

ajaj

LA **MEMORIA** COMO CONSTRUCCIÓN DE LA **IDENTIDAD** DEL SUJETO CONTEMPORÁNEO EN LA PRÁCTICA ARTÍSTICA

DOMINGO MARTINEZ ROSARIO
Valencia, Noviembre 2007

Director:
José Luis Cueto Lominchar



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES

Índice.

1. PRESENTACIÓN.....	4
2. INTRODUCCIÓN.....	6
3. DESARROLLO CONCEPTUAL	
3.1. La memoria como experiencia.....	8
3.2. La fotografía del álbum familiar como sello de la memoria.....	10
3.3. Espacio y ausencia.....	14
3.4. Recursos en los soportes artísticos para representar la memoria. La manipulación del tiempo.....	20
3.5. Videoarte y nuevas disciplinas en relación a la memoria.....	26
3.6. La de-construcción de la identidad en relación al pasado.....	31
4. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO.....	39
5. PROCESO DE TRABAJO.....	58
6. DIBUJOS CONSTRUCTIVOS.....	61
7. RENDER.....	63
8. PRESUPUESTO.....	65
9. CONCLUSIONES.....	66
10. BIBLIOGRAFÍA.....	68

“No percibimos prácticamente más que el pasado, siendo el presente puro el imperceptible progreso del pasado que corroe el porvenir.”

Henri Bergson.

1. PRESENTACIÓN

Ésta tesis final de máster lleva por título:

La memoria como construcción de la identidad del sujeto contemporáneo en la práctica artística.

El proyecto consiste en la realización de una serie de obras artísticas con soportes interdisciplinares que van desde la fotografía hasta el vídeo, objetos encontrados y vídeos interactivos, las cuales siguen la línea de una misma temática cuya finalidad es la realización de una muestra expositiva y que se sustenta con una investigación conceptual en torno a dos conceptos principales: memoria e identidad, y sus influencias recíprocas. La memoria no se analiza desde el punto de vista de la psicología, sino que es llevada a un terreno más propio de las bellas artes y la filosofía, en el que se trabaja la memoria como recopilación de experiencias que van formando la identidad del individuo.

La proyectada exposición no está dirigida a un público en concreto, por lo que se podría tomar como destinatario cualquier persona adulta, sin tener necesariamente unos conocimientos elevados en el campo del arte o de los nuevos soportes artísticos que se vienen utilizando desde las últimas décadas. Dicho usuario podrá entender perfectamente el mensaje de las obras, e incluso, podrá participar en aquellas que están diseñadas exclusivamente para que el espectador interactúe y la modifique dentro de sus limitaciones.

Datos personales:

Autor: Domingo Martínez Rosario

Dirección: C/ Mártires, 47

06240 Fuente de Cantos (Badajoz)

Fecha nacimiento: 16 de Marzo de 1983

E-mail: mingo202@hotmail.com

Teléfono: 606934705

Resumen curricular:

Nace en 1983 en Fuente de Cantos, provincia de Badajoz. Realiza el Bachillerato Artístico en la Escuela de Arte de Mérida y en el 2006 obtiene la Licenciatura en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca. Durante la carrera trabaja sobre todo en pintura, pero en los últimos años se interesa por nuevos soportes como el vídeo, instalaciones y otros materiales interdisciplinarios en los que se aprovecha del uso de la tecnología para llevar a cabo las obras. En ésta línea de trabajo desarrolla e investiga sobre el concepto de memoria e identidad, siendo en este proyecto donde los une y los relaciona sacando sus correspondientes conclusiones.

2. INTRODUCCIÓN

En el amplio mundo de la memoria, enfoco el proyecto en las relaciones que ésta tiene con la de-construcción de la identidad del sujeto. Es sabido que la memoria es la capacidad que tiene el cerebro de grabar y recordar experiencias vividas y conceptos de muy diversos tipos. Como un apoyo a la memoria, en las últimas décadas el ser humano ha registrado imágenes de los momentos más importantes de su vida, tanto en fotografía como en vídeo. Mediante la apropiación de este material se realizan obras de carácter artístico, que al mismo tiempo son elementales durante la investigación a partir de la cual establezco una relación entre estos recuerdos y experiencias y la medida en la que pueden transformar la identidad del sujeto. Esto conlleva el análisis de conceptos como recuerdo, olvido, paso del tiempo, espacio, ausencia, identidad, alteridad, experiencia, etc.

Al igual que la fotografía supuso un cambio en la vida y, por tanto, en la experiencia del sujeto ayudándole a sellar los recuerdos y vivencias, las nuevas tecnologías también están haciendo mella en nuestro día a día, en las relaciones interpersonales y sobre todo en el concepto que tenemos de nosotros mismos. Gracias a los recuerdos (y cuando digo recuerdo me refiero también a las imágenes y objetos que los evocan) nos damos cuenta de que hemos cambiado, de la forma de ser que teníamos, de los eventos que han marcado un antes y un después en nuestra identidad y de cómo en las últimas décadas, con las nuevas tecnologías, la experiencia se desmaterializa y las sociedades tienden a una desindividualización que provocan una ambigüedad y un horror vacui generalizado, ese miedo a no sabemos qué, a un futuro del que no sabemos nada, el terror de nuestra propia memoria, o mejor dicho, de la ausencia de nuestra memoria, del olvido, de morir y no haber sido nada ni dejar nada.

Todo esto llevado a la práctica artística se traduce en obras que, más que dar respuestas, plantean preguntas al espectador e intentan involucrarlo en su misma memoria. Apoyado de la investigación sobre

algunos artistas que trabajan o han trabajado en cuestiones referentes a estas ideas, se realiza una serie de obras cuyos soportes utilizados son interdisciplinarios, ya que el interés principal de todas ellas está en el concepto y, por lo tanto, el soporte no desempeña otro papel que el de soporte, aunque sí hay que decir que ha sido seleccionado uno u otro dependiendo de sus características en vistas a la idea a expresar. Se han utilizado objetos encontrados que posteriormente han sido manipulados con medios tecnológicos, transferencias fotográficas, vídeos e incluso una videoinstalación interactiva.

3. DESARROLLO CONCEPTUAL

3.1. La memoria como experiencia.

La memoria es la capacidad que tiene el cerebro de grabar y recordar. Es una función integrada de circuitos neuronales y no ocupa un único lugar físico en el cerebro. La podemos localizar en una estructura separada o en una serie de estructuras aisladas. Por lo tanto, cada uno poseemos nuestra forma de sellar los recuerdos así como nuestro propio sistema para desplazarnos sobre los recovecos de nuestras vivencias.

La memoria humana es la función mediante la cual el ser humano puede retener experiencias pasadas que, según con el alcance temporal con el que se correspondan, se clasifican en *memoria a corto plazo* y *memoria a largo plazo*. La primera es el sistema donde el individuo maneja la información a partir de la cual está interactuando con el ambiente, almacenándola durante un corto periodo de tiempo. Las funciones generales de este sistema de memoria abarcan la retención de información, el apoyo en el aprendizaje de nuevo conocimiento, la comprensión del ambiente en un momento dado, la formulación de metas inmediatas y la resolución de problemas. Por otro lado, la memoria a largo plazo es un almacén al que se hace referencia cuando comúnmente hablamos de memoria en general. Es la estructura en la que se almacenan recuerdos vividos, conocimiento acerca del mundo, imágenes, conceptos, estrategias de actuación, etc.

Es indiscutible que la memoria es elemental en la experiencia vivida de un individuo, y hace que su comportamiento y su forma de ser se vean influidos por el pasado. Los recuerdos no son una parte melancólica del pasado, son acontecimientos que seguimos reviviendo en el presente y que nos hacen mella en nuestra vida cotidiana. “Gibson, escritor de ciencia ficción canadiense, reformula la dicotomía entre experiencia presente y pasada al afirmar que el curso de la experiencia no consiste en un

presente instantáneo y un pasado lineal que se aleja. No existe línea divisoria entre presente y pasado”.¹

Pero, ¿de qué forma nos influyen los recuerdos y vivencias del pasado? ¿Qué hace que cambie en el presente o futuro? Los recuerdos nos hacen tomar conciencia del paso del tiempo a través de la degradación que sufrimos y de la erosión en nuestro cuerpo. Nos vamos dando cuenta poco a poco de cómo nos ha salido barba, de cómo nos estamos quedando calvos, de las arrugas que empiezan a surgir en nuestro rostro y en nuestra piel a la vez que vamos perdiendo agilidad en nuestros músculos y muchas veces cómo nos cuesta recordar situaciones o datos anteriores. Pero no sólo los recuerdos nos llevan a cuestionarnos nuestro aspecto físico, sino, que muchas veces nos transporta al terreno psíquico y es ahí donde nos damos cuenta de cómo hemos evolucionado, o no, como personas, y vemos que en una época de nuestra vida hemos tenido un comportamiento muy diferente a otra época debido a cambios de domicilio, de trabajo, de pareja, de ciudad, de país, de amigos, etc. Un claro ejemplo son las fotografías y vídeos del artista Richard Billingham, nacido en Birmingham en 1970, en las cuales representa a su familia: su padre Raymond, alcohólico en paro, a su obesa madrastra Elisabeth, su hermano Jason, sus gatos y sus perros que viven en una casa sucia y desordenada. En cada escena cotidiana se hacen evidentes los rasgos demacrados que el alcohol ha dejado sobre el rostro de su padre con el paso de los años y la suciedad acumulada en los rincones de la casa, que claramente marcan la experiencia del artista y que serán recuerdos desagradables en su mente.

La memoria se vuelve elemental a la hora de entender el presente, y por lo tanto, para prever de alguna manera el futuro. No percibimos prácticamente más que el pasado, siendo el presente puro el imperceptible progreso del pasado que corroe el porvenir. Podemos distinguir así dos tipos de memoria: “la una, fija en el organismo, no es otra cosa que el conjunto de mecanismos inteligentemente montado que aseguran una

¹ ZUNZUNEGUI Díez, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid, 1989. p.40.

réplica conveniente a las diversas interpelaciones posibles. Hace que nos adaptemos a la situación presente, y que las acciones sufridas por nosotros se prolonguen por sí mismas en reacciones bien realizadas, bien simplemente nacies, pero siempre más o menos adecuadas. Hábito más que memoria, representa nuestra experiencia pasada, pero no evoca la imagen. La otra es la auténtica memoria: retiene y alinea uno tras otros todos nuestros estados a medida que se producen, dejando a cada hecho su sitio y por tanto señalándole su fecha, moviéndose realmente en el pasado definitivo y no como la primera en un presente que recomienza sin cesar”². Infinitos estratos de ideas, sentimientos e imágenes caen diariamente sobre nuestra mente. Puede parecer que cada capa sepulte a la anterior, pero en realidad todas conviven juntas, dejándose ver una a través de la otra.

Desde un punto de vista tradicional, siempre se ha entendido que el olvido es la pérdida de la información y los conocimientos ya almacenados. Desde esta perspectiva, el olvido sería un proceso pasivo donde los recuerdos impresos por la experiencia simplemente se van borrando como consecuencia de la muerte neuronal. Hoy en día está comprobado que el olvido pertenece a un proceso activo, lo que nos lleva a la conclusión de que no se olvida, sino que se aprende a borrar el recuerdo.

3.2. La fotografía del álbum familiar como sello de la memoria.

En 1.839 se hace oficial el invento de la fotografía y desde ese momento hasta nuestros días la producción de imágenes realizadas por la captación química de la luz se ha multiplicado con gran rapidez. Fue ya hacia 1.888 cuando cualquier ciudadano de clase media baja podía adquirir una cámara bajo el lema “Usted apriete el botón, nosotros hacemos el resto”. Gracias a millones de autores y miles de millones de imágenes se ha creado un mundo paralelo al vivido, un mundo de sombras impresas que habitan los álbumes, las calles, los libros, las cajas, los cementerios, los archivos y muchos ámbitos de la vida privada y social de

² BERGSON, Henri. *Memoria y vida*. Alianza. Madrid, 2004. p. 90.

los últimos ciento sesenta años. La fotografía se ha convertido en un mundo paralelo a nuestra vida que siempre está disponible para revivir en el momento en que la contemplamos.

La fotografía empezó históricamente como representación de la persona, de su identidad, de su propiedad civil, de la reserva del cuerpo. Las imágenes no se instalaron en los museos o en las grandes colecciones de arte, sino en las casas, en todos aquellos rincones donde el ser humano respiraba. Imágenes que en general habían sido tomadas en eventos importantes o rutinarios, en las celebraciones y en todos aquellos lugares y momentos donde el ser contemporáneo vivía su tiempo.

Se extendió la práctica de plasmar las etapas más importantes de la vida: el nacimiento, matrimonio, servicio militar e incluso la propia muerte. Era utilizada como documento de la vida, como declaración de que lo fotografiado había existido y había que hacerlo permanecer en un futuro aunque fuera en un trozo de papel. De ahí que se llegara hasta el punto de realizar *retratos post mortem* como recuerdo y como consuelo para los familiares, ya que muchas veces era la única fotografía que se poseía de ese pariente.

“Lo que la fotografía reproduce al infinito únicamente ha tenido lugar una sola vez: la fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente”.³ Juega un papel importantísimo en la vida de un individuo, toma la función de almacenar recuerdos, de inmortalizar momentos por lo general importantes, y otras veces situaciones cotidianas y familiares sin mayor importancia. Son estas imágenes las que hablan de una vida pasada, de un cómo éramos, cómo somos y lo que hemos cambiado o lo que ha cambiado el lugar. Imágenes realizadas sin ninguna intención de ser artísticas o relacionarse con el arte y que por ello muestran una estética poco elaborada que se hace fácil de entender y nos acerca más al día a día. Son éstas las que más nos hablan de la erosión de la vida, del desgaste de los objetos y lugares, hasta de ellas mismas, que amarillean, se emborronan, se rozan los bordes y hacen desaparecer

³ BARTHES, Ronald. *La cámara lúcida*. Gustavo Gili. Barcelona, 1982. p. 31.

a algún personaje. La fotografía representa ese instante, el clic clac de la cámara, en el que el presente se hace pasado, pasamos de sujetos a ser objetos, de seres vivos a un trozo de papel inerte. Fija la existencia de alguien y es una intermediaria entre la vida y la muerte de esa persona. Es de citar la obra que realiza Rafael Doctor Roncero, un libro al que titula “Una historia (otra) de la fotografía” en el que presenta cientos de fotografías familiares o del ámbito cotidiano, la mayor parte de ellas anónimas, que “se plantea como un recorrido en el que no interfiere la palabra. Se invita al lector a construir una lectura personal a través de las pautas dadas o las que él mismo establezca”⁴.

Pero, ¿qué hay del olor que se respira en el momento de la instantánea, del ruido que hace una moto que pasa justo en ese momento por detrás, de los jóvenes que están sentados en la terraza de enfrente? Son todos estos sentimientos los que las fotografías nos restituyen a la mente. Cuando observamos una fotografía que no veíamos desde hace muchos años, los personajes nos devuelven los sentimientos que hacia ellos teníamos, los olores, los sonidos, la frase que siempre se repetía o lo que nos hizo sufrir esa persona. Son una forma de volver al pasado que el subconsciente no nos dejaba ver, es la huella que queda de nuestra vida. “¿Qué es lo que va a abolirse con esa foto que amarillea, se descolora, se borra, y que será echada un día a la basura, si no por mí mismo, por lo menos a mi muerte?”⁵ Es el destino que nadie desea, la frustración de cualquier persona: no dejar huella de su existencia, de su paso por el mundo. El *horror vacui* de nuestras sociedades contemporáneas, ese miedo a no sabemos qué, a un futuro del que no sabemos nada, el terror de nuestra propia memoria, o mejor dicho, de la ausencia de nuestra memoria, del olvido, de morir y no haber sido nada ni dejar nada.

Es este aspecto el que más me interesa en las fotografías familiares, muchas de ellas anónimas que encuentro por mi camino. Rescatar la

⁴ DOCTOR Roncero, Rafael. Una historia (otra) de la fotografía. Obra social Caja Madrid. Madrid, 2000.

⁵ BARTHES, Ronald. *La cámara lúcida*. Gustavo Gili. Barcelona, 1982. p. 163.

historia, desenterrar la vida oculta de todas las personas que pasan por la historia como una masa, sin apelativo, sin identidad.



Instantes de metal. Transferencias sobre aluminio. 100 x 70 cms cada pieza.

En esta obra se presenta un collage fotográfico realizado de forma digital y, una vez impreso, transferido a un tamaño de 100 x 70 cms. Hay una apropiación de la fotografía entendida como objeto encontrado que nos habla de una serie de personajes, de sus vidas, de sus identidades y de un momento perdido en el olvido que ha sido rescatado. Son personajes anónimos marcados por el paso del tiempo, tanto por la estética de la fotografía como por los rasgos evidentes de su degradación, que obtiene más importancia a la hora de ser ampliados casi diez veces su tamaño. El espectador se percata desde el primer momento de la diferencia temporal que le separa de esa fotografía, ya sea por los tonos de la obra como por la indumentaria de los personajes que aparecen en ella, además de las marcas de papel corroído que la propia imagen muestra. El concepto de la fotografía de álbum familiar cambia en estas obras. Cuando observamos las instantáneas de nuestro pasado hacemos un esfuerzo de introducirnos a ellas debido a su pequeño tamaño, pero aquí los personajes salen a nuestro encuentro con ansia de mostrarnos

sus experiencias, nos invaden y hacen que el espectador navegue en su propia memoria. Mediante el collage se encuentran en una misma imagen varios personajes que aparecen en fotografías diferentes. En la primera vemos una niña con elegante vestimenta que posa al lado de un hombre y una mujer, supuestamente en un momento cotidiano de sus vidas con ropa que nos da la sensación de pertenecer a una clase media, baja. Diferentes identidades se mezclan en una misma fotografía cuestionándose las relaciones entre esas personas, que seguramente no se hubieran cruzado a lo largo de sus vidas. Los blancos de la fotografía se vuelven transparentes al transferirla y dejan ver el color del aluminio, dándole una factura diferente, metálica y que a la vez envuelve a la escena representada en un carácter distante y frío que marcan la diferencia temporal entre presente y pasado. Identidades diferentes que se unen en un momento diferente al representado y que se les da una importancia que posiblemente no la hayan tenido durante sus vidas.

3.3. Espacio y ausencia.

Espacio es un lugar en que paramos, es un estado, una ocasión. El periodo de tiempo que permanecemos en un lugar puede ser algo anecdótico o puede suponer un cambio radical para la vida de un ser humano. Imaginando que este paraje puede ser un hogar en el que vivimos una temporada (pudiendo variar de unos meses a unos años) dejamos vivencias y recuerdos en este lugar y lo disponemos según nuestra comodidad.

El paraje puede ser una estación de autobuses o de trenes, un parque en el que nos sentamos a descansar, una ciudad que paramos a visitar en el transcurso de nuestro viaje, un apartamento que alquilamos durante unos años mientras estudiamos la carrera o una casa en la que vivimos toda nuestra vida con la familia.

Muchas preguntas surgen al pensar en los recuerdos que estos lugares nos traen cuando volvemos a visitarlos, pasamos por ellos por casualidad o vamos conscientemente a ver cómo han cambiado. Me parece de gran interés uno de los proyectos que se planteó Georges

Perec: “He elegido doce lugares de París, calles plazas, cruces, ligados a recuerdos, acontecimientos o momentos importantes de mi existencia. Cada mes, describo dos de esos lugares; la primera vez, describo sobre el terreno... La segunda vez, sin importar dónde, describo el lugar de memoria, evoco los recuerdos ligados a él... Al cabo de un año habré descrito dos veces cada uno de mis lugares, una vez en forma de recuerdo, otra como una descripción real sobre el terreno...No tengo una idea muy clara del resultado final, pero pienso que se verá en él tanto el envejecimiento de los lugares, el envejecimiento de mi trabajo, el envejecimiento de un trabajo, el envejecimiento de mis recuerdos...”⁶

Oníricamente se ha tratado mucho la memoria espacial, es decir, la serie de recuerdos, vivencias y sentimientos que de alguna manera se han quedado grabados en el lugar donde han ocurrido. Esto es lo que produce que cuando un ser humano vuelve a ocupar un espacio en el que ha vivido unas circunstancias y sentimientos, éstos de alguna forma vuelvan a hacerse presentes. Es el típico flash que nos viene a la mente justo al pisar el suelo del paraje habitado o vivido en el pasado.

Me planteo el hecho de volver a visitar el lugar para que surjan en la mente los acontecimientos que éste guarda como espacio físico. La memoria de un lugar es la memoria de quien lo habita, sus vivencias y sus cicatrices. Es, a mi entender, aquello que vincula a unas personas con un espacio físico. Esta relación constituye tanto al lugar como a las personas que lo habitan. La memoria es una herramienta, una capacidad. El olvido sería pues un impedimento, una ausencia.

En este video de 5 minutos de duración que lleva por título “Viaje y ausencia”, el viaje no es tanto el ir de donde estoy físicamente a donde estuve físicamente, sino ir en el tiempo de donde estoy a donde estuve. Así, los conceptos principales de este proyecto son tiempo y espacio, pero no como conceptos separados, sino como el resultado de la unión de ambos, lo que aporta un significado al otro.

⁶ PEREC, Georges. *Nací: textos de la memoria y el olvido*. Abada editores. Madrid, 2006. p. 58.



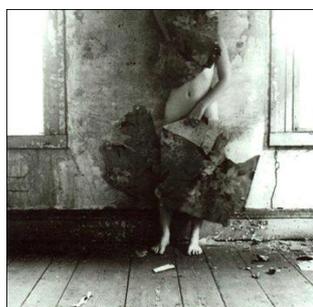
La idea es recrear un espacio vacío que ha sido habitado con anterioridad y de alguna forma hacer pensar al espectador sobre el concepto *memoria del lugar*.

El espacio vacío en tres dimensiones me interesa que se pueda visualizar en su totalidad, es decir, es necesario eliminar el punto de vista subjetivo en el que se sabe que se coloca el fotógrafo al hacer una fotografía, el videoartista al hacer un plano del lugar o el pintor al hacer unos apuntes del espacio. Así pues, la idea es registrar el espacio vacío pero sin estar presente, sin ocuparlo, dejando que la cámara registre por sí misma. Para ello se deja suspendida del techo y se eleva desde el suelo hasta la parte más alta de la cocina para registrar todo el espacio sin manipular el movimiento de la cámara.

En segundo lugar se hace alusión a la memoria y a acontecimientos vividos mediante sonidos y voces que llenaron el aire de ese lugar y que de alguna forma nos hace recapacitar sobre la ausencia y los objetos y personas que emitieron esos sonidos. El vídeo transcurre en un periodo de tiempo, va desde A hasta B, desde el pasado al presente, justo lo contrario de cómo yo estoy tratando el concepto de viaje. Para ello, me he planteado realizar el movimiento de cámara de un modo no natural. Todos sabemos que, según las leyes de la naturaleza, el tiempo se desarrolla desde el pasado al presente, y según las leyes de la gravedad, los objetos tienen un peso, y son trasladados desde una parte más alta a otra más baja. Éste es

el motivo por el que el movimiento de la cámara es de abajo-arriba recorriendo todos los recovecos de la habitación.

El punto de vista del disparador, del que sostiene la cámara también desaparece en las fotografías de la artista Francesca Woodman⁷, en las que aparece ella misma autorretratada creando una dialéctica con el espacio en el que se encuentra. Aparece ella como parte de un mobiliario, ella convertida en sombra o en garabato, ella gateando ante un espejo, ella escondiéndose bajo una mesa o cubriéndose con el papel pintado de la pared.



Francesca Woodman. Serie *House*. 1975 - 1976.

En Francesca Woodman, el tema del tiempo y la fragilidad, de lo transitorio, de lo efímero, subyace en toda su obra. Son imágenes sugestivas y evanescentes, en las que su propio cuerpo fragmentado aparece fundiéndose, desapareciendo en ambientes sombríos y desoladores. Se respira un ambiente un tanto fantasmagórico en el que su cuerpo ocupa un lugar entre lo ausente y lo presente.

Es la ausencia la que tiene más cosas que decir en relación a la memoria, en alusión a lo que estaba y se fue e, incluso, al olvido. “La ausencia también puede ser un momento, idea esta u ocurrencia que se hizo muy común en el S. XVII. No la ausencia de un lenguaje, con el fin de subrayar la imposibilidad de comunicarnos, sino la construcción deliberada de un espacio vacío que figure lo que se ha ido”.⁸ Esta ausencia

⁷ Francesca Woodman, nace en 1958 en Denver, Colorado. Fue considerada como una mujer desequilibrada y con problemas mentales, que quizás fue la causa por la que decidió en 1981 quitarse la vida, con tan solo 23 años.

⁸ MANGUEL, Alberto. *Leer imágenes: una historia privada del arte*. Alianza. Madrid, 2002. p. 302.

para un individuo se traduce en lo olvidado, en lo que desaparece, en lo que ha muerto. Es lo que llena los cuadros del artista belga Luc Tuymans, obras en las que la nada se hace la protagonista, la nada representada y la nada se materializa. En lienzos de enormes dimensiones, plasma objetos de la vida cotidiana carentes de importancia en un primera instancia, retratos apenas visibles de asesinados en los campos de concentración nazi, habitaciones o lugares del hogar sin ningún personaje y detalles de objetos ampliados a tamaños superiores a dos metros que crean superficies gigantescas de pintura. Tal y como dice el mismo Tuymans, "No existe una imagen original, toda imagen es incompleta, el resultado de otra...Nunca se alcanza la realidad"⁹.

Siguiendo la tesis de Stiegler, todo acontecimiento se inscribe en la memoria. En la medida en que la memoria está sometida a una presión industrial (es decir, a la presión de un cálculo y de una rentabilidad económicas), se hace necesario preservar la posibilidad de que una auténtica selección de esa memoria (que es olvido y pérdida y duelo y por eso mismo deseo) encuentre su lugar en el mundo. De lo contrario, el mundo dejará de existir.

También Christian Boltanski en su obra "Los abonados del teléfono" del año 2000, muestra enormes muebles de repisas en los que coloca numerosos directorios telefónicos con la intención de reunir todos los nombres de sus contemporáneos junto con una serie de mesas y sillas para consultarlos con comodidad. Excelente trabajo de ausencia que amplía la presencia. Hablando de ausencia, el olvido es su principal aliado.

En relación al olvido y al acto de olvidar se establece otro gran debate: ¿es algo inconsciente o podemos llegar a borrar nuestros recuerdos donde y cuando queramos? Ésta es la pregunta que se le hace al espectador en la obra *Recuerdo colectivo*, que está formada por dos transferencias sobre madera que van selladas a la pared y entre ellas cuelga una lijadora eléctrica disponible para que los usuarios borren las imágenes. Los recuerdos en este caso son borrados de forma consciente y

⁹ Luc Tuymans : Ulrich Loock, Juan Vicente Aliaga, Nancy Spector. Phaidon. London, 1996.

no siempre con la misma intensidad, ya que algunos ejercen más presión que otros sobre la madera. Hay un enfrentamiento directo con la fotografía del álbum familiar tan valorada por todos que ha veces llega a ser comprometedor agredirla con una lija y borrar la imagen, pues metafóricamente se destruye el pasado de cada uno, los recuerdos y los seres queridos que te han marcado en la vida. El resultado final de la obra al concluir la exposición será una imagen casi en blanco, con una textura propia de la corrosión del paso del tiempo en el que interviene directamente la mano y la consciencia del hombre, en un querer olvidar y no poder o, quizás, querer llenar esa ausencia que crea la falta de memoria, el olvido.



Recuerdo procesado. Transferencias sobre contrachapado y máquina lijadora. 100 x 81 cms cada pieza.

En la obra *Angel's Gate*, de Bill Viola, una sucesión de imágenes singulares centradas en la muerte, el deterioro y la desintegración están definidas por largos y lentos fundidos en negro. La secuencia de imágenes – frutas cayendo del árbol, una vela apagándose, una familia posando para una fotografía – aparecen como una serie de aperturas o vistazos de la naturaleza esencial de los gestos, que igual que los pensamientos, tienen como destino la desaparición y la desintegración en el olvido y la

oscuridad. Instantes culminantes iluminan los fondos límites del recuerdo y el olvido con una especie de luz universal.

3.4. Recursos en los soportes artísticos para representar la memoria. La manipulación del tiempo.

En este apartado me dispongo a analizar las formas posibles de representación y manipulación de la realidad que pueden llegar a evocarnos el pasado y llevarnos al terreno de la memoria. En un primer instante me cuestiono el lugar, que suele ser representado como un espacio degradado y corroído por el tiempo, un lugar envejecido con una luz natural tenue que entra por una ventana o por una puerta. Aparecen como simples lugares vacíos testigo de los que en ello ha sucedido anteriormente o como escenario para el desarrollo de una acción o acciones que serán fotografiadas o registradas en vídeo y que irán dirigidas a la comprensión de una idea o un concepto que el artista quiera transmitir.

Pero el lugar no siempre es representado, sino que la mayoría de las veces es creado por el artista, que construye un ambiente diferente al que ese lugar tiene por naturaleza. Tal es el caso de las instalaciones del artista Christian Boltanski. Pongo el ejemplo de la obra que realizó en el exconvento de Santa Rosa de Lima, elaborada a partir de una colección de fotografías de mujeres jóvenes, ropa usada y hábitos similares a los que utilizaban las monjas que alguna vez vivieron en el claustro. Como en otras obras suyas, escogió un espacio oscuro que alude a la penumbra, a la tumba; la relación luz-oscuridad nos remite a la memoria y el olvido, respectivamente. El artista colocó sobre una pared centenares de prendas de vestir que tienen pegadas reproducciones fotográficas de mujeres desconocidas a lo largo del pasillo que conduce al costado del templo. En éste pasillo de unos treinta metros de longitud que concluye en el balcón con la vista al altar de la iglesia, Boltanski colocó al inicio dos cubos de luz azul de un metro cuarenta por un lado, dentro de los cuales aparecen sombras proyectadas de marionetas, cabezas y extremidades, que tienen algo de la actitud burlona del rito mexicano mortuorio. Desde ese punto se

escuchaban voces de jovencitas que susurraban sus nombres.

Otra forma de tratar el tiempo y analizar sus características y cambios es la secuencia, tan trabajada en fotografía y en pintura por muchos artistas que se preocupan por la diferencia de un momento a otro, el cambio que produce el tiempo o sus transformaciones. Esto es consecuencia de un planteamiento en el que se intenta sobrepasar el concepto de fotografía o de pintura, que desde sus inicios han representado un instante muy concreto, un instante fijo de la realidad. Tal es el caso de las



obras del artista americano Michals Duane, que en este ejemplo fotografía el instante en el que dos personas se cruzan en un callejón. De forma audaz coloca tres instantáneas donde se perciben las reacciones de los dos personajes al cruzarse en un tiempo muy corto, pero que no se podría haber representado con una sola foto. Es en 1966 cuando comienza a hacerse con este estilo propio y único a través de la técnica de la secuenciación: una sucesión de fotografías como forma de contar historias con, incluso, un desarrollo temporal. Una técnica que perfiló aún más en sus trabajos a mediados de la década de los 70 al incluir pequeños manuscritos en las copias para reforzar su significado. Es un esfuerzo experimental para contar una historia en la que la realidad nunca está presente, siempre va arrastrada por el tiempo. El resultado son obras enigmáticas, casi ilustraciones de fantasías oníricas donde el tiempo, insertado entre los lapsos de las secuencias, recubre de incertidumbre el sentido de su sucesión. Esto, y la inclusión de textos y pintura, supusieron no sólo su consagración como artista sino que se convirtió en punto de referencia obligado al hablar de la capacidad narrativa de la fotografía. "Quien ve mis fotos ve mis pensamientos"¹⁰ es una declaración de principios por parte de Michals pero también una sutil llamada a la

¹⁰ VV.AA. Duane Michals. Conversaciones con fotógrafos. La fabrica. Madrid, 2006. p. 51

complicidad con el espectador. Una de las más importantes de estas piezas exclusivamente textuales, que puede considerarse casi como una declaración de principios es *A Failed Attempt to Photograph Reality* -Un esfuerzo fracasado para fotografiar la realidad- (1975), que consta sólo de cuatro frases en las que resume con maravillosa economía su entendimiento de que cualquier intento por fotografiar ¿la realidad? sólo puede terminar en el fracaso precisamente porque se basa en una confusión entre la experiencia y la apariencia transitoria de las cosas.

En el vídeo, si tenemos en cuenta que la imagen se obtiene gracias a una trama de seiscientas veinticinco líneas horizontales veinticinco veces por segundo y que cada punto constitutivo de esas líneas se ilumina tras el precedente e inmediatamente antes del que le sigue, nos percataremos de que el hecho de que sólo exista un punto iluminado cada vez, trae consigo el que “la imagen video no exista en el espacio sino solamente en el tiempo”¹¹. La imagen de este modo es una síntesis temporal asentada sobre la permanente discontinuidad. A diferencia del cine, que crea un espacio donde se desarrolla una narración temporal, el vídeo se edifica sobre una redundancia constitutiva: tiempo sobre tiempo, espacio hecho de tiempo, espacio que sólo surge como creación del desenvolvimiento temporal.

Existe una ausencia de espacio real y expiración de la referencialidad que lleva a la videoocreación hacia el mundo de la no figuratividad y lo traslada a nuevas experiencias que girarán en torno a la actuación sobre el tiempo. Sobre ese tiempo que es su corazón tecnológico y su condición última de sentido.

Con la aparición de la imagen vídeo las cosas empiezan a cambiar. Si en el cine el cimiento sobre el que proceder a anclar la estructura del sentido es el plano como unidad espacio-temporal, la indefinición de la imagen electrónica, en su permanente irresolución, en su inestabilidad nos lleva a la dificultad de nombrar el principio y el fin de un plano o una imagen, incluso ante la duda razonable de la utilidad del concepto. De

¹¹ ZUNZUNEGUI Díez, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid, 1989. p.232.

hecho nos cuestionamos cual es la imagen dominante en aquellas obras en la que aparece un collage de imágenes (mediante procedimientos de crossfade o de chromakeying). Desaparece o se diluye la unidad espacio-temporal haciendo surgir así nuevas formas de lectura y escritura.

Bill Viola es uno de los máximos representantes en el tratamiento del tiempo con la herramienta vídeo. Sus producciones se inspiran en obras pictóricas clásicas, principalmente medievales y renacentistas, que obtienen una estética contemporánea al usar personajes de la vida cotidiana propia de nuestros tiempos. La mayoría de los vídeos son filmados en película de 35 mm de alta velocidad, y después se ralentizan drásticamente, de tal modo que pudieran advertirse hasta los cambios de expresión más minúsculos; transferidas a vídeo digital y mostradas en pantalla plana, estas obras pueden reproducirse en las paredes de una sala de exposición como si fueran cuadros, pero nunca están inmóviles, sino que siempre cambian. El tiempo real que ha sido registrado por la cámara de vídeo ha sido alargado de tal modo que el espectador debe permanecer al menos unos 20 o 30 segundos para percatarse de los movimientos de los personajes. Ésta es la mejor forma de utilizar el tiempo que el artista utiliza para expresar sus ideas, las etapas de los sentimientos y las emociones, los modelos arquitectónicos de los sueños, los ciclos de tiempo universales y los procesos de la vida, crecimiento y muerte.

Viola atravesó una crisis durante el año en que falleció su madre y nació uno de sus hijos, y aprendió algo nuevo y confuso sobre la



Bill Viola. *El tríptico de Nantes*. Instalación con 3 proyectores de vídeo simultáneos. 1992

experiencia del dolor emocional. Sus esfuerzos por afrontar esta experiencia constituyen la esencia de varias obras, entre las que destaca *Nantes Triptych* (El tríptico de Nantes). En la pantalla aparecen el parto doloroso y la muerte lenta –causas de la exaltación y el sufrimiento del artista–, pero no su propia cara. Para mostrar a personas que estuviesen experimentando una emoción real, y para permitir que el público pudiese explayarse en esa experiencia y reaccionar empáticamente ante ella, Viola decidió retomar su estudio de los maestros antiguos y volver la cámara hacia los actores.

Las expresiones y los gestos cambian de forma tan gradual que podemos observar matices que apenas si veríamos a tiempo real, o en la vida real. La proyección de video es tan nítida, tan real y tan uniforme que al principio recuerda a un cuadro muy iluminado.

Otra forma de utilizar el tiempo y su duración se proponen gracias a los mecanismos como el acelerado que supone una condensación temporal y un aumento de velocidad con respecto a la realidad. Boltanski realiza una obra de video interactivo de tres proyecciones simultáneas: 6 de septiembre, creado ese año, en el que vemos sucederse algunas de las notas de los noticieros de cine y de televisión transmitidas el día de su cumpleaños, precisamente el 6 de septiembre, partiendo desde su nacimiento en 1944 hasta el 6 de septiembre del 2004. En el vídeo las imágenes se suceden dos mil veces más rápido que lo normal, dando lugar a 60 años de existencia en escenas que corren en un total de 4'30". El dispositivo que nos permite interrumpir el flujo de las noticias cuando deseamos, nos da la sensación de poder, de alguna manera, detener el tiempo, aún cuando no quede la imagen seleccionada, debido a la velocidad con que transcurren, y lo que congelamos sea una imagen muy posterior a aquella que se deseaba observar. El filme refleja la creencia acuñada por el ateísmo según el cual, en el momento de la muerte, se vería recorrer la propia vida como en una pantalla, en un mundo sin dios, esta es la última consolación ideada por el ser humano para evitar enfrentarse el vacío absoluto. El individuo se confronta con el espejo de la propia vida, aunque esta obra sea más bien una antimemoria, ya que no

presenta escenas de ninguno de los hechos fundamentales que han marcado la vida del artista como la infancia, el gran amor, la muerte de los seres queridos, etcétera.

Un proyecto parecido es el que realiza el fotógrafo profesional Noah Kalina¹². La primera parte consiste en un vídeo que realiza a partir de los retratos fotográficos que se ha hecho diariamente a lo largo de los últimos 6 años, siempre con el mismo encuadre en el que podemos observar cómo transcurre el tiempo por su rostro, cómo le crece la barba y el pelo, cómo engorda o adelgaza, etc.... Además, cada principio de mes cuelga las fotografías tomadas en una página web para que los usuarios de internet puedan ser testigos de sus cambios físicos. La segunda parte está aún en proyecto y consiste en la realización de un vídeo que contenga los 10 primeros años de su proyecto. En la obra final podremos ver los cambios diarios en el rostro del Noah durante ese periodo de tiempo, el desgaste del día a día, de lo cotidiano, y la materialización del paso del tiempo.

En la obra “Recuerdo procesado” que realizo para esta exposición el ingrediente principal de la obra es el tiempo. La obra consiste en una vídeo instalación interactiva formada por una pantalla de plasma y una cámara



Recuerdo procesado. Videoinstalación interactiva controlada por cámara web. 2007.

¹² <http://everyday.noahkalina.com>

web, en la que el espectador ve reproducirse un vídeo casero con aparentes marcas que nos demuestran su antigüedad, donde un niño se acerca y se aleja desde unos 10 metros a unos 50 centímetros de la cámara. El espectador manipula el tiempo del video, pues cuando se acerca a la pantalla de plasma, el niño también anda hacia delante y viceversa. El espectador forma parte de la obra y la modifica. Esa misma imagen que se reproduce, se mezcla con otra en la que el espectador se ve reflejado gracias a la toma de la cámara web, pero esas imágenes son enviadas a la pantalla con un retraso de unos 30 segundos, formando parte del pasado del espectador y por lo tanto de su memoria.

3.5 Videoarte y nuevas disciplinas en relación a la memoria.

A comienzos del siglo XX el vídeo es ya un soporte muy familiar, conocido por todos y utilizado en las instituciones y museos de todo el mundo. Cuando el vídeo se estableció en el contexto del arte al final de los años 60, el cine ya había creado una forma de percepción en los espectadores a los que acostumbró a leer las imágenes en movimiento por más de medio siglo. La televisión pública y privada había ya hecho sus programas disponibles al pensamiento de la audiencia europea y americana desde los 40 y los 50. Sin embargo, el vídeo se diferencia de sus antecesores, cine y televisión, en un punto esencial: él directamente traduce la materia audiovisual en un código analógico o digital. Grabar y almacenar es algo sincronizado. El vídeo significa guardar las imágenes grabadas en un estado permanentemente disponible y manipulable ya sea en cintas magnéticas o en disco duro que será editado posteriormente con un hardware que ha ido mejorando gracias a las permanentes innovaciones tecnológicas. El flujo de datos digitales de los medios de nuestra sociedad ofrece una exhaustiva lista de materiales, que está disponible para su posterior uso y manipulación. Hasta tal punto que las últimas apariciones del vídeo pasan desde la posibilidad de ampliar las gigantescas pantallas de las calles de Nueva York, a los diferentes tipos de monitores disponibles comúnmente en las tiendas y todo el camino a la

miniatura del vídeo en los teléfonos móviles. El vídeo es como un cine que puede asumir infinidad de representaciones. Esto hizo que los artistas que comenzaron a utilizarlo confirmaran la naturaleza cambiante de él. Nam June Paik, el pionero en imágenes electrónicas, entendía el video como una forma de vida. En 1980 Bill Viola comentaba: “no beginning/No end/No direction/No duration – Video is mind”

En la segunda mitad de los años 60 el vídeo arte llegó a la etapa en la que los artistas rompieron con las nociones generales, debido al cruce interdisciplinario entre las artes plásticas, la literatura, la música y el teatro, así como un gran intercambio de ideas en el que las nuevas tecnologías se utilizaron experimentalmente.

El vídeo depende de la situación actual del desarrollo tecnológico más que cualquier otro medio artístico. El cambio más importante desde su aparición ha sido el paso del analógico al digital. Fue en 1967 cuando Sony puso la primera cámara de video analógico en el mercado. La cámara era una unidad portátil, que consistía en dos unidades separadas, la de la imagen y la del sonido. En el 71 las funciones del aparato se aumentaron añadiendo el playback, rebobinado y la marcha hacia delante y en el 1983 el llamado camcode (código de tiempo) se comercializó combinando la grabación de la imagen y el sonido en un mismo dispositivo. Mientras que la tecnología analógica del vídeo en tiempo real permite la reproducción que puede ser editada después de la grabación en términos de secuencia de disparos, montaje y así sucesivamente, también se hizo posible la producción de imágenes con materiales sintéticos. Incluso como señales electrónicas de entrada en el dispositivo, los impulsos adicionales se pueden estirar, comprimir o convertir la imagen de estructura lineal en otra forma. Tal es el caso de la exposición “Exposition of music” de Nam June Paik en 1963, donde utilizó imanes para distorsionar la imagen de la televisión.

El desarrollo conceptual de los modelos de tiempo y espacio, así como el cuerpo humano como material, fueron los principales temas enfatizados en los 70. Como un sistema técnico de productor de los medios de comunicación las imágenes de vídeo tuvieron un papel

importante. La tecnología de la información se convirtió en un sistema importante por el cual se reflejaban tanto la posición del artista como la del espectador. En esta década los artistas se centraron en el cuerpo como material estético, como una proyección de superficie, y como un indicador de estados mentales. La técnica del vídeo se convirtió en un elemento estructural en sus acciones. Grababan en vivo y lo transmitían directamente a un monitor desmaterializando el verdadero cuerpo, lo que les permitía aparecer como parte de una imagen. Algunos artistas realizaban sus acciones y performances en sus estudios sin audiencia excepto la cámara. En estos casos la imagen funcionaba como un espejo narcisista y como un material de diseño electrónico al mismo tiempo.

Más tarde los artistas tomaron las instalaciones de vídeo como un estatuto especial dentro de las amplias tendencias artísticas, donde los componentes espaciales y temporales se corresponden entre si en diversos niveles, realizando un paseo a través de un vídeo colocado en una instalación donde los espectadores ven su propia individualidad frente a una electrónica a través de la imagen. Alrededor de 1970 Bruce Nauman y Dan Graham, entre otros, establecen nuevas formas de instalaciones en tiempo real, en la que utilizaban un sistema de información de vídeo en vivo que mostraba las imágenes grabadas por la cámara en un monitor, en el mismo momento en que eran tomadas. Algo de parecido tiene la obra que presento en esta tesis, con título "Recuerdo procesado" que consiste en una Videoinstalación interactiva controlada por web cam mediante un software informático que controla el movimiento del espectador. Concretamente aparece un video de un niño que se mueve desde unos 50 centímetros de la cámara, a unos cinco metros de distancia. Este movimiento es manipulado por el espectador, ya que gracias a la cámara se detecta su movimiento, es decir, cuando se acerca, el niño del video hace lo mismo, y viceversa. Por otra parte, la imagen de este video se mezcla con otra que es captada por la misma cámara que reproduce la imagen del espectador, pero con unos treinta segundos de retraso. Así pues, el espectador se convierte en una parte esencial de la obra que la manipula y la modifica.

El camino, una instalación de Waliczky, juega con la perspectiva, donde a medida que los espectadores se acercan a una pantalla de proyecciones ubicada al final de un pasillo largo, las imágenes provocadas por sus propios movimientos, se alejan invirtiendo la experiencia normal de la perspectiva. La interactividad les da a los artistas preocupados por las cuestiones sociales la oportunidad de involucrar a los espectadores de formas muy claras.

En los 90 se presenta una nueva forma de instalación de vídeo. La imagen electrónica asume entonces una existencia itinerante entre seguimiento y proyección. Mona Hatoum, por ejemplo, proyecta una imagen de vídeo en un plato que forma parte de un cuadro, y Tony Oursler crea muñecas o criaturas antropomórficas combinando imágenes con diversos materiales, poniendo sobre la mesa cuestiones de identidad. Ambos artistas se refieren al mundo de la escultura.

El vídeo es un medio artístico basado explícitamente en el tiempo. El trabajo de aparatos técnicos es grabar secuencias y producir estructuras temporales. En la vídeo instalación que hace Pipilotti Rist en la Bienal de Venecia del 2005, los recipientes tienen que definir la cantidad de tiempo que ellos desean invertir en la experiencia del trabajo artístico. Los espectadores decidían cuando hacer entrar las imágenes, cuanto tiempo iba a durar la recepción, y cuando irse, particularmente para piezas de vídeos largos, confusas proyecciones múltiples o interminables loops. Hacen uso de las posibilidades de identificación, pero rompen con la linealidad narrativa de formas diferentes. Los loops es una posibilidad en la cual generalmente cortos periodos de tiempo son reemplazados por series de interminables repeticiones. Por lo tanto, para entender el trabajo no hace falta que termine por completo una secuencia.

Desde el decenio de 1990 la imagen de video apareció en el contexto del arte principalmente como una proyección en un muro, donde un reproductor de DVD envía la información almacenada a través del proyector de video. La imagen de video digital compuesta por innumerables píxeles atestigua el hecho de que la imagen de vídeo es

parte de un procedimiento, no un tipo de imagen discreta; la imagen está permanentemente en el proceso de formación de imágenes no estáticas.

Además de su equipo técnico, los artistas que trabajan con medios electrónicos emplean una gran variedad de materiales que cualquier etiquetado de la obra o del artista parece superfluo. Por lo tanto, desde el comienzo del decenio de 1990, el vídeo artista ya ha dejado de existir. Hoy más que nunca el vídeo en el contexto artístico significa la apariencia de movimiento, de las imágenes electrónicas.

A finales de los 90 una joven generación de artistas desenreda una comunidad mundial nacida mucho más cercana a la globalización y los medios de comunicación en red, en la brecha entre universal y particular, el arte y los medios de la sociedad, que encuentran un pedazo de realidad.

Otra variante en el arte electrónico de finales de siglo han sido las obras de electrónica con sensores de muchísimos tipos (movimiento, luz, calor, presión, infrarrojos, etc...) con los que se han podido realizar obras de muy considerable variedad. En este entorno realizo una obra interactiva que nos habla de la "*memoria material*", es decir, la memoria que dejamos en los objetos cotidianos que han sido utilizados por mucho tiempo, y con



los que el individuo establece un diálogo a través de la memoria. Concretamente, son dos objetos, una televisión y una maleta dentro de los cuales se reproducen sonidos cuando un sensor detecta la presencia del espectador. Metafóricamente, los objetos cobran memoria al ser percibidos por el individuo, quien a su vez recibe un flash del pasado, de lo que queda

en esos objetos, del lugar que ocupaban o de las personas que lo poseían. Hay un matiz electrónico que da a la obra un carácter mágico, inmaterial y efímero, como los recuerdos que contienen la memoria, y que envuelven al espectador en su áurea contemporánea, donde lo electrónico está a la orden del día y se ha convertido ya en algo cotidiano, en algo que conlleva su experiencia. Esto retoma la idea que muchos artistas pioneros del happening tomaron, y que aclara Laura Baigorri Ballarín citando el libro *“Modernos y Postmodernos”* de Valeriano Bozal: “...materia prima significa ahondar en la naturaleza de la experiencia, proponer un reconocimiento tanto de los objetos de la experiencia cuanto de la experiencia misma, tanto del espacio como de nuestra relación con el espacio, de las máquinas de nuestra relación con ellas, del movimiento y de su potencialidad de efectos...”¹³

3.6. La memoria en la des-identidad del individuo

Cuando estamos hablando de memoria en relación a la identidad del individuo nos referimos a esa parte de la memoria que nos hace diferente, a aquellos recuerdos que de alguna u otra forma nos dicen quienes hemos sido, que hemos hecho o que hemos dicho, y a través de los cuales nos percatamos y somos conscientes de nuestros cambios como personas integradas en una sociedad con unas costumbres. “Hay signos que nos obligan a pensar en el tiempo perdido, es decir, en el paso del tiempo, el anonadamiento de lo que ocurrió, la alteración de los seres”¹⁴.

Unos de los máximos ejemplos en el pensamiento sobre la memoria es Marcel Proust, a la que dedica su obra *En busca del tiempo perdido*, que consta de siete entregas, de las que las tres últimas son póstumas. Más que del relato de una serie determinada de acontecimientos, la obra se mete en la memoria del narrador: sus recuerdos y los vínculos que crean. El primer volumen empieza con pensamientos del narrador acerca

¹³ BAIGORROLI BALLARÍN, Laura. *El vídeo y las vanguardias históricas*. Universidad de Barcelona. Barcelona, 1997. p. 31.

¹⁴ DELEUZE, Gilles. *Proust y los signos*. Anagrama. Barcelona, 1972. p. 27.

de su dificultad para conciliar el sueño. El fragmento en el que revive literalmente un episodio de su infancia, mientras toma una magdalena mojada en el té es quizás el más conocido de la obra. La experimental obra de Proust describiendo lugares y anécdotas de la infancia, que se mezclan a su vez con momentos y visiones de su juventud en una libre interpretación de sucesos, unas veces contados desde la experiencia adulta, y otras desde el descubrimiento y éxtasis maravillado del adolescente.¹⁵

La construcción de la identidad y la alteridad se complejiza en este mundo revolucionario por las técnicas del simulacro y la virtualidad. Los cambios en la concepción de la identidad del sujeto se radicalizan en la actual postmodernidad, sobremodernidad o modernidad tardía, donde el mismo y el otro se des-relacionan, se funden los márgenes y surgen las multiplicidades y las heterogeneidades. De forma que el “entre”, lo indefinido y lo ambiguo otorgan estatus a la fuga, al accidente y a la velocidad, como decía Paul Virilio, y el riesgo para otros. “...la psicología de masas se basa en la unificación de las mentes, en la destrucción del alma individualmente con el fin de construir el alma colectiva”¹⁶. La revolución tecnológica es una de las mayores causantes de las transformaciones y mutaciones socio-culturales que están afectando directamente a las sociedades. Las identidades y las alteridades son construcciones intelectuales que se confirman con las relaciones y se reafirman en la singularidad y la diferencia. La singularidad reclama una apariencia que evalúe la identidad como construcción de la parte humana del individuo. La diferencia necesita tener un lugar que se habite y que permita su existencia, por lo cual, no hay identidad que no demande a la vez una alteridad. Como decía el antropólogo francés Marc Augé, se puede señalar que se ha aprendido a dudar de las identidades absolutas, simples y sustanciales, en el plano colectivo y en el individual que el tiempo tiene es un factor importante en las identidades y las alteridades, en su relación

¹⁵ PROUST, Marcel. *En busca del tiempo perdido. Tomo 1. Por el camino de Swann*. Alianza. Madrid, 2005.

¹⁶ VIRILIO, Paul. *El procedimiento silencio*. Paidós. Buenos Aires, 2001. p. 41

con el espacio. Pero esta idea se puede complicar si tenemos en cuenta lo que defiende Deleuze, que el yo puede ser visto como otro, como una alteridad que se interioriza en la alteridad, al ser relacionado con el límite del pensamiento, que le obliga a buscar algo ideal en la singularidad. La alteridad del yo se desplaza por el tiempo. Es imposible encontrar una identidad absoluta, y por lo tanto una alteridad sustancial y estable, por lo que “el alter” son otros de tipo étnicos y culturales, sociales e interiores. La estabilidad socio-cultural de las identidades y alteridades está en su relación con el Lugar y la construcción espacio-temporal. Es decir, el Aquí y el Ahora eran los estabilizadores y localizadores temporales de la identidad. No hay espacio sin tiempo, ni tiempo sin espacio. Por lo tanto, la identidad se va construyendo, y a la vez, destruyendo por la experiencia en un lugar y en un momento. Pero esta concepción en la modernidad pierde centralidad con los medios de comunicación y las tecnologías a distancia, cuyo inaugural medio fue el cine con su complejo entramado industrial y estético que rompe el Aquí y el Ahora, introduce los tele-tiempos y los tele-espacios planetarios. Las identidades y las alteridades empiezan a experimentar un alejamiento de los lugares y de las comunidades imaginadas que se estabilizan en un Lugar. La simbolización del espacio formaba la experiencia total y hacía personal a cada individuo su matriz intelectual y su construcción social.



Eventos postergados. Videoinstalación con máquina de humo. 2007.

En la obra *“Eventos postergados”* pongo sobre la mesa y materializo estas cuestiones de identidad. A partir de la apropiación de vídeos caseros que manipulo y realizo un montaje en el que todo gira en torno a dos protagonistas, un niño y una niña. No existe un hilo narrativo, se van intercalando imágenes de la celebración de las comuniones de estos dos personajes con imágenes de ellos mismos en situaciones cotidianas del día a día. Estos son los diferentes roles que tomamos en nuestras vidas según nuestras costumbre y culturas, en eventos en los que nos “disfrazan” y nos hacen tomar un rol diferente al que realmente tenemos en nuestro entorno familiar, y por lo tanto las identidades se ven transformadas. Estas imágenes en vídeo son proyectadas en loop sobre una pantalla con una cavidad llena del humo que expulsa una máquina de humo, reforzando lo efímero de los recuerdos y distorsionando la imagen igual que la distorsiona la memoria.

De todos los artistas de videoinstalaciones que abordan polémicamente estas cuestiones, quizás el que ha recibido mayor atención internacional ha sido Matthew Barney, con sus exploraciones convencionales. Barney pasó rápidamente de los vídeos de sí mismo desnudo escalando las paredes de su estudio inspirados por Nauman y Acconci, a los espléndidos escenarios llenos de color de sus vídeos e instalaciones Cremaster, que inició en 1994, donde sátiros, hadas y otras criaturas variadas con un riguroso vestuario, interpretan guiones privados que surgen de la preocupación del artista por las partes del cuerpo y los fluidos físicos, las relaciones hetero y homosexuales, los deportes y la alquimia. Barney alcanza proporciones barrocas en la exploración del cuerpo a través de los vestuarios, maquillaje, los artilugios protésicos increíbles imágenes de cámara y rarezas escultóricas que sugieren una búsqueda desenfrenada de la identidad y el placer bajo el ojo constante de la muerte que todo lo invade.

Es así como empiezan a entenderse los mismos y los otros en los no lugares: espacios sin identidad, sin historia pero con memoria y con una relación que se establece a distancia y hace que las identidades no

encuentren puntos comunes para consolidarse. Para Marc Augé los lugares de memoria se diferencian de la historia en que la memoria no es como la historia, una representación del pasado, sino que es un fenómeno siempre actual, un vínculo vivido con el presente eterno. Este es el hecho por el que existen las conmemoraciones, que no son otra cosa que hechos disueltos por la memoria colectiva que necesitan ser rememorados en un presente inseguro de su identidad. Tal como decía Walter Benjamín, la tecnología es un médium total, una enorme prótesis que ordena imágenes idénticas y una generación de objetos, que rompen la frontera entre lo uno y lo otro, y que hace posible la generación de seres idénticos, sin opción alguna de retorno a la originalidad del ser. Las visiones de Baudrillard y Virilio están en el límite de la construcción del concepto del hombre, que es sólo una invención reciente, una figura que no tiene ni dos siglos, un simple pliegue de nuestro saber y que desaparecerá en cuanto éste encuentre una forma nueva.

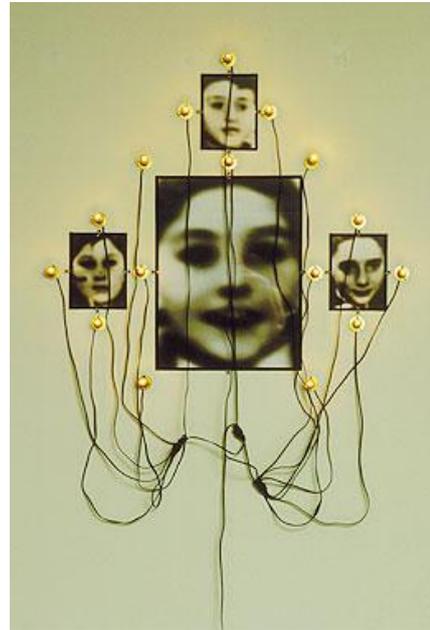
Con las nuevas tecnologías la experiencia se desmaterializa, y las sociedades tienden a una des-individualización que acelera la realidad y elimina la dicotomía entre el sujeto y el objeto, donde lo efímero se vuelve el eslabón principal. Tony Oursler se ocupa directamente de la identidad del espectador en instalaciones como Mansheshe (1997), que podemos ver



en la fotografía de la derecha, en la que varias proyecciones pequeñas lanzan cabezas parlantes híbridas sobre óvalos con forma de huevo que cuelgan de columnas. Las cabezas, que miran directamente a la cámara sueltan aforismos sobre la identidad sexual, las creencias religiosas personales y las relaciones afectivas¹⁷.

¹⁷ RUSH, Michael. *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Destino. Barcelona, 2002.

Christian Boltanski es el mejor representante que trabaja sobre la identidad en relación a la memoria. Nacido en el 1944, su madre cristiana y su padre judío marcarán un poco el derrotero espiritual de su obra. Por esto la muerte está siempre en su obra, la huella del holocausto no desaparece de su memoria íntima. Su obra es una puesta en escena de esa observación de la vida cargada de recuerdos profundos, de heridas hondas que logran salir de una expresión plástica ceñida a esas luces y sombras de la memoria. Los objetos y las instalaciones de Boltanski recurren a materiales frágiles en el tiempo (fotos encontradas, ropa abandonada, velas,



Boltanski.7- monumental odessa, 1991

bombillos eléctricos, viejas latas de galletas, recortes de periódicos, anuncios de revistas, etc.) pertenencias de personas que ya han muerto, sin intranscendentes testimonios de nuestro breve paso por la vida. Se hace alusión a la memoria cancelada, a la identidad perdida, a la desmaterialización, a aquello que se desvanece en el tiempo. Retratos desenfocados de seres anónimos, en su mayor parte muertos o mejor dicho asesinados por los nazis en los campos de concentración y en las calles. Todo con la única finalidad de construir parte de la historia del pueblo judío, y por tanto, su propia identidad fragmentada en relación al pasado. La instalación que realizó en el ex-convento de Santa Rosa, en Puebla (México) está inspirada en la vida de las niñas adolescentes que siglos antes ingresaban en el convento porque sus familias las consideraban una carga, porque no tenían futuro como esposas por tener defectos o ser feas, o por estar embarazadas. En el momento en el que entraban en el convento las niñas perdían su identidad, ya que se les cortaba el pelo a rape, se les vestía con un hábito y sus nombres eran reducidos a apelativos de pila, sin apellidos que las unieran a su familia o su genealogía. No se las dejaba salir casi nunca del convento ni siquiera

ser vistas, incluso para asistir a los servicios religiosos tenían que esconderse en un balcón que estaba en un lado de la iglesia, ocultas detrás de una malla metálica. Este proceso de des-identificación que sufrieron estas niñas tiene mucho parecido con los prisioneros de los campos de concentración, donde se les despojaba de cualquier efecto personal y se les asignaba un número. La pérdida de identidad y memoria es la muerte en vida.

En varias ocasiones Boltanski ha recurrido al uso de fotografías y vestidos anónimos, los cuales más que ser tratados como despojos de la existencia son material de la memoria de los ya idos. Directorios telefónicos, listas de desaparecidos, placas con nombres que alguna vez dieron identidad a un hogar, son para el artista signos y referentes de una vida que existió. Entre sus propios recuerdos, que cada vez se van haciendo más confusos, y las vidas desconocidas que no parecen tener interés alguno para la gente, Boltanski encuentra la razón de ser de su arte.

Reconstruyendo la identidad a partir de la memoria me planteo la realización de una vídeocreación, *“Espacio e identidad”* en la que intento reconstruir mi propia identidad. Tomando la filmografía de Wong Kar Wai



Espacio e identidad. Vídeo 3'30". 2007.

como principal punto de partida establezco algunos elementos esenciales en la obra de este cineasta y que me sirven como inspiración para

argumentar mi vídeo. En primer lugar, los personajes son individuos solitarios, incomunicados en espacios que para ellos se manifiestan cerrados, a los que muchas veces no pertenecen no porque la sociedad o el mundo desee marginarlos, sino por una opción propia de soledad y aislamiento. No hay grandes historias en las películas, son más bien reflexiones en torno al amor y a la soledad, al individuo frente a su constante contradicción, una nostalgia permanente. Se proponen como pequeñas reflexiones que se desenredan a través de gestos, de sutiles relentís apenas perceptibles que hacen que el tiempo como tal tenga un tratamiento diferente. Se juega con lo efímero de la temporalidad, un tiempo con un transcurrir que no nos pertenece y que deja como único elemento maleable la memoria, sus recovecos y los recuerdos. La obra tiene un único plano, una casa en ruinas, donde un personaje recolecta una especie de cajas, pequeños contenedores en los que se visualizan y escuchan escenas vividas en ese mismo lugar. El protagonista amontona todas estas cajas en una esquina, que van formando la imagen de él mismo como si de una nueva persona se tratase, una nueva identidad. De este modo el personaje crea una nueva identidad a partir de los contenedores de memoria, como una búsqueda de la propia identidad a través de la memoria.

Identidad y alteridad se dan la mano en un espacio con su propia memoria y con un tratamiento de la temporalidad en el que se realza lo efímero. El presente se distorsiona por diferentes momentos que ocurren simultáneos, rompiendo la línea entre pasado y presente, y cuestionando el futuro.

4. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO.

Todas las obras que han sido realizadas para este proyecto forman parte de una misma exposición, ya que, a pesar de la diversidad en los soportes utilizados, la temática es común en todas ellas. Hay dos transferencias de fotografía sobre aluminio de 100 x 70 cms, otras dos transferencias sobre madera que irán selladas directamente a la pared y, junto a ellas, colgará una lijadora eléctrica que podrá ser utilizada por los espectadores para borrar la imagen, dos videoproyecciones, una videoinstalación con máquina de humo, dos objetos encontrados que llevan incrustados sensores de infrarrojos que detectan al espectador y hacen que se reproduzcan sonidos dentro de los objetos, y por último, una video instalación interactiva con cámara web. La relación de títulos de las obras son las siguientes:

- I. Instantes de metal. Foto-collage transferido sobre aluminio. Dos piezas de 100 x 70 cada una.
- II. Recuerdo colectivo. Dos transferencias sobre madera (100 x 75 cms cada una) y lijadora eléctrica.
- III. Viaje y memoria. Video 5'.
- IV. Eventos postergados. Videoinstalación con vídeo monocal y máquina de humo.
- V. Espacio y destiempo. Vídeo 3,30'.
- VI. Memoria material. 2 objetos, Pc y altavoces. Medidas variables. (Se detecta la presencia del espectador mediante unos sensores y se activan sonidos que se reproducen dentro del objeto)
- VII. Recuerdo procesado. (Vídeo interactivo en tiempo real). Pantalla de plasma, pc y webcam.

I. Instantes de metal.



Ficha técnica:

Técnica: transferencia y barniz.

Soporte: aluminio.

Dimensiones: 100 x 70 cms cada pieza.

Fecha de realización: 2007

Montaje: las obras irán colgadas en la pared, con una separación de 10 centímetros entre ellas.

Ésta obra está formada por dos piezas de aluminio virgen de 3 mm de grosor, sin ningún tipo de lacado ni pátina para que mantuvieran el color del metal, sobre las que se han transferido dos imágenes. Éstas han sido tomadas de fotografías antiguas de álbum familiar, que se han escaneado y han sido manipuladas digitalmente con un software de edición de imagen (Photoshop CS), mediante el cual se ha multiplicado su tamaño original hasta las dimensiones de la plancha de aluminio, se han ajustado los tonos del blanco y el negro y, por último, se ha realizado un collage con otras fotografías también digitalizadas. Para realizar este collage ha sido necesario simular con diferentes herramientas el papel roto que parece superponerse, ya que ha sido recortado digitalmente de otra fotografía.

Las transferencias se resolvió aplicando Alkil sobre la plancha y sobre la imagen impresa en papel de 80 gramos, y una vez seco, humedeciendo el papel para retirarlo y dejar visible la imagen. Posteriormente se aplicó varias manos de barniz de poliuretano para eliminar los restos de pulpa de papel y dar algo de textura a la imagen, simulando las manchas que suelen tener las fotografías antiguas.

Las planchas llevan adherido un bastidor de madera que facilitará su montaje en la exposición, con la intención además de que la plancha quede “flotante” y separada unos 3 centímetros de la pared, lo cual aumenta la sensación de ser una fotografía de álbum familiar ampliada tanto como soporte como imagen.

II. Recuerdo colectivo.



Ficha técnica:

Soporte: Contrachapado.

Técnica: acrílico, transferencia y barniz de poliuretano.

Máquina lijadora.

Medidas de los contrachapados: 100 x 81 cada pieza.

Medidas de la obra: variables.

Esta pieza está formada, al igual que la anterior, por dos transferencias, pero en éste caso están realizadas sobre madera de contrachapado, con unas manchas de acrílico blanco. El sistema por el que fueron transferidas las imágenes es el mismo que en la obra anterior. Los contrachapados, de 100 x 81 cada uno, deben de ir clavados directamente sobre el muro de la exposición para que no se puedan mover. La lijadora eléctrica colgará desde la parte central de las dos transferencias dejando al cable una longitud razonable para que el público pueda utilizarla y así borrar las imágenes de las planchas de contrachapado. La intención de la obra es que el espectador se convierta en parte esencial de ella y que borre la imagen, es decir, que contribuya a su degradación de igual forma que el olvido borra nuestros recuerdos.

III. Viaje y memoria.



Ficha técnica:

Título: Viaje y memoria

Duración: 5 minutos

Formato: DVD

Banda sonora: sonidos registrados con grabador de sonidos digital y editados mediante software informático.

Año de realización: 2007

Viaje y memoria es un vídeo en el que la cámara recoge todos los rincones de una cocina perteneciente a una casa abandonada. En el momento de la filmación, la cámara no está siendo sujeta por ninguna persona ni por ningún trípode, ha sido colgada del techo y va subiendo poco a poco con un movimiento giratorio desde el suelo hasta la parte más alta de la cocina. De esta forma se elimina cualquier interés subjetivo que le hubiera podido surgir al cámara. La banda sonora no es el sonido ambiente de esa cocina, sino que se registraron y editaron voces y sonidos usuales de dos personas haciendo sus labores cotidianas en una cocina, fregando la vajilla, ordenando los diferentes utensilios, etc. Y

posteriormente fueron superpuestos a las imágenes del vídeo como si éstos fueran el sonido ambiente en el momento de la grabación.

Las imágenes pertenecen todas a la misma toma. No hay cortes en todo el vídeo, ni superposición de imágenes, ni manipulación del tiempo. Simplemente fue editado el sonido con el software Adobe Audition y posteriormente editado en Premiere Pro.

El resultado final es el recorrido por los lugares de la estancia de forma giratoria por el movimiento de la cámara que crea un estado imaginario donde los sonidos, perfectamente reconocibles, crean en el espectador cuestiones sobre el lugar de donde proceden. Con este montaje se alude a los recuerdos y a la memoria que ese lugar tiene grabados en los muros, en los muebles y en los objetos que la ocupan.

El montaje de la obra es bastante sencillo. Consistiría en la proyección del vídeo sobre una pared de unos 2 metros por 3 con un sistema de altavoces adecuado para que el sonido tenga una calidad suficiente y los espectadores puedan disfrutar de la obra.

IV. Eventos postergados.



Ficha técnica:

Título: Eventos postergados

Duración: 5 minutos que se reproducen el loop

Formato: DVD

Banda sonora: sonidos de las cintas VHS utilizadas sin manipulación informática

Requerimientos: máquina de humo

Año de realización: 2007

Esta obra fue realizada a partir de la apropiación de vídeos caseros en VHS, que fueron digitalizados y montado posteriormente con un software informático de edición de vídeo (Premiere Pro). El material fue extraído de tres cintas, dos de ellas contenían el recordatorio de las comuniones del niño y la niña que aparecen en los vídeos, grabados por un profesional. La otra contenía imágenes caseras grabadas por varios miembros de la familia, donde fueron registrados momentos de la vida cotidiana de ambos niños y de su entorno. Mediante el montaje se intercalan imágenes de la comunión y los vídeos caseros, haciendo evidente los cambios que los niños sufren a la hora de celebrarse eventos,

en los que somos disfrazados y tomamos un rol diferente al que normalmente tenemos. Además, la velocidad de la cinta está invertida y todo el vídeo se reproduce hacia atrás, realizando el mismo recorrido que hace la memoria cuando recuerda acontecimientos: ir del presente al pasado. La reproducción será en loop, ya que el montaje no está realizador para llevar un hilo narrativo con un principio y un final, sino que las imágenes se intercalan unas con otras para comparar, como dije anteriormente, el comportamiento de los niños en su día a día y en los eventos que marcarán sus vidas.

La idea de esta obra es que el vídeo sea proyectado sobre una pantalla en la que un plástico o un cristal deja una separación de unos 15 centímetros para que se almacene el humo que expulsa una maquina de



humo, tal y como se muestra en el dibujo. Al igual que los recuerdos, las imágenes no serán totalmente nítidas y adoptarán la forma del humo, enfatizando así el carácter efímero de los recuerdos e incluso del olvido.

Las dimensiones de la pantalla son de 3 metros de ancho por 2 de alto. En el caso de que se utilice un plástico, éste irá tensado sobre los bastidores que hacen la estructura. La máquina de humo se activa por sí sola con un temporizador en el que se puede ajustar tanto el tiempo que está expulsando humo como los intervalos en los que lo expulsa, y así

hacer que el hueco esté siempre lo suficientemente lleno de humo como para que la imagen se distorsione en su justa medida.

Especificaciones de la máquina de humo:

- Volumen de salida de humo: \pm 100m³ / min.
- Capacidad del depósito: 0.75l
- Tiempo de calentamiento: \pm 4 minutos
- Alimentación: 230Vac
- Consumo: 800W máx.
- Dimensiones: 300 x 200 x 140mm
- Peso: 4kg
- Mando a distancia con temporizador ajustable
- Con gancho de seguridad
- Con interruptor ON/OFF - Longitud del cable (mando a distancia):



8m.

V. ESPACIO Y DESTIEMPO.



Ficha técnica:

Título: Espacio y destiempo

Duración: 3' 30"

Formato: DVD

Banda sonora: sonidos registrados con grabador de sonidos digital y editados mediante software informático.

Año de realización: 2007

Espacio y destiempo es un vídeo de 5 minutos de duración donde se desarrollan una serie de acciones manteniendo siempre el mismo plano. El personaje, que aparece simultáneamente gracias a efectos realizados en la posproducción, recolecta una serie de cajas donde se van reproduciendo imágenes que supuestamente tuvieron hace mucho tiempo en ese mismo espacio que ahora está en ruinas. Al colocar estas cajas unas sobre otras surge una nueva imagen que resulta ser el mismo que ha aparecido a lo largo del vídeo.

La forma de realización de esta obra fue la siguiente: se registraron las imágenes en las que el personaje cogía cajas de color verde, para que en posproducción se pudiera aplicar el efecto chromakey. Posteriormente,

en la parte de color verde de las cajas que se eliminaba, eran rellenas mediante traqueado por unos vídeos que se preproducción. Con el software After Effects 7.0, además se hizo posible que el mismo personaje apareciera en el mismo momento, gracias a la utilización de máscaras en las que se superponía la mitad de una imagen sobre la de fondo; el encuadre de la cámara nunca cambia.

La banda sonora son principalmente los sonidos de las imágenes que se reproducen en las cajas. Da la sensación de que el personaje de negro coja su propia memoria materializada en cubos o, valga la redundancia, cajas de memoria y que a la vez esté recordando los sonidos que esas escenas producían. Este sonido fue editado junto con la totalidad final del vídeo, con Adobe Premiere Pro. La presentación de esta obra en la sala expositiva sería mediante una proyección a un tamaño de unos 3 metros x 2, en una sala oscura con un sistema de altavoces ubicados en sus esquinas superiores, para que se genere un sonido ambiente en el espacio que envuelva al espectador.

VI. Memoria material



Ficha técnica:

Título: Memoria material

Formato: Dos objetos que contienen un sensor de ultrasonidos y un altavoz cada uno en su interior.

Banda sonora: sonidos tomados del Banco de Sonidos del MEC y editados mediante software informático.

Requerimientos:

- Ordenador con el software Flash Mx instalado.
- Dos transformadores de 12v cada uno.

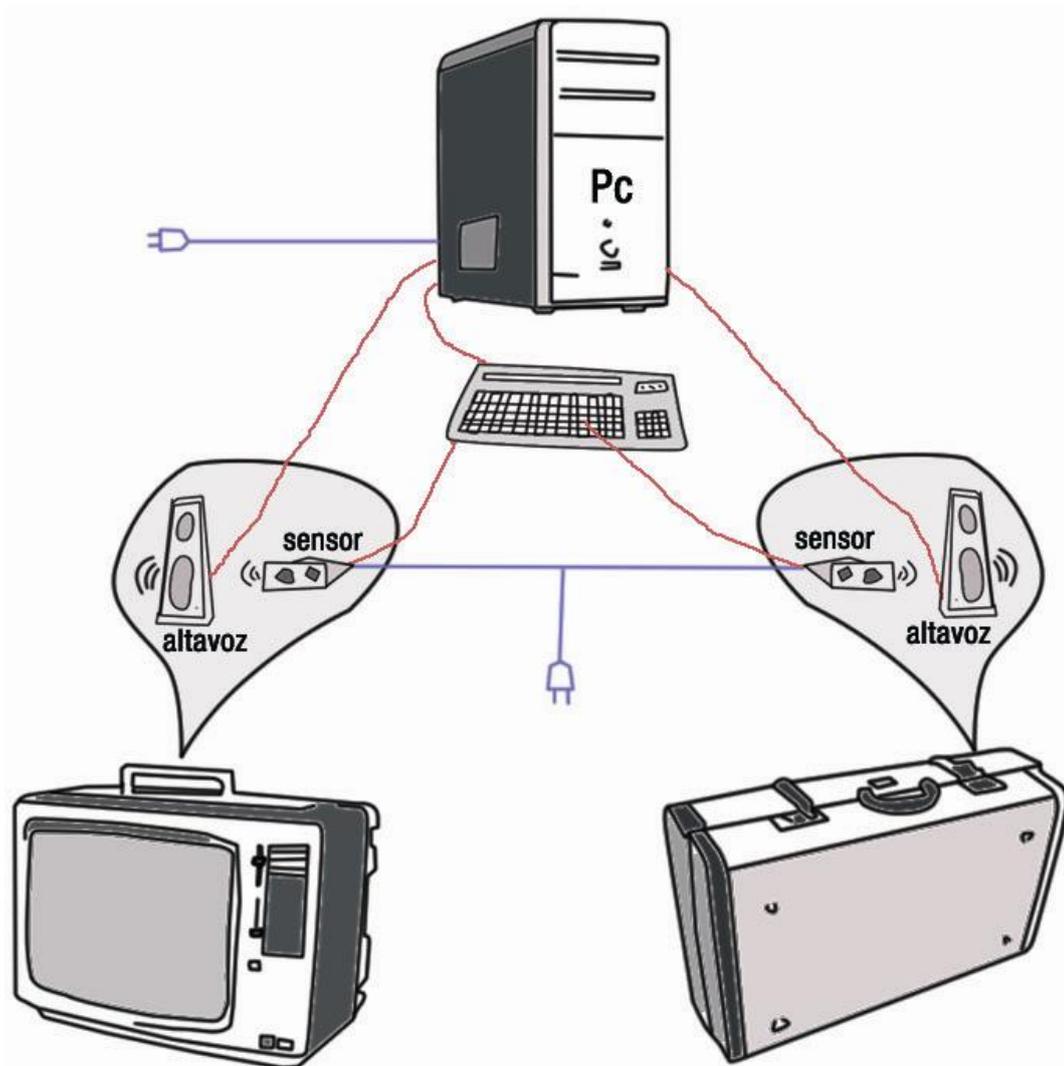
Año de realización: 2007

Aparentemente estos son dos objetos que nos podríamos encontrar perfectamente en alguna casa abandonada, un rastro de segunda mano o incluso en el contenedor. Pero aquí estos objetos adquieren importancia y no solo eso, sino que además recobran memoria, gracias a la presencia del espectador, que cuando pasa por delante de estos objetos hace que se reproduzcan unos sonidos dentro de ellos. Todo esto se consigue de la siguiente forma. Los objetos llevan incrustados unos sensores de presencia que se activan cuando detectan al espectador. Estos están conectados al teclado de un ordenador que envía la señal al ordenador mediante la cual se activa un sonido que se reproduce en el altavoz situado dentro del objeto.

Al estar conectado al teclado, cuando el sensor incrustado en la maleta se activa la señal que recibe el ordenador es la misma que si

pulsáramos una tecla, en este caso A para la maleta. Ésta información se recibe en un archivo programado en ActionScript que reproduce el sonido “maleta.mp3” por el altavoz de la derecha que está situado en el interior de la maleta. El mismo procedimiento es usado para la televisión: cuando su sensor se activa se “pulsar” la tecla H y, a través de ActionScript se reproduce el sonido “tele.mp3” por el altavoz de la izquierda, localizado dentro de la televisión.

A su vez, los sensores van conectados a la red eléctrica a través de unos transformadores de 12v. En esta obra no sería necesaria la instalación de la pantalla del ordenador, nada más que para abrir el archivo Flash necesario para que el sistema funcione.



En este esquema vemos la instalación. En la parte más alta vemos la CPU conectada a la red eléctrica y con salidas al teclado y a los altavoces. Por otro lado vemos los sensores también conectados a la red eléctrica (mediante el transformador) y a una tecla del teclado cada uno. La forma de conectarlo al teclado es extrayendo la pequeña placa que lleva en su interior y localizar las teclas uniando las diversas conexiones que posee. (En el dibujo aparece el teclado entero para identificarlo con mayor facilidad). De esta forma, cuando una persona pasa delante de la televisión se reproduce un sonido dentro de ella, independientemente de la maleta.

A continuación muestro unas fotografías de la instalación de los sensores en el interior de los objetos así como la programación en Action Script necesaria para el funcionamiento de la obra.

```
var s1:Sound = new Sound() ;
var s2:Sound = new Sound() ;
contador=0;
contador2=0;

s1.loadSound("maleta.mp3",false);
s2.loadSound("tele.mp3",false);

s1.setPan(-100);
s2.setPan(100);

var myListener:Object = new Object();

myListener.onKeyDown = function () {

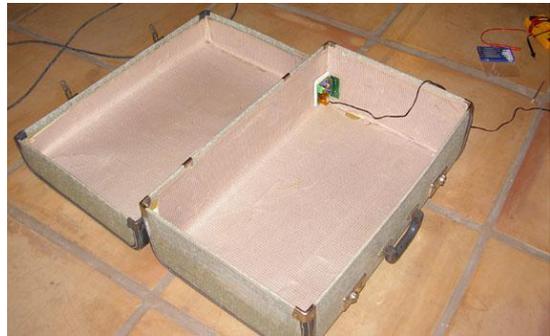
    trace(Key.getCode());
    //codigo dentro de la funcion cuando se pulsa A
    if(contador==0 && Key.getCode() == 65){
        s1.start();
        contador++;
    }

    //codigo dentro de la funcion cuando pulsas H
    if(contador2==0 && Key.getCode() == 81) {
        s2.start();
        contador2++;
    }
}
s1.onSoundComplete = function() {
    contador=0;}
s2.onSoundComplete = function() {
    contador2=0;}

Key.addListener(myListener);
```



Montage



VII. Recuerdo procesado.



Ficha técnica:

Título: Recuerdo procesado

Realizado mediante el Software Pure Data.

Vídeo de 30 segundos en formato mpeg4.

Requerimientos:

- Ordenador con el Software Pure Data instalado
- Pantalla de plasma conectada al ordenador.
- Cámara web.

Año de realización: 2007

Ésta es la obra que quizás requiera más cuidado en el montaje, ya que necesita unas condiciones lumínicas óptimas y un panel plano detrás del espectador para que la cámara web pueda interpretar la distancia a la que se encuentra el espectador y así éste pueda manipular el tiempo del vídeo, es decir, que cuando se acerque a la cámara web el vídeo se reproduzca hacia delante y cuando se aleje se reproduzca hacia atrás.

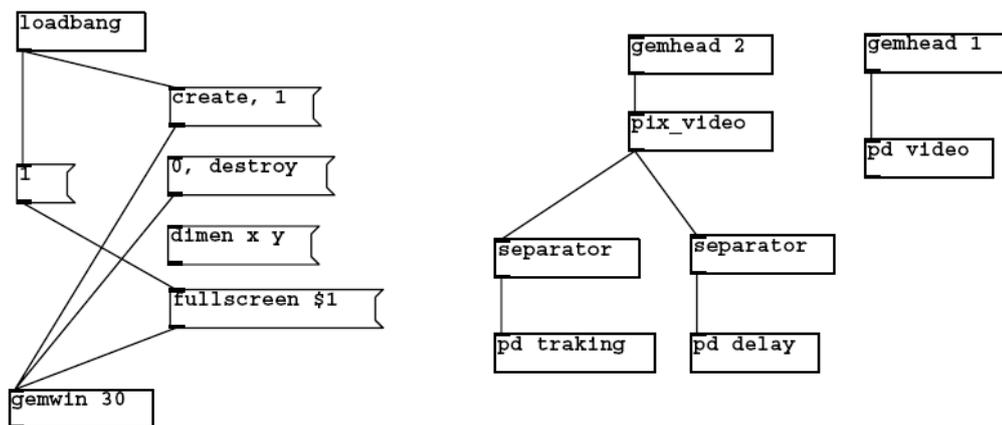
La estructura de realización de la obra es la siguiente. Por una parte tenemos un vídeo en mpeg4 de unos 30 segundos en el que aparece un niño que se acerca a la cámara. Por otro lado están las imágenes que

capta la cámara web en tiempo real y que son visualizadas en la pantalla al 50% de opacidad para que se mezcle con las imágenes del vídeo. La información recogida por la cámara web tiene dos funciones:

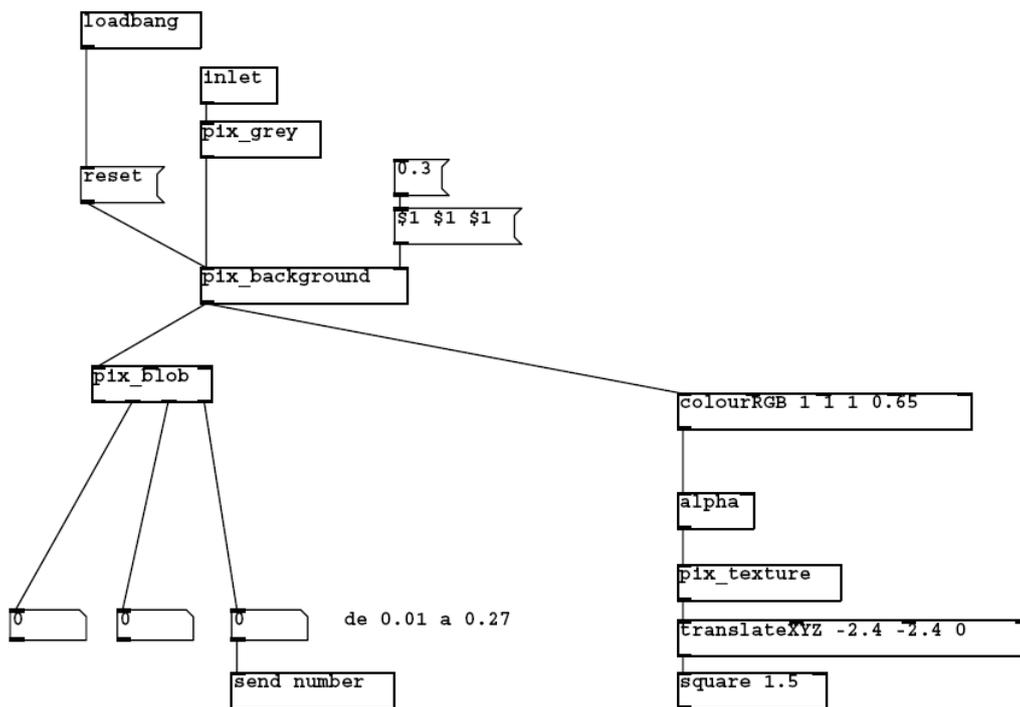
a) detectar la posición del espectador con respecto a la pantalla (más cerca o más lejos) mediante el objeto *pix_blob* en Pure data. Esto dará un rango de valores numéricos que se utilizarán para que el objeto *autoscale* lo traduzca en el rango numérico de fotogramas del vídeo del niño. Así se podrá hacer que cuando el espectador se acerque a la cámara, el niño haga lo mismo, y viceversa.

b) Tomar las imágenes de la sala y, por tanto del espectador, que serán reproducidas en la pantalla al 50% de opacidad pero aparecerán con un retraso de unos 30 segundos, para que formen parte de la memoria del espectador. Esto se hace posible mediante el objeto *pix_delay* que envía las imágenes a la pantalla con el retraso que se le ajuste.

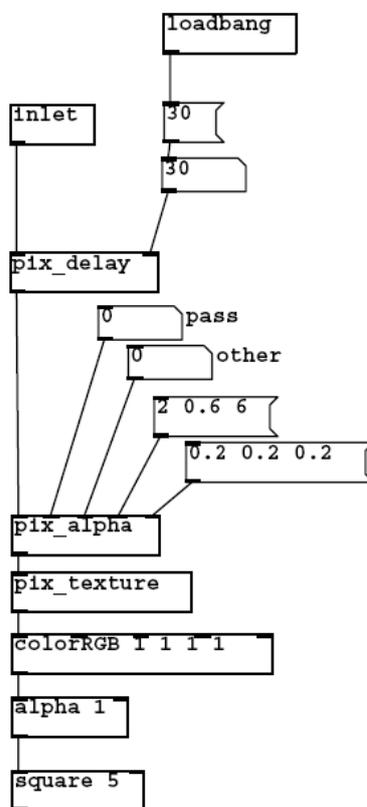
Patch general



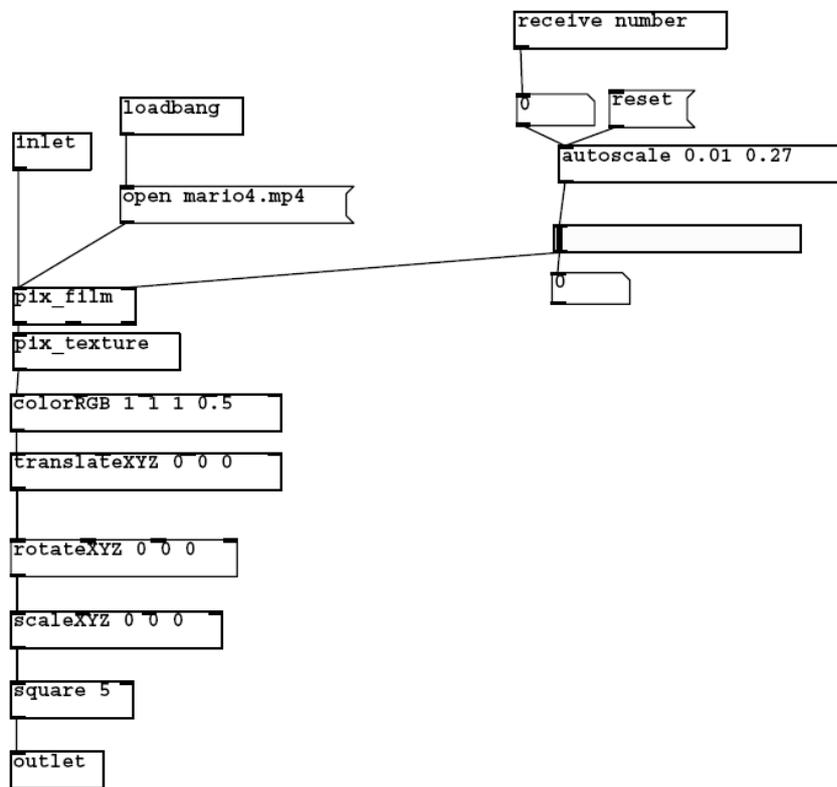
Subpatch para el trakeado



Subpatch *delay*, para el retraso de unos 30 segundos.



Subpatch autoscale, para traducir el valor numérico obtenido por el trakeado en el fotograma correspondiente del vídeo del niño.



5. PROCESO DE TRABAJO.

El desarrollo de las obras y su realización ha tenido lugar durante el curso académico 2006-2007, y la mayoría de ellos corresponden a las materias cursadas en el máster en producción artística. La parte conceptual del proyecto se ha tomado como una línea temática a seguir investigando sobre artistas y escritores que han trabajado sobre las mismas ideas. Esta forma de trabajar resulta del pensamiento de que el concepto aporta mucho a la obra de arte, pero es ésta también la que genera concepto, generándose así una dialéctica en la obra que hacen un todo materializado en la obra de arte. La metodología de trabajo que se ha utilizado ha sido la de recopilar imágenes antiguas, en vídeo o en fotografía, y objetos y buscar las que mejor se adecúan a la idea de la obra a realizar. Como todo proceso creativo, está siempre sujeto a muchos cambios a lo largo del desarrollo de las piezas.

En *Instantes de metal* la idea surge a partir del hallazgo de fotografías rotas que se superponían con otras, y de la que me pareció interesante la relación que los personajes de la fotografía rota establecían con los personajes de la foto que se encontraba debajo. Las fotografías fueron digitalizadas y se simuló el rasgado del papel al romperse para hacer el collage mediante un software informático.

El story board me sirve como un primer planteamiento para la obra *Viaje y memoria*, a pesar de que fue necesario realizar tres tomas de la secuencia para encontrar la definitiva en la que la cámara no realizaba movimientos bruscos. El siguiente paso fue registrar sonidos de gente en una cocina realizando las labores del hogar, para tomar los sonidos de la vajilla al colocarla en los muebles, el agua al lavar los platos, puertas que se abren y se cierran, conversaciones rutinarias y cotidianas, etc. De todos los sonidos se seleccionaron los más sugerentes y entendibles y fueron colocados en la línea del tiempo del vídeo para darle ambiente y sentido a éste.

Con la intención de realizar una video instalación surge la idea de la obra *Eventos postergados*, en la que casualmente acababa de adquirir tres cintas VHS con imágenes de hace unos 15 años. Supervisando las

imágenes y buscando en ellas una relación de la memoria y una distorsión de la identidad, me percaté de que hay dos personajes que se repiten durante toda la cinta que aparecen en situaciones de la vida cotidiana y en un evento religioso muy importante para ellos, la primera comunión. En el montaje se me ocurre proyectar el vídeo final sobre una mancha de humo para que las imágenes se distorsionen y se conviertan en algo aún más efímero. En primer lugar se probó el proyectar las imágenes sobre la mancha de humo que salía directamente de la máquina, pero el resultado no fue bueno, pues el humo se esparcía demasiado por la sala y las imágenes no se distorsionaban. Una segunda opción fue realizar una pequeña cámara de aire sobre el muro con el tamaño de la proyección y en ella colocar un plástico o vidrio para que se vea el humo que llenará el hueco. Así permanece concentrado y las imágenes se distorsionan en su justa medida.

En *Espacio y destiempo* encontramos la mayor dificultad en la postproducción del vídeo. En un primer momento realizo una búsqueda de una casa en ruinas que tuviera algo que ver con las imágenes de vídeo que poseo de una familia en su casa. Posteriormente monto una serie de cajas envueltas en papel verde que me servirán para hacer el chroma y sustituir las cajas verdes por las imágenes de vídeo de la familia. Una vez grabado, utilizando el software After Effects 7.0, analizo lo registrado y lo distribuyo de tal forma que varios personajes puedan aparecer simultáneamente mediante la realización de máscaras en el software. Una vez montado el vídeo me dispongo a eliminar el color verde de las cajas y, ajustando el traqueado, hacer que las imágenes de vídeo antiguas aparezcan como pequeñas televisiones que lleva el protagonista.

En la asignatura Instalaciones interactivas tomo contacto con sistemas tecnológicos que me abren el campo de los soportes y me sugieren la realización de nuevas obras en las que el espectador forme parte de ellas, para modificarlas o hacer que funcionen. Es de esta forma por la que me planteo manipular dos objetos cotidianos, concretamente una televisión y una maleta compradas en un mercadillo de segunda mano. La cuestión era hacer que estos objetos recobraran su memoria y la que le

relaciona con las personas que han compartido un tiempo y un espacio. Una vez adquiridos los objetos, realizo la estructura y la programación de la obra con sensores de ultrasonido, el hackeado de un teclado y el software Flash Mx para la programación en action script.

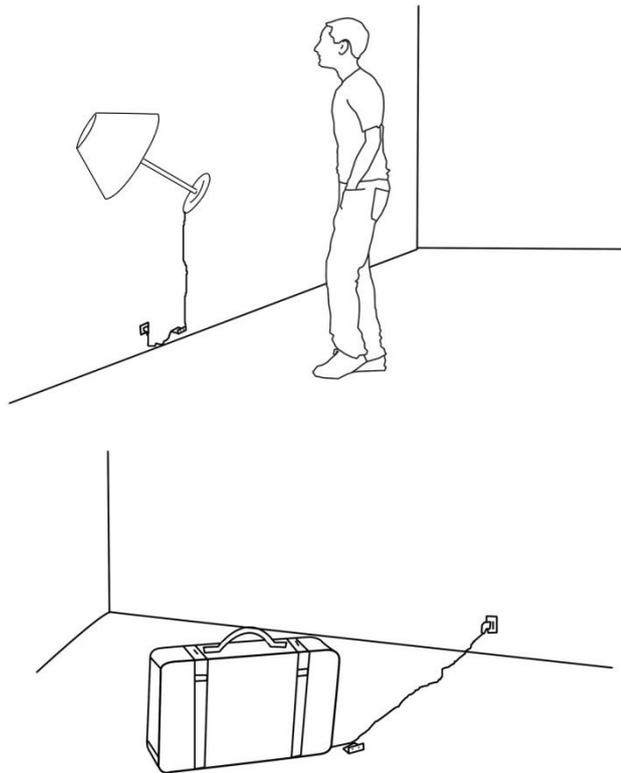
Por último, describir el proceso de trabajo de la obra Recuerdo procesado, que ha ido modificándose a medida que se iba construyendo. La idea surge por la intención de hacer un vídeo en el que el espectador pudiera manipular el tiempo, es decir, hacer que mediante los datos recogidos por la cámara web, el espectador, acercándose a la cámara pudiera hacer que el vídeo se reprodujera hacia delante o hacia atrás. El software que da estas oportunidades es Pure Data, mediante el cual puedo utilizar los datos resultante del tracking video con la cámara web. Para esto busco un vídeo de corta duración (unos 30 segundos) en el que se entienda perfectamente el sentido de su reproducción. Selecciono uno en el que aparece un niño que se acerca a la cámara que le graba, desde unos 5 metros a unos 50 centímetros del objetivo. Realizado esto noto que la obra es demasiado simple y decido añadir las imágenes que la cámara web y mostrarlas con una opacidad al 50% para que el espectador se vea en la pantalla de plasma. Volviendo a la idea de la manipulación del tiempo como forma de ir hacia los recuerdos de la memoria, decido que las imágenes que se muestran del espectador se reproduzcan con un retraso de unos 30 segundos, es decir, reproducir imágenes del pasado, de la memoria del espectador. Se decide montar la obra con una pantalla de plasma, para que las condiciones lumínicas puedan ser óptimas y tener más facilidad a la hora de realizar el tracking video. La cámara web se coloca sobre la pantalla de plasma y el ordenador portátil se colocaría en una parte lo menos visible posible.

Todas estas obras realizadas, como dije anteriormente, durante el curso 2006-2007 en el máster de producción artística, las selecciono para realizar una exposición en una sala todavía no seleccionada, pero con las características que más adelante describiré.

6. DIBUJOS CONSTRUCTIVOS.

A continuación se muestran dibujos que han servido para el análisis y elaboración de las obras, como bocetos para ir construyendo sentido, que han sufrido cambios a lo largo de la elaboración de la obra. No se incluyen dibujos de todos los trabajos, pues muchos de ellos surgieron a partir de las imágenes de vídeo encontradas y una búsqueda con el software informático.

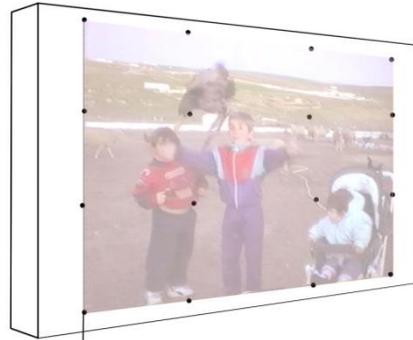
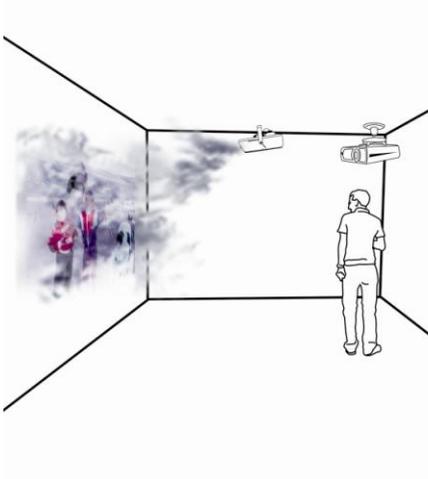
Memoria material



Recuerdo colectivo

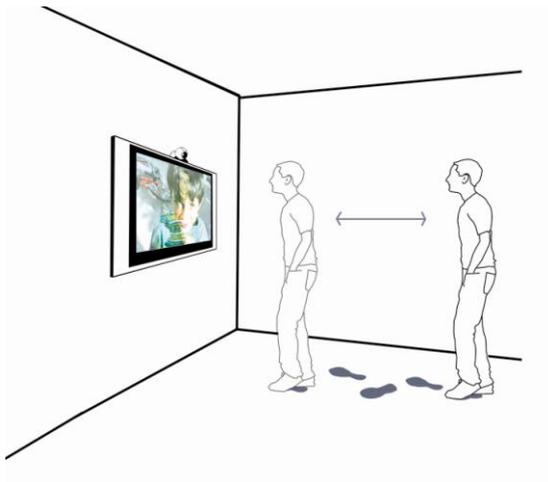


Eventos postergados



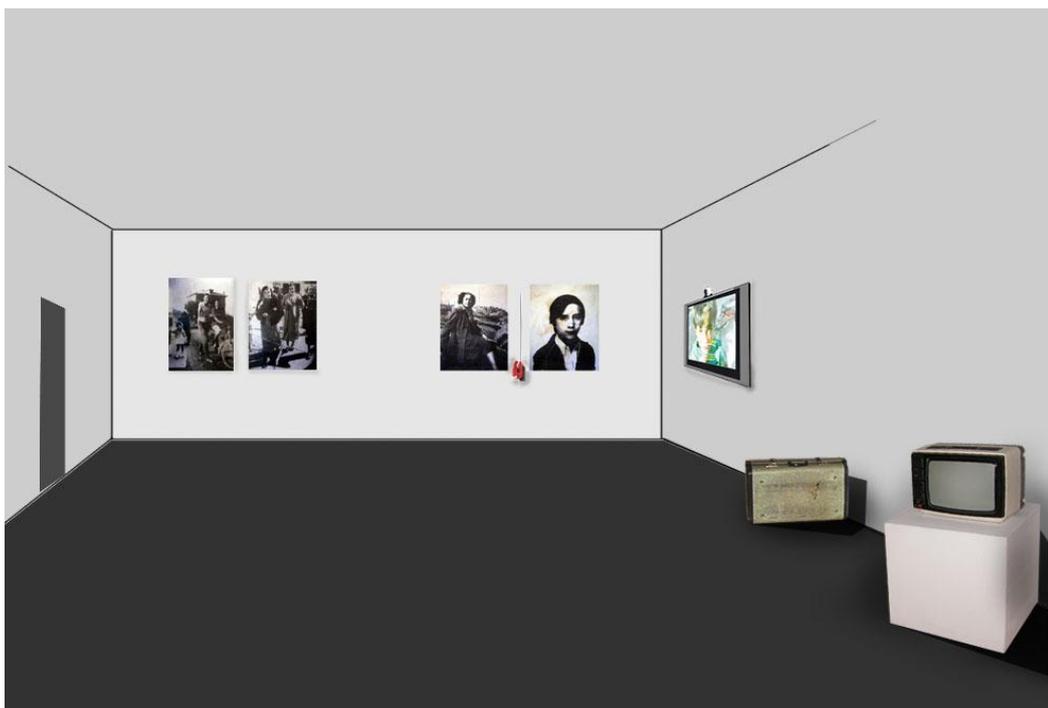
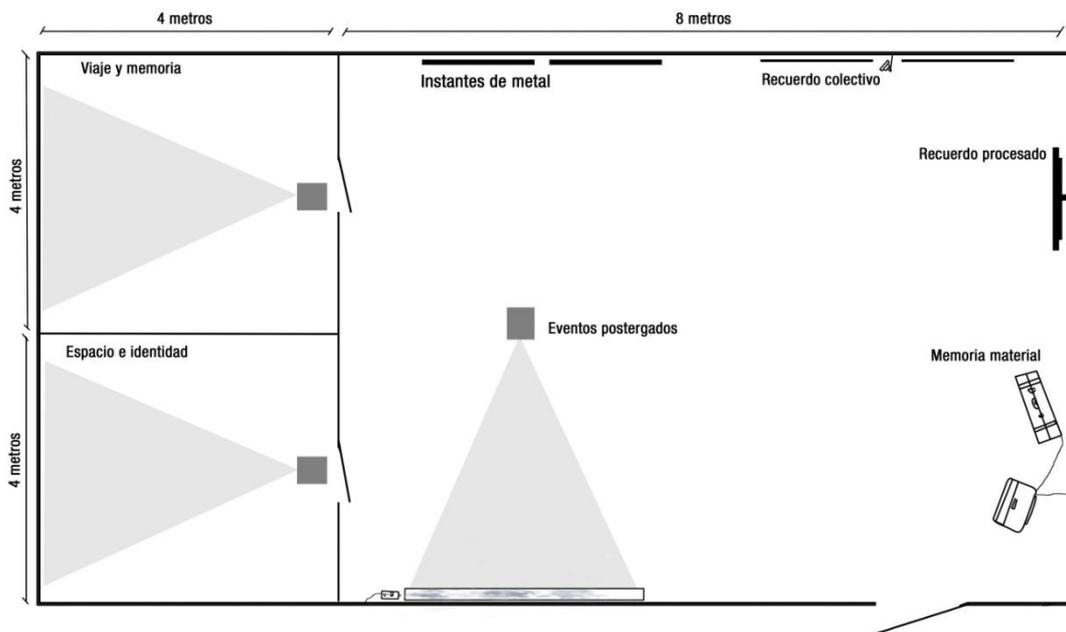
Agujeros en el muro por los que saldrá el humo.

Recuerdo procesado



7. RENDER.

Ubicación de las obras en la posible sala, medidas aproximadas y simulacro de la exposición donde podemos ver la colocación de las obras. La sala prevista para la exposición tendría unos 12 metros por 8 de ancho. En uno de sus lados se construirían dos cajas negras de 4 metros por 4 cada una en las que se instalarían las videoproyecciones de las obras *Viaje y memoria* y *Espacio e identidad*. En el resto de la sala se situarán las demás obras de la forma en la que se muestra en el siguiente esquema.





8. PRESUPUESTO.

Relación aproximada de materiales necesarios para la elaboración de las obras y su precio correspondiente.

- Dos planchas de aluminio de 100 x 70 centímetros cada una y 0,3 mm de grosor.....60 euros
- 1 litro de alkil.....8,50 euros
- 4 fotocopias en fotocopidora de planos de 100 x 70 cms.....16 euros
- 2 madera de contrachapado de 100 x 81 y 3 mm de grosor.....10 euros
- Lijadora eléctrica.....32 euros
- Papel de lija para lijadora eléctrica.....4,80 euros
- Alquiler de tres videoproyectores (durante una semana).....50 euros/día
- 3 reproductores DVD.....160 euros
- 3 pares de altavoces.....130 euros
- Alquiler máquina de humo.....25 euros/día
- Líquido para máquina de humo (3 garrafas).....145 euros
- 2 sensores de ultrasonido.....80 euros
- 2 transformadores 12v.....18 euros
- materiales diversos (cables, conectores de cables, cinta aislante.....).....70 euros
- teclado de ordenador.....12 euros
- Impresión de catálogos (una tirada de 50 ejemplares).....150 euros
- Impresión de carteles (una tirada de 100 unidades).....300 euros
- Materiales para la construcción de la cámara de aire donde se almacenará el humo y donde se proyectará el vídeo (madera, plásticos, clavos, etc.).....250 euros
- Cámara web.....90 euros

Ésta lista de precios está sujeta a cambios.

9. CONCLUSIONES.

Concluida la investigación, llego a varias conclusiones que engloban tanto la parte conceptual del trabajo como el desarrollo artístico de las obras. La memoria juega un papel importantísimo en la experiencia y en la identidad del sujeto. Gracias a los recuerdos, conscientes e inconscientes, desarrollamos una personalidad u otra que responden a la identidad que tenemos dentro de un grupo social que se desenvuelve en un espacio y en un tiempo. En las últimas décadas la identidad y la alteridad del sujeto se han visto alteradas por los avances tecnológicos, debido a los cuales los espacios ya no tienen límites (Internet) y la noción del tiempo ha variado en cuando a su duración. Gracias a los medios tecnológicos de representación de imágenes (fotografía y vídeo sobre todo) se ha creado una vida paralela de imágenes que sirve de apoyo a la memoria, y a través de la cual nos registramos y, al volver a verlos, tomamos consciencia de la erosión que sufrimos por el paso del tiempo, los roles que experimentamos durante la vida en eventos y situaciones que nuestras costumbres y cultura imponen. Lo que sí ha quedado claro es que la memoria es una construcción a la que nosotros mismos llegamos, de la que nunca tenemos certeza ya que se puede ver influenciada por otros acontecimientos o alteraciones como pueden ser el olvido o sueños, como nos habla Marcel Proust en su primer tomo de *En busca del tiempo perdido*. El yo puede ser visto como otro, como una alteridad que se interioriza en la alteridad, al ser relacionado con el límite del pensamiento, que le obliga a buscar algo ideal en la singularidad. La alteridad del yo se desplaza por el tiempo. Es imposible encontrar una identidad absoluta, y por lo tanto una alteridad sustancial y estable

En el mundo del arte este tema ha sido bastante trabajado por los artistas generalmente enfocado hacia una búsqueda de la identidad personal. Centrándome en el arte del último siglo, lo tecnológico ha tenido gran repercusión, así como la función del espectador, al que se le ha tomado gran consideración y se le ha visto como parte esencial de la obra, sobre todo hablando del arte interactivo.

En relación a las obras desarrolladas para este proyecto, he pretendido involucrar al espectador todo lo posible, no para darle respuestas sobre el desarrollo conceptual que llevan las piezas, sino cuestionándoles la función de la memoria, y hacerles partícipe de su función, del paso del tiempo y su consecuente degradación tanto física como psicológica en las personas. Al igual que Boltanski, que recurre a materiales frágiles en el tiempo (fotos encontradas, ropa abandonada, velas, bombillos eléctricos, viejas latas de galletas, recortes de periódicos, anuncios de revistas, etc.) pertenencias de personas que ya han muerto, sin intrascendentes testimonios de nuestro breve paso por la vida. Se hace alusión a la memoria cancelada, a la identidad perdida, a la desmaterialización, a aquello que se desvanece en el tiempo.

Como anteriormente he comentado, la memoria se activa o desactiva en relación a objetos que han sido partícipes en el pasado, así como los lugares y el tiempo en el que han tenido lugar las experiencias y los eventos de una vida, y todo esto hace que el presente se vea alterado por el pasado. No existe una línea divisoria entre presente y pasado, entre percibir y recordar. Todo esto se acaba traduciendo en un *horror vacui* de nuestras sociedades contemporáneas, ese miedo a no sabemos qué, a un futuro del que no sabemos nada, el terror de nuestra propia memoria, o mejor dicho, de la ausencia de nuestra memoria, del olvido, de morir y no haber sido nada ni dejar nada.

10. BIBLIOGRAFÍA.

- AUGÉ, Marc. *Las formas del olvido*. Gedisa. Barcelona, 1998.
- BARTHES, Ronald.
 - *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Gustavo Gili. Barcelona, 1982.
 - *Lo obvio y lo obtuso; imágenes, gestos, voces*. Paidós.
- BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Kairós. Barcelona, 1987.
- BERGSON, Henri. *Memoria y vida*. Alianza. Madrid, 1977.
- BIAGORRI BALLARIN, Laura. *El vídeo y las vanguardias históricas*. Universidad de Barcelona. Barcelona, 1997.
- DELEUZE, Gilles.
 - *Proust y los signos*. Anagrama. Barcelona, 1972.
 - *La imagen tiempo*. Paidós. Barcelona, 1990.
- DOCTOR Roncero, Rafael. *Una historia (otra) de la fotografía*. Obra social Caja Madrid. Madrid, 2000.
- GUASCH, Anna Maria. *El arte del siglo XX en sus exposiciones. 1945-1995*. Serbal Barcelona, 1997.
- HUSSERL, Edmund. *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo*. Trotta.
- KUSPIT, Donald. *Arte digital y Videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Circulo de Bellas Artes. Madrid, 2007.
- LEVÍ-STRAUSS, Claude. *Mirar, leer, escuchar*. Siruela. Madrid, 1994.
- MANGUEL, Alberto. *Leer imágenes. Una historia privada del arte*. Alianza. Madrid, 2002.
- PEREC, Georges.
 - *Nací. Textos de la memoria y el olvido*. Abada. Madrid, 2006.
 - *W o el recuerdo de la infancia*. Península. Barcelona, 1987.
- PROUST, Marcel. *En busca del tiempo perdido*. Tomo 1. *Por el camino de Swann*. Alianza. Madrid, 2005.
- RUSH, Michael. *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Destino. Barcelona, 2002.

- SOLER, Ana. *Inter(medios): la matriz intangible*. Universidad de Vigo. Vigo, 2007.
- VIRILIO, Paul.
 - *El procedimiento silencio*. Paidós. Buenos Aires, 2001.
 - *Estética de la desaparición*. Anagrama. Barcelona, 1988.
 - *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid, 1997.
- VV.AA. *Duane Michals. Conversaciones con fotógrafos*. La fabrica. Madrid, 2006
- ZUNZUNEGUI Díez, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Madrid, 1989.

CATÁLOGOS

- Boltanski, Christian. *Christian Boltanski. Compra-venta*. Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana : Direcció General de Promoció Cultural, Museus i Belles Arts, D.L. 1998
- Michals, Duane. *Duane Michals habla con Enrica Viganò*. La Fábrica: Fundación Telefónica. Madrid, 2001.
- Tuymans, Luc. *Luc Tuymans : Ulrich Loock, Juan Vicente Aliaga, Nancy Spector / Luc Tuymans, Juan Vicente Aliaga, Ulrich Loock*. Phaidon. London, 1996.
- Tuymans, Luc. *Premonition : Luc Tymans : Zeichnungen, drawings / Luc Tuymans*. Benteli Verlag. Bern, 1997.
- Viola, Bill. *Bill Viola: las pasiones* Fundació "la Caixa". Barcelona. 2004.
- Viola, Bill. *Bill Viola. Más allá de la mirada*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 1993.
- VV.AA. *Christian Boltanski*. Phaidon. London, 1997.

WEBS

- <http://everyday.noahkalina.com>