguir ninguna cronología o sucesión; pues el presente es un aquí de muchas plantas, es un *aquí* como el cuchillo que corta un pastel de milhojas, a un mismo tiempo en un mismo lugar, que es a su vez un lugar de múltiples capas.²³

Esta manera de entender el tiempo parte del concepto de “duración” formulado por Henry Bergson en el que el tiempo interior es un tiempo intuido, sentido, que no se rige por la serie, la sucesión o la cronología, términos asociados a una noción espacial del tiempo. Bergson propone una noción de independiente del espacio y sin cortes precisos. El tiempo es identificable con un presente expandido; sobre este concepto, Montalvo reflexiona:

Pero en el tiempo interior no hay sucesión sino la pura interpretación de todos los estados mentales que forman una totalidad orgánica, una “simultaneidad de estados” que representan la realidad de nuestro tiempo mental, y esta simultaneidad se da en un tiempo continuo, *este* siempre, indivisible e independiente a otros espacios y otros tiempos. La simultaneidad se hace concreta en el presente, en el instante, en el aquí del momento actual que contiene la totalidad de la vida. El presente,

22 Manovich, *op. cit.*, p. 401.

23 Montalvo, Blanca, *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*, Tesis doctoral, UPV, Departamento de Escultura, Valencia, 2003, pp.168.

cada instante autónomo, nos define precisamente por ser simultáneo, omnicomprendido.²⁴

En el tipo de montaje espacial, todos los elementos tienen la misma importancia. No hay una jerarquía en las partes que componen la imagen, ni existe un único centro o foco. La organización espacial no busca priorizar ningún orden ni plantear un recorrido fijo. El espectador tiene la posibilidad de elegir cualquier elemento al azar, o incluso de no hacerlo; la elección entre “este-o-aquel” no es la única posibilidad, también está el “ambos”. En este caso lo que interesa no son tanto las imágenes en sí, sino las relaciones que se desprenden de los enlaces y conexiones entre ellas. Se puede comparar esta idea con la relación figura-fondo en el arte taoísta. En el arte occidental se acostumbra a destacar la figura sobre el fondo. Los vacíos están en función de la figura, se dirige la mirada hacia un centro, el cual se sitúa en la figura, y nunca en el espacio entre las figuras. En el arte taoísta la distribución de las formas resalta el vacío, el espacio entre las figuras, no hay una centralidad convergente sino múltiples puntos de fuga que apuntan fuera del encuadre, hacia un universo infinito que refleja la interioridad de quien contempla.

Esta idea está relacionada con lo que Gene Youngblood planteó como cine sinestético:

El cine sinestético da acceso al contenido sincrético a través de lo consciente inarticulado. De manera similar, contradice las enseñanzas de la psicología de la Gestalt, de acuerdo con las cuales debemos hacer una elección del tipo *una cosa/o la otra*: podemos elegir o bien ver la figura *significativa* o el fondo *no significativo*. Pero cuando el contenido del mensaje es la relación entre sus partes, y cuando estructura y contenido son sinónimos, todos los elementos tienen la misma significación.²⁵

Nos interesa la idea del “entre” de las imágenes: la relación entre un elemento y otro, entre la figura y el fondo, el intervalo entre una toma y la siguiente. Este entre implica tener en cuenta lo que no está en la imagen, lo que está afuera de la imagen. Para Gilles Deleuze éste es un punto a partir del cual el cine moderno desarrolla nuevas relaciones con el pensamiento: “[...] el borramiento de un todo o

24 *Ibidem*, p. 167.

25 Youngblood, Gene, “Cine sinestético: el fin del teatro”, en VV.AA., *Postvérité*, Murcia, Centro Párraga, 2003, p. 145.

de una totalización de las imágenes en provecho de un afuera que se inserta entre ellas.”²⁶

El montaje espacial busca ser una imagen del pensamiento más que un reflejo de la realidad. La intención no es contar una historia, sino presentarnos una imagen donde perdernos, armar, desarmar, encontrar diferentes sentidos o sinsentidos.

El mosaico, el conjunto de cuadros, sustituye al desarrollo argumental y narrativo (y, en consecuencia, al desarrollo causal de las acciones) ofreciendo a cambio, *la mimesis* más de la propia mente que de un determinado modelo de realidad. Una ruptura casual de la continuidad.²⁷

A nivel técnico, la posibilidad de incluir en un mismo encuadre varios clips de vídeo se hizo mucho más fácil con la aparición de la tecnología digital. Los procesos de post-producción de la imagen se simplificaron y se volvieron más accesibles.

Las secuencias de acción fílmica que se mantenían intactas en el proceso de creación tradicional, ahora sirven de materia prima para pasar después a composición, animación y transformarse. El resultado es el siguiente: mientras que la captación del realismo visual es exclusiva del proceso fotográfico, el film logrará la plasticidad que anteriormente sólo podía encontrarse en la pintura o en la animación. Los creadores del cine digital trabajan con una realidad “elástica”²⁸

Este proceso de manipulación y transformación de las imágenes captadas de la realidad física acerca la creación audiovisual a la actividad manual de la pintura; con ello se aleja de su vinculación directa a lo fotográfico, a la imagen-técnica, para abrirse también a lo pictórico.

José Luis Brea entiende esta manipulación digital de la imagen como una especie de segundo obturador que ensancha los límites espacio-temporales de lo fotográfico:

El efecto producido por el procedimiento tradicional del montaje, al “poner juntos” elementos pertenecientes a coordenadas espacio-temporales diversas, suponía ya ese mismo ensanchamiento interno del tiempo —también del espacio— de la imagen que incorpora el proceso

26 Deleuze, *op. cit.*, p. 250.

27 Montalvo, *op. cit.*, pp. 190-191.

28 Manovich, Lev, “Qué es el cine digital” en *Arte: Proyectos e ideas E-Magazine*, nº 5 [on-line] <http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm> [consulta 20-8-2008]

de manipulación en el ordenador, que así actúa como segundo obturador, como segundo dispositivo de introducción y/o modulación de imagen. La “instantaneidad” de ésta se ensancha así en un tiempo interno que pertenece a la intemporalidad propia de la narración —que es al mismo tiempo u-tópica, localizable sólo en un espacio “inespacial”.²⁹

Gracias a la postproducción digital tenemos más cerca la posibilidad de crear una imagen con un tiempo flexible, y la pantalla se presenta como un espacio de múltiples posibilidades, donde ya no existe un único hilo argumental que el espectador debe seguir sino un gran número de caminos narrativos.

Relatos donde varias historias se entrecruzan, “multilineales” como las obras del inventado Quain. Donde el tiempo se estira y se encoge como un chicle, o se repliega sobre sí mismo como un tejido. Donde los personajes se intercambian y modifican. Como si el tiempo se hubiera convertido en las finas capas del hojaldre, y los personajes se movieran por él, traspasándolo, situados también en un espacio múltiple, blando y maleable, que como el tiempo se repliega o se extiende.³⁰

Aunque existen muy diversos artistas u obras que reflejan los conceptos y formas descritas en este punto, hemos seleccionado sólo tres obras para ilustrarlos: *Nowa Książka* (1975) y *Tango* (1981) del artista polaco Zbigniew Rybczynski; y *Sshtoorrtty* del artista canadiense Michael Snow.

Nowa Książka (Libro nuevo) es un cortometraje de 10:26 minutos realizado en 35 mm en el año 1975. En este film la pantalla está dividida en nueve fragmentos rectangulares de igual tamaño, que corresponden a espacios supuestamente contiguos donde circulan diversos personajes. Todas las acciones se desarrollan paralelamente y se



Ilustración 3. *Nowa Książka*, Zbigniew Rybczynski, 1975.

²⁹ Brea, José Luis, “El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computarización”. [on-line] <http://aleph-arts.org/pens/ics.html> [consulta 20-8-2008]

³⁰ Montalvo, *op. cit.*, p. 155.

conectan a través del movimiento de sus personajes. Esta pieza obliga al espectador a reconstruir el espacio a partir de fragmentos captados desde ángulos distintos, utilizando el movimiento como herramienta para armar este rompecabezas espacial. Lo más interesante es que la pieza fue grabada en tres ciudades. Rybczynski nos presenta una realidad espacial nueva, totalmente dislocada, que nosotros podemos reconstruir a partir de cómo vamos fijando nuestra atención en cada fragmento.



Ilustración 4. *Tango* (montaje de fotogramas), Zbigniew Rybczynski, 1981.

Tango es un cortometraje de 8:14 minutos grabado también en 35 mm., en 1981. Dentro de un mismo encuadre 36 personajes de diferentes edades “conviven” en una habitación. Cada una de las acciones individuales que realizan se presenta en loop, ocupando una parte única del espacio en un momento determinado de modo que observadas en conjunto construyen una complicada coreografía. Todo

sucede en una habitación con 4 puntos de acceso: tres puertas y una ventana que es registrada con cámara fija. En la imagen, el espacio se mantiene inalterado durante los 8 minutos, mientras los personajes (técnicamente recortados a modo de cromakey), se perciben como animaciones sobre el fondo. Muy pronto el espectador entiende que realizar todas esas acciones en un espacio tan reducido es imposible. Con esto pone en evidencia el artificio de la escena y el proceso de postproducción.



Ilustración 4. *Sshoorrtty*. Michael Snow, 2005.

Sshoorrtty es una película de 35 minutos realizada en 35 mm en el año 2005. La película consiste en una escena de 3 minutos en la que un artista entrega un cuadro en el apartamento de su amante, donde se enfrenta a su celoso marido. Esta última escena violenta se repite 12 veces duplicada: la segunda mitad de la acción superpuesta sobre la primera mitad. Así, transformados en fantasmas, los protagonistas simultáneamente avanzan y retroceden. La secuencia incluye panorámicas que se alejan y vuelven a la puerta del apartamento y el suelo no

cesa de moverse. Las superposiciones aplanan el espacio en formas inesperadas y mueven los colores con resultados interesantes. Esta sobre-posición en loop genera de forma convincente el efecto de una historia sin fin.

Estas obras son ejemplos de cómo el montaje espacial, compuesto a partir del collage (corta y pega) de imágenes en movimiento dentro de un mismo espacio de representación, amplía la manera tradicional de percibir el tiempo y el espacio en la imagen audiovisual.

2.1.3. El papel de la escala en el arte: maqueta, modelo, miniatura

Puede decirse que esas casas en miniatura son objetos falsos provistos de una objetividad psicológica verdadera.

Gaston Bachelard, *La Poética del espacio*

Siguiendo con el análisis de los elementos clave que intervienen en cada uno de los conceptos implicados en el proyecto, en este apartado debemos determinar si la casa en miniatura funciona a modo de maqueta o de modelo. Para ello vamos a definir y analizar comparativamente cada uno de estos conceptos.

Una maqueta es una copia tridimensional a escala de un objeto, mientras que un modelo es la representación física del proceso de materialización de una idea. Si una maqueta es un intento de duplicar, de imitar a la perfección el objeto real, un modelo en cambio es un objeto original en sí mismo.

De forma general lo que se entiende por maqueta es la reproducción exacta, a escala reducida de un objeto, mientras que el modelo no es sólo aquello que se copia literalmente. Es considerado como modelo todo objeto o idea que sirve de punto de partida para la creación de una obra.³¹

El modelo parte de un objeto real o de una idea, pero no para reflejarlos exactamente; en su proceso de creación va alejándose cada vez más de ellos hasta convertirse en algo nuevo. Cuando un modelo sirve como guía o estudio previo para la creación de una obra podemos considerarlo un boceto.

El modelo (o la maqueta-modelo) significa otra cosa, cristaliza una idea, un momento o una etapa en un trabajo futuro. Se dirige menos a la representación de los elementos que a las relaciones entre ellos, es decir, a su estructura.³²

Un modelo nos puede servir también para experimentar y hacer pruebas. Para el hombre la lectura del espacio depende de su capacidad de percepción. Un

31 ÚBEDA BLANCO, Marta, *La maqueta como experiencia del espacio arquitectónico*, Salamanca, Universidad de Valladolid, 2002, p. 35.

32 PIRSON, Jean-Francois, *La estructura y el objeto (Ensayos, experiencias y aproximaciones)*, Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias, 1988, p. 71.

mismo lugar es diferente según la iluminación o la posición en que el sujeto se encuentre.

[...] las características de un lugar son infinitas, los espacios son pues repertoriables y, por tanto, representables. De esta forma la realización de modelos tridimensionales sirve para dominar la forma y centralizar o materializar toda esta información cambiante con el fin de ofrecer varias realidades simultáneamente, mediante la localización y organización de todos los elementos que constituyen el espacio.³³

Es decir, un modelo puede ayudarnos a entender mejor un espacio, una forma. Funciona como un ejemplo que podemos controlar. Es un experimento, y por tanto, se va transformando en el proceso de ensayo-error.

[...] podemos afirmar que el modelo de una realidad tiende a esa realidad para existir por sí mismo y no como una copia que conllevaría a la desvirtualización de esa misma realidad. Así pues, el modelo explica el modo de ser de ciertas realidades o ideas, funcionando como esquema teórico facilitando la comprensión y el estudio del comportamiento de otras realidades más complejas.³⁴

Este carácter de esquema, de boceto, de experimento, hace que un modelo nunca esté del todo concluido, que se mantenga abierto; permite mayor libertad creativa que una maqueta: “La maqueta es un objeto acabado, el modelo es un lugar de confrontación.”³⁵

Una maqueta puede representar algo real o ficticio que está por hacerse o ya está hecho, utilizando una escala distinta y otros materiales, su objetivo es parecerse lo más posible a lo que representa, ser una copia fiel, por lo que puede considerarse en sí mismo objeto terminado.

La maqueta es una miniaturización estática de un proyecto o una realización, y tiende a la presentación de uno o varios aspectos particulares –y materiales– de una construcción [...].La maqueta aísla y pone en evidencia ciertos parámetros de lo real, para devenir en objeto de representación³⁶.

33 ÚBEDA BLANCO, M., *op. cit.*, p. 40.

34 ÚBEDA BLANCO, M., *op. cit.*, p. 45.

35 PIRSON, J-F., *op.cit.*, p. 71.

36 *Ibidem.*

Un ejemplo de maqueta que deja de ser boceto para convertirse en objeto artístico es la maqueta del monumento a la Tercera Internacional, creada por el artista ruso Vladimir Tatlin. En 1919 se le encargó a Tatlin la tarea de proyectar un monumento a la Revolución Rusa. Tatlin intentó crear una obra llena de dinamismo que representara los valores de la revolución. El edificio de acero y cristal debía ser una combinación de símbolo y edificio funcional. Pero el monumento nunca se construyó, y la maqueta, hecha con madera, se expuso en varias ocasiones. A lo largo del siglo XX se realizaron varias versiones de la maqueta con

finés expositivos. Actualmente hay una en exhibición en el museo de arte moderno de Estocolmo. El hecho de que el monumento nunca se haya construido deja de ser importante. La maqueta es ahora una escultura, una pieza en sí misma, símbolo de la utopía constructivista de la revolución rusa. Al poder ser considerados objetos acabados, las maquetas guardan similitudes con la escultura: “Las maquetas[...] son trasladables y pueden agruparse y recorrerse de modo externo y superficial como si fueran esculturas, como puros fenómenos plásticos”.³⁷

Por otro lado, también es cierto que las maquetas pueden no estar pensadas para perdurar, sino simplemente como un paso previo, o como elemento de comunicación visual, que nos da información sobre algo. Son objetos de apoyo para describir algo más.

La arquitectura tiene por objeto el construirse en el espacio, por tanto está ligada a la materia, a la idea de permanencia en el tiempo. La maqueta por lo general, reduce el espacio y la materia penetrando en el concepto de lo fugaz y lo efímero, de lo incompleto y susceptible a variaciones, de lo inacabado y en vías de formación.³⁸



Ilustración 6: Maqueta del Monumento a la III internacional, expuesto en el laboratorio de los mosaicos. Academia de Petrogrado, 1920.

37 ÚBEDA BLANCO, M., *op. cit.*, p. 86.

38 *Ibidem*.

En relación a la construcción de modelos, maquetas o casas en miniatura nos interesa mencionar la idea del bricolaje como actividad que se centra en el proceso más que en el resultado. Similar al collage, el bricolaje yuxtapone elementos con una intención constructiva, valiéndose de la filosofía *hazlo tú mismo*.

La filosofía autosuficiente del bricolaje se convierte en una técnica de trabajo doméstico radicalmente opuesta a los procesos de producción industrial. La manufactura se opone a los métodos de investigación y construcción científicos. [...] Mientras el ingeniero opera mediante conceptos interrogando al universo, el experto en bricolaje juega por medio de signos con los residuos de obras humanas. Los significantes se truecan en significados y a la inversa. Esta diferencia metodológica porta una gran diferencia ideológica: el ingeniero frente al *bricoleur*, la cultura de la finalidad frente al recrearse en el proceso, la alta y baja cultura.³⁹

Tomando en cuenta lo descrito, la casa en miniatura que forma parte del proyecto de instalación que presentamos corresponde mejor a las características de la maqueta. La consideramos maqueta porque es un objeto acabado: una vez construida no admite modificación ya que para integrarse con la imagen vídeo es necesario que no sufra ninguna transformación. Creemos también que es un objeto plástico en sí mismo y aunque no es la reproducción de un objeto real, sí intenta ser la reproducción exacta de una idea. La idea original de esta pieza se ha modificado en su construcción, pero en aspectos referentes a los contenidos de la imagen, no como producto de una experimentación en su forma física.

Es interesante observar cómo en una maqueta o modelo arquitectónico se cruzan las disciplinas de la arquitectura y la escultura. La utilización de escalas y materiales diferentes en escultura y arquitectura ha dejado de ser una regla.

Dentro del campo de las interferencias entre arquitectura y escultura, encontramos ciertas esculturas pertenecientes al “minimal art”, donde la escala descontextualiza objetos con tamaños arquitectónicos y edificios con dimensiones escultóricas.⁴⁰

Además de en el arte minimal podemos encontrar muchos ejemplos en los que la escultura alcanza dimensiones arquitectónicas. Uno de los más conocidos es el

39 TRIGUEROS MORI, Carlos, *Vídeo doméstico, bricolage electrónico*. [on-line] http://www.accpa.org/numero5/t_mori.htm [consulta 9-10-2008]

40 ÚBEDA BLANCO, M., *op. cit.*, p. 106.

artista pop Claes Oldenburg, que ha creado sistemáticamente objetos del tamaño de edificios.



Ilustración 7. *Binoculars*, Claes Oldenburg, 1991.

También se da el caso contrario, muebles y objetos que se tornan edificios en miniatura, como en las obras de Thomas Shütte quien, utilizando mobiliario y utensilios cotidianos crea edificios mínimos, de un estilo arquitectónico absolutamente contemporáneo.



Ilustración 8. *Ikea-variation II*. Thomas Shütte. 2006



Ilustración 9. *Ikea-variation I*. Thomas Shütte. 2006

En este sentido, pero aún de menor tamaño, las obras de Joel Shapiro despertaron la atención a principios de los años 70 por invertir ese culto a los grandes objetos de la escultura norteamericana: por ejemplo, una casa de bronce de 9 pulgadas de alto, o una silla de metal diminuta en el suelo de madera de una gran galería del Soho.



Ilustración 10: Joel Shapiro. *Untitled (House)*, 1975. *Untitled (House)*, 1978.



Exposición en Fine Arts Museums San Francisco, 1979.

Este contraste entre el espacio y el objeto forma parte del proyecto de Shapiro. La pequeñez parece enfocar y concentrar el espacio, alterando la distancia entre el ojo y la escultura y produciendo una impresión muda que requiere una percepción atenta e insistente.

La dimensión de los objetos artísticos influye directamente en su lectura y es elemento fundamental en la experiencia que genera cada pieza. Un objeto pequeño exige que nos acerquemos a él para captar los detalles, el objeto tiene que estar muy próximo a nosotros, creando así una relación de cierta intimidad entre el espectador y el objeto.

La idea de escala es el resultado de la comparación establecida entre la constante que es la talla de nuestro cuerpo y el objeto, el espacio situado entre el sujeto y el objeto juega un papel importante en esa comparación. En ese sentido, el espacio no existe para los objetos más pequeños que el cuerpo humano. Un objeto más grande incorpora más espacio a su alrededor que un objeto más pequeño, haciéndose así necesario guardar una cierta distancia con relación a un objeto grande, para lograr una visión de conjunto dentro de su campo de contemplación. Cuanto más pequeño es un objeto y más se aproxima, se sitúa con respecto al espectador en un campo espacial más limitado. Esa distancia más grande del objeto en relación con nuestro cuerpo, necesaria para poder contemplarlo, es lo que le confiere su carácter no personal (público).⁴¹

Cuando la mirada del espectador se enfrenta a una obra en miniatura, se transforma en una especie de mirada divina a la que nada se escapa. Un objeto pequeño nos

⁴¹ MORRIS, Robert, "Notes on sculpture" en GINTZ, Claude, *Regards sur l' art américain des années soixante*, Paris, Editions Territoires, 1979, p.87.

permite contemplar el conjunto completo y así entender mejor la interdependencia y la interacción de las partes dentro del todo. Evitamos el primer proceso de análisis que nos hubiera obligado a conocer a partir de las partes. Para Lévi-Strauss, este acercamiento satisface al intelecto y a la sensibilidad, constituyendo uno de los factores del placer estético.

A la inversa de lo que ocurre cuando tratamos de conocer una cosa o a un ser de talla real, en el modelo reducido el conocimiento del todo precede a las partes. Y aún si esto es una ilusión, la razón del procedimiento es la de crear o la de mantener una ilusión, que satisface a la inteligencia y a la sensibilidad con un placer que fundándose solamente en esto, puede llamarse ya estético... O dicho de otra manera, la virtud intrínseca del modelo reducido es la de que compensa la renuncia a las dimensiones sensibles con la adquisición de dimensiones inteligibles.⁴²

Al abarcar de una vez la totalidad de la pieza, el observador puede reconocer también el proceso de construcción del objeto. Queda a la vista el *cómo se hizo*. El espectador se convierte en una especie de cómplice en la creación de la obra. “[...] el modelo permite también comprender su modo de fabricación y la evolución del trabajo y ver al mismo tiempo el inventario de soluciones posibles y la elección que sobre ellas se ha hecho”.⁴³

Los objetos en miniatura poseen características intrínsecas al desarrollo de su construcción. El acto de crear un objeto en pequeña escala requiere un proceso previo de síntesis, para que con menos elementos y con otros materiales se reconozca el objeto que se intenta representar. Para darles forma a estos objetos, cada movimiento de la mano debe ser también pequeño. Es un proceso muy cuidadoso, que progresa poco a poco. “Todas las cosas pequeñas piden lentitud. Ha sido preciso un gran ocio en la estancia tranquila para miniaturizar el mundo. Hay que amar el espacio para describirlo tan minuciosamente”.⁴⁴

La miniatura nos remite inmediatamente a la idea de “juguete”. Nos traslada a la infancia y nos recuerda nuestros propios juguetes: casitas de muñecas, soldaditos, pequeños coches. Los niños son capaces de construir un mundo imaginario utilizando estos pequeños objetos al alcance de su mano. Pero un juguete no es

42 LÉVI-STRAUSS, Claude, 1988, *El pensamiento Salvaje*, Fondo de Cultura Económica, México, 1988, p. 45.

43 PIRSON, J-F., *op cit*, p.71.

44 BACHELARD, Gaston, *La poética del espacio*, Fondo de Cultura Económica, México, 1994, p. 196.

sólo un objeto curioso con el que se entretienen los niños. Entre las definiciones que encontramos en el diccionario de la palabra “juguete” está también: “Persona o cosa dominada por fuerza material o moral que la mueve y maneja a su arbitrio.” Es decir, los juguetes (estos objetos en miniatura) nos permiten adueñarnos del mundo y durante el juego tenemos el control absoluto: “[...] el psicoanálisis elaboró una teoría del juego que los considera como una forma de conquista, de apropiación [...]”⁴⁵

De cierta forma entrar en ese mundo imaginario de la miniatura nos aleja de ese otro mundo amenazante donde no podemos controlar los acontecimientos. Las acciones de la imaginación transgreden y alteran las dimensiones de las cosas. Así es como los objetos de contemplación se engrandecen.

Poseo al mundo tanto más cuanto mayor habilidad tenga para miniaturizarlo. Pero de paso hay que comprender que en la miniatura los valores se condensan y se enriquecen. No basta una dialéctica platónica de lo grande y de lo pequeño para conocer las virtudes dinámicas de la miniatura. Hay que rebasar la lógica para vivir lo grande que existe en lo pequeño.⁴⁶

Una miniatura implica una concentración, de espacio o incluso de energía. Para los taoístas, los fenómenos de la naturaleza se encontraban cargados de poder, y los ejemplares diminutos lo poseían de forma concentrada. Esta creencia originó el cultivo de bonsáis (árboles en miniatura), ya que se pensaba que la energía natural concentrada en las miniaturas de la naturaleza pasaba a sus propietarios.

Lo pequeño nos obliga a mirar con atención; es así como descubrimos detalles que a simple vista pasaban inadvertidos. El detalle explorado conduce siempre a lo infinito. Observar una miniatura es como mirar con una lupa, vemos el mundo con una mirada fresca, nueva. Tal vez por ello, para Bachelard, la imaginación, más que formar imágenes, tiene como facultad deformar las imágenes traídas desde la percepción; es la manera en que los humanos nos liberamos del peso de lo real.

Lo grande sale de lo pequeño, no por la ley lógica de una dialéctica de los contrarios, sino gracias a la liberación de todas las obligaciones de las

45 MARCHÁN FIZ, Simón, *op. cit.* p. 186.

46 BACHELARD, Gaston, *op. cit.*, p. 197.

dimensiones, liberación que es la característica misma de la actividad de la imaginación.⁴⁷

Hemos elegido dos artistas que trabajan partiendo de la construcción de maquetas en miniatura para clarificar algunas de las ideas descritas en este capítulo: James Casebere y Thomas Demand. También nos interesa mencionar la obra “Suburban brain” de la artista suiza Pipilotti Rist, una instalación en la que se proyecta un video dentro de una maqueta.

James Casebere es un artista estadounidense que fotografía espacios ficticios creados a partir de maquetas construidas por él que reproducen edificios reales. Las maquetas, de las que ha eliminado el color y los detalles, más que describir las formas físicas de un lugar evocan su sentido emocional. Al eliminar los detalles, obliga al espectador a rellenar los espacios con sus propios recuerdos procedentes de la cultura popular, y así crear el contexto para entender la imagen. Sus espacios abandonados son misteriosamente sugestivos. Sus primeros trabajos giraban alrededor de imágenes de casas de los suburbios. En los noventa, su obra trata sobre el desarrollo de diversas instituciones culturales durante la Ilustración, y su representación como tipos arquitectónicos. Le interesa el punto donde la fotografía, la arquitectura y la escultura se encuentran. Cada maqueta está construida para ser vista por el ojo de la cámara, aprovechando la capacidad de la fotografía para transformar el espacio y capturar los efectos lumínicos que, invisibles al ojo humano, maximizan los efectos dramáticos de sus fotografías.



Ilustración 11: *Hospital*. James Casebere. 1997



Ilustración 12: *Tripoli*. James Casebere. 2007

⁴⁷ *Ibid.*, p. 191.

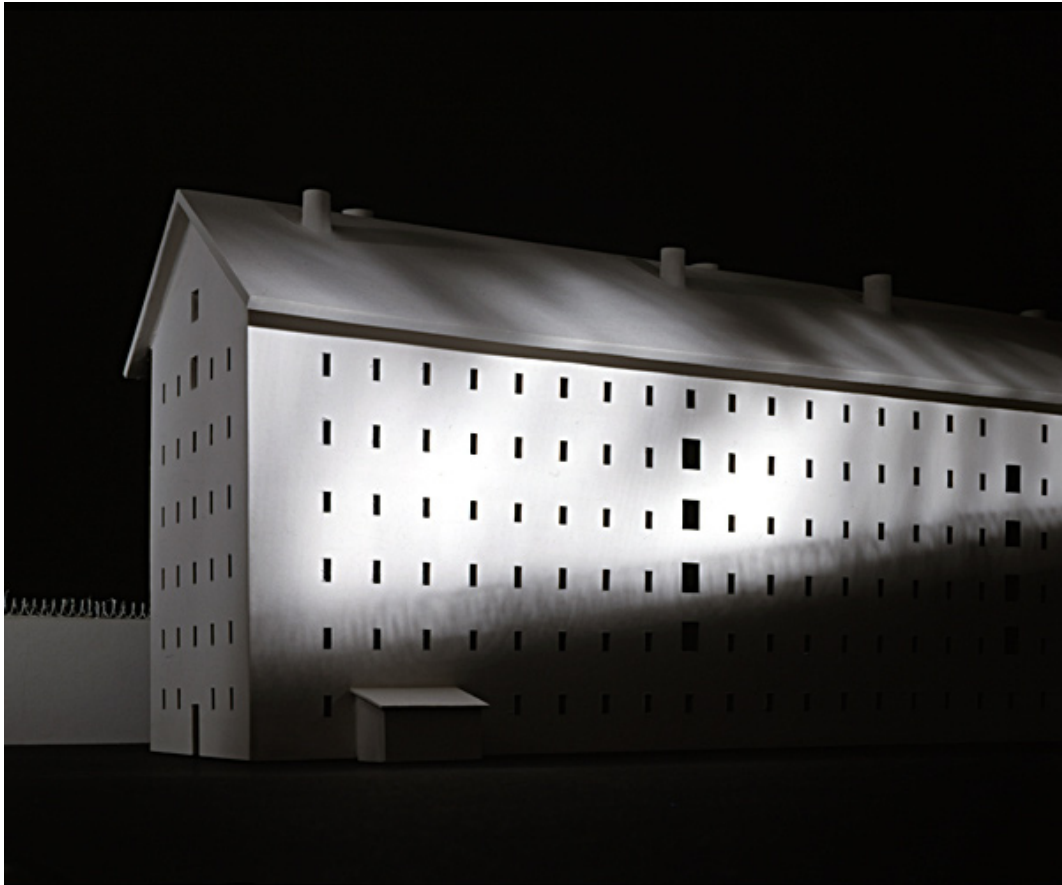


Ilustración 13: *Sing, Sing.* James Casebere. 1992

Otro artista que elegimos como referente para este capítulo es el alemán Thomas Demand. Desde comienzos de los años 90, Demand ha seguido el mismo procedimiento: primero elige una fotografía publicada en un periódico o revista, luego construye una maqueta de esa imagen en papel y cartón, la ilumina, con una luz fría que absorbe humanidad, y la fotografía. En la maqueta se han eliminado los detalles de la escena, los objetos están desnudos, los papeles sin textos, los productos sin logos. Son espacios de dimensiones reconocibles que parecen reales en la primera impresión. Están cuidadosamente ensamblados y gracias al vacío de figuras, de signos y de lenguaje, y a esa limpieza extrema, podemos darnos cuenta de que estamos observando una falsificación. No hay huellas, ni marcas del paso del tiempo, no hay vida. Todo parece sólido y estable hasta que, al acercarnos, percibimos que todos los elementos son de papel. Nos recuerda a nuestras experiencias infantiles con la papiroflexia, pero aquí el papel cumple una

doble función: la de ser escultura y fotografía. Puede que la fragilidad del papel nos remita una percepción de los espacios que se desvanece en la memoria, y que las imágenes de Demand sean resultado de una mente que no logra recordar los detalles de un espacio que alguna vez vio.



Ilustración 14. *Gate*, Thomas Demand, 2004.



Ilustración 15. *Büro*, Thomas Demand, 1995.



Ilustración 16. *Kitchen*, Thomas Demand, 2004.

Suburban brain es una videoinstalación de la artista Pipilotti Rist, en la cual la grabación en vídeo de una típica familia se proyecta dentro de una maqueta. Se muestra a la familia cenando mientras salen llamas de sus platos. El fuego pasa desapercibido a todos sus miembros. En la pared posterior de la sala se proyecta otro vídeo con la imagen de una mujer conduciendo un coche y relatando su experiencia con una relación amorosa fallida, y su asfixiante vida de barrio. En esta crítica a la familia, la artista ubica al espectador como un observador que no está dentro de la casa. La distancia le permite adquirir el control. La rigidez de la maqueta contrasta con la fluidez y el dinamismo de las imágenes proyectadas en la pared de la sala. La obra propone una reflexión sobre los modelos con los que la sociedad se ha criado.



Ilustración 17: *Suburban Brain*. Pipilotti Rist. 1999.

Al proyectar un vídeo dentro de una maqueta, la pieza resalta la maqueta como un elemento estático en contraste con la imagen siempre cambiante del vídeo. La maqueta se presenta como un elemento sólido y estable vinculándola así (además de visualmente) conceptualmente a la idea de “casa”.

2.2. Nociones estéticas

2.2.1 El concepto de casa, espacio vivencial y habitar

Ya que nuestro proyecto gira en torno a la representación en miniatura de una casa, es importante analizar teóricamente la idea de “casa” y algunos de los conceptos que con ella se relacionan, como el “espacio vivencial” y “el habitar”. Las deducciones de nuestro análisis ayudarán a aclarar el sentido que queremos darle a la obra que presentamos.

Existe una diferencia entre la idea del espacio abstracto de los matemáticos y la del espacio vivencial. El espacio es absoluto: existe anterior e independientemente de los elementos que lo ocupan. Es homogéneo e infinito. Ningún punto se diferencia de los demás, cualquier punto puede ser el centro de coordenadas con un desplazamiento de ejes. Es un espacio no estructurado, totalmente uniforme. Este concepto de espacio se distingue de lo que Frederic Bollnow entiende como “espacio vivencial”:

No se trata de una realidad desligada de la relación concreta con el hombre, sino del espacio tal y como existe para el hombre y, de acuerdo con ello, de la relación humana con este espacio, pues ambas cosas son imposibles de separar.⁴⁸

Es decir, percibimos el espacio a partir de las relaciones que establecen los elementos, desde nuestra posición y campo de visión, con nuestro cuerpo. Para Bollnow el espacio está lleno de significados y no se puede dissociar del hombre que vive en él:

[...] su modo de ser está determinado por su entorno y según la naturaleza de éste modifica aquél [...] Esta combinación no sólo significa que el espacio actúa sobre el hombre modificándolo [...], sino que el hombre adquiere determinado modo de ser exclusivamente en la unidad con su espacio concreto. Este modo de ser no lo tiene «en sí» y desglosado del espacio respectivo, sino que lo logra sólo en el espacio concreto.⁴⁹

⁴⁸ BOLLNOW, Otto Friedrich, *Hombre y espacio*, Barcelona, Labor, 1969, p. 25.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 260.

El espacio vivencial es el espacio tal y como existe para el hombre. La vida consiste en esta relación con el espacio, ya que el hombre está determinado precisamente por su actitud frente al espacio que le rodea. Bollnow enumera seis características específicas del “espacio vivencial”, citamos tres por su importancia para nuestro estudio.

1) En él existe un punto central determinado que de algún modo, [...] viene dado por el lugar del hombre que está «vivenciado» en el espacio. [...]

3) En él las regiones y los lugares son cualitativamente distintos. Sobre sus relaciones se basa una estructura multifacética del espacio «vivencial», para la que no hay analogía en el espacio matemático. [...]

5) También el problema del infinito se hace sensiblemente más complicado. Ante todo, el espacio «vivencial» nos es dado como un espacio cerrado y finito y sólo por experiencias posteriores se ensancha hasta una extensión infinita.⁵⁰

El primer punto nos indica que el espacio es percibido desde un punto central, marcado por la posición del hombre. Esta posición cambia constantemente. Para poder enfrentarse al mundo, el hombre necesita un centro estable, un lugar al cual volver.

Perdería todo el apoyo si no tuviera un punto de referencia fijo al que se encuentran vinculados todos sus caminos, del que parten y al que retornan. [...] El hombre necesita un centro de tal índole, mediante el cual queda enraizado en el espacio y al que están referidas todas sus circunstancias espaciales.⁵¹

Este punto de referencia fijo es la casa. La casa separa el espacio en dos mitades cualitativamente diferentes. A pesar de que muchas veces son complementarios, el carácter que adquiere cada uno de estos espacios es casi opuesto. La casa separa el adentro del afuera, lo interior de lo exterior, lo propio de lo de todos: “El espacio se disocia ahora en dos ámbitos netamente separados. Del espacio grande, general, los muros desgajan ahora un espacio especial, privado, de modo que queda separado un espacio interior de uno exterior.”⁵²

50 *Ibid.*, pp. 24-25.

51 *Ibid.*, p. 117.

52 *Ibid.*, p. 122.

Este ámbito interior, el de la casa, es el lugar que ampara al hombre del mundo exterior y le permite dormir tranquilo. Fuera de la casa hay obstáculos que vencer y peligros de los que defenderse. El hogar es un refugio, donde el hombre se relaja de ese constante estado de alerta. La casa es el centro de toda lejanía, representa lo cercano y lo familiar. También es el lugar de lo íntimo y por consiguiente está cargada de significados: “La casa vivida no es una caja inerte. El espacio habitado trasciende el espacio geométrico.”⁵³

La casa le permite al hombre mantener un orden que de cierta manera responde al orden del mundo. Pero es también un orden personal, es la creación de un universo propio. La ordenación de una casa, la disposición de los elementos en ella, nos “habla” de quien la habita. “Cada construcción de una casa es la fundación de un cosmos en un caos [...] Cada casa, dice, es una imagen del mundo En su totalidad, un *imago mundi*. El mundo total se refleja en la casa”.⁵⁴

Para Gaston Bachelard la intimidad que la casa proporciona al hombre le permite soñar tranquilo, y así la casa se convierte en un lugar vivido por la imaginación. Esto le da un carácter especial: es el lugar del ensueño, alejado de toda racionalidad.

[...] la casa es primeramente un objeto de fuerte geometría. Nos sentimos tentados de analizarlo racionalmente. Su realidad primera es visible y tangible. Está hecha de sólidos bien tallados, de armazones bien asociados. Domina la línea recta. La plomada le ha dejado la marca de su prudencia y de su equilibrio Un tal objeto geométrico debería resistir a metáforas que acogen el cuerpo humano, el alma humana. Pero la transposición a lo humano se efectúa inmediatamente, en cuanto se toma la casa como un espacio de consuelo e intimidad. Entonces se abre, fuera de toda racionalidad, el campo del onirismo.⁵⁵

Cobijar el ensueño hace de la casa un lugar plenamente vivido. Cada habitación, cada pasillo, cada rincón, se cargan de la subjetividad de quien los habita. No son espacios neutros.

El espacio captado por la imaginación no puede seguir siendo el espacio indiferente entregado a la medida y a la reflexión del geómetra. Es vivido.

53 BACHELARD, G., *op cit.*, p. 79.

54 BOLLNOW, *op. cit.*, pp.134.

55 BACHELARD, G., *op cit.*, p. 80.

Y es vivido no en su positividad, sino con todas las parcialidades de la imaginación. En particular, atrae casi siempre. Concentra ser en el interior de los límites que protegen. El juego del exterior y de la intimidad no es, en el reino de las imágenes un juego equilibrado.⁵⁶

La casa le permite al hombre seguir una continuidad en sus días. Al volver todo suele estar igual, al despertar todo sigue estando como lo dejó. Sin esta seguridad el hombre sería un ser disperso: “La vivienda no tiene que ser sólo la expresión del hombre, sino también reflejar un largo pasado, si es que debe procurarle al hombre la sensación de una constancia y continuidad de la vida.”⁵⁷

La casa concentra en sí todo lo que el hombre es. En este espacio de dimensiones finitas ha proyectado toda su intimidad y lo ha convertido en parte consustancial de su identidad. Cada elemento tiene un significado para su dueño, cada cosa se remite a un pensamiento, a un recuerdo, a una imagen.

Existe un test psicológico en el que se pide a los niños que dibujen una casa. Según las particulares de la misma se puede deducir, entre otras cosas, si el niño es feliz o desdichado. La imagen de la casa es un reflejo de nuestra interioridad: “La casa es, más aún que el paisaje, un estado del alma. Incluso reproducida en su aspecto exterior, dice una intimidad.”⁵⁸

Todos los elementos de una casa se relacionan de forma especial con sus habitantes. Cada cosa tiene una función, pero además de su utilidad los objetos también nos describen a sus dueños. Es común que los objetos tengan un valor afectivo para ellos y una presencia en su universo simbólico. “En este espacio



Ilustración 18. Untitle. Richard Billingham. 1995.

⁵⁶ *Ibíd.*, p. 28.

⁵⁷ BOLLNOW, O., *op cit.*, p. 141.

⁵⁸ BACHELARD, G., *op. cit.*, p. 104.

privado, cada mueble, cada habitación, a su vez, interioriza su función y se reviste de dignidad simbólica; la cosa entera lleva a su término la integración de las relaciones personales en el grupo semicerrado de la familia”.⁵⁹

Los objetos dentro de la casa están dispuestos para asegurar la regularidad de las rutinas de quien la habita. Las relaciones con los objetos dentro del espacio se hacen parte de la vida del sujeto. “El hombre ha ligado a los objetos en una relación espacial mutua, según el plan de un orden interno comprensible. Y a causa de este «sitio» son comprensibles todas y cada una de las cosas.”⁶⁰

Los muebles que decoran una casa suelen estar escogidos cuidadosamente según un gusto específico. Se convierten en la expresión de las personas que viven en ese espacio: una expresión de formas de ser, de hacer, de vivir. La casa es un escenario para representar nuestra cotidianeidad: decorar es imaginar una vida: “La configuración del mobiliario es una imagen fiel de las estructuras familiares y sociales de una época”.⁶¹



Ilustración 19. Martin Parr, 2007.

El hombre se identifica con su vivienda a tal punto que la idea de “casa” llega a usarse como metáfora del cuerpo humano. Los muros se entienden como una segunda piel, las ventanas como ojos, es una extensión de la persona. La casa es el hombre convertido en espacio. “Se puede comparar la casa en cierto modo con un cuerpo ensanchado, con el que el hombre se identifica y mediante el que se encasilla dentro de un entorno espacial mayor.”⁶²

59 BAUDRILLARD, Jean, *El sistema de los objetos*, México, DF., Siglo XXI Editores, 1969, p. 13.

60 BOLLNOW, *op. cit.*, p.190.

61 BAUDRILLARD, J., *op cit.* p. 13.

62 BOLLNOW, *op. cit.*, p. 258.

La casa funciona como el decorado integrador de los recuerdos. En la casa se juntan memoria e imaginación para intensificarse mutuamente. Recordando las casas y las habitaciones el hombre aprende a mirar dentro de sí mismo.

“Habitar” una casa no sólo es ocupar su espacio. El filósofo Martin Heidegger desarrolló el concepto “habitar” con relación al ser en la conferencia “Construir, habitar, pensar”. No tocaremos este texto en profundidad ya que sus agudas implicaciones filosóficas se alejan de las connotaciones de nuestra pieza. Sólo anotaremos que para Heidegger: “No habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida que habitamos, es decir, en cuanto que somos los que habitan”.⁶³

Es decir, habitar no es sólo estar en un lugar, es un proceso mediante el cual al relacionarnos con el espacio lo llenamos de significados. Este acto da forma a nuestra experiencia, y nos conforma como individuos: “El habitar, [...] es opuesto a una estancia casual, meramente pasajera, en un punto arbitrario del espacio. Habitar significa ser «de» un punto determinado, estar en él enraizado, en casa.”⁶⁴

Habitar es transformar el simple *estar en* un *pertenecer a*. Habitar puede servir también para describir la relación del alma con el cuerpo. Es la unidad irrompible entre morada y habitante.

El habitar es la relación verdadera, la relación propiamente humana con el mundo, y este habitar general, por otra parte, está en indisoluble conexión con el habitar en sentido más restringido, con el habitar la casa. De este modo, la casa adquiere una función central en la constitución esencial del hombre.⁶⁵

La experiencia de vivir la casa en su realidad y su virtualidad, en las acciones cotidianas y en el ensueño, el pensamiento y el recuerdo es esencial para el desarrollo de la identidad del individuo. Es por esto que utilizamos la casa en

63 HEIDEGGER, Martin, “Construir, Habitar, Pensar” en *Conferencias y Artículos*, Serval, Barcelona, 1994. Versión on-line [consultada 10-9-2008] http://www.heideggeriana.com.ar/textos/construir_habitar_pensar.htm

64 BOLLNOW, O., *op cit*, p. 246.

65 BOLLNOW, Otto Friedrich, “El hombre y su casa”, en *Revista General de la Universidad de Puerto Rico*, núm. 54, septiembre-diciembre 1966, p. 16.

nuestra propuesta, no es sólo la imagen de un espacio interior: es la imagen del interior del hombre.

La artista Pipilotti Rist también utiliza la figura de la casa en la instalación *Himalaya's sister's living room*,



Ilustración 20. *Himalaya's sister's living room*. Pipilotti Rist. 2000.

pero esta vez ya no se

trata de una maqueta, sino de la recreación de habitaciones en el interior de una sala de museo; organiza el espacio creando ambientes, usando muebles como mesas, cojines, lámparas de manera que el espectador pueda sentarse y ubicarse cómodamente en el espacio para observar los vídeos que se proyectan sobre la superficie de los muebles. Dentro de este espacio los objetos dejan de ser simples objetos, se convierten en sujetos, cobran vida. Los objetos se nos presentan como recipientes de memoria y narradores de historias. Esta recreación del salón de casa crea cierta intimidad en la sala del museo.

Una obra que utiliza la casa como elemento englobador es la instalación *There is no simulation like home*, del artista Paul Sermon. El exterior de la instalación se asemeja a la parte trasera de un escenario, como si se hubieran retirado los ladrillos de una casa para revelar su piel interna. La instalación se construyó simulando la arquitectura de una típica casa inglesa y propone una secuencia narrativa a través del recorrido que va de la puerta delantera a la trasera, en el que el espectador se encuentra con diferentes interfaces en cada una de las habitaciones. El interior de la instalación simula ambientes domésticos. Cada una de las habitaciones conecta telemáticamente con el exterior, mezclando imágenes de fuera y dentro simultáneamente en pantallas y proyecciones. Los espectadores internos y externos comparten mesa, sofá y cama. Al contrario que en el interior de la instalación, la tecnología en el exterior es muy visible. En la última habitación se encuentra lo que parece ser un espejo, pero al acercarse a él el espectador no se verá reflejado. La ilusión se rompe y el espectador se da cuenta de que lo que

parecía un espejo es una ventana a una réplica invertida de la habitación en que se encuentra. A lo largo del recorrido el espectador se ha acostumbrado a aceptar su existencia a modo de telepresencia para terminar negando la única telepresencia que se espera de forma certera: la del espejo. Esta operación cuestiona lo virtual en función de lo real, representando la realidad doméstica dentro de la instalación como un producto del aparato tecnológico del exterior.

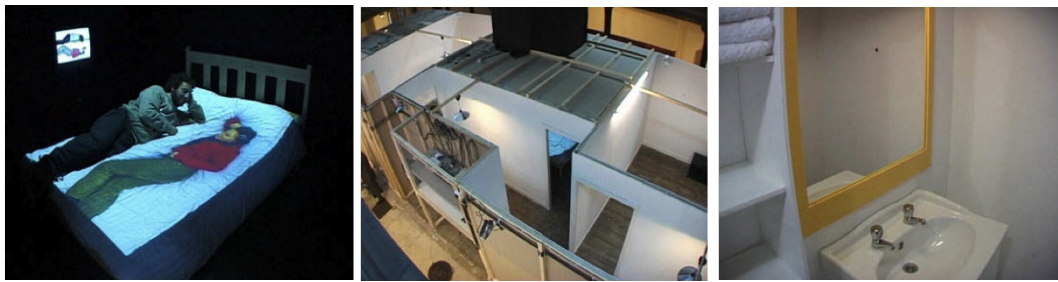


Ilustración 21. *There is no simulation like home.* Paul Sermón. 1999.

Las relaciones entre espacio interior y exterior, y entre virtual y real, que plantea esta obra se acercan a algunos planteamientos de la pieza que presentamos y que se desarrollarán en los siguientes capítulos.

2.2.2 Espacios yuxtapuestos: diálogo entre el adentro y el afuera

En ese instante gigantesco he visto millones de actos deleitables o atroces; ninguno me asombró como el hecho de que todos ocuparan el mismo punto, sin superposición y sin transparencia. Lo que vieron mis ojos fue simultáneo: lo que transcribiré, sucesivo, porque el lenguaje lo es.

Jorge Luis Borges, *El Aleph*.

La obra que presentamos busca plantear un diálogo entre dos espacios de diferente naturaleza. Por un lado el espacio de la sala donde se ubica físicamente el espectador. Por el otro, el espacio recreado de la maqueta donde también se encuentra presente el observador gracias a la proyección dentro de la casa de su imagen a tiempo real. La figura del observador habita estos dos espacios de manera simultánea creando un hilo conductor entre lo actual y lo virtual, lo real y lo ficticio, el adentro y el afuera. Como una muñeca rusa, la maqueta es un espacio dentro de otro espacio.

Michel Foucault, en su conferencia *De otros espacios* define los términos “utopía” (una idealizada concepción de la sociedad que es imposible localizar en la realidad), y “heterotopías” (espacios que funcionan como contra-lugares socialmente contruidos). Son espacios diferentes que definen nuestra existencia y son capaces de yuxtaponerse en un solo espacio singular. Las heterotopías son lugares reales, reflejo de otros espacios distintos, lugares dentro de otro lugar, espacios cargados de simbolismo y significado mantenidos como respuesta social a los lugares en los que se vive. El concepto de heterotopía expande la habitual concepción del espacio a esferas intangibles, espacios contruidos por relaciones en los que, por ejemplo, el momento de una conversación telefónica constituye un tipo de espacio que ya no es sólo extensión.

[..] la heterotopía tiene el poder de yuxtaponer en un solo lugar real múltiples espacios, múltiples emplazamientos que son en sí mismos incompatibles. Es así que el teatro hace suceder sobre el rectángulo del escenario toda una serie de lugares que son extraños los unos a los otros; es así que el cine es una sala rectangular muy curiosa, al fondo de la cual,

sobre una pantalla bidimensional, se ve proyectar un espacio en tres dimensiones.⁶⁶

Para ilustrar más claramente los conceptos utopía y heterotopía, Foucault los relaciona con la experiencia especular, que, como ya explicamos en el punto 1.1, se genera en nuestra pieza gracias a la inclusión de un circuito cerrado.

[...] y creo que entre las utopías y estos emplazamientos absolutamente distintos, estas heterotopías, habría sin duda una clase de experiencia mixta, medianera, que sería el espejo. Al fin y al cabo el espejo es una utopía, puesto que es un lugar sin lugar. En el espejo me veo donde no estoy, en un espacio irreal que se abre virtualmente tras la superficie; estoy allá lejos, allí donde no estoy, soy una especie de sombra que me da mi propia visibilidad, que me permite mirarme allí donde estoy ausente: utopía del espejo. Pero es igualmente una heterotopía, en la medida en que el espejo existe realmente y en que posee, respecto del sitio que yo ocupo, una especie de efecto de remisión; desde el espejo me descubro ausente en el sitio en que estoy, ya que me veo allá lejos. A partir de esa mirada que en cierto sentido se dirige a mí, desde el fondo de este espacio virtual que está del otro lado del cristal, regreso hacia mí y comienzo a dirigir mis ojos hacia mí mismo y a reconstituirme allí donde estoy; el espejo funciona como una heterotopía en el sentido en que hace que este sitio que ocupo en el momento en que me miro en el cristal sea a la vez absolutamente real, en relación con todo el espacio que lo rodea, y absolutamente irreal, puesto que está obligado, para ser percibido, a pasar por ese punto virtual que está allá lejos.⁶⁷

La heterotopía en su condición especular, al ser un espacio en el que el sujeto contempla la imagen de sí mismo, funciona como un espacio donde tiene cabida la representación subjetiva del individuo; es decir, el espacio donde es posible la reconstrucción del yo.

La experiencia especular implica estar dentro y fuera del espacio al mismo tiempo. Hace que esta oposición se transforme en ambigua, la frontera entre el estar dentro y estar fuera se permeabiliza, como una cinta de Moebius, se vuelve sobre sí misma. El espejo permite la unión de lo separado, del anverso y el reverso. “Encerrado en el ser, habrá siempre que salir de él. Apenas salido del ser habrá

66 FOUCAULT, Michel, *Estética, ética y hermenéutica*. Barcelona, Paidós Básica, 1999, p. 4.

67 FOUCAULT, M., *ibíd.*, p. 3.

siempre que volver a él. Así, en el ser, todo es circuito, todo es desvío, retorno, discurso, todo es rosario de estancias, todo es estribillo de coplas sin fin”.⁶⁸

El espacio fenomenológico del adentro, no vacío ni homogéneo, y el espacio del afuera, que habitamos, también heterogéneo, se pueden traducir en espacio privado o interior, frente al espacio público o exterior.

Para Frederic Jameson una de las características de la post-modernidad es la eliminación de la distinción entre el interior y el exterior. Para ejemplificar esta idea, describe una obra del arquitecto Frank Gehry. Se trata de la reconstrucción de su propia casa en Santa Mónica, California, en 1979: una casa rosa de los años veinte cubierta por un armazón de metal corrugado que la envuelve y crea nuevos espacios entre las antiguas paredes exteriores y la nueva envoltura. Los materiales y la forma de la nueva cubierta nada tienen que ver con la construcción anterior. El revestimiento, de cierta forma viola el antiguo espacio y, a pesar de mantenerse distantes como elementos extraños, cuerpo y envoltura forman parte del nuevo inmueble. Para que la antigua casa pueda seguir intacta se le ha puesto una piel protectora pero permeable, abierta. La zona entre la casa y la cubierta está en gran parte acristalada y así la vivienda se abre al exterior. Como desde fuera se pueden ver los restos de la antigua construcción, se mantiene vinculada a la historia y al pasado. Esta estructura arquitectónica reordena las categorías de exterior/interior, continente/contenido, pasado/presente.



Ilustración 22. Casa de Frank Gehry, Santa Mónica, California.

⁶⁸ BACHELARD, G., *op cit.*, p. 252.

En cualquier caso, todas estas características –la nueva sensación extraña de que el interior y el exterior están ausentes, el desconcierto y la pérdida de orientación espacial [...], el desorden de un entorno donde las cosas y las personas ya no encuentran su «lugar»– permiten útiles aproximaciones sintomáticas a la naturaleza del hiperespacio postmoderno, sin aportarnos ningún modelo o explicación de la cosa misma.⁶⁹

Pero la apertura al espacio del afuera es resultado de las transformaciones del concepto del espacio a lo largo del tiempo. Antes del Barroco el espacio para el hombre es un dato revelado, que admite la autoridad de un sistema (cosmos, naturaleza, formas arquitectónicas expresadas en los monumentos antiguos). Para Foucault, en *Des espaces autres*, este orden jerárquico de los lugares convierte el espacio medieval en un espacio de localización. Esta concepción cambia a partir de los descubrimientos de Galileo; el espacio se torna infinitamente abierto, diluyendo el espacio medieval y remplazando la localización por la extensión. A partir del Barroco se empieza a tomar en cuenta la experiencia, el existir en la realidad podrá establecer la determinación continua de un espacio. Comienza la eliminación gradual del sistema por la búsqueda de la experiencia directa. Durante siglos la arquitectura ha servido para separar el adentro del afuera amenazante. El Barroco trajo consigo una tendencia a la disolución de los límites de la arquitectura. La ornamentación, los retablos, y una concepción escenográfica de la arquitectura muy ligada al teatro, hicieron que los límites del edificio se desdibujaran. Los frescos ilusionistas utilizaban la perspectiva para abrir el edificio al exterior y romper su encierro. En los frescos de Andrea Pozzo para la bóveda de la iglesia de San Ignacio, en Roma, el límite entre el espacio arquitectónico y el espacio virtual del fresco es tan perfecto que es difícil detectar la frontera entre ambos. El límite entre lo real y lo ilusorio, entre dentro y fuera, parece disolverse.



Ilustración23. Fresco de la *Apoteosis de San Ignacio*. Andrea Pozzo. 1685-1694.

69 JAMESON, Frederic, *Teoría de la postmodernidad*, Madrid, Trotta, 2001, p. 144.

Para analizar ese cambio en la concepción del espacio, expresado a través del arte, vamos a revisar someramente algunos ejemplos.

Una obra que parece ser una versión moderna de los frescos de Andrea Pozzo, de esta apertura hacia un espacio virtual que se yuxtapone con el real, es *Sky Tv*, de la artista Yoko Ono. Consiste en una instalación compuesta por una cámara ubicada en el techo de la sala y conectada a un monitor por circuito cerrado. En el monitor vemos la imagen del cielo y el pasar de las nubes.



Ilustración 24. *Sky Tv*. Yoko Ono. 1966.

La obra es de 1966, cuando acababa de aparecer en el mercado el Portapak de Sony y no existía todavía el vídeo tape. La visión de Ono se anticipó a la ubicuidad generada por la tecnología en la sociedad contemporánea.

Trasladándonos al ámbito cinematográfico, una obra en la que también se hace evidente el desvanecimiento de la frontera entre el espacio interior y exterior es la película *Dogville*, del director danés Lars von Trier. El espacio en *Dogville* es un modelo a escala. Las casas de los habitantes, sus huertas y su iglesia están dibujados con trazos



Ilustración 25. Fotograma de la película *Dogville*. Lars von Trier. 1999.

de tiza sobre el suelo, como en un plano de planta. Sólo los muebles imprescindibles se alzan como volúmenes sobre este pueblo gráfico. Toda la acción se desarrolla en este único plató dentro de una teatral puesta en escena. Los actores simulan abrir puertas inexistentes que, no obstante, hacen ruido. El espacio interior/privado y el exterior/público están igualmente a la vista. Las inexistentes paredes permiten que sea visible lo íntimo, lo secreto, lo oculto. Al contrario del cine clásico, que nos

presenta acontecimientos aislados, en *Dogville* podemos ver simultáneamente todas las acciones de los personajes en escena, incluso secuencias como la de la violación, de carácter privado para los personajes. El papel del espectador abandona su habitual pasividad ya que para entender el espacio necesita construirlo con sus propios códigos. La película hace espacial énfasis en los gestos, ya que serán el instrumento para que el espectador pueda imaginar el espacio. La pequeña aldea es también un modelo a escala de la sociedad americana de los años treinta, o incluso de la sociedad en general.



Ilustración 26. Fotograma de la película *Dogville*. Lars von Trier. 1999.

Otra propuesta muy interesante respecto a la relación interior-exterior es la obra de la artista Rachel Whiteread, basada en moldes tomados de objetos corrientes, pero cuyo resultado final no tiene que ver con los objetos en sí mismos sino con el espacio sobre, debajo y entre los objetos. Whiteread da forma a los espacios vacíos que hemos habitado. Crea esculturas en negativo de lo doméstico, que resultan rastros extraños de la vida humana, como una especie de fantasmas de nuestra existencia común. Su obra más conocida, *House*, consiste en un vaciado en cemento de todo el interior de una casa Victoriana, la última que quedaba en el extremo Este de Londres. El bloque compacto resultante se transforma en fachada, con lo que literalmente el interior es el exterior. El par interior/exterior alcanza la unidad total. Se sacrifica la cualidad habitable del espacio y éste no es más que su propia representación. El molde obtenido del interior de la vivienda victoriana

es el hueco de un interior vivido que se convierte en un exterior clausurado, cerrado para siempre. *House* monumentaliza el pasado de una manera subversiva, derribando las memorias acogedoras del hogar. El trabajo de Whiteread se refiere no tanto a la muerte humana como a nuestras memorias psíquicas de los objetos y de las formas espaciales de nuestros ambientes artificiales.

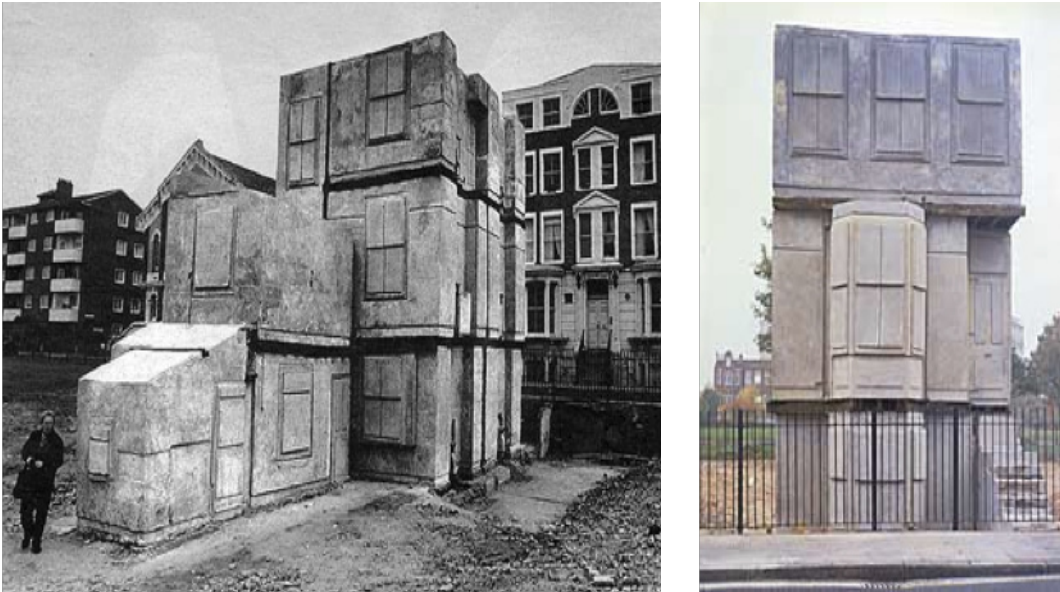


Ilustración 27. *House*. Rachel Whiteread. 1993.

Nos parece importante mencionar también algunos aspectos de la obra del artista Gordon Matta-Clark. Gracias a sus intervenciones en edificios, ya sea cortándolos, troceándolos, desplazándolos o agujereándolos, cuestionaba las dualidades espaciales como interior/exterior, vacío/lleño, borde/superficie, materializando así, en la experiencia estética, años de ideas filosóficas sobre el espacio. La visión “a través de” se hizo realidad gracias a las aberturas pequeñas como rendijas o amplias y despejadas, haciendo visible lo hasta entonces imposible. Un edificio cortado muestra sus cicatrices, su interior, sus otros lugares, nos habla de otras posibilidades de percepción espacial.

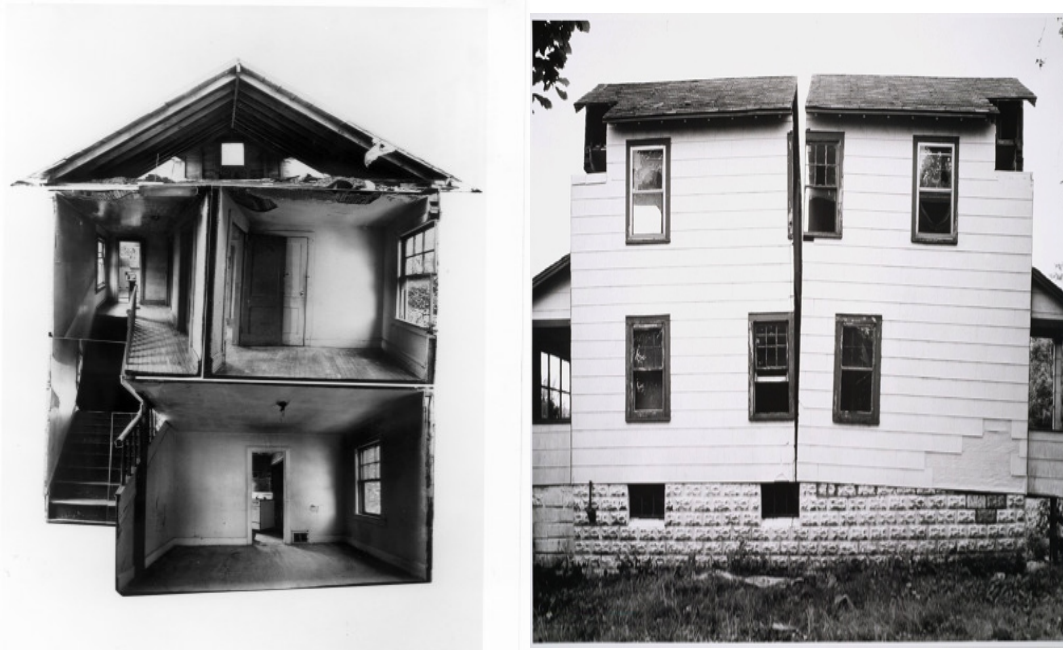


Ilustración 28. *Splitting*. Gordon Matta-Clark. 1974.

En *Alteration to a Suburban House*, del artista Dan Graham, las paredes de la fachada de una casa de los suburbios han sido remplazadas por cristal mientras el interior está diseccionado por un espejo. El vidrio permite ver el interior, como si se tratara de un escaparate, y mantiene misteriosamente ocultos los dormitorios y los baños. El espejo refleja, a la vez, el entorno de la casa (las otras fachadas y el césped, signos arquetípicos de este contexto) y la posición de la mirada del espectador o peatón. Se incluye en la propia casa la arquitectura de alrededor, por el reflejo del espejo interior. El exterior entra en el interior gracias al espejo. El proyecto, realizado en 1978, hace referencia a las casas de cristal del arquitecto Mies van der Rohe, y pervierte la ideología de la transparencia encarnada en el muro de cristal. Intenta invertir la perspectiva de la casa de cristal normalmente orientada hacia el exterior, para volverla sobre sí misma. De la maqueta, de plástico y madera, se han construido y expuesto diferentes versiones.

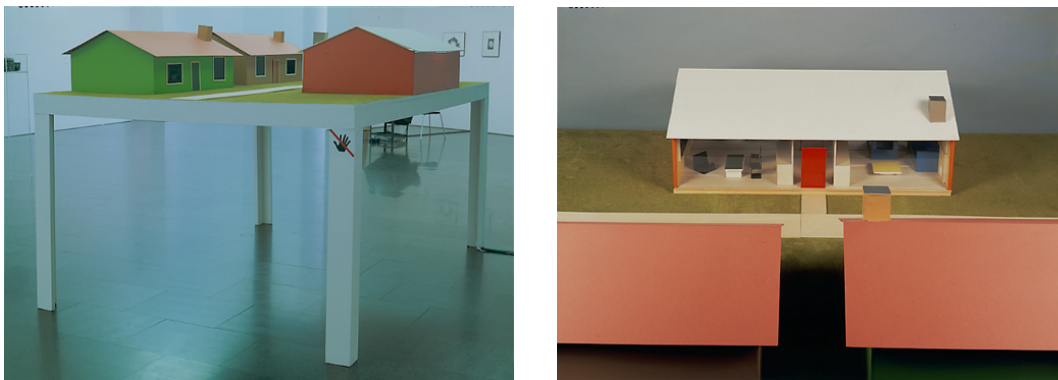


Ilustración 29. *Alteration to a Suburban House*. Dan Graham. 1978.

Hoy la transparencia se ha convertido en mecanismo para la superposición de informaciones, de capas solapadas y de realidades simultáneas en un mismo entorno físico. Se ha transformado en la materialización del límite, como interfaz que posibilita el intercambio con el mundo virtual en el que estamos inmersos, generando entornos más complejos, ambiguos, adaptables y abiertos, llenando de posibilidades el entorno.

La tendencia actual de la arquitectura a la eliminación de los límites no persigue ya la apertura a un cosmos sometido a la razón del hombre como en el barroco, ni liberar la existencia humana de cualquier señal de control y represión por parte del poder, sino que busca la máxima desmaterialización, una ausencia del edificio que lo asimile a los paradigmas contemporáneos. El modo en el que la información cubre el planeta hasta constituir un nuevo espacio, a la vez real y virtual, se refleja en nuevos términos como el de ciberespacio.

El lugar virtual es un espacio constructivo materializado en datos que contienen diversos tipos de información. Este espacio virtual se yuxtapone con el espacio físico en una doble estructura: por un lado la físico-material de su ambiente construido, y por otro la que permite los flujos informacionales y de comunicaciones, abriendo al habitante el acceso a este “otro” mundo.

Viviremos cada vez más en dos mundos, el real y el virtual, y en muchas realidades, tanto culturales como espirituales, a pesar de la indiferencia de los diseñadores urbanos. Estos múltiples mundos se interconectan en múltiples puntos. Nos movemos constantemente entre ellos.⁷⁰

Claudia Gianetti, en la conferencia *El espectador como interactor, mitos y perspectivas de la interacción*, ilustra esta yuxtaposición del espacio real y el virtual poniendo como ejemplo la obra *Telematic Vision*, del artista Paul Sermon. En esta obra, cámaras ubicadas en los dos museos de una



Ilustración 26. *Telematic Vision*. Paul Sermon, 1993.

⁷⁰ ASCOTT, Roy, “La arquitectura de la cibercepción” en GIANETTI, Claudia (ed.), *Ars Telemática, Telecomunicación Internet y Ciberespacio*, Barcelona, L’ Angelot, 1998, p. 101.

misma ciudad graban a tiempo real la misma escena en la que se sitúan los mismos objetos de forma idéntica. Las imágenes captadas por las cámaras son enviadas a un mezclador de vídeo que las superpone. La imagen mezclada es retransmitida a un monitor en el que se ven sentadas juntas personas ubicadas en espacios distantes.

En este tipo de mundo simulado, nos transformamos en observadores internos y externos simultáneamente. La obra de Sermon es, en este caso, paradigmática, ya que permite analizar los estrechos vínculos existentes entre la nueva estética de lo digital y la Endofísica. En esta obra son abordados temas característicos de la Endoestética, tales como la relatividad del sistema condicionado al observador y las posibilidades de integrar, mediante la interfaz, observadores internos en un sistema (virtual), que puede ser observado desde la perspectiva externa.⁷¹

Nuestra posición respecto al objeto de observación es fundamental para definir la manera en que aprehendemos el mundo. Podemos observar un sistema desde dentro, estar inmersos en él, ser parte de su estructura, o podemos verlo desde fuera con una mirada capaz de captarlo en su totalidad. En el mundo real no podemos ser más que un observador interno, al ser parte del sistema que observamos nos alejamos mucho de una mirada siquiera cercana a lo que entendemos como objetividad clásica. En su ensayo “El mundo como interfaz”, Peter Weibel nos habla de la posibilidad de crear mundos modelo electrónicos que nos permitirían, no sólo acceder a esa mirada *desde fuera*, sino a ser observadores internos y externos simultáneamente.

Desde la introducción de la perspectiva en el Renacimiento, y de la teoría de grupos en el siglo XIX, se sabe que los fenómenos del mundo dependen de una manera reglamentada de la localización del observador [...]. Tan sólo desde fuera de un universo complejo resulta posible dar una descripción completa de él [...]. Para la endofísica, la posición de un observador externo sólo es posible en cuanto modelo, fuera de un universo complejo, no en el interior de la realidad misma. En este sentido, la endofísica ofrece una aproximación a un modelo general de teoría de la simulación (así como a las “realidades virtuales” de la era del ordenador).⁷²

71 GIANETTI, Claudia, “El espectador como interactor, mitos y perspectivas de la interacción”. [on-line] http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf [consulta 16.09.08]

72 WEIBEL, Peter, “El mundo como interfaz” en *Elementos, ciencia y cultura* nº 40 [on-line] <http://www.elementos.buap.mx/num40/htm/23.htm> [consulta 16.09.08]

Para Weibel, la endofísica nos permite integrar, observadores inmersos en un sistema que puede ser observado desde una perspectiva externa. Así el mundo mediático actúa como interfaz entre el espectador y su mundo. Nos permite conocer cosas sobre nuestro propio sistema que como simples observadores de un lado del interfaz no hubiéramos conocido. Esta manera de aproximarnos al mundo, la posibilidad de facilitarnos una mirada externa a nuestro propio sistema, es para Weibel uno de los aportes del arte electrónico.

El carácter del arte electrónico sólo se puede comprender como un principio endofísico, ya que la electrónica misma es una endoaproximación al mundo. La construcción de mundos modelo a escala inferior, como mundos reales sin un observador interno explícito (como en una instalación de circuito cerrado, donde el observador se ve a sí mismo en los mecanismos de observación; en situaciones de retroalimentación, o aquellas en las que la máquina se observa a sí misma, o en entornos de realidad virtual, donde la mano del observador externo se simula dentro de la imagen como parte del observador interno) está en sintonía con el principio de la endofísica.⁷³

73 *Ibidem.*

2.2.3 Sobre lo virtual y su actualización

El concepto de *lo virtual* mantiene cierta proximidad con los términos ficción e ilusión, por ello nos parece importante analizarlo para un mejor entendimiento de la pieza presentada, donde, como hemos mencionado, el espectador está dentro el espacio “real” de la sala, pero a la vez se encuentra virtualmente en el espacio de la maqueta.

El interés por la idea de *lo virtual* se ha desarrollado mucho en los últimos años, resultado del gran despliegue de tecnologías audiovisuales. De los diferentes enfoques que el estudio de *lo virtual* ha adoptado, es importante aclarar que nos interesa como concepto y no analizaremos lo referente a su aplicación en entornos de realidad virtual o realidad aumentada.

¿Qué entendemos entonces por “virtual”? En principio se puede pensar que se opone a lo real. Pero lo virtual existe, sucede, está, es, aunque de manera distinta a la que estamos habituados en el mundo físico. Es una nueva forma de realidad que nos ayuda a entender lo real. Philippe Quéau lo define así:

La palabra «virtual» proviene del latín «virtus», que significa fuerza, energía, impulso inicial. [...] Así, la «virtus» no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad, relegada a los limbos de lo posible. Más bien, es real y activa. Fundamentalmente, la «virtus» actúa. Es a la vez la causa inicial en «virtud» de la cual el efecto existe y, por ello mismo, aquello por lo cual la causa sigue estando presente «virtualmente» en el efecto. Lo virtual, pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real.⁷⁴

Lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual. Lo real además de su dimensión objetiva, la actual, tiene una dimensión virtual. Actual y virtual forman parte de lo real y son inseparables. “[...] lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto y que reclama un proceso de resolución: la actualización”.⁷⁵

74 QUÉAU, Philippe, *Lo virtual, virtudes y vértigos*, Barcelona, Paidós, 1995, p. 27.

75 LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 18.

Lo virtual se diferencia de lo posible en la medida que lo posible necesita un proceso de realización para hacerse solución. Lo posible se da en el pasado, es el pasado de un porvenir. Lo virtual en cambio es la idea que acompaña a lo actual, que convive con lo actual. Lo posible además está ya constituido, es como una copia de lo real pero sin existencia. Lo virtual no está del todo definido. La actualización de lo virtual dependerá de las circunstancias que acompañen al objeto.

La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una «solución»), la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático.⁷⁶

La virtualización se entiende entonces como un vector de creación de realidad. Para Gilles Deleuze, actual y virtual conforman lo que él denomina *imagen-cristal*; la define como formada en cada instante por dos tiempos contemporáneos: los presentes que pasan y los pasados que se conservan. Lo actual y lo virtual se vuelven indiscernibles en el tiempo. Lo virtual nutre a lo actual y así lo virtual se actualiza. Al mismo tiempo lo actual crea su propio virtual:

[...]la percepción actual tiene su propio recuerdo de doble inmediato, consecutivo o incluso simultáneo. En efecto, como mostraba Bergson, el recuerdo no es una imagen actual que se formaría luego del objeto percibido, sino la imagen virtual que coexiste con la percepción actual del objeto. El recuerdo es la imagen virtual contemporánea al objeto actual, su doble, su “imagen en el espejo”.⁷⁷

Esto explica el sentido en que tomamos el concepto de lo virtual en nuestra pieza. Nos interesa la idea de la creación de otra realidad simultánea a la actual, producida por el sujeto aunque inseparable del objeto, una imagen de la realidad que se carga de significados subjetivos relacionados con todo lo ya aprendido, ya vivido y que le da sentido al objeto al actualizarse en la percepción. Esta relación es la que queremos contar al incluir la imagen en tiempo real del espectador dentro de un espacio virtual en el que se relaciona con situaciones imaginarias o propias

76 LÉVY, P., *op cit.*, p. 19.

77 DELEUZE, Gilles “Lo virtual y lo actual” [on-line] <http://deleuzefilosofia.blogspot.com/2007/08/lo-actual-y-lo-virtual-gilles-deleuze.html> [consulta 15-8-2008]

de un imaginario. Situaciones irreales o inexistentes, pero que pueden influir en sus reacciones en el campo de lo actual. Nuestra intención en esta pieza es hacer evidente este intercambio.

Así pues, la indiscernibilidad de lo real y lo imaginario, o de lo presente y lo pasado, lo actual y lo virtual, no se produce de ninguna manera en la cabeza o en el espíritu sino que constituye el carácter objetivo de ciertas imágenes existentes, dobles por naturaleza.⁷⁸

Lo virtual produce efectos. La conciencia generada por lo virtual enriquece nuestro concepto de lo real, y nos impulsa a sentir que detrás del mundo hay otro mundo, hay más mundo.

El paso hacia lo virtual, lejos de ser una huida de lo real, puede prepararnos para volver mejor a la realidad después de haberla simulado a conciencia. Las realidades artificiales no están condenadas a seguir siendo ilusiones, fantasmas inoperantes. Pueden prepararnos para captar mejor lo real. Esta «realidad potencial» de lo virtual, puede a su vez, llevarnos a reflexionar sobre la esencia de la realidad «real».⁷⁹

Lo virtual no tiene sitio ni tiempo fijos. Para Michel Serres lo virtual es un *estar fuera de ahí*. Entiende lo virtual como algo inscrito en la definición de lo humano: “Singularidad de nuestro siglo, las redes de comunicación hacen realidad los espacios virtuales que en otros tiempos estuvieron reservados a los sueños y a las representaciones: mundo en construcción en el que deslocalizados, localizamos y desplazamos [...].⁸⁰” Considera la imaginación, el lenguaje, la religión, la memoria o la ficción como formas de estar *fuera de ahí*.

Este estar *fuera de ahí* implica para el cuerpo un salirse de sí mismo: “[...] el cuerpo sale de sí mismo, adquiere nuevas velocidades, conquista nuevos espacios. Se vuelve al exterior y transforma la exterioridad técnica o la alteridad biológica en subjetividad concreta. Virtualizándose el cuerpo se multiplica”.⁸¹

El *salirse de sí mismo*, el *estar fuera de ahí*, se relaciona con lo planteado en el capítulo 2.2 respecto a ese tránsito del interior al exterior y viceversa.

78 DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1986, p. 99.

79 QUÉAU, P., *op cit.*, p. 48.

80 SERRES, Michel, *Atlas*, Madrid, Cátedra, 1995, p. 15.

81 LÉVY, P., *op cit.*, p. 32.

Otra de las características asociadas a menudo con la virtualización, es el paso del interior al exterior y del exterior al interior. Este efecto «Moebius» se desarrolla en diversos ámbitos: en las relaciones entre público y privado, propio y común, subjetivo y objetivo, mapa y territorio, autor y lector, etc.⁸²

Nuestra pieza busca plantear una reflexión en torno a lo reversible de lo real, en lo referente a las relaciones entre conceptos aparentemente enfrentados como virtual/actual, interior/exterior, real/imaginario. Se trata de eliminar dualidades cambiando la imagen de la moneda con dos caras contrapuestas por una esfera donde todo se funde y se retroalimenta.

82 *Ibidem*, p. 24.

2.2.4 Ilusión y realidad: la experiencia cinematográfica

Oponer al relieve del teatro lo liso del cinematógrafo.

Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo*

La imagen audiovisual recrea un espacio que no está realmente ahí. Nuestra pieza busca integrar la imagen audiovisual con la materialidad de una maqueta tridimensional ubicada en el espacio físico. Nos interesa entonces profundizar en la experiencia del espectador ante lo ilusorio de la imagen en movimiento, así como su relación y posible integración con lo real.

Para Christian Metz, un teórico conocido por aplicar al cine las teorías semióticas de Saussure, lo que diferencia al cine de otros espectáculos, como el teatro (donde se representa una ficción y los actores, elementos y escenografía están presentes), es que los elementos están ausentes; son un reflejo de los elementos reales.

Lo típico del cine no es lo imaginario que eventualmente pueda representar, sino el que es ante todo, el que lo constituye como significante [...]. El desdoblamiento (posible) que instaura el objetivo ficcional está precedido, en cine, por un primer desdoblamiento, consumado ya-siempre, que instaura el significante. Lo imaginario, por definición, combina en sí una cierta presencia y una cierta ausencia. En cine, el significado ficcional, suponiendo que alguno haya, no será la única presencia que actúe así sobre el modo de la ausencia, ante todo actuará el significante.⁸³

Uno de los factores que diferencia al cine de las otras artes es su riqueza perceptiva ya que involucra dos de nuestros sentidos y añade además la dimensión temporal. Pero a pesar de que la percepción es real, lo que se percibe no es el objeto en sí, sino su doble.

Al mostrar el mundo en imágenes, nos lo enseña y nos lo niega. Lo que representa parece existir (en caso contrario no lo reconoceríamos), pero al mismo tiempo no es, pues está en otro lugar (en caso contrario no

83 METZ, Christian, *El significante imaginario*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2001, p. 59.

habría necesidad de representarlo); más aún, precisamente porque nos niega ese mundo puede representar su imagen.⁸⁴

Los elementos de la imagen cinematográfica no están presentes pero nosotros los sentimos como percibimos todo lo demás. Aun siendo conscientes de que presentan una realidad que ni huele ni se puede tocar, recortada por los límites del encuadre; su lenguaje y capacidad de seducción producen un efecto de falsa realidad.

Si la imagen cinematográfica es mediata por ser consecuencia de una selección, de una organización voluntaria, también es mediata por sí misma, por ser consecuencia de un marco que la define, de una continuidad que y sin los cuales no existiría. La intención sin embargo solo es del autor. Para el espectador la imagen es inmediata. Le es dada como se da a la conciencia la organización de la percepción. El espectador recibe un seudoreal, al igual que recibe lo real verdadero.⁸⁵

La percepción en el cine funciona casi como una alucinación. Una alucinación es una percepción que no corresponde a ningún estímulo físico externo. Sin embargo, la persona siente esa percepción como real. Nuestra mente evalúa automáticamente las circunstancias y dispara los mecanismos necesarios para responder: adrenalina, pulso, tensión arterial aun consciente de que no se encuentra frente a una situación actual. “[...]una percepción que tiene el carácter de una representación, pero que se da como percepción y por ese camino nos permite experimentar algo que posee una naturaleza alucinatoria junto a unos extraordinarios efectos de realidad”.⁸⁶

La percepción nos abre al mundo como sujetos. Nuestro mundo se construye a partir de lo que retienen nuestros sentidos de los fenómenos del mundo físico. La percepción penetra en el mundo y lo reabsorbe en la subjetividad. Todo el discurso de la realidad se organiza en la mente y nunca fuera de ella. Al mirar un objeto real, al igual que en el cine, lo hago desde un solo punto de vista. Cada objeto posee gran cantidad de aspectos que dependen del punto de vista con que lo captamos. Sólo podemos conocer estos aspectos de modo sucesivo. Es necesario que me mueva y que, al igual que en un film, cada una de estas imágenes desaparezca para apreciar la siguiente. Esto nos puede llevar a pensar que si la actividad perceptiva

84 CASETTI, Francesco, *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra, 1994, p. 198.

85 MITRY, Jean, *Estética y psicología del cine, 2. Las formas*, México D.F., Siglo XXI, 1978, p. 338.

86 CASETTI, F., *op cit.*, p. 189.

en el cine es real, nada nos impide tomar por “otra realidad” lo representado en el cine.

[...] lo real cinematográfico no se inserta en un «espacio-tiempo» abstracto o menos concreto que el espacio-tiempo real. Constituye simplemente una realidad paralela ni más cierta ni menos cierta que la otra, igualmente posibles desde el momento en que son posibles las condiciones — sociales, psicológicas, dramáticas— del dato representado. Dicho de otro modo, cualquiera que sea el modo adoptado, la representación no falsea lo real representado que, en sí mismo, puede ser verdadero o falso. La representación construye con ello «otra» realidad. Sin más. Lo que equivale a decir que todas las formas de montaje son igualmente validas ante cualquier «ontología» de lo real.⁸⁷

Lo que Jean Mitry plantea es que, a pesar de que la imagen fílmica posee una existencia física independiente de las cosas de las que es imagen, convive junto al mundo que representa. Se nos muestra como una analogía (parcial) del mundo, pero es de la misma naturaleza visual del mundo.

Teniendo esto en cuenta, nos interesa investigar hasta qué punto pueden confundirse o fundirse la realidad con la imagen audiovisual. Para esto es necesario apuntar algunos de los procesos que se dan en el espectador durante la experiencia cinematográfica, procesos que implican una superposición de las funciones psíquicas de lo imaginario, lo real y lo simbólico.

Para entender la película de ficción, tengo que «hacerme pasar» por el personaje (=gestión imaginaria), a fin de que se beneficie por proyección análoga de todos los esquemas de inteligibilidad que llevo en mí, y a la vez no tomarme (=regreso a lo real) a fin de que pueda establecerse la ficción como tal (=como simbólico): se trata del “parecer real”. Asimismo para entender la película (a secas), tengo que percibir el objeto fotografiado como ausente, su fotografía como presente, y la presencia de esta ausencia como significativa. Lo imaginario en el cine presupone lo simbólico, pues el espectador ha de haber conocido primero el espejo primordial.⁸⁸

87 MITRY, J., *op cit.*, p. 339.

88 METZ, C., *op cit.*, p. 71.

Algunos autores han comparado la experiencia cinematográfica con la fase del espejo de Lacan. El cine como espacio: la sala oscura (extrema concentración visual) y la inmovilidad que implica el estar sentado en la butaca (estado de submotricidad) crean un mecanismo similar al descrito en la fase del espejo. El cine estaría reproduciendo una fase esencial de la formación del «yo». Pero para Metz existe una diferencia importante entre cine y espejo: “En un punto esencial difiere del espejo primordial, pues aunque en el film pueda proyectarse todo, hay una cosa, una sola cosa, que no se refleja nunca: el cuerpo del espectador.”⁸⁹

Cuando nos ponemos frente a este otro gran espejo, la pantalla de proyección, traemos ya un Yo que pasó previamente por la identificación del espejo primordial. Esto nos permite colocarnos en el lugar de espectadores con cierta comodidad, donde estén suficientemente diferenciados Yo y no Yo, ficción y realidad. La película intentará alejarnos de esa comodidad y que realicemos un acto de creencia por un tiempo para vivir esa ficción.

El acto de ver una película se equipara también al de soñar. Cuando soñamos tenemos la certeza de estar viviendo una realidad, no un sueño. En el espectador cinematográfico se da una ruptura entre el conocimiento (se sabe que se está asistiendo a un espectáculo) y la emoción (participa intensamente de lo mostrado en la pantalla).

El soñador no sabe que está soñando, el espectador de la película sabe que está en el cine: primera y gran diferencia entre situación fílmica y situación onírica. [...]. No obstante, hay veces en que tiende a reducirse la diferencia entre ambos estados. En cine, la participación afectiva puede llegar a ser particularmente viva, según la ficción de la película, según la personalidad del espectador, y entonces aumenta en un grado la transferencia perceptiva, durante breves instantes de fugaz intensidad.⁹⁰

El cine demanda tal atención que puede impulsar al espectador a abstraerse de la realidad espacio-temporal que éste experimenta en el momento de la contemplación. Cuando miro, ya no soy, sino en relación a lo que miro, que se hace uno solo conmigo en mi cabeza.

89 *Ibíd*, p. 49.

90 *Ibíd*, p. 101.



Ilustración 27: Fotogramas de película *The Rear Window*. Alfred Hitchcock. 1954.

La visión de la película, igual que el ensueño, procede de la contemplación y no de la acción. Ambos suponen un cambio de economía temporal, ampliamente voluntaria mediante el cual el sujeto suspende sus operaciones de objetos o al menos renuncia a abrirles una salida real, y por un tiempo se repliega sobre una base más narcisista.⁹¹

En el cine moderno esa suspensión de la acción a favor de la contemplación, de lo puramente visual, típica de la situación fílmica, se va a incluir dentro del film, convirtiendo a los personajes en espectadores sin reacción y logrando una mayor identificación entre personaje y espectador.

Hitchcock inauguró la inversión de este punto de vista cuando incluyó al espectador en el film, pero sólo ahora la identificación se invierte efectivamente: el personaje se ha transformado en una suerte de espectador. Por más que se mueva corra o se agite, la situación en que se encuentra desborda por todas sus partes su capacidad motriz y le hace ver y oír lo que en derecho ya no corresponde a una respuesta o acción. Más que reaccionar, registra. Más que comprometerse en una acción, se abandona a una visión [...] ⁹²

En *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock los paralelismos entre personaje y espectador son evidentes. Éste, como Jeffrey, el protagonista, está sentado, inmóvil en su butaca, y su única actividad es la mirada atenta y la capacidad de ir elucubrando una historia que se desarrolla en cuadros fragmentarios. El personaje principal de la película, al igual que el espectador corriente, no puede dejar de mirar, pero tampoco puede incidir en lo que sucede frente a él.

⁹¹ *Ibid*, p. 132.

⁹² DELEUZE, G., *La imagen-tiempo*, op cit., p. 13.

Cuando la película crea situaciones ópticas en las que el personaje sólo observa, las imágenes se cargan de un carácter subjetivo. Las situaciones ya no son consecuencia de una acción, ni se prolongan en una acción.

En cuanto a la distinción entre subjetivo y objetivo, también va perdiendo importancia a medida que la situación óptica o la descripción visual reemplazan a la acción motriz. Se cae en un principio de indeterminabilidad, de indiscernibilidad: ya no se sabe qué es lo imaginario o lo real, lo físico o lo mental en la situación, no porque se los confunda sino porque este saber falta y ni siquiera cabe demandarlo. Es como si lo real y lo imaginario corrieran el uno tras el otro, reflejándose el uno en el otro en torno a un punto de indiscernibilidad.⁹³

El cine integra al espectador dentro de sí mismo. El espectador integra la situación fílmica en lo que sabe, supone o espera hasta acabar prácticamente participando en ella. Proyectamos nuestra subjetividad en la pantalla creando un juego de proyección-introyección con la película. “El cine es exactamente una simbiosis, es decir, un sistema que tiende a integrar al espectador en el flujo del filme; un sistema que tiende a integrar el flujo del filme en el flujo psíquico del espectador”.⁹⁴

En esta relación simbiótica con el film, las fronteras entre lo objetivo de lo representado y la subjetividad del espectador se desdibujan. Se mezcla la realidad de lo reproducido con la irrealidad del mundo de la pantalla.

Subjetividad y objetividad no sólo se superponen, sino que renacen incesantemente una de otra, en un continuo círculo de subjetividad objetante y de objetividad subjetivante. Lo irreal impregna, atraviesa y transporta a lo real, mientras este último modela, determina, racionaliza e interioriza al primero.⁹⁵

Para el filósofo Edgar Morin este juego da como resultado lo imaginario en el cine como síntesis entre imagen e imaginación. Lo imaginario no niega lo real, lo complementa.

Pues si lo imaginario se contrapone a lo real no es porque represente lo falso o lo embustero, sino porque añade a unos datos concretos la fluidez de la participación y porque, si nos lleva a vislumbrar la otra cara

93 *Ibid*, p. 19.

94 MORIN, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Paidós, 2001, p. 111.

95 *Ibid*, p. 159.

del mundo efectivo no es por ser simplemente su envés, sino porque constituye el momento en el que lo visto se suelda con lo vivido, lo seguro con lo posible, el aquí con el allá.⁹⁶

En los inicios del cine la imagen cinematográfica llegó a identificarse físicamente con la realidad. El primer espectador siente que el tren de la película de los hermanos Lumière, se abalanza amenazando con transgredir los márgenes de la pantalla. No entiende que lo que ve es una imagen; concibe lo que ve no como una representación sino como la cosa misma. Con el tiempo esa identificación física entre cine y realidad evolucionará a una identificación psíquica. La identificación física es un proceso en que el espectador desconoce el objeto mediador que le separa de la pantalla, y es similar a una alucinación. En la identificación psíquica, la vivencia es mediata y existe una conciencia del “como si”, la separación entre imagen y realidad está siempre presente.

Se relaciona más con nuestro trabajo la obra de otro pionero del cine, Georges Méliès. El espectáculo de Méliès era muy diferente a lo que hoy se entiende por cine. Para Robert Bresson hay una diferencia entre cine y cinematógrafo, el cine no sería más que teatro fotografiado, mientras que el cinematógrafo es un arte nuevo que permite una escritura con imágenes y debe valerse de los recursos específicos del medio para crear.



Ilustración28: *Viaje a la luna*, Georges Méliès, 1902.

Un film no puede ser un espectáculo, porque un espectáculo exige la presencia en carne y hueso. Sin embargo, como en el teatro fotografiado o CINE, puede ser la reproducción fotográfica de un espectáculo. Ahora bien, la reproducción fotográfica de un espectáculo es comparable a

⁹⁶ CASETTI, F., *op cit.*, p. 63.

la reproducción fotográfica de un lienzo o de una escultura. Pero la reproducción fotográfica del San Juan Bautista de Donatello o de La muchacha del collar de Vermeer no tiene ni el poder, ni el valor, ni el precio de esa escultura o de este lienzo. No las crea. No crea nada.⁹⁷

El cine de Méliès en cambio no muestra un espectáculo, es un espectáculo en carne y hueso. El cine de Méliès sucede en el “aquí y el ahora”. Introdujo la imagen cinematográfica dentro de su número de magia en el contexto de la feria popular. En las obras de Méliès la imagen fílmica se presenta en medio de la sala como una aparición. La imagen se integra con el espacio, y el narrador se encarga de actualizar el acontecimiento virtual de la imagen. La puesta en escena de Méliès sigue tratando de lograr una identificación física y sensible, aunque por medio de lo imaginario. Mientras que los Lumière intentan lograr un cine objetivo a través de lo verosímil, Méliès busca lo mismo por medio de lo inverosímil.

En el campo de las artes visuales vemos hoy cómo esta cuestión básica del cine es retomada y recontextualizada a nuestro presente; por ejemplo, el artista Pierrick Sorin integra la imagen audiovisual en el espacio físico a manera de aparición casi fantasmagórica. En 1995 empieza a realizar lo que llama “pequeños espectáculos virtuales”, una serie de mini-instalaciones inspiradas en una técnica utilizada en el siglo XVIII para crear fantasmas: la linterna mágica. Utiliza juegos de reflejos e imágenes de vídeo para crear unas puestas en escena donde logra que personajes virtuales habiten espacios tridimensionales. En *Un spectacle de qualité* [1996] combina estas técnicas con un circuito cerrado incorporando al espectador dentro de la pieza junto al resto de personajes pregrabados.



ilustración 29: *Les cinq éléments*, Pierrick Sorin, 2001.

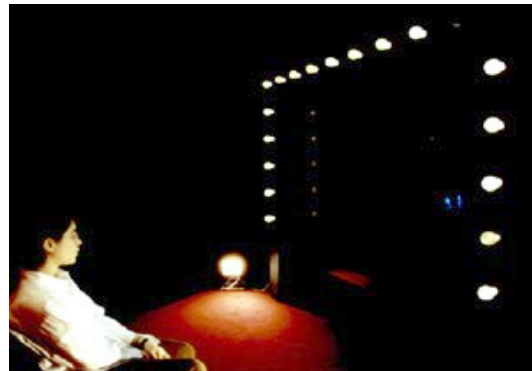
97 BRESSION, Robert, *Notas sobre el cinematógrafo*, México D.F., Era, 1979, p. 12.



Un spectacle de qualité. Pierrick Sorin, 1996.

Otra obra que gira en torno a los mismos planteamientos es *Camera Virtuosa* de Bruno Cohen. En ella, dentro de un espacio que simula un camerino, se ve a través de un espejo semi-transparente un escenario en miniatura. Un vídeo proyecta en este escenario personajes que calzan perfectamente en sus dimensiones. Los personajes inician un diálogo con el espectador que de pronto descubre que su imagen está también dentro del escenario.

El espectador está siendo captado por las tres cámaras ubicadas dentro del camerino. Al salir del camerino, el espectador se encuentra con una fila de butacas que miran a dos pantallas de televisión. Una de ellas transmite la imagen del espectador dentro del camerino. La otra muestra a algunos de los personajes en miniatura, pero en vez de tener el escenario en miniatura detrás, aparecen sobre un fondo negro.



Estas obras nos permiten ver con más facilidad cómo a finales del siglo XX, junto a la expansión de la imagen-movimiento en las artes visuales, se produjo también cierto repliegue conceptual que retomó algunos planteamientos de los orígenes del cine, del cinematógrafo, entre los que destaca —para el objetivo de nuestro estudio— esa membrana permeable entre ficción y realidad.

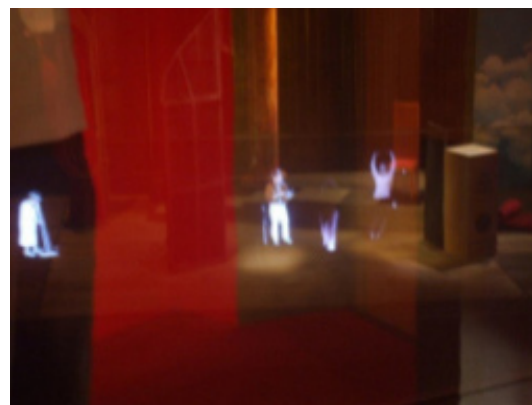


Ilustración 30: *Camera virtuosa*, Bruno Cohen, 1996.

2.2.5 El arte como acontecimiento: tiempo real frente a tiempo diferido

Si el tiempo oculta y separa, diversifica, analiza y abre a la vez, quizá quiere decir que el tiempo sea el camino no sólo para marchar en él, sino para conocer en él, para conocerse en él.

María Zambrano, *Los sueños y el tiempo*

En la pieza presentada coexisten dos tipos de imagen vídeo que se diferencian por su carácter temporal. Por un lado la imagen pregrabada y repetida en loop de los personajes, por el otro la imagen a tiempo real del espectador. Al contenido de cada imagen se le añaden conceptos derivados de las características propias de cada temporalidad, que al estar enfrentadas dentro de la pieza se hacen evidentes.

Condensado en el acto casual de contemplar una obra de arte hay un complejo revestimiento de ritmos. Así un criterio para juzgar una obra — otra nueva tarea de la apercepción— podría ser hasta qué punto consigue abrir esta red de conexiones temporales (psíquicas, sociales e históricas) a una visión reflexiva y transformadora.⁹⁸

Cada obra de arte posee un temporalidad singular que se desprende de múltiples factores como las especificidades propias del medio o la relación de la pieza con el espacio.

Las técnicas de representación basadas en el tiempo construyen sus propias formas de continuidad temporal con arreglo a las diferenciaciones temporales específicas a su propio carácter técnico (24 fotogramas por segundo, pongamos por caso). Y la temporalidad de la recepción será un producto de esta temporalidad de la obra y de las otras temporalidades en juego en el campo perceptivo del espectador; temporalidades que son una articulación corpórea de relaciones espaciales. Cada obra constituye su propio tiempo en relación directa con su espacio y, por lo tanto, con otros tiempos; pero sólo puede tener éxito en esa labor al tener en cuenta por adelantado las condiciones espacio-temporales —la dialéctica de la atención y distracción— de su recepción predominante. En un

98 OSBORNE, Peter, "Recepción distraída: tiempo, arte y tecnología" en V.V.A.A., *Heterocronias, tiempo, arte y arqueologías del presente*, Murcia, Cendeac, 2008, p. 250.

sentido profundo, la obra de arte siempre es «contextual», e incorpora necesariamente parte del sentido proyectado por sus condiciones de recepción en el interior de la lógica de su propia producción.⁹⁹

Así, obra y tiempo están imbricados como consecuencia el uno del otro.

¿Qué implica la reproducción de la imagen en *tiempo real* presente en nuestra pieza?

En tiempo real quiere decir que existe una simultaneidad entre el registro y emisión de un evento y el momento en que éste ocurre. También se llama tiempo real al tiempo en que coinciden emisor y receptor, aunque estén físicamente separados. Lo primero que se asocia con el tiempo real es una conciencia del momento, del aquí-ahora.

«En tiempo real» alude al acontecimiento, diferente a diferido: un aquí-ahora que se presenta como presente, como presencial... Quizá sea éste precisamente el gran relato, la gran ficción, pues se presenta como la inmediatez de la experiencia frente a la mediatez de la representación.¹⁰⁰

El tiempo real en una pieza de arte es también el tiempo en que la pieza se actualiza, el momento en que coincide con lo real. Esto es radicalmente opuesto a la idea tradicional de representación en la que lo representado está ausente y estático, congelado en el tiempo.

[...] a partir del momento en que las condiciones generales de la expectación, del contemplar, varían lo suficiente como para que esa imagen-tiempo se convirtiera —cosa que ya ha empezado a ocurrir— en la forma dominante, casi diría que normal, estadísticamente normal, de experiencia de la imagen, permitiendo que por primera vez en la historia de la humanidad la representación se haga pensable ella misma como un acontecer, como un discurrir, no como algo definitivamente dado y para siempre idéntico a sí mismo. Sino como algo que difiere de sí mismo de continuo, algo que acontece, algo que se da, también «en tiempo real», ese tiempo real hasta ahora inabordable para la representación.¹⁰¹

99 *Ibíd.*, p. 249.

100 MORAZA, Juan Luis, “Indifférance”, en DE LLANO, Pedro y GUTIÉRREZ X. Luis (eds.), *En tiempo real, el arte mientras tiene lugar*, La Coruña, Fundación Luis Seoane, 2001, p. 146.

101 BREA, José Luis, “Detener el día”, en DE LLANO, Pedro y GUTIÉRREZ X. *op cit.*, p. 103

En este sentido la instalación *De La*, de Michael Snow, es una obra sobre el aquí y el ahora. Consiste en una cámara montada sobre un mecanismo que gira en todas las direcciones, instalado en una galería en la que también se ubican 4 monitores en cada esquina en los que aparece todo lo que la cámara registra. Al ubicar la cámara sobre una posición fija y partiendo de esa base para mostrar el espacio a su alrededor consigue la absoluta localización. El espectador puede además observar el proceso de realización de la obra. El espectador está al nivel de la acción; no se limita sólo a consumir el proceso final. Esta obra nos muestra cómo y cuándo el arte se produce.



Ilustración 31: *De La*. Michael Snow. 1969-1972.

En la instalación *Interface* de Peter Campus, un cristal en forma de pantalla, colocado en un espacio poco iluminado, una cámara de vídeo situada detrás del cristal y un proyector delante crean el escenario donde se reproduce en directo la imagen del espectador. El espectador ve, además de su imagen reproducida en el vidrio a manera de espejo, la imagen grabada por la cámara. Se enfrenta, a la vez, a dos imágenes como en un desdoblamiento, una directa, en color e invertida (la reflejada por el cristal), otra (la del vídeo), con contornos menos definidos, en blanco y negro, y con un cierto carácter fantasmal.

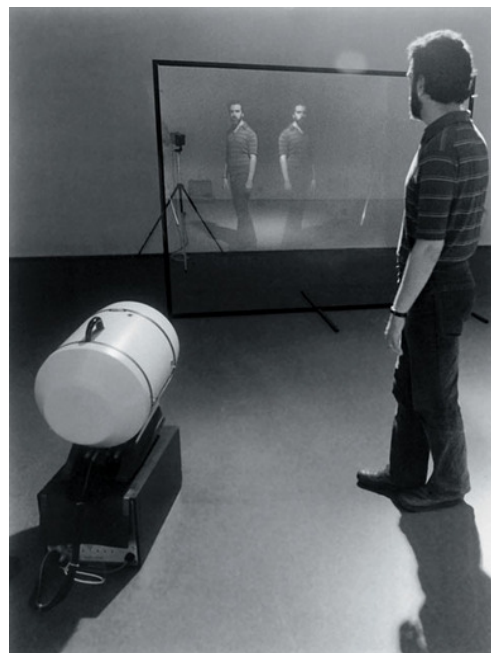


Ilustración 32: *Interface*. Peter Campus. 1972.

Acontecimiento y *tiempo real* coinciden en el punto en que involucran el movimiento de un devenir y no una situación cerrada y acabada. La inclusión del tiempo real en nuestra pieza busca que el espectador se percate de dónde está y sobre todo de que *está*. Intenta generar una experiencia en la que el público no se pierda en una contemplación que lo aleje de sí mismo, perdiendo el hilo de lo real, de lo vivo y siempre cambiante.

El acontecimiento, tal y como venimos exponiendo es vivido sin ninguna dosis de representación que invite a la contemplación. La pasividad de la contemplación es, a decir de Guy Debord, la base misma de la sociedad espectacular; lo que reduce cualquier tentativa de comunicación a éxtasis. En esta perspectiva [...] el arte del acontecimiento, aunque de un modo efímero, socava esta situación y permite la emergencia de una experiencia real. La pasividad de la contemplación, inherente a todo espectáculo, se subvierte hasta sustituirse por la victoria del tiempo vivido.¹⁰²

Pero en una obra que sólo sucede en *tiempo real* también hay algo que se pierde. Al concentrar el presente, al dirigir toda nuestra atención al acontecimiento que constantemente se sucede, al reducir nuestra experiencia a lo inmediato, la obra puede producir una especie de ensimismamiento. Al igual que lo que sucede con el medio televisivo, tragamos sin digerir.

[...] esa inmediatez de la interacción en tiempo real supone una minimización del tiempo de reacción. De modo que las tecnologías «en tiempo real» debilitan la posición del sujeto. Mientras el emisor y el propio software predeterminan las distintas eventualidades, el usuario se ve empujado —en nombre de su libertad, de la interacción del «tiempo real»— a restringir su tiempo de reacción para adecuarlo a la simultaneidad del acontecimiento predirigido.¹⁰³

La obra que presentamos busca crear la posibilidad de un camino de ida y vuelta entre el adentro y el afuera del tiempo. Una experiencia mixta que combine ese ser consciente del presente, de la posición y rol que ocupa el espectador frente a la obra y un dejarse llevar por el relato, la ficción que está fuera del constante devenir del tiempo.

102 PERAN, Martí, "Arquitectura del acontecimiento", en DE LLANO, Pedro y GUTIÉRREZ X. Luis (eds.), *op cit.*, p 126.

103 MORAZA, J., *op cit.*, p. 146.

La ficción es una operación sobre la duración, un acto creativo sobre el transcurrir del tiempo.

En Sicilia, nos recuerda Italo Calvino, se utiliza la fórmula *lu cuntun nun metti tempu* (“el cuento no lleva tiempo”) para indicar saltos en la narración o irrupciones en la temporalidad. Debido a este hecho se puede afirmar que en el relato no hay historia. Tan solo el destello de una historia sin tiempo, de una historia que aluda a las historias que pueblan la noche de nuestras horas.¹⁰⁴

Creemos que al soñar entramos es un estado muy similar al que se produce cuando nos abandonamos en una narración. Nos parece pertinente para describir los efectos de este estado citar *Los Sueños y el Tiempo* de María Zambrano:

En sueños aparece la vida del hombre en la privación del tiempo, como una etapa intermedia entre el no ser —el no haber nacido— y la vida en la conciencia, en el fluir temporal. En esta situación intermedia no se tiene tiempo todavía. Todavía porque el sujeto que la padece sólo moviéndose en el tiempo alcanza su realidad, sólo entonces se apropia de la realidad que le circunda en la forma típicamente humana dada por el disponer de sí.¹⁰⁵

Para Zambrano en el sueño el tiempo propio está ausente; el sujeto que duerme se entrega a una pasividad temporal que lo imposibilita para la acción. Al igual que en el sueño, al atender a una narración el sujeto y su mundo, el tiempo y la cotidianeidad permanecen en suspenso.

La obra *The Bordeaux Piece* de David Claerbout reflexiona sobre el tiempo ficcional de la narración, ese tiempo fuera del tiempo. Una proyección monocanal muestra una relación melodramática entre dos hombres y una mujer. Los actores se encuentran en una casa moderna y fría rodeada de naturaleza. Parece que la escena se repite una y otra vez en bucle, pero en realidad los actores vuelven a representarla una y otra vez. Esto sólo es percibido si el espectador permanece observando el vídeo el tiempo suficiente para notar los cambios de luz, consecuencia del movimiento del sol a lo largo del día. La obra dura 13 horas. El sonido marca también el enfrentamiento entre el tiempo ficticio de la trama y el tiempo del reloj, el tiempo del día. El sonido del paisaje está separado de los diálogos de los

104 PÉREZ, David, “Diciendo el silencio, desdiciendo el tiempo” en *Tiempo Devorador*, Tenerife, Consejería de Educación, Cultura y Deportes, Gobierno de Canarias, 2002, p. 122.

105 ZAMBRANO, María, *Los sueños y el tiempo*, Madrid, Siruela, 1998 (2ª ed. 2004) p. 15.

personajes que sólo pueden ser oídos por auriculares. Al ponerse los auriculares el sonido del paisaje grabado en el transcurso natural del tiempo se oye reafirmando así la abstracción temporal de la ficción.



Ilustración 33: *The Bordeaux Piece*. David Claerbout. 2004.

Bill Viola, en el vídeo de seis minutos *The reflecting pool*, nos presenta diversas temporalidades que corren paralelamente. La cámara se mantiene fija enfocando una piscina en medio del bosque. Aparece un hombre que salta a la piscina pero se inmoviliza en el aire, suspendido. Mientras tanto suceden cosas, caen gotas de agua generando círculos concéntricos en la superficie de la piscina, pasa un avión (aunque no se ve, sólo se escucha), se oscurece el espejo del agua, gente entra y sale de la piscina. El fluir del tiempo se hace visible a través de su reflejo en el agua. La imagen fragmenta su tiempo interno para reconstruirse después, evocando la representación de un mismo espacio. El personaje suspendido recuerda a ese estado fuera del tiempo del que habla Zambrano, el hombre sumergido en la pura subjetividad.



Ilustración 34: *The reflecting pool*. Bill Viola. 1979.

Otra obra que reflexiona sobre el tiempo dentro de la ficción es *L'ellipse*, de Pierre Huyghe. El artista parte del corte entre dos de las secuencias de la película *El amigo americano* de Wim Wenders. Utilizando el mismo actor que en la película original (Bruno Ganz) pero 20 años después, Huyghe recrea una acción que enlaza las dos secuencias, rellenando así el tiempo eliminado en la ficción cinematográfica. Esta operación enlaza el tiempo de la duración real de una acción con el tiempo narrativo

del relato, así como pasado (periodo en que el film fue realizado) con presente. Todo queda revelado con el envejecimiento del protagonista. La instalación está formada por la proyección de las tres secuencias una al lado de la otra, a los lados las secuencias del film de Wim Wenders y en medio la secuencia grabada por Huyghe y que da continuidad a la acción.



Ilustración 35: *L'ellipse*. Pierre Huyghe. 1998.

Nuestra pieza busca que el espectador participe en la ficción de la narración pero sin privarlo de su presente vivido; integrar diferentes temporalidades sin que prime ninguna de ellas; dar la posibilidad de elegir sin imponer ni la experiencia de lo inmediato, ni la contemplación sin conciencia. La operación consiste en lanzar un globo al aire pero dejándolo bien atado a tierra.

Una de las primeras instalaciones de vídeo que reflexiona en torno a la relación entre tiempo real y tiempo diferido es *Present, Continuous Past(s)* de Dan Graham. Dentro de la sala se ubican dos paredes de espejo y una cámara conectada en circuito cerrado a un monitor. La cámara registra al espectador y le devuelve su imagen con un retardo de 8 segundos. La instalación refleja el espacio-tiempo según lo vivido, pero como si fuera la experiencia de otra versión de nosotros mismos. Una nueva manera de vernos y entendernos como sujetos nunca del todo definidos y en constante cambio.



Ilustración 36: *Present, Continuous Past(s)*. Dan Graham. 1974.

Una obra que cruza ese tiempo diferido de la representación y el tiempo real del espectador es la instalación *Body Movies*, del artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer. Retratos fotográficos tomados en distintas ciudades se proyectan en espacios públicos de las ciudades que acogen el proyecto. Los retratos son visibles únicamente dentro de las sombras proyectadas por las personas que pasan por la instalación y cuyos perfiles llegan a medir entre 2 y 25 metros de altura, dependiendo de la distancia a la que se encuentren de poderosas fuentes de luz colocadas en el suelo. Un sistema de seguimiento por análisis de vídeo lanza nuevos retratos cuando ya se han activado todos los actuales. Es necesaria la presencia del espectador para visualizar los retratos, la imagen de los personajes fotografiados está unida, y depende de la sombra del público que se produce en *tiempo real*; se crea una especie de comunión entre el personaje distante y lejano en el espacio y el tiempo y el observador que, además, es consciente de la necesidad de su presencia para que la obra se produzca.



Ilustración 37: *Body Movies*. Rafael Lozano-Hemmer. Ars Electronica Festival, Linz, Austria, 2002.

En la pieza *Liquid Time* de Camille Utterback el movimiento físico del espectador en la sala influye en un vídeo pregrabado, fragmentando el tiempo interno del mismo. Cuando el observador se acerca a la proyección, la imagen se sumerge atrás en el tiempo, pero sólo en el área proporcional a la que ocupa su cuerpo. Cuando los espectadores abandonan la pieza va dejando una estela a medida que la imagen

hecha fragmentos vuelve a su tiempo original. Coexisten así varios tiempos, los diferentes tiempos internos del vídeo descomponiéndose y recomponiéndose según el tiempo del espectador. Los vídeos fueron grabados en Nueva York y Tokio en zonas muy transitadas, el movimiento de dentro de la pantalla (peatones apurados y atareados) es controlado por el movimiento fuera de la pantalla.



Ilustración 38: *Liquid time*. Camille Utterback. 2001-2002.

3. Descripción técnica del proyecto

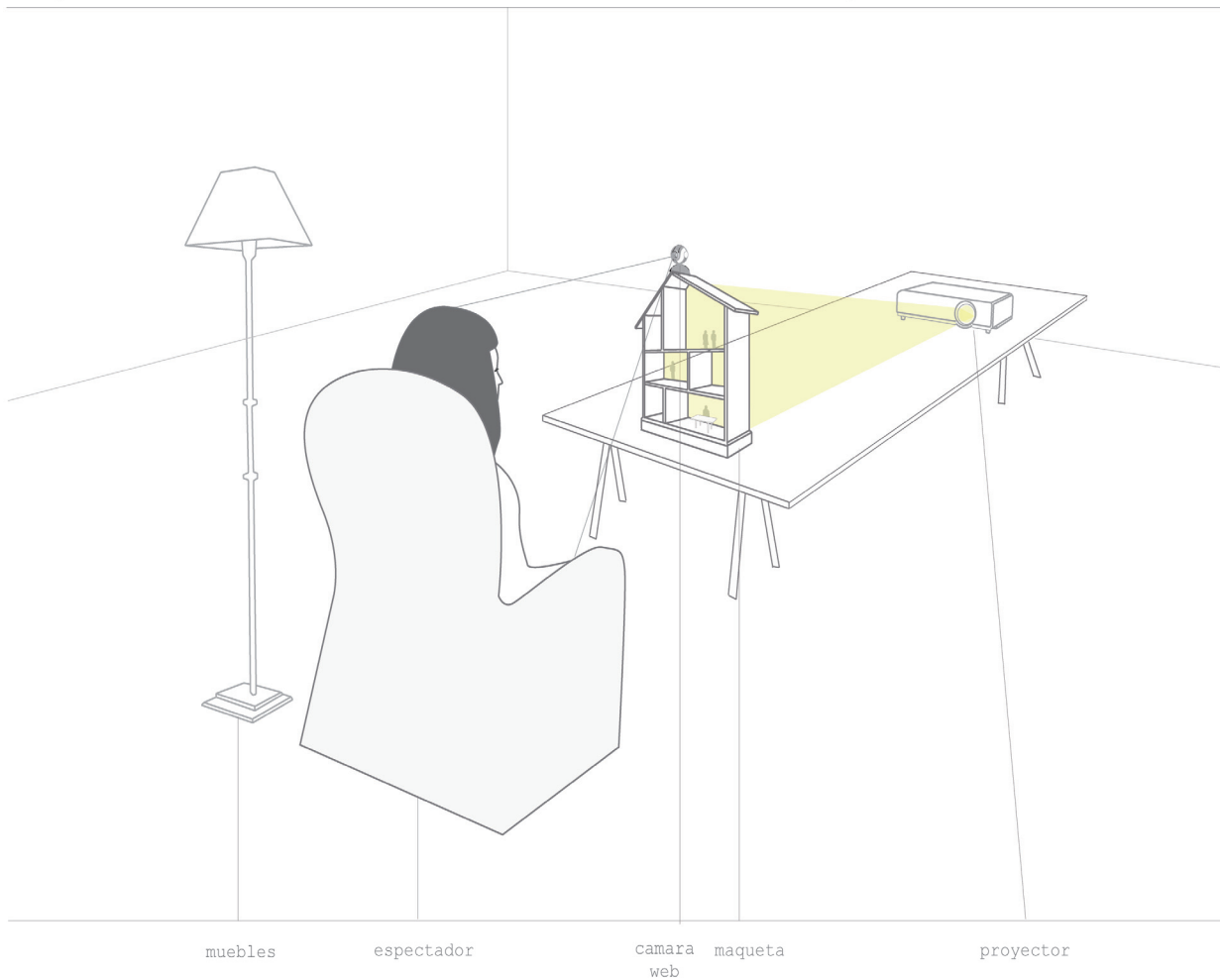
El proyecto consiste en la maqueta de una casa a escala 1:24, abierta por uno de sus lados, construida en madera, excepto el lado opuesto al abierto, cubierto con metacrilato y que actúa como pantalla de retroproyección. La maqueta se ubica sobre un tablero, en el que también se encuentra el proyector de vídeo situado detrás de la maqueta. La distancia entre la maqueta y el proyector fue medida de manera que el tamaño del vídeo se ajustara perfectamente con el del metacrilato. El vídeo dura 3:32 minutos y se repite en bucle. Los personajes del vídeo interactúan con muebles de madera en miniatura ubicados dentro de la maqueta. Frente al tablero sostenido por unos caballetes, y mirando hacia la cara abierta de la maqueta, se ubica un sillón de manera que el espectador puede sentarse en él para que la maqueta quede a la altura de sus ojos. Una cámara de vídeo registra la imagen del espectador y por medio de un circuito cerrado la introduce dentro del vídeo y la proyecta en tiempo real sobre la maqueta.

La realización de la pieza se ha dado en 3 etapas:

- Creación del vídeo.
- Construcción de la maqueta
- Creación del circuito cerrado
- Puesta en escena

Esquema 1:

disposición de los elementos en la sala



3.1. Grabación y edición del vídeo

El vídeo nos muestra el fondo del interior de una casa vista a través de un corte transversal, de modo que sus doce habitaciones son visibles a la vez. Estas habitaciones están distribuidas en tres plantas y ático. En la parte inferior del vídeo podemos ver también un trozo de jardín. Una de las habitaciones está vacía, es en la que luego se ubicará la imagen del espectador transmitida por medio del circuito cerrado. En cada uno de los pisos se ha incluido una puerta, por donde entran y salen los personajes, y entre sí los pisos se comunican por dos escaleras. Fue necesario fotografiar una puerta, una ventana y una escalera en miniatura para crear el escenario del vídeo. Se utilizaron tramas de papeles pintados para definir cada habitación, y con el programa *Photoshop* se simuló ligeramente iluminación y sombras.



ilustración 40: fondo del video

El vídeo comienza con la casa vacía y poco a poco se va llenando de personajes que realizan todo tipo de acciones (dormir, correr, limpiar, bailar). Durante estas acciones, las relaciones temporales, espaciales, y de causa-efecto se alteran creando situaciones en las que todo es posible. Los personajes se cruzan unos con otros llegando por momentos a saturar la casa y personificar un mini caos en que el espectador tendrá que decidir dónde fijar su atención.

Los personajes habitan un espacio inexistente en la realidad, y esto se tuvo que tomar en cuenta para la grabación del vídeo. También se tuvo que idear una manera de simular en la grabación la utilería necesaria para que los personajes pudieran calzar sus acciones con los muebles en miniatura de la instalación.

Para dar la sensación de continuidad al pasar un personaje de una habitación a otra, fue necesario hacer dos tomas y luego montarlas de manera que el último movimiento de la toma correspondiente a la primera habitación se solape espacial

y temporalmente con el primer movimiento de la toma correspondiente a la siguiente habitación. Cada acción requiere una toma diferente en función de la cantidad de habitaciones que utilicé para realizarla.

El vídeo se grabó en varias sesiones, en las que participaron 15 actores encarnando a 36 personajes. Todas las sesiones fueron realizadas en un fondo especial para croma (verde plano), para conseguir el efecto de transparencia en el proceso de post-producción. Para cuadrar todas las tomas se realizó un guión técnico especificando la cantidad de tomas necesarias para cada acción así como una descripción detallada de las mismas, tomando en cuenta por dónde entran y salen los personajes, hacia dónde deben mirar, etc. También se planificó el vestuario y objetos para cada sesión de grabación.



Ilustración 40: algunos *frames* de los vídeos de los personajes con fondo cromakey

Para simular los muebles dentro del plató se envolvieron con cartulina verde una mesa y sillas, y en el caso de la cama, bloques de madera. Las puertas se marcaron con cinta de carroceros en el suelo simulando su ubicación dentro del espacio en el vídeo.

A pesar de que el vídeo se editó en formato PAL (720 x 576 píxeles) se grabó formato HDV (1440 x 1080 píxeles) para que al reducir una imagen con mucha calidad las fallas que suelen aparecer al aplicar el efecto de transparencia no fueran perceptibles.

El vídeo se editó con el programa *Adobe After Effects CS3*, dada la posibilidad que ofrece de animar máscaras fácilmente, permitiéndonos esconder a los personajes para crear el efecto de que entran y salen, suben y bajan. Muchas veces fue necesario animar las máscaras fotograma a fotograma, o modificar los movimientos de los personajes para que cuadraran con el espacio recreado, al ubicarlos en posiciones que no correspondían con su movimiento natural. Esto dio como resultado que en algunas ocasiones los personajes parezcan acelerados o físicamente dislocados.



Ilustración 41: grabación en el plató. Revisión del guión técnico.

Una vez terminado el vídeo, se exportó con la mayor calidad posible a formato “.mov”. Para añadir el sonido se utilizó el programa para edición de vídeo **Final Cut Pro**. La mayoría de los archivos de audio se descargaron del banco de sonidos de la web del ministerio de educación, otros se grabaron con micrófono. Se editó el audio en estéreo de tal manera que los sonidos correspondientes a la habitación que colinda por el lado izquierdo con la del espectador, salieran sólo por el canal izquierdo y los de la derecha sólo por el derecho. El resto de sonidos se reproducen por los dos canales pero a un volumen más bajo que los antes mencionados. Para evitar que se perdiera la sincronización entre sonido e imagen, se exportó el

proyecto sin comprimir. Finalmente se realizó una compresión con el programa *Flash 8 Video Encoder* para convertir el archivo “.mov” a “.flv” y así poder utilizarlo para crear una aplicación de Flash en la que el video se mezcle con la imagen proveniente del circuito cerrado.



Ilustración 42: Fotograma del video editado.

3.2. Construcción de la maqueta

Dado que las dimensiones de la maqueta deben encajar exactamente con las del vídeo, fue necesario proyectar el vídeo sobre el metacrilato y establecer una distancia entre la pantalla de retroproyección y el proyector que no se modificó durante todo el proceso de construcción. El tamaño de la maqueta debe además ser proporcional con la escala de los muebles en miniatura. Por esto, para sacar las medidas era imprescindible conseguir primero los muebles. La escala estándar que se suele utilizar en la construcción de las casas de muñecas es la 1:12. Fue imposible encontrar una tienda de bricolaje y modelismo en Valencia que trabajase con la escala 1:24 en lo referente a casa de muñecas. Hubo que buscar en Internet una tienda especializada en escala 1:24 y realizar el pedido por correo. Una vez obtenidos los muebles hubo que idear alguna manera de mantener la plancha de metacrilato en ángulo 90 grados con respecto a la una mesa, para poder proyectar y medir. Se utilizaron 2 pares de escuadras de metal atornilladas a los lados de la mesa para mantener la pantalla recta. Una vez conseguido, se modificó el tamaño

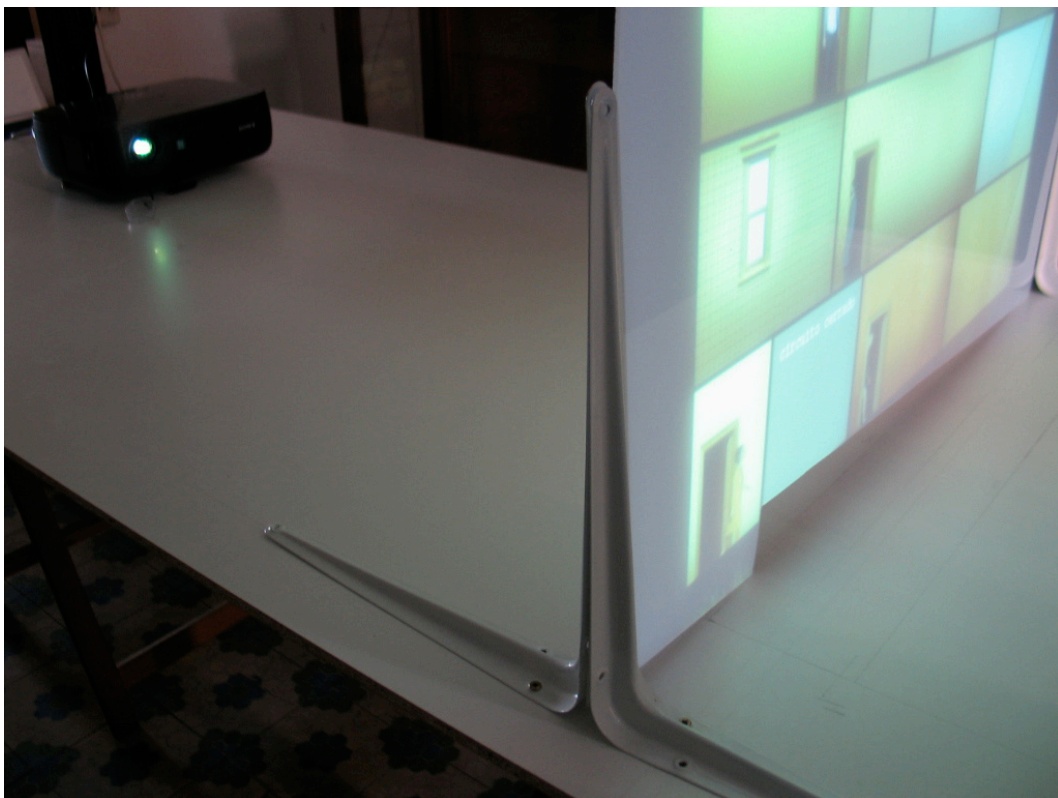
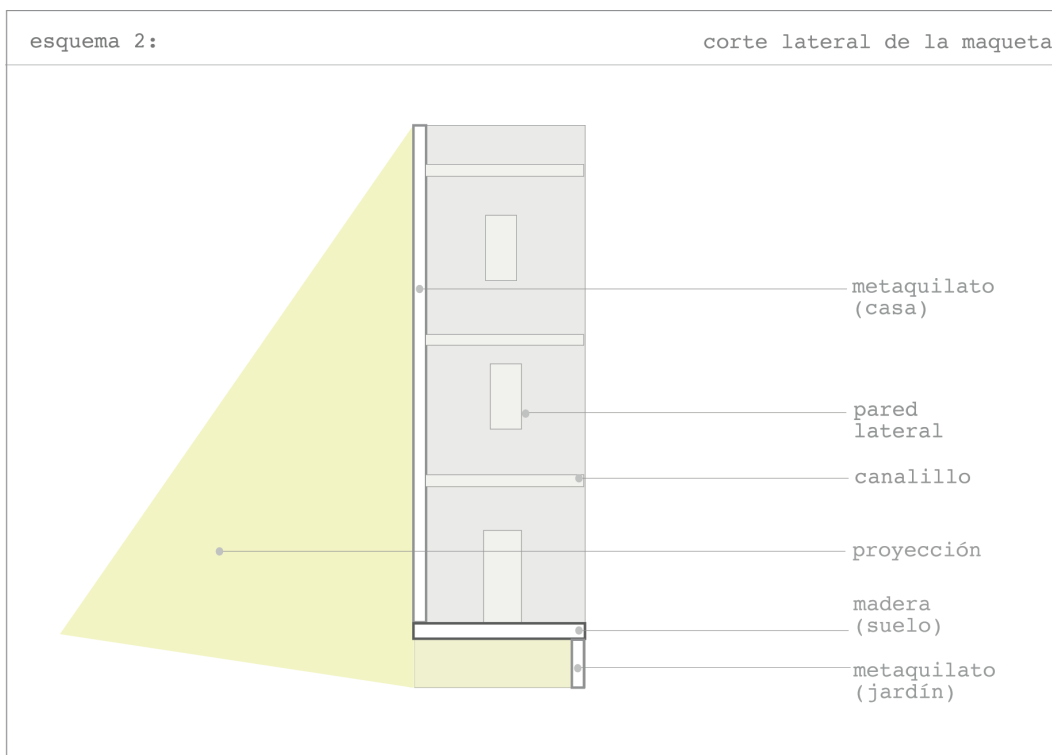


Ilustración 43: Proyección del vídeo para el cálculo de dimensiones de la maqueta.

de la proyección hasta que calzaran exactamente el tamaño de las puertas y ventanas del vídeo con las reales. Luego se marcaron las dimensiones que debía tener el tablero definitivo, de manera que la superficie midiera lo necesario para que la maqueta y el proyector tuvieran suficiente espacio alrededor. Al obtener el tablero con las medidas exactas se repite la proyección y una vez más se calzan puertas y ventanas. Es ahora cuando se marca con un lápiz la posición final del metacrilato donde se proyecta el fondo de la casa, del proyector, y del pequeño trozo de metacrilato donde se proyecta la franja de jardín. También es ahora cuando se obtienen todas las medidas de la maqueta.

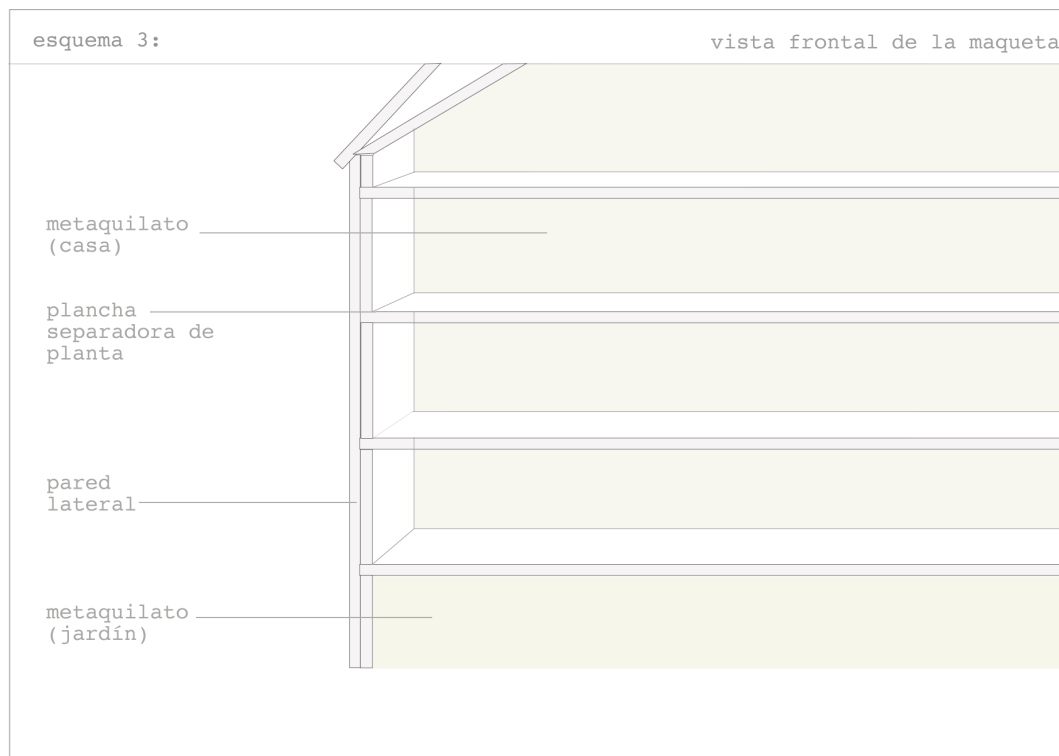


Para conseguir el ancho, se sujetó la plancha de metacrilato de manera que no apoye en la mesa y deje un agujero por donde pueda pasar la imagen del jardín para proyectarse en otro trozo de metacrilato pequeño. Este trozo se movió hacia delante y hacia atrás hasta conseguir el máximo enfoque posible. Esta distancia entre el metacrilato del jardín y el de la casa define la profundidad de la maqueta.

El siguiente paso fue cortar el metacrilato. Para no causarle ningún daño, se protegió su superficie con planchas de madera fina (3 mm.) sujetas con unos gatos a modo de sándwich. Para el corte se utilizó una caladora con una sierra fina; la

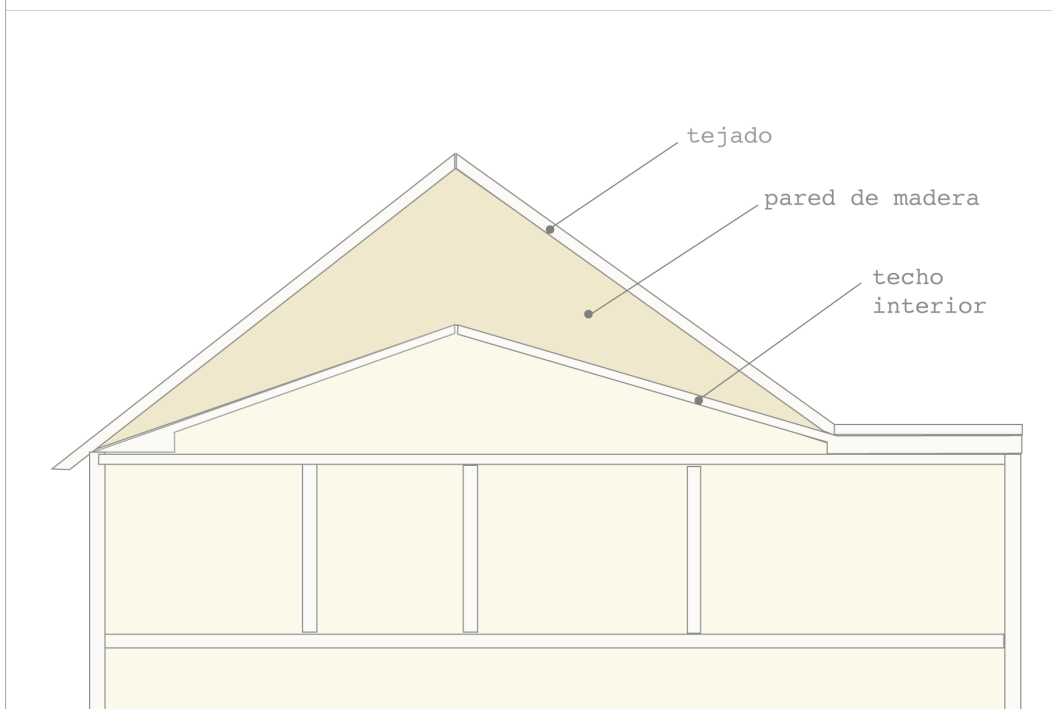
fuerza de la caladora recae en las planchas de madera, y así al cortar el metacrilato no lo quiebra.

Definidas las medidas se cortaron las piezas de madera, utilizando el mismo contrachapado de tres milímetros. Las paredes laterales de la maqueta sostienen casi todo su peso, por ello, para fuese más sólida se utilizaron 2 planchas de madera pegadas para conformar cada una de las paredes laterales, permitiendo además dejar 4 canaletas en cada pared (sin superponer los dos contrachapados) para encajar en ellas las planchas que separan cada planta de la casa. Estas piezas se dejaron prensadas un tiempo para que se pegaran firmemente mientras secaba la cola.



Después, se pegaron los dos trozos de metacrilato a las paredes laterales y la plancha correspondiente al suelo de la primera planta con adhesivo de agarre instantáneo.

El techo se construyó como pieza independiente, pues a diferencia del resto de la maqueta, la pieza está cerrada por todos sus lados, funcionando como un doble techo.



En un primer momento se pensó ocultar la cámara de vídeo dentro de la estructura del techo, por esto la pieza se construyó por etapas, dejando así abierta la posibilidad de ubicarla en su interior. En su construcción, primero se pegó el soporte frontal a las dos planchas de madera que sirven de techo al ático. Para mantener la estructura rígida y no se deforme durante el proceso de secado se reforzó la junta de las maderas con alfileres. Por separado se pegó el soporte posterior con las caras laterales del tejado y por último se unieron las dos partes.



Ilustración 44: Detalles de la construcción del techo de la maqueta

El siguiente paso fue pintar el interior de la pieza, y una vez seco, pegarlo a la maqueta. Tras ello, se inició la fase del acabado, lijar, pintar la maqueta, pegar el papel de pared, colocar las tejas (previamente pintadas una a una), puertas, ventanas y escaleras. Las paredes interiores de la casa no se pagaron hasta comprobar de nuevo su ubicación exacta respecto a la proyección de vídeo.

3.3. Circuito cerrado de vídeo

El circuito cerrado se realizó mediante una aplicación del programa Flash 8. Primero se importó el vídeo editado al escenario del documento de flash. Desde la librería se creó un objeto cámara y se arrastro al escenario con el nombre de instancia: *camara_vid*. Para activar la cámara en circuito cerrado se añadió el siguiente código al primer *frame* de la capa de acciones de la línea de tiempo, :

```
var myCamera:Camera = Camera.get();  
camara_vid.attachVideo (myCamera);
```

En la línea de tiempo hay tres capas:

- 1) acciones,
- 2) objeto cámara,
- 3) vídeo pregrabado.

El tamaño del objeto cámara en el escenario se ajustó al tamaño de la habitación que le corresponde en el vídeo, pero como sus proporciones no son las mismas, se incorporó una nueva capa para una máscara con la forma exacta de la habitación, de este modo la imagen que registra la cámara queda enmascarada y ajustada perfectamente a las dimensiones que le corresponden en el vídeo.

Una vez exportada la aplicación y comprobar que funcionaba correctamente pasamos a decidir que cámara utilizar. La primera idea fue utilizar una webCam y ubicarla dentro del doble techo de la maqueta, pero el objetivo de estas cámaras no permite capturar la imagen del espectador a una escala pareja a la de los personajes del vídeo pregrabado. La imagen del espectador aparecía recortada y con un tamaño mucho mayor. La segunda prueba se realizó con una cámara DV Panasonic NV-GS250 y un objetivo gran angular del tipo ojo de pez. Funcionó mucho mejor, la imagen del espectador aparecía de cuerpo entero y más pequeño, aunque un poco más grande que los personajes.

Al tener que utilizar esta cámara de vídeo, ya no fue posible insertarla en el doble techo. Se adoptó la solución de ponerla sobre la parte plana del tejado a la derecha de la maqueta. Para ello se construyó un pequeño soporte para mantener la cámara fija.



Ilustración 45: Soporte para la cámara de vídeo.

3.4. Puesta en escena

Para que el circuito cerrado captara correctamente al espectador, incluyéndolo de cuerpo entero dentro de la imagen, pensamos incorporar a los elementos de la instalación un sillón. De esta manera se localiza la posición del espectador dentro del ángulo de la cámara y define además un lugar desde el cual puede contemplar correctamente la pieza, pues la maqueta queda a la altura de sus ojos.

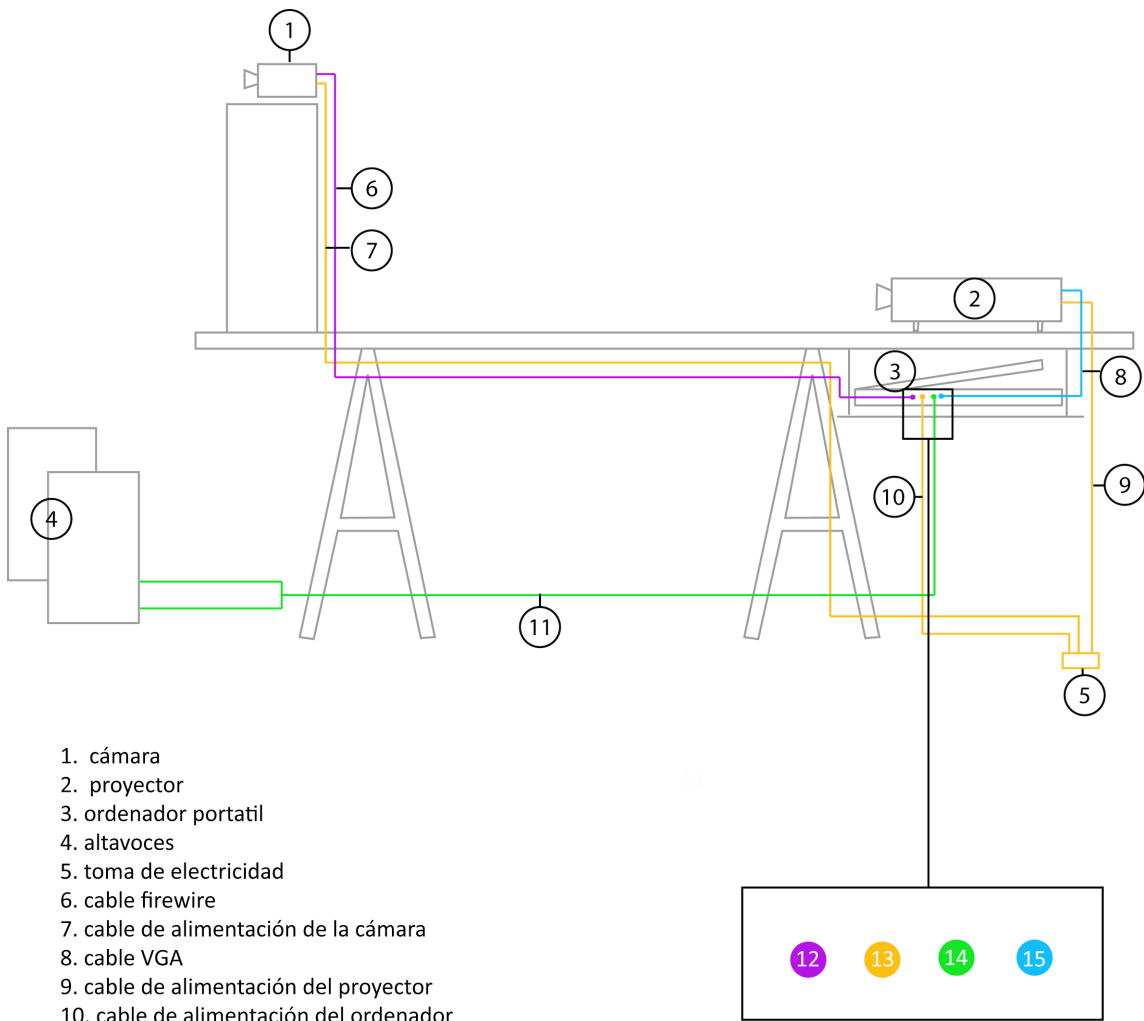
Para conectar el proyector, altavoces y cámara necesitamos que el ordenador esté cerca de la instalación. Para evitar que el ordenador y los cables estén a la vista, se instaló en la parte inferior del tablero una bandeja extraíble (bandeja de teclado). Se taladró el tablero para pasar los cables del ordenador al proyector y la maqueta.

Finalmente se cubre el tablero con césped artificial, excepto en el lugar que oculta la maqueta para que no pierda estabilidad y se ubican los altavoces a ambos lados del sillón.



Ilustración 46: Bandeja de teclado utilizada para ubicar el portátil bajo el tablero.

Esquema 5: Diagrama técnico de la instalación



1. cámara
2. proyector
3. ordenador portátil
4. altavoces
5. toma de electricidad
6. cable firewire
7. cable de alimentación de la cámara
8. cable VGA
9. cable de alimentación del proyector
10. cable de alimentación del ordenador
11. cable RCA
12. puerto firewire
13. entrada de alimentación
14. entrada minijack
15. entrada VGA

3.5. Consideraciones para futuras versiones

Como en cualquier experimentación, se han observado algunos factores a mejorar y es importante anotarlos para tenerlos en cuenta en desarrollo de futuras versiones de la pieza.

El vídeo fue grabado en formato HD (1280 x 720 pixels), editado con la resolución y tamaño de vídeo analógico PAL (768 x 576 pixels), se visualizó inicialmente a pantalla completa del ordenador con resolución 1440 x 900 pixels y después se utilizó el proyector de vídeo Sony VPL-EX4, cuya resolución de salida para la señal del ordenador puede ser hasta 1280x1024.

Esta variación de resoluciones, aunque se tuvieron en cuenta entre la grabación y la edición —reduciendo resolución para mejorar los efectos de croma—, debería haberse compensado también teniendo en cuenta la compresión de vídeo que hace el programa Flash al pasarlo a formato flv, la resolución de pantalla del ordenador y, sobre todo, la resolución de salida del proyector.

Al tener el proyector menor resolución que la pantalla del ordenador no se aprecia visualmente el pixelado de la imagen, pero aun así pierde calidad. Esto puede dificultar que el espectador entre realmente en la pieza si aprecia el ruido de la imagen por una mala adaptación entre las resoluciones de los distintos dispositivos.

3.6. Presupuesto

En la elaboración del presupuesto no se han incluido los recursos cedidos por el Laboratorio de Luz UPV: Proyector y cámara de vídeo, ni tampoco las horas de trabajo invertidas en su realización.

Proveedor	Cant	Concepto	PVP	Total
Lamiplast	1	Tablero Melamina Liso	18,01	18,01
	2	Cortes de sierra	1,53	3,06
	1	Canto Melamina blanco	1,48	1,48
	1	Tablero contrachapado 3mm.	13,23	13,23
Tovsi	1	Plancha metaquilato 1x80 cms.	48,03	48,03
Miniatures.com	1	Set comedor	10,06	10,06
	3	Bolsa tejas de techo	4,02	12,06
	2	Lamina papel de pared/suelo	5,41	10,82
	1	Set comedor resina	7,74	7,74
	3	Lámparas de techo	5,88	17,64
	2	Ventanas de techo	5,54	11,08
	2	Escaleras	9,93	19,86
	4	Ventanas	3,69	11,07
	2	Puertas	4,65	9,3
	1	Envío correo	38,85	38,85
	Ebay	1	Set dormitorio	14
1		Envío correo	5,4	5,4
Decoraciones Baró	1	Barniz poliuretano satinado	3,7	3,7
Millar	6	Cintas de video mini DV	3	18
Papelería Ana	7	Pintura acrílica	3,95	27,65
	1	Cola blanca	0,8	0,8
	3	Cinta de carroceros	1,2	3,6
Todo a 100	2	Rollos de papel verde	0,8	1,6
	1	Jarra de agua	2	2
	1	Set copas de plástico	1,5	1,5
	1	Caja de alfileres	1	1
Estevid	8	Lamina de papel de pared/suelo	3,25	26
	1	Puerta en miniatura escala 1:12	12	12
	1	Ventana en miniatura escala 1:12	8	8
	1	Masilla para madera	3,5	3,5
	2	Lija para madera	0,3	0,6
Leroy merlin	1	Rollo de césped artificial	38,9	38,9
	2	Caballetes	20,35	20,35
	1	Silicona en barra	1	1
	1	Spray pegamento	14	14
Copi Valencia	1	Bandeja para teclado	40	40
Electrónica Gimeno	1	Cable firewire 5 metros	9,65	9,65
Ferretería Aurelio	4	Escuadras de metal	1,65	6,6
	1	Broca para madera	4,5	4,5
TOTAL				496,64

4. A modo de conclusiones

En este proyecto hemos presentado el desarrollo técnico y conceptual de la instalación *El revés de lo doméstico*, reflexionando sobre las ideas y giros conceptuales encontrados en la interpretación del proyecto práctico. Pero también el proceso de realización del propio proyecto ha incorporado algunas cuestiones imprevistas que han surgido como fruto de esta reflexión, lo impensado a priori. Posiblemente, ese esquema de envolturas encadenadas que se plantea en el capítulo 1 (Planteamiento del proyecto) ha influenciado también al desarrollo de esta memoria.

Por ello, al abordar las conclusiones obtenidas en el trabajo vamos a seguir una estructura pareja a la que articula esta memoria, pero cruzando los datos obtenidos en el análisis y desarrollo de cada uno de los apartados que la constituyen, esta relación se expresa señalando, junto al margen izquierdo, el número del apartado al que hace referencia el texto .

2.1.1 Del planteamiento del proyecto destacamos como conclusión que *El revés de lo doméstico* es una instalación audiovisual que propone al espectador una experiencia reversible; al igual que otras instalaciones artísticas, ofrece la posibilidad recorrerla, pero no se trata de recorrido físico sino más bien de carácter virtual, un camino que va de dentro a fuera y viceversa. Entrar no implica solo el hecho de verse uno mismo dentro del mundo inmaterial de la imagen, el espectador también puede elegir olvidarse de sí y centrarse en los acontecimientos que suceden en la casa: gracias al montaje espacial hay tantos personajes actuando a la vez que su contemplación demanda toda la atención posible, de manera que para poder abarcarlo todo, tal vez sea necesario ver el vídeo varias veces. El conjunto de la imagen, más allá de su narrativa interna, succiona al espectador dentro de sí misma, integrándolo dentro de su mundo sin reglas y sin tiempo, pero sólo durante ese tiempo-ahora en que el espectador desea participar.

2.2.5 Existe un elemento que funciona como distracción, que nos devuelve al punto de partida: el sonido. El sonido es el único elemento perteneciente a la casa que se percibe fuera de ella, en el espacio de la sala. Al oír, en el espacio real de la sala,

los golpes producidos por los personajes en las habitaciones (contiguas a la de la imagen del espectador dentro de la maqueta), el espectador vuelve a fijar su atención en su propia imagen. Es así como, al contrario que en Alicia en el país de las maravillas, el espejo será nuestra vía para volver a lo real. La incorporación del circuito cerrado rompe con el modelo estático de contemplación del audiovisual, planteando una situación intermedia entre la performance y la instalación audiovisual.

La yuxtaposición de tiempos y lugares inciden en la experiencia de un espacio-tiempo cinematográfico diferente. El sentido del tiempo: acontecimiento y duración; y la experiencia del lugar: mental y física se funden dentro de la maqueta, que ya en su propia naturaleza funciona como lugar de confrontación. La obra funcionará realmente si el es capaz actuar como interfaz entre el espacio de lo ficticio e ilusorio y nuestra realidad, de llevarnos por este recorrido que aun siendo virtual no deja de ser real. Usando la figura de la casa El revés de lo domestico plantea que a través de lo imaginario, las cosas más comunes, más familiares pueden transformarse, ampliarse, abriéndonos a una realidad múltiple mucho más rica de lo que normalmente esperamos.

5. Fuentes bibliográficas

BACHELARD, Gaston, *La poética del espacio*, México DF, Fondo de cultura económica, 1995 (2ª ed 1975, 2ª reimposición 1986)

BAUDRILLARD, Jean, *El sistema de los objetos*, México, DF., Siglo XXI Editores, 1969.

BAZIN, André, *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1966.

BOLLNOW, Otto Friedrich, *Hombre y espacio*, Barcelona, Labor, 1969.

BRESSON, Robert, *Notas sobre el cinematógrafo*, México D.F., Era, 1979.

CASSETTI, Francesco, *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra, 1994.

DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1986 (1ª reimposición 1996)

DE LLANO, Pedro y GUTIÉRREZ X. Luis (ed), *En tiempo real, el arte mientras tiene lugar*, Coruña, Fundación Luis Seoane, 2001.

DELEUZE, Gilles y PARNET, Claire, *Dialogos*, Valencia, Pretextos, 2004.

ECO, Umberto, *De los espejos y otros ensayos*, Barcelona, Lumen, 2000.

ECO, Umberto, *Obra Abierta*, Barcelona, Ariel Quincenal, 1979.

FOCAULT, Michel, *Estética, ética y hermenéutica*. Barcelona, Paidós Básica, 1999.

GIANNETTI, Claudia (ed), *Ars Telemática, Telecomunicación Internet y Ciberespacio*, Barcelona, L' Angelot, 1998.

GIANNETTI, Claudia (ed.), *Media Culture*, Barcelona, L' Angelot, 1995.

GINTZ, Claude, *Regards sur l' art américain des années soixante*, Paris, EditionsTerritoires, 1979.

JAMESON, Frederic, *Teoría de la postmodernidad*, Madrid, Trotta, 1996 (3ª ed 2001).

- LÉVI-STRAUSS, Claude. 1988. *El pensamiento Salvaje*, México, Fondo de Cultura Económico, 1988.
- LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999
- MADERUELO, Javier, *El espacio raptado*, Madrid, Mondadori, 1990.
- MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005
- MARCHÁN FIZ, Simón, *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid, Akal, 1990.
- METZ, Christian, *El significante imaginario*, Barcelona, Paidós, 2001.
- MITRY, Jean, *Estética y psicología del cine, 2. Las formas*, México D.F., Siglo XXI, 1984.
- MORIN, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Paidós, 2001.
- PEREZ ORNIA, José Ramón, *El arte del video. Introducción a la historia del videoexperimental*, Barcelona, del Serbal, 1991
- PIRSON, Jean-Francois, *La estructura y el objeto (Ensayos, experiencias y aproximaciones)*, Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias, 1988.
- QUÉAU, Philippe, *Lo virtual, virtudes y vértigos*, Barcelona, Paidós, 1995.
- SERRES, Michel, *Atlas*, Madrid, Cátedra, 1995.
- ÚBEDA BLANCO, Marta, *La maqueta como experiencia del espacio arquitectónico*, Salamanca, Universidad de Valladolid, 2002.
- V.V.A.A., *Heterocronias, tiempo, arte y arqueologías del presente*, Murcia, Cendeac, 2008.
- VV.AA., *Postvérité*, Murcia, Centro Párraga, 2003.
- VV.AA., *Tiempo Devorador*, Tenerife, Consejería de Educación, Cultura y Deportes, Gobierno de Canarias, 2002.
- ZAMBRANO, María, *Los sueños y el tiempo*, Madrid, Siruela, 2004.

Tesis doctorales:

ORTIZ SAUSOR, José Vicente, *Una propuesta escultórica: vídeoinstalación y videoescultura. (un análisis estructural de la vídeoinstalación y cuatro ejercicios experimentales)* Valencia, 2001. Tesis doctoral, UPV., Departamento de Escultura.

MONTALVO, Blanca, *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia.* Valencia, 2003. Tesis doctoral, UPV., Departamento de Escultura.

Fuentes on-line:

BREA, José Luis, "El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computarización", [consulta 20-8-2008]
<http://aleph-arts.org/pens/ics.html>

DELEUZE, Gilles "Lo virtual y lo actual" [consulta 15-8-2008] <http://deleuzefilosofia.blogspot.com/2007/08/lo-actual-y-lo-virtual-gilles-deleuze.html>

GIANETTI, Claudia, "El espectador como interactor, mitos y perspectivas de la interacción". [consulta 16-09-2008]
http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf

HEIDEGGER, Martin, "Construir, Habitar, Pensar" [consultada 10-9-2008]
http://www.heideggeriana.com.ar/textos/construir_habitar_pensar.htm

MANOVICH, Lev, "Qué es el cine digital" en *Arte: Proyectos e ideas E-Magazine* nº5 [consulta 20-8-2008]
<http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>

TRIGEROS MORI, Carlos, *Video domestico, bricolage electrónico.* [consulta 9-10-2008] http://www.accpa.org/numero5/t_mori.htm

WEIBEL, Peter, "El mundo como interfaz", en *Elementos, ciencia y cultura* nº 40 [consulta 16-09-08]
<http://www.elementos.buap.mx/num40/htm/23.htm>

Anexo: Documentación de la instalación





