

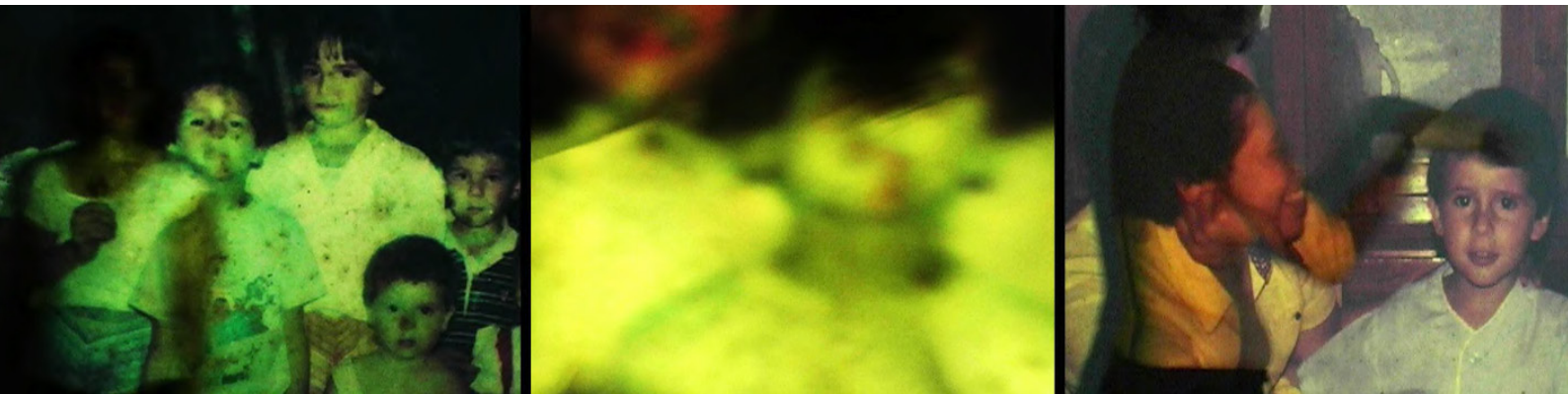


UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

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

Proyecto Final de Máster

CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO



Realizado por:
Irene Alfaro Ulate

Dirigido por:
María José Martínez de Pisón

Valencia, septiembre 2011

Agradecimiento

A Maria José Martínez de Pisón le agradezco sus valiosos aportes, mística y ética académica; pero sobre todo, por su disposición incondicional, cariño solidaridad, paciencia y apoyo en los momentos difíciles, sin lo cuál este trabajo que hoy se presenta no sería una realidad.

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	9
MARCO TEÓRICO	21
Etimología	22
Memoria colectiva y cultura visual	23
Teoría de los medios	29
MARCO REFERENCIAL	33
Videoinstalación	41
Descripción de la pieza	44
1. Tipo de imagen	45
2. Edición de video	50
3. Software de edición	52
4. Disposición del montaje de la videoinstalación	54
Prueba de Montaje	58
A MODO DE CONCLUSIÓN	61
BIBLIOGRAFÍA	63
Fuentes bibliográficas	63
Fuentes On-Line	64
Otras Fuentes	67
ANEXOS	69

*“Memoria: “nos veo todavía sentados en aquella mesa”.
-- Pero, ¿realmente tengo la misma imagen visual - o es una de esas que había tenido entonces? ¿También veo sin duda la mesa y mi amigo desde el mismo punto de vista como entonces, es por esto que no me veo a mí mismo? - La imagen de mi memoria no es evidencia que la situación ha pasado, como una fotografía tomada entonces y me convence ahora de cómo eran las cosas entonces. La imagen y las palabras de mi memoria permanecen en el mismo nivel”.*

Traducción libre: *“Memory: “I see us still, sitting at that table”.--But have I really the same visual image--or one of those that I had then? Do I also certainly see the table and my friend from the same point of view as then, and so not see myself?--My memory-image is not evidence for that past situation, like a photograph which was taken then and convinces me now that this was how things were then. The memory-image and the memory-words stand on the same level”.*

Rubio Marco, S. (s.f.). “La experiencia paradójica de la imagen mnemónica en el arte”. [texto on-line] Consultado el 06-09-2011, en <http://web.me.com/gerardvilar/Disturbis234/Salva.html>

INTRODUCCIÓN

El proyecto CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, se inscribe en la tipología de proyecto aplicado del Master de Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia; dentro de la línea de investigación de Lenguajes Audiovisuales, Creación Artística y Cultura Social.

El proyecto estudia las posibilidades de la videoinstalación con la pretensión de generar en el público una sensación de reconstrucción mnemotécnica, a partir de un dispositivo multipantalla de carácter evocativo, por medio de una ambientación que favorezca las vinculaciones aleatorias desde el recuerdo personal, lo que de acuerdo con Deleuze

“lo que entraría en relación sería lo real con lo imaginario, lo físico con lo mental, lo objetivo con lo subjetivo, la descripción con la narración, «lo actual con lo virtual» ... En cualquier caso, lo esencial es que los dos términos en relación difieren en naturaleza, pero sin embargo «corren uno tras el otro», remiten el uno al otro, se reflejan sin que podamos decir cuál está primero, y «en el límite» tienden a confundirse cayendo en un mismo punto de indiscernibilidad”¹

de manera que el devenir discursivo del dispositivo provoque la reflexión sobre la construcción social de la memoria. Toda vez que de acuerdo con Mirzoeff²; uno de los teóricos más importantes de la actualidad en el tema de la cultura visual; al igual que el siglo XIX quedó representado a

¹ Deleuze, Gilles (1987). *La imagen –tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós. P. 70.

² Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós .

través de la prensa y la novela, la cultura fragmentada que denominamos posmoderna se entiende y se imagina mejor a través de lo visual.

El plantearse este tema surge de un interés personal sustentado en la experiencia de cómo se enfrentan los acontecimientos, al transformarse en objetos de la memoria; con esto me refiero a cómo las experiencias se ven modificadas en su tono en la medida que persisten en nuestra memoria y se convierten en un recuerdo que cada vez que se evoca y socializa, se transforma de maneras muy diferentes y con sensaciones completamente nuevas.

Este carácter íntimo que la videoinstalación CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, se sustenta en la etimología de la palabra vídeo, que según Rodríguez Mattalía³, indica que en latín corresponde a la primera persona del presente de indicativo del verbo latino *video* es decir, “yo veo”. Se promueve por tanto la idea de dicho medio como vehículo de una visión que registra y narra en primera persona, haciendo evidente la visión del autor. Además se pretende que el usuario establezca una relación de intimidad dentro de la cual actúa como espectador-protagonista con la videoinstalación en su devenir en el espacio.

En ese carácter de intimidad, las imágenes del sueño, el recuerdo o la ensoñación toman relieve para la narrativa de la videoinstalación, al respecto Deleuze indica que

“... Las imágenes-sueño parecen tener dos polos que se distinguen por su producción técnica. Uno utiliza medios ricos y recargados, fundidos, sobreimpresiones, desencuadres, movimientos complejos de aparato, efectos especiales,

³ Rodríguez Mattalía, L. (2008). *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: UPV, Departamento de Escultura.

*manipulaciones de laboratorio, llegando hasta lo abstracto, tendiendo a la abstracción. El otro, por el contrario, es sumamente sobrio y opera por francos cortes o montaje-cut o solamente mediante un perpetuo desenganche que «hace» sueño, pero entre objetos que siguen siendo concretos. La técnica de la imagen remite siempre a una metafísica de la imaginación: son como dos maneras de concebir el paso de una imagen a otra ... Pero, cualquiera que sea el polo elegido, la imagen-sueño obedece a la misma ley: un gran circuito donde cada imagen actualiza a la precedente y se actualiza en la siguiente, para volver eventualmente a la situación que la había desencadenado”.*⁴

La relevancia del tema de la memoria y el recuerdo se recoge principalmente del planteamiento que Jean Duvignaud establece en el prefacio del libro *La memoria colectiva* de Maurice Halbwachs⁵, cuando en referencia a los cambios en el pensamiento occidental a inicios del siglo XX, dice,

“El hecho de que esta época estuviera dominada por la reflexión sobre la memoria y el recuerdo, que el conocimiento científico y la creación literaria coincidieron en su afán por alcanzar, en las mismas regiones, experiencia colectiva e individual, ¿no es acaso el indicio de que se superó la expresión conceptual, establecida por la realidad humana? Si Proust, Bergson, Henry James, Conrad, Joyce e Italo Svévo hacen de la rememoración y del análisis de las formas no reflexivas de la mente un tema fundamental de sus investigaciones, si el surrealismo [cuyo impacto sobre la reflexión filosófica examinó F. Alquié] sitúa la contingencia, la exploración onírica y memoralizante en

4 (Deleuze, 1987) P. 84-85.

5 Sociólogo francés [1877-1945], creador del término “memoria colectiva”, fue profesor de sociología en la Sorbona, Collège de France, Estrasburgo. Influenciado por el filósofo Henri Bergson y vinculado directamente al sociólogo Émile Durkheim.

un primer plano de su ascesis, juega con asociaciones cuyo aparente desorden parece desprenderse de una lógica oculta cuyo psicoanálisis hace posible la racionalización, todo ello contribuye a crear un sinfín de interrogantes en el mismo sentido: la disolución de la realidad existencial colectiva e individual".⁶

En esta línea de pensamiento, la investigación se inserta como una propuesta multimedial, con plena conciencia de que muy pocas situaciones de la vida son tan rizomáticas como el recuerdo humano, aún cuando la creencia común haga el símil del mecanismo memorístico con una cámara de seguridad que registra eventos en forma lineal, y los reproduce de igual manera, lo cierto es que la mente tiende a registrar los acontecimientos de la vida a partir de valoraciones, involucramiento de sentidos y emociones, es decir, el recuerdo será más vívido y fuerte en tanto la información del entorno en el que se experimenta el recuerdo sea mayor.

El recuerdo cada vez que se evoca puede ser susceptible de nuevos matices al influjo del momento y la constante transformación de la visión del mundo por parte del sujeto; en este sentido el símil del recuerdo, al contrario de la cámara antes mencionada, se parecería más a un caleidoscopio que cambia con cada giro de la vida.

Por ello ante una misma circunstancia vivida por dos personas, la referencia de ella será siempre a partir del filtro de la subjetividad, dado que los seres humanos no perciben la realidad desde una tábula rasa, por el contrario, se recuerda desde las experiencias anteriores, emociones, valoraciones y vivencias.

6 Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza. Pág. 9.

Frecuentemente un recuerdo se experimenta diferente en soledad que en el contexto de una conversación, o más aún en la puesta en común de un recuerdo socializado por la vivencia grupal, el cual se asemeja a un “*patchwork*”, construido a partir de retazos de vivencias donde la cantidad de matices es exponencial y, el resultado puede parecerse a un cuadro impresionista, donde la captura de la luz general depende de los aportes individuales de cada matiz y solo desde cierta distancia se puede percibir la figura total, como construcción social.

En este sentido, el enfoque del tema se canaliza en dos vertientes, por una parte discurre sobre la memoria como ente rizomático que se reconstituye y adquiere sentido en la socialización y, por otro, en la importancia atávica del recuerdo en la conformación de la personalidad y cómo los recuerdos envuelven a los seres humanos como una segunda piel, modificando en muchas ocasiones la noción de espacio y tiempo, sobreponiendo en la conciencia imágenes del ser y el acontecer.

Esta aproximación al tema indica que la memoria, el recuerdo y la evocación son dimensiones subjetivas de la experiencia cotidiana de los seres humanos, que tamizadas por los filtros de la inteligencia, la dimensión social de la memoria (en el sentido de que los recuerdos no son sólo construcciones subjetivas e individuales, sino también construcciones sociales que elaboran los grupos humanos) y, la percepción [matizada desde lo familiar, la educación, lo social y en último caso lo cultural], tema este que se tratará en extenso en el marco teórico. En consecuencia el registro memorístico y el acceso a él, se elaboran y reproducen desde la subjetividad, antes que desde un registro secuencial y ordenado, creado por algún mecanismo cerebral que le otorga un orden arbitrario pre-establecido.

Al iniciar este proyecto, y a partir de las primeras lecturas sobre el tema surgieron varios interrogantes: ¿La memoria como condición humana es intrigante por su posibilidad de dar identidad personal, por su mecanismo evocativo, o por ser la reconstrucción de un mundo paralelo de algo que existió [un momento] y ahora existe cada vez que se evoca desde el reflejo distorsionado de la subjetividad emotiva? ¿En cuánto mi subjetividad puede transformar mis recuerdos? ¿Cómo se puede trabajar con los diferentes tipos de memoria? Si se privilegia la memoria visual, en cuánto se parece ésta a un sueño, que relación tiene el sueño con la memoria? Tratando de dar respuesta a estas preguntas por medio de una propuesta multimedial, surge el problema de esta investigación, que es: cómo crear una videoinstalación que genere en el público una sensación de reconstrucción mnemotécnica, a partir de un dispositivo multipantalla de carácter evocativo, que favorezca las vinculaciones aleatorias desde el recuerdo personal, de manera que el devenir discursivo del dispositivo provoque la reflexión sobre la construcción social de la memoria.

Para dar respuesta a estas preguntas Deleuze comentando a Bergson indica,

“Habría una respuesta simple, provisional, y es la que Bergson da primero: la imagen óptica (y sonora) en el reconocimiento atento no se prolonga en movimiento sino que entra en relación con una «imagen-recuerdo» que ella convoca. Quizás haya que imaginar también otras respuestas posibles, más o menos vecinas, más o menos distintas: lo que entraría en relación sería lo real con lo imaginario, lo físico con lo mental, lo objetivo con lo subjetivo, la descripción con la narración, «lo actual con lo virtual”.⁷

7 Deleuze, (1987) P. 69-70.

Es decir, la videoinstalación debe necesariamente que tener en cuenta la condición básica del recuerdo -ser presente- y con potencial de futuro, no una entidad estática almacenada en algún lugar de la psique humana, es decir, ser congruente con Deleuze, quien comentando la obra *Eva al desnudo* de Mankiewicz, se extiende en la reflexión sobre las bifurcaciones y el flash-back, para indicar que

“Sólo que en vez de una memoria constituida, como función del pasado que transmite un relato, asistimos al nacimiento de la memoria como función del futuro que retiene lo que sucede para convertirlo en el objeto venidero de la otra memoria ... jamás podría la memoria evocar y contar el pasado si no se hubiera constituido ya en el momento en que el pasado era todavía presente, y por tanto con una finalidad futura. Precisamente por eso es una conducta: sólo en el presente nos construimos una memoria, y lo hacemos para servirnos de ella en el futuro, cuando el presente sea pasado”.⁸

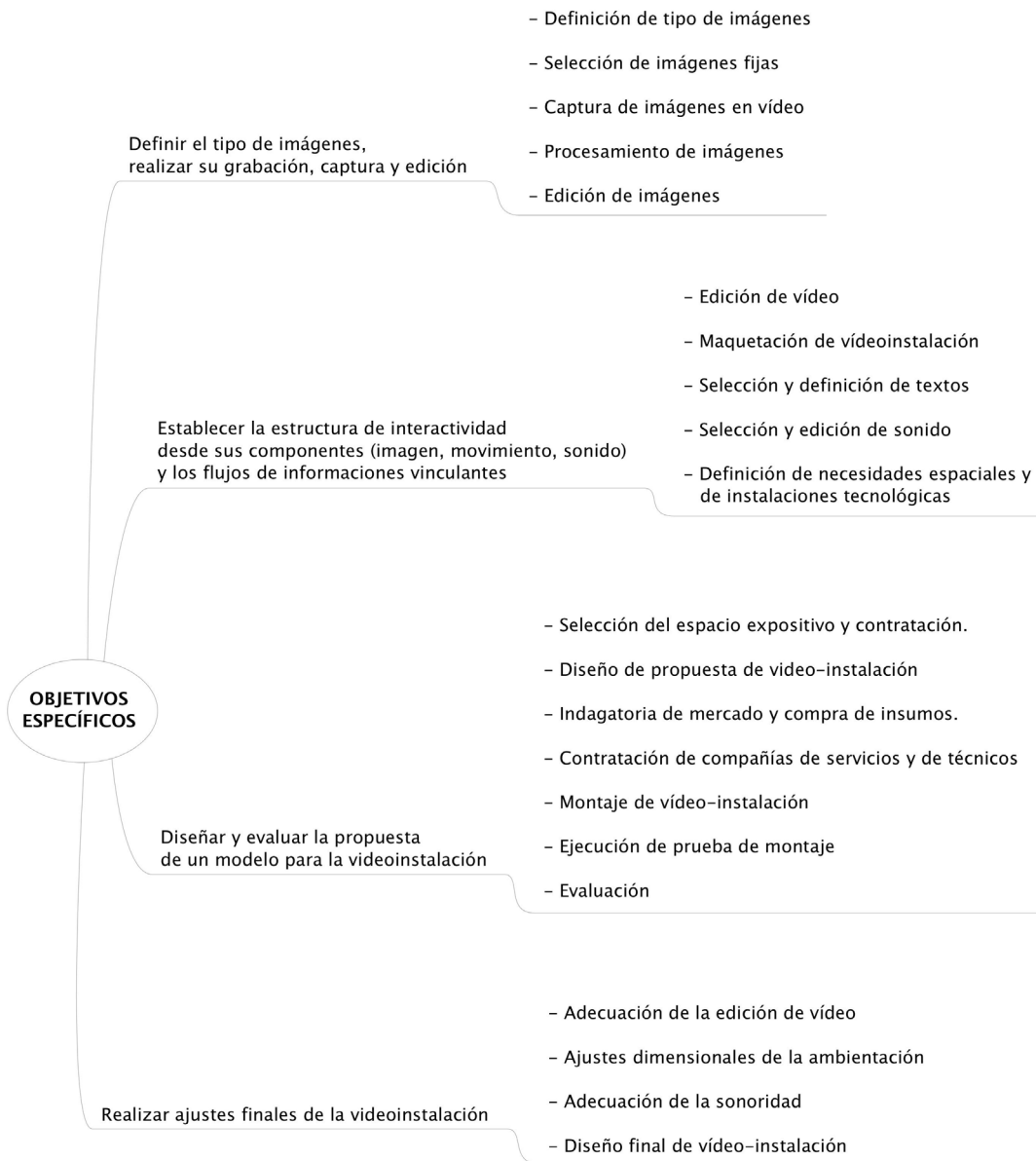
Por ello si se entiende el recuerdo como una condición humana, necesaria para pensar el futuro, desde los marcos sociales en que se inserta el ser, que se ve renovado a la luz con cada nueva evocación y depende de su contexto para ser, entonces el objetivo que guía la propuesta de la videoinstalación es: *generar en el público una sensación de reconstrucción mnemotécnica, a partir de un dispositivo multipantalla de carácter evocativo, por medio de una ambientación, que favorezca las vinculaciones aleatorias desde el recuerdo personal, de manera que el devenir discursivo del dispositivo provoque la reflexión sobre la construcción social de la memoria.*

Para alcanzar este objetivo de investigación y dar respuesta al problema que plantea la creación de la videoinstalación

⁸ Deleuze, (1987) P. 77.

MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, previamente se deben lograr cuatro objetivos:

- Definir el tipo de imágenes, realizar su grabación, captura y edición
- Establecer la estructura de interactividad desde sus componentes [imagen, movimiento y sonido] y los flujos de informaciones vinculantes.



- Diseñar y evaluar la propuesta de un modelo para la videoinstalación.
- Realizar ajustes finales de la videoinstalación.

En virtud de cumplir con los objetivos enunciados se ha optado por utilizar una investigación aplicada, que utiliza el enfoque cualitativo en sus modelos de trabajo, lo que se refleja en los métodos de visualización [ver anexo], que permiten una aproximación desde el pensamiento visual, según lo establece Arnheim cuando indica

“el conjunto de las operaciones cognitivas llamadas pensamiento no son privilegio de los procesos mentales situados por encima y más allá de la percepción, sino ingredientes esenciales de la percepción misma”⁹

Así métodos como la visualización en dibujos, esquemas y diagramas toman relevancia al permitir el análisis dimensional de la videoinstalación entre otros y anticipar las necesidades espaciales y técnicas involucradas en la toma de decisiones.

En el siguiente cuadro se presenta el desglose de actividades correspondientes a los objetivos,

Los objetivos en mención responden a un tipo de investigación aplicada de campo y, serán alcanzados utilizando principalmente un modelo de investigación cualitativa, en el que métodos como la visualización, en el que el manejo de dibujos, diagramas, modelos tridimensionales en sketchup, entre otros, permiten la representación de intenciones dimensionales de los procesos y aproximaciones a la solución deseada, retroalimentando los componentes con cada operación.

⁹ Arnheim, R. (1998). *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.P. 27.

Otro método o recurso de investigación utilizado es la experimentación de procesos, que permite la realización de evaluaciones formativas y el desarrollo de experiencias constitutivas de la estructura final, tales como los procesos de filmación, edición de sonido y montaje entre otros. Además de lo descrito, el análisis formal se torna fundamental para el logro de los objetivos, al permitir la identificación de lenguajes de interés en obras multimediales de autores que sirven de antecedente formal a esta propuesta, como es el caso de la exposición retrospectiva de video instalaciones de Pipilotti Rist en el Museo Joan Miró de Barcelona, en agosto de 2010, entre otros.

Por otra parte, los objetivos y la metodología desarrollados para dar respuesta a este proyecto, se han orientado a partir del enfoque sociológico de la memoria, elaborado por Maurice Halbwachs, quien establece que la memoria es una construcción social, que se desarrolla no sólo en el tiempo sino también en el espacio. La rememoración personal se sitúa allí donde se cruzan las redes de las solidaridades múltiples en las que estamos implicados. Nada escapa a la trama sincrónica de la existencia social actual, y de la combinación de los distintos elementos pueden emerger en esta forma que se denomina –recuerdo- porque se traduce así en un idioma o en una videoinstalación.

Para el desarrollo de este proyecto es necesario, también, contar con un marco referencial que explique la evolución o transformación de la cultura visual durante las últimas décadas en Occidente y observar cuáles son las formas actuales de producción, circulación y consumo de lo visual, para ello se cuenta con el trabajo de Nicholas Mirzoeff *Una Introducción a la Cultura Visual*. Además para dar cuenta de esta videoinstalación se toma como base la Teoría de los Medios, desarrollada por Arjen Mulder [2004] en su libro *Understanding Media Theory, language, image, sound, behavior*

en el que establece conceptos relevantes para el tema de este proyecto, como son la *remediación*, *transparencia* y la *hipermediación*¹⁰, entre otros, de manera que explican y dan luz sobre las nociones de información, comunicación y la relación de los nuevos medios con las formas que asumen las artes visuales en la actualidad.

10 Mulder [2004] *Understanding Media Theory, language, image, sound, behavior*. Rotterdam, Netherlands: NAI Publishers/V2

Para Mulder el significado de los términos remediación, transparencia e hipermediación son:

- La –remediación- es la representación o imitación de un medio en otro
- El término Transparencia se refiere a que el medio en sí mismo no tiene valor, pero el mensaje transmitido a través de él es mucho más valioso.
- Y la –hipermediación- es el resultado de que los medios sean tan nuevos que aún no existan convenciones para seguirlos tácitamente, o son tan viejos que las convenciones se han olvidado.

MARCO TEÓRICO

“... cómo pueden tener memoria las personas que no toman fotografías o no graban vídeos...” Chris Marker.¹¹

Para desarrollar este proyecto, es necesario contar con nociones generales que orienten la indagatoria y solución del mismo. Por lo que se ha considerado como fundamentales tres autores que han trabajado aspectos relevantes para esta investigación, como lo son la noción de *memoria colectiva* acuñada por Maurice Halbwachs, quien aporta una visión de la memoria como producto social. Otra noción relevante para esta investigación es la de *cultura visual* así como los cambios que se han experimentado en Occidente y, con ello tener claridad de la importancia de los nuevos medios, razón por la que se recurre a la obra de Nicholas Mirzoeff *Una Introducción a la Cultura Visual*, y finalmente, a la obra de Arjen Mulder, *Understanding Media Theory, language, image, sound, behavior*, quien estudia el desarrollo histórico de la teoría de los medios, para explicar desde ella las nuevas formas de producción artística con sustento en la teoría de la información y la teoría de la comunicación.

11 Alvarez, M. [s.f.]. "El cine de las imágenes que tiemblan". [texto on-line] Consultado el 01 de setiembre de 2011, en <http://www.contranatura.org/articulos/Filmes/Alvarez-Marker.htm>

Etimología

Los antiguos griegos consideraban la memoria como la fuente principal de la inspiración de escritores, artistas, científicos y filósofos. En la mitología griega se alude a Mnemosine *-diosa de la memoria, hija de Urano y Gea-* como la madre de las nueve musas y diosas protectoras de las artes y ciencias. Las raíces de la palabra memoria surgen del nombre de la diosa, dando paso a la creación de términos como: *mnemónico -relativo a la memoria-*, *mnemotécnico -técnica para facilitar la memorización-*, *amnesia -olvido de todo-*.¹²

Para tener una mejor comprensión del tema es importante considerar la noción básica sobre *memoria* que contiene el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, que entre otras acepciones indica que es: la facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado, lo que coincide con la concepción más popular. En concordancia con esta acepción Norbert Sillamy [1973], en el Diccionario de la Psicología, indica que es la persistencia del pasado y continúa ampliando la noción al manifestar que:

“Los seres humanos dan mucho valor a la memoria. Y es que, sin ella, la vida es imposible. El acostumbramiento, el hábito, el aprendizaje, la educación, se fundan en ella... La memoria fija las experiencias vividas, las informaciones recibidas, y las restituye. Podemos distinguir la memoria inmediata, la diferida y muchas otras formas de memoria; hay tantas como órganos sensoriales [memoria visual, auditiva, táctil...]... Según el profesor Jean Delay, hay que distinguir tres niveles jerárquicos de la memoria. El más elemental, senso-motor, solo concierne

¹² Etimología - Castellano -La Palabra del Día de el-castellano.org- La lengua española. [n.d.]. Consultado el 01-09-2011, en <http://www.elcastellano.org/palabra.php?id=1392>

a las sensaciones y a los movimientos; es común al animal y al ser humano. El más elevado, exclusivo del hombre que vive en sociedad, se caracteriza por el relato lógico: es la memoria social..."¹³

En un sentido más amplio, con aportes de la psicología genética¹⁴, es comprensible entender que el fenómeno memorístico se encuentra ligado a todo el psiquismo, tanto a las percepciones como a la afectividad. La memoria restituye lo que se fijó, es decir, lo que fue percibido como esencial y está también ligada a la inteligencia, que reconstruye el recuerdo en función de las preocupaciones y de los intereses de la persona, es decir, se retiene bien lo que concierne directamente [las circunstancias de un primer amor, un fracaso cruel]; lo agradable, más que lo desagradable; lo que está de acuerdo con las convicciones; lo que se debe recordar porque es importante. El recuerdo evocado siempre está falseado, porque corresponde a una reconstrucción llevada a cabo por la inteligencia, en consecuencia se afirma que la memoria no es un automatismo cerebral, por el contrario es un acto de psiquismo, la expresión de toda la persona.

Memoria colectiva y cultura visual

Como se puede apreciar en la noción psicológica de la memoria, el nivel que se considera más elevado y exclusivo de los seres humanos que viven en sociedad, que se caracteriza por el relato lógico: es la memoria social; noción que es coincidente con la perspectiva sociológica planteada por Maurice Halbwachs, quien acuñó el término *memoria colectiva* y facilita

13 Sillamy, N. [1973]. *Diccionario de la psicología*. Barcelona: Librairie Laurosse. Pág. 197-198.

14 Se denomina Psicología Genética al estudio y desarrollo de los procesos del pensamiento, específicamente a la teoría de Jean Piaget. La palabra genética no se refiere exclusivamente a los genes sino al estudio de la génesis del pensamiento del hombre, aunque sin desconocer el carácter genético de estas funciones cerebrales, las cuales se desarrollan a través de la estimulación externa

su comprensión haciendo referencia al contexto en el que se inscribe, como marco de referencia social, que funciona como guía para una reconstrucción de la memoria, dando paso a una localización del recuerdo dentro del entramado de las relaciones sociales que se concretan en los grupos de pertenencia.

En este sentido se debe entender que la memoria colectiva no es la memoria histórica de una nación, al respecto Jean Duvignaud establece la diferencia cuando indica que

*“[...] una distinción importante entre la «memoria histórica», por una parte, que supone la reconstrucción de los datos facilitados por el presente de la vida social y proyectada en el pasado reinventado y la «memoria colectiva», por otra parte, que recompone mágicamente el pasado. Entre estas dos direcciones de la conciencia colectiva e individual se desarrollan las distintas formas de la memoria, las cuales cambian según las intenciones que encierran”.*¹⁵

En este contexto es claro que la -memoria individual- se desarrolla, si se reconoce que el entorno social está compuesto de múltiples conexiones al igual que el cerebro humano, y que como mecanismo automático de pensamiento presenta una tendencia a relacionarlo todo, en consecuencia, no se puede decir que la memoria individual está aislada; porque siempre que se desea evocar los recuerdos es necesario recurrir a esas conexiones que existen en común con los otros, llamados entorno social, espacial y temporal. Halbwachs, dice que la sucesión de elementos individuales componentes de la memoria individual, son el resultado de las experiencias que se dan de las relaciones con los diferentes grupos en que los seres

¹⁵ Halbwachs, (2004). P.13.

humanos se mezclan y, de las relaciones que se puedan establecer entre estos grupos.

“No cabe duda de que la memoria individual existe, pero esta arraigada en contextos distintos que la simultaneidad o la contingencia acercan momentáneamente. La rememoración personal se sitúa allí donde se cruzan las redes de las solidaridades múltiples en las que estamos implicados. Nada escapa a la trama sincrónica de la existencia social actual, y de la combinación de los distintos elementos puede emerger esta forma que denominamos recuerdo porque la traducimos así en un idioma.”¹⁶

Entonces, en realidad podría decirse que los recuerdos individuales existen en la manera que son visualizados, pero, esos recuerdos en su mayoría están inscritos en un marco colectivo, o sea, que si preguntase a otras personas del grupo sobre el recuerdo que guardan sobre el mismo acontecimiento bien podrían relatar también su recuerdo individual de una memoria colectiva; entonces, esto significaría que son participantes activos de ambas memorias, ¿se podría estar hablando de una memoria individual y otra colectiva realmente? O ¿cuando se habla sobre memoria colectiva, se puede reflexionar y concluir que está constituida por una serie de memorias individuales inscritas en un determinado marco social? Y, si somos participantes activos de ambas memorias, ¿vamos a tener siempre una misma postura?

“La memoria colectiva, por otra parte, envuelve las memorias individuales, pero no se confunden con ellas. Evoluciona según sus leyes, y si bien algunos recuerdos individuales penetran también a veces en ella, cambian de rostro en cuanto vuelven

16 Halbwachs, (2004). P. 12.

*a colocarse en un conjunto que ya no es una conciencia personal*¹⁷.

Como participantes de un grupo y con la necesidad de completar, mejorar o refutar algún acontecimiento, se recurre al testimonio porque no se sabe con exactitud las circunstancias que lo han rodeado, este testimonio tendrá sentido siempre respecto del grupo, porque fue vivido en común en un tiempo y un espacio, y es así como podría explicar la dependencia al marco de referencia en el que se suscribe el grupo, por ende el individuo y la evolución de que se pueda dar dentro de este marco. Entonces, es claro que siempre ubicadas en espacio tiempo, van a existir diferentes matices de interpretación, tantos como la cantidad de participantes de un grupo, y que cada una de estas interpretaciones es real para cada grupo.

Si el recuerdo entonces se presenta como el punto de encuentro entre la memoria colectiva y la individual, el montaje de una video instalación con el tema CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, conlleva necesariamente un planteamiento sobre el tiempo de las imágenes, donde la superposición o simultaneidad de escenas en el espacio signifiquen el encuentro entre ambas dimensiones, de manera que el discurso explicita esta condición de la memoria humana e involucre la mayor cantidad de estímulos posibles para potenciar el hecho mnemotécnico. Es decir, que la construcción de la imagen paradójica se caracteriza, según Salvador Rubio por:

*“el recuerdo [del pasado], la cuestión de su autenticidad y de la relación empírica que vincula lo recordado con algo realmente visto o vivido alguna vez por el mismo individuo”*¹⁸

17 Halbwachs, (2004) P. 54.

18 RUBIO, Salvador, “La experiencia paradójica de la imagen mnemónica en el arte” en Disturbis nº 3, 2008 [revista on-line] Consultado el 07-09-2011, en <http://web.me.com/gerardvilar/Disturbis234/Salva.html>

Es una situación de la imagen paradójica que se torna más relevante para esta investigación si se considera desde la perspectiva de la cultura visual.

Es decir, si la cultura se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual, y según Mirzoeff,

“la cultura visual es una estructura interpretativa y fluida, centrada en la comprensión de la respuesta de los individuos y los grupos a los medios visuales de comunicación [...] o dicho de otro modo, la cultura visual no depende de las imágenes en sí mismas, sino de la tendencia moderna a plasmar en imágenes o visualizar la existencia”¹⁹

Entonces la vivencia del recuerdo en una video-instalación entra en el flujo del acontecer cotidiano dado que:

“A medida que determinada forma de representar la realidad va perdiendo terreno, otra va ocupando su lugar sin que la primera desaparezca [...] se muestra que la lógica formal de la imagen del ancien régime [1560-1820] dio paso en primer lugar, a una lógica dialéctica de la imagen en la época moderna [1820-1975]. Por su parte y durante los últimos veinte años, esta imagen dialéctica ha sido desafiada por la imagen paradójica o virtual [Virilio, 1994, pág. 63]. La imagen tradicional seguía sus propias reglas que eran independientes de la realidad exterior [...] la perspectiva afirmaba que la realidad era un terreno perdido, el cine y la fotografía crearon una nueva y directa relación consistente en aceptar la “realidad” de lo que vemos en la imagen. Un fotógrafo nos muestra necesariamente algo que, en cierto modo, era real ante la lente de la cámara.

¹⁹ Mirzoeff, (2003) P.21.

Esta imagen es dialéctica porque establece una relación entre el observador y el momento de espacio o tiempo pasado y presente que representa”.²⁰

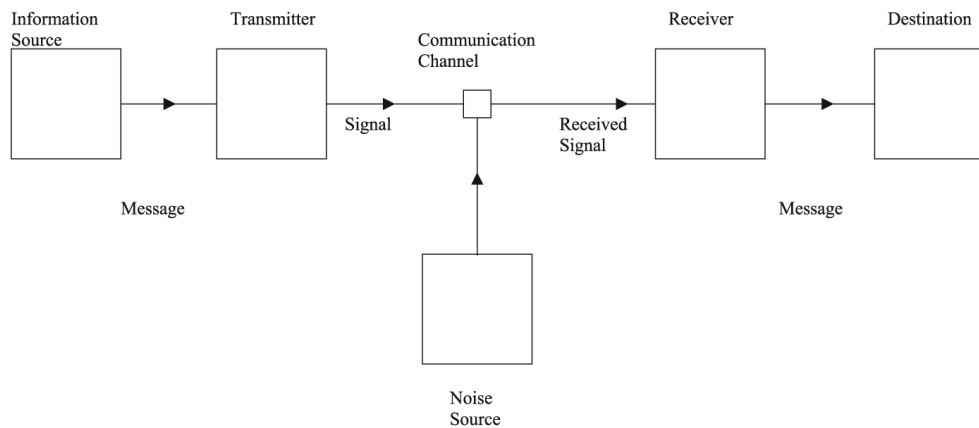
En este sentido, se asume que el usuario de la videoinstalación es un ciudadano de la postmodernidad, inserto en la dialéctica del recuerdo, como imagen paradójica, lo que se verá enfatizada por la mezcla de imágenes fijas y en movimiento, en un dispositivo que refuerza la noción de tiempo y la ruptura de la experiencia habitual del usuario frente a la pantalla; además la dialéctica se establece entre los usuarios y el dispositivo en tensión perceptiva que según Spence (1995, p.183) citado por Mirzoeff (2003), indica que

“... los espectadores siempre aportan alguna idea de “realidad” al proceso de observación, evaluando la ficción en función de la “verosimilitud” y de acuerdo con los mundos que conocen (tanto el real como el ficticio), y añadiendo sus asociaciones privadas a determinados sonidos e imágenes emitidos”.

20 Mirzoeff, N. (2003). P. 26.

Teoría de los medios

El usuario-espectador en su condición de receptor, forma parte de la muy conocida ecuación del modelo de la comunicación de Shannon y Weaver donde las otras partes del esquema son: fuente de información, mensaje, transmisor, señal, fuente de ruido recepción de la señal y el destino.



Es decir, de conformidad con el esquema en mención, una videoinstalación como estructura compleja de comunicación implica un entorno, que le es propio, y que según Mulder

“Para entender los medios de comunicación, debemos prestar atención no a lo que se espera que haga, sino a sus efectos. Cada medio da por sentado una normalidad y un patrón de observación que le es particular, McLuhan llamó a estos su “entorno” ... Este entorno abarca todo en un medio dado, que ejerce una influencia, desde las instituciones sociales y políticas así como en el modo en que se organiza la vida pública, a la mentalidad de los ciudadanos y el sentido de la decencia, e

incluso la sensación de lo que da sentido a la vida, la belleza o el bien o lo que es la mayor verdad posible. En un “entorno”, no sólo es visto como algo normal el medio correspondiente, sino todo lo que puede conseguir a través de su filtro, es normal y comprensible. Todo lo que no puede ser comprendido a través del medio, sin embargo, sigue siendo extraño e incomprensible.”²¹

Lo anterior implica que si se altera el entorno de un medio dado, por ejemplo en el montaje de una videoinstalación, esto llevaría a un incremento de la dialéctica entre la pieza y el usuario, por la creación de la sensación de extrañeza provocada por el efecto de anomalía en el entorno.

Desde esta perspectiva Arjen Mulder indica que

“... el arte es un método de creación de distancia desde la normalidad evocada por un medio sin que el público deje la normalidad tras de sí...”²²

Los artistas multimediales en la creación de sus obras utilizan una estrategia que, Mulder ha llamado remediación que consiste en reformular un medio dentro de otro nuevo, haciendo una re-semantización del primero.

Dos conceptos más de la teoría de los medios son particularmente interesantes para esta investigación -transparencia e hipermediación-

²¹ Mulder, A. (2004). P. 36-37.

Traducción libre de: “To understand media, we must pay attention not to what they are meant to do, but to their effects. Every medium has things it takes for granted, a normality and an observation pattern all its own; McLuhan called all this its “environment”... This environment encompasses everything on which a given medium exerts influence, from social and political institutions and the way public life is organized to the citizens’ mentality and sense of decency, and even the feeling about what gives life meaning, or what is the highest achievable truth, beauty or good. In an “environment”, not only is the corresponding medium seen as normal, everything that can get through its filter is normal and understandable. Anything that cannot be grasped through the medium, however, remains strange and incomprensible”.

²² Mulder, A. (2004). P. 39.

Traducción libre de: “...art is a method of creating distance from the normality evoked by a medium without making the audience leave the normality behind”.

dado que frecuentemente los artistas video instaladores recurren a estas para fortalecer la redundancia²³ en sus propuestas.

Los criterios mencionados en este apartado, permitirán una clara lectura de las propuestas artísticas de los videoinstaladores seleccionados como referentes visuales, para llevar a cabo la creación de la video instalación
CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO.

23 Mulder, A. (2004). P.30. Traducción libre de: Redundancy enables the receiver to bring the information content of a noisy message back onto the semantic level at which the message's meaning can be guessed.

MARCO REFERENCIAL

“[...] uno de los factores definitorios del vídeo: su capacidad para conseguir que lo particular de un individuo o grupo, llegue al conjunto universal de todos los ciudadanos, entendido cada uno de éstos, a su vez como un emisor en potencia.”²⁴

La pertinencia de los referentes seleccionados para el desarrollo de la propuesta de videoinstalación CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, se sustenta en aspectos de forma y contenido. El espacio de proyección envolvente debatiéndose entre la pantalla plana y un espacio de proyección más tridimensional, la provocación al espectador en términos sugestivos, los conceptos, recursos visuales, narrativas y la estética de las nuevas tecnologías; sin pensar en una cantidad de imágenes tomadas de la casualidad propias de la cultura popular y sin discriminar las imágenes cercanas al individuo que usualmente son descartadas por los medios de comunicación comercial, por ejemplo la televisión. Esas nuevas tecnologías que ayudan a los artistas a dejar absorto al observador mediante la creación de esa configuración espacial e inmerso totalmente en ella; son aspectos que se han considerado en este apartado.

El tiempo y sus dimensiones como motivo, pasa a primer plano como una experiencia estética debatiéndose entre el exceso y la reducción de un efecto producido por la narratividad cuando las videoinstalaciones desarrollan su propia dinámica visual mediante la repetición.

²⁴ Joaquim Dols Rusiñol en Rodríguez Mattalía, (2008) P. 45.

Douglas Gordon caracteriza su trabajo con el uso de las dualidades y la dialéctica; confusiones de identidades, una doble personalidad, los opuestos, el yo y el otro los plantea como un inseparable.

Igualmente el artista se interesa en la memoria colectiva (en revelar o visibilizar los detalles que usualmente pasan desapercibidos, que son invisibles), mediante el uso de la ralentización; así también esas relaciones que se establecen e inconcientemente pasan desapercibidas. Como ejemplo de ello, en la obra *Through a looking glass*, se apropia de la escena filmada a través de un espejo de la película *Taxi driver* de Martin Scorsese.



Through a looking glass ::1999
Douglas Gordon

Aquí D. Gordon se apropia de lo realizado en el cine y proyecta la escena sobre una pared y en la pared opuesta muestra lo mismo a modo de reflexión horizontal, enfrentándolas, logrando establecer un diálogo a través de la imagen sobre la pérdida de control y desequilibrios mentales; esto es lo que atrapa al espectador al posicionarlo en medio del juego de la dualidad, la inversión dialéctica, la duplicación y repetición. Precisamente es este tipo de articulación que ayuda a generar un sistema de referencias que conecta a los espectadores con la pieza.

Otra característica es que, en ocasiones, las videoinstalaciones de este artista tienen un carácter inclusivo del usuario mediante sus propias sombras, a modo de negativo en la pieza; esto lo logra colocando el proyector estratégicamente, por donde el usuario no es capaz de eludir la proyección lumínica, provocando la sombra que se convierte en parte integral de la videoinstalación.

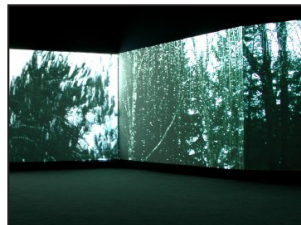
Fog (film still) :: 2001-2002
Douglas Gordon



Con una intención similar, Eija-Liisa Ahtila envuelve a los usuarios con sus videoinstalaciones, tanto, que llega a crear la ilusión de que ellos son parte de la propuesta, a veces cómplices en una situación melancólico y/o íntima, reforzando con imágenes envolventes y la disposición de la instalación en el espacio como dispositivo.



The house::2008
Eija-Liisa Ahtila



The hour of prayer::2005
Eija-Liisa Ahtila



The hour of prayer::2005
Eija-Liisa Ahtila

Utiliza elementos de la vida cotidiana que refuerzan un carácter de vídeo tipo documental, lo que genera cercanía con el espectador, a la vez que lo ataca descomponiendo su percepción entre los límites de la cordura-locura, lo real-irreal, libertad-alienación; es este énfasis psicológico del espacio donde llega a hacer desaparecer las fronteras de quién es el actor

y quién el espectador. Según Söke Dinkla en su artículo *Virtual Narrations*²⁵ las obras de Ahtila se caracterizan por emplear estructuras narrativas paradójicas; diciendo que en varias ocasiones se producen situaciones que no se pueden ubicar en la secuencia temporal de la historia y que además no parecieran encajar en cualquier lugar del orden cronológico percibido.

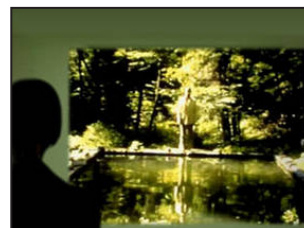
Otro aspecto importante que explica Dinkla en su artículo es, que en la obra *The house*, Eija-Liisa Athila hace estas estructuras narrativas paradójicas evidentes en el espacio, una vez que se muestran tres superficies de proyección prácticamente iguales y que por lo tanto da la impresión de una realidad confusa en espacio y tiempo. Además rescata la constancia de la artista en el uso de los bucles cronológicos y diferentes niveles de realidad.



Homo sapiens
sapiens::2005
Pipilotti Rist



Partit amistós-sentiments
electrònics::2010
Pipilotti Rist



The reflecting pool::1979
Bill Viola

Otra artista videoinstaladora particularmente interesante es Pipilloti Rist, a quien he considerado dentro de este apartado por el uso de la imagen vídeo, el tipo de encuadre así como el montaje de sus exposiciones. Como se comenta en la Introducción de la esta investigación, la oportunidad de ver en Barcelona una exposición de esta artista, favoreció una sensación de alivio en relación a las decisiones tomadas para esta propuesta, dado

25 Söke Dinkla. (2007). "Virtual Narrations". [texto on-line] Consultado el 6 de septiembre de 2011 en http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration/1/

que permitió aclararla en términos del tipo imagen, encuadre y disposición del espacio, entre otros. Además, en sus obras hay un elemento que me hizo identificarme más con esta artista, es el hecho de que aunque son reflexivas y de contenidos fuertes, siempre generan un sentimiento esperanzador y de disfrute que, probablemente, tiene relación con el color de las tomas y el tipo de encuadre en éstas, sin omitir el audio, que en sus videoinstalaciones tiene un valor fundamental.



Undertone::1972
Vito Acconci



Waltz::2003
Joan Jonas



Still from Lines in the
Sand::2002
Joan Jonas

Bill Viola en su obra *The reflecting pool*, evidencia el recurso de la utilización de temporalidades distintas, en las que por medio de elementos como gotas de agua muestra una temporalidad, mientras que la ralentización del hombre que salta a la piscina es completamente evidente que remite a la idea sobre la subjetividad del tiempo, que en el planteamiento de la propuesta CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, es sumamente importante ya que lo que pretende en este sentido es que se genere la relatividad del tiempo que cada usuario, independientemente del proporcionado por la pieza. Otro recurso interesante utilizado por este artista y que es aplicado en la propuesta es el mostrarse ante la cámara de vídeo; al igual que Pipilloti, Vito Acconci, Joan Jonas, entre otros; sin que la intención sea provocar un autorretrato solamente, sino más bien interpelar al usuario a establecer las relaciones requeridas para

que lo que se busca como reacción en él se dé. El simbolismo del agua que utiliza Viola, como motivo de equilibrio y metáfora de vitalidad es importante tenerlo como referencia a la hora de conocer la propuesta para la videoinstalación en estudio.

En el caso de Joan Jonas, se puede apreciar como juega con su aparición en los vídeos, que a la vez están cargados de tonos de teatralidad, performance, entre otros. En este caso, una obra especialmente que interesa de esta artista es la llamada *Waltz*, donde aparece con un grupo de personas en una especie de recreación de un acontecimiento histórico en el campo cerca de la playa y junto a un perro, recrea una atmósfera mágica; muestra una serie de objetos que redundan el sentido mágico-fantástico que tiene su obra, pero además la temporalidad está caracterizada por la fragmentación y la no linealidad. A nivel de imagen vídeo, esta artista funciona como referente al utilizar tomas espontáneas capturadas, en apariencia al caminar; este recurso es utilizado en la videoinstalación propuesta, buscando que el usuario se posicione como si fuese el mismo caminante.

En *JLG/JLG - autoportrait de décembre* (1995), de Jean Luc Godard, además de ser una especie de retrato/reflexión sobre su trabajo, es importante señalar que trabaja con el metalenguaje en la relación entre la imagen y lo que dice; además podemos ver como a través de la utilización del concepto de remediación, que plantea Mulder, establece espacios y tiempos simultáneos, no lineales, planteando un diálogo entre la imagen de archivo y su imagen del presente superponiéndose a la anterior, el espacio de la imagen del pasado y el del momento presente, ensamblando todo esto en uno sólo plano de vídeo. Algo importante también que se establece en esta acción es la intención de interactuar con la imagen del pasado y traerla al presente, haciendo evidente la noción de tiempo relativo.



JLG/JLG - autoportrait de décembre::1995
Jean Luc Godard



Scénario du film Passion ::1982
Jean Luc Godard

En este sentido el artista Rafael Lozano-Hemmer plantea algo similar en su instalación *Body Movies, Relational Architecture #6*, lo que nos interesa como referente en nuestra propuesta, es el hecho que es una instalación interactiva en la que usuario desvela la imagen oculta con su sombra cuando pasa interrumpiendo los flujos de luz emitidos por lámparas potentes ubicadas en el lado opuesto. En el caso de la propuesta que se estudia, se podría decir que el usuario se posiciona de la misma manera, pero a través del personaje que aparece en el vídeo interviniendo con su sombra sobre la imagen de archivo proyectada, y estas acciones son las que vinculan directamente el uso de tiempo e imagen con Godard y Lozano-Hemmer.



Body Movies, Relational Architecture #6::2002
Rafael Lozano-Hemmer



Sans Soleil ::1983
Chris Marker

Chris Marker con *Sans Soleil* (1983) se debate entre lo ficticio y lo real, utilizando el recurso de la paradoja, por lo que no se logra llegar a discernir entre la situación real y la no real. Plantea una serie de situaciones pasadas que las trae al presente reinterpretándolas, reviviéndolas; lo que recuerda el concepto de relatividad del tiempo y la imagen, o sea, no podría decirse que estas memorias podrían ordenarse de manera cronológica, además llega a poner al espectador en su posición.

VIDEOINSTALACIÓN

CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO

Para desarrollar este apartado se introducen varias definiciones de lo que se considera una videoinstalación, a efecto de precisar la conceptualización que a guiado los procesos de trabajo y la toma de decisiones en la operatividad del desarrollo del proyecto; se inicia así con una cita Rodríguez Mattalia que dice

“[...] la videoinstalación supone una manera de configurar el tiempo y el espacio que propone cuestiones novedosas respecto al modelo cinematográfico y televisivo con el cual el vídeo monocal se relaciona de manera directa; y ello por el hecho de incluir en la experiencia de la obra, además del espacio-tiempo puesto en juego por la imagen en movimiento, el espacio expositivo y el tiempo de recepción.”²⁶

Presentando el énfasis de su definición en razón de la distancia que supone un dispositivo de este tipo de las formas convencionales de recepción de imágenes monocal. En un segundo momento y citando otros autores amplia la noción haciendo énfasis en el componente espacial.

“Mientras Rush la define -siguiendo una expresión del artista Gary Hill- como “un reconocimiento del espacio fuera del monitor”, para Parfait es una puesta artística que coloca la imagen vídeo en el centro de un dispositivo que transforma el espacio donde actúa. Podemos así entender esta práctica como la puesta en situación de la imagen junto con otros componentes: elementos técnicos (cámara, monitor, vídeo proyector, etc.) además de otros objetos, espacio expositivo y arquitectónico que lo conforma entre otros”.²⁷

²⁶ Rodríguez Mattalia, (2008) Pág. 235.

²⁷ Rodríguez Mattalia, (2008) P. 238.

Esta posición sobre el espacio se refuerza con la visión del espacio expositivo en su calidad de –dispositivo- cuando Rodríguez Mattalia recoge el comentario de Ortiz que dice

“Según Ortiz, estaríamos ante la unión de dos dispositivos: el dispositivo vídeo formado por la imagen electrónica y el sistema técnico que le hace posible [magnetoscopio, monitores o pantallas de proyección, pudiendo ser más o menos puestos en evidencia]; y el dispositivo escénico que incluye el espacio expositivo y la posible presencia de otros objetos. Su mínima expresión sería por tanto una obra conformada por el espacio expositivo unido a la imagen vídeo y, no lo olvidemos, la presencia del espectador que actualiza el conjunto [...]”²⁸

Desde esta perspectiva, una videoinstalación es una estructura compleja donde se coordinan dos o más dispositivos en función de proponer al usuario una visión de mundo, la cual a partir de su disposición se aleja de la tradición de la imagen monocanal. Sin embargo, la conceptualización subyacente en toda videoinstalación es el -rol del usuario-. Al respecto Frohne indica que

“[...] La posición del observador, que, hasta este momento, había tenido un marco de referencia definido en un museo, pierde su certeza sobre el objeto de la recepción, porque la capacidad del observador para sintetizar la información al ver las imágenes se ve desafiada por el factor tiempo. Este cambio de paradigma se caracteriza principalmente por la inestabilidad fundamental del espectador, que es, por cierto, el aumento de la libertad del espectador a moverse por el frente y por el interior de la videoinstalación. Los montajes de

28 Rodríguez Mattalia, (2008) P. 239

museos, se concentran en la recepción óptica del espectador de las obras. Bajo circunstancias como estas, sin embargo, la concentración se desplaza con un enfoque de responsabilidad del observador.”²⁹

Según estas definiciones, el proyecto CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, se inscribe dentro del género de videoinstalación al generarse a partir de un concepto de narrativa visual, dispuesta en un espacio y estableciendo una interacción entre los dispositivos y el usuario.

Al adentrarse en el análisis formal de los conceptos y teorías sobre la memoria y, de las tendencias artísticas de los nuevos medios; esta videoinstalación se propone fundir estos criterios en una propuesta fluida, donde al usuario se le propicie un ambiente apto para re-memorizar.

²⁹ Ursula Frohne. (2007). "That's the only now I get". [Texto on-line] Consultado el 14 de setiembre de -2010 en: http://www.medienkunstnetz.de/themes/art_and_cinematography/immersion_participation/scroll/

"[...] The observer's position, which, to this point, had had a defined frame of reference in a museum, loses its certainty regarding the object of reception, because the observer's ability to synthesize information when viewing images is challenged by the time factor. This paradigmatic change is primarily characterized by the fundamental instability of the viewer-which is, by the way, increased by the freedom of the viewer to move around in front of and inside the video installation. In a museum setting, the concentration is upon the viewer's optical reception of the work. Under such changed circumstances as these, however, concentration is shifted with a focus upon the responsibility of the observer."

Descripción de la pieza

*“... Dentro de cada expresión medial o acto comunicativo, tres niveles pueden ser distinguidos: uno relacionado con la información, uno con el significado, y el último con los efectos de uno u otro...”*³⁰

Como punto de partida para el análisis de la videoinstalación, se ha tomado en consideración lo que Mulder establece como los niveles que conlleva un acto comunicativo o de expresión medial, en consecuencia este apartado se organiza en ese sentido; por lo que es pertinente comprender a qué se refiere el autor con cada uno de ellos y qué énfasis los particulariza, para ello Mulder indica

*El primer nivel es de naturaleza técnica. Se refiere a la precisión con la que los símbolos de comunicación se transmiten del emisor al receptor. ... El segundo nivel es de naturaleza semántica. Conlleva a la pregunta de cómo los símbolos transmiten con precisión el significado deseado. ... El nivel semántico de la comunicación depende en gran medida del primero, el nivel técnico: si la información no ha llegado, no habrá ningún significado...El tercer nivel es de naturaleza social. Se refiere a la eficacia con la que el significado enviado influye en el comportamiento del receptor de la manera deseada por el emisor. [...]*³¹

30 Mulder, (2004) P. 27.

Traducción libre de: “ ...Within every medial expression or communicative act, three levels can be distinguished: one to do with information, one with meaning, and the last with the effects of one or the other...”

31 Mulder, (2004). Pág. 27.

Traducción libre: “ [...] The first level is technical in nature. It concerns the precision with which the symbols of communication are transmitted from sender to receiver. ... The second level is semantic in nature. It concerns the question of how the symbols that are precisely transmit the desired meaning. ... The semantic level of communication is highly dependent on the first, technical level: if the information hasn't come through, there won't be any meaning. ... The third level is social in nature. It concerns the effectiveness with which the sent meaning influences the receiver's behavior in the way desired by the sender. [...]”

Desde la lógica de Mulder se presenta a continuación el desarrollo del proyecto de videoinstalación CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO. Se inicia con el nivel de naturaleza técnica, el cual implica que los símbolos de la comunicación sean transmitidos con precisión de emisor a receptor. Para efectos operativos se trató de contestar la pregunta ¿cómo realizar una videoinstalación que permita al usuario desencadenar mecanismos inconscientes sobre la construcción del recuerdo?, enfoque con el que se procedió a estructurar los medios:

1. Tipo de imagen

Como se ha comentado en varios momentos del documento; el proyecto se plantea desde la experiencia e interés personal en el recuerdo; esto lleva a la decisión de utilizar imágenes de archivo familiar, tomas de vídeo en exteriores de elementos de la naturaleza y, tomas de interiores interviniendo las imágenes de archivo familiar.

1.1. Diapositivas: se realiza la selección y compilación de imágenes de archivo familiar, tomadas hacia finales de los años setentas y a lo largo de la década de los ochenta, en actividades como cumpleaños, cenas, paseos y el diario acontecer.

Se procede a la digitalización de las imágenes conscientes de que presentan la pátina del tiempo, manifiestan algún deterioro como hongos, rayas, decoloración; razón por la que se decide no realizar ningún tipo de retoque digital, dado el interés en que el paso de los años fuese evidente en las imágenes, con el objetivo de que el factor evocativo se vea reforzado, en términos de la percepción del recuerdo a través de la imagen.



1.2. Tomas de video: se planean de acuerdo al tipo de recuerdo personal que se busca evocar, jugando con la proyección de las diapositivas y las metáforas, percepciones y evocaciones, que puedan generar en el usuario al establecer un diálogo con las imágenes.

1.2.1. Tomas en exteriores: se realizan en dos momentos diferentes del año: primavera y verano; y en diferentes horas del día con la intención de capturar diferentes calidades de luz, considerado para eventualmente lograr una atmósfera cálida y de sensación envolvente. Se realizan varias tomas a lo largo del Río Turia en Valencia, España; por contar con diferentes tipos de fuentes de imagen: árboles, zacate³², fuentes, suelos, caminos; que a la vez son elementos en alguna medida “universales” próximos a la naturaleza y que tienen que ver mucho con los recuerdos personales.

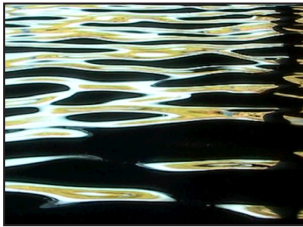
46

81

Se realizan tomas en primer plano y plano detalle, del agua de las fuentes; de los distintos tipos de suelos y del zacate, tratando de

³² Diccionario de la lengua española - [n.d.]. [Consultado el 9 de septiembre de 2010] en <http://buscon.rae.es/drae/>
Zacate: [Del nahua zacatl]. 1. m. Am. Cen., Filip. y Méx. Hierba, pasto, forraje.

hacer movimientos de desplazamiento con la cámara a manera de ojo humano, como si fuese el ojo del usuario el que recorriese o deambulase visualmente por los planos; al igual que las tomas realizadas al caminar y posicionar al usuario en ese punto de vista, el caminar, el desplazarse y la impronta de la imagen. También se realizan diferentes pruebas al manipular la cámara cerrando y abriendo la apertura de lente y aumentando y reduciendo la velocidad de captura con el fin de lograr distintos efectos de manera “directa” en la imagen; es importante que la grabación



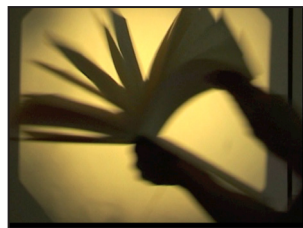
refleje que vemos de diferentes maneras, en diferentes ocasiones; todo esto junto con las diferentes texturas propicia un el tipo de toma subjetiva que se acerca al usuario, concentrándolo en los elementos de la naturaleza y lo aproxima a la manera en que percibimos el mundo; y cómo nos conectan de manera positiva y esperanzadora con lo vivido; proporcionando la posibilidad de reflexión y proyección personal del usuario.

1.2.2.Tomas en interiores: ante el interés de comunicar los diferentes niveles de evocación del recuerdo, se tornan imperativos dos aspectos técnicos a solventar, primero establecer un sistema de capas que permita el diálogo entre imágenes del pasado con imágenes del presente, lo que se solventa a través de la intervención de la imagen fija. En este caso las diapositivas de archivo familiar;

mediante el cuerpo humano semidesnudo y objetos evocativos como los libros; por medio de una remediación de la imagen fija, lo que intensifica la evocación del recuerdo creando una metáfora multidimensional.

El efecto en mención se logra al proyectar las diapositivas, con un proyector analógico, de manera directa sobre una pantalla. Entre la imagen fija proyectada y el rayo lumínico se intercala un libro de hojas blancas que se pasan lentamente a modo de flipbook, sólo que en este caso no hay animación, la imagen de la diapositiva proyectada se fija en el blanco de las páginas, cuyo movimiento provoca una distorsión de la imagen y logra un efecto de permanencia y transformación de la imagen a través del tiempo.

Posteriormente, como segundo paso se procede a conectar la cámara de vídeo en circuito cerrado, permitiendo ver lo que la



cámara está grabando. Se inicia la captura de la intervención del cuerpo sobre los retratos familiares, manipulando la cámara [velocidades y aperturas de lente] para lograr efectos como el barrido de imagen, y otros como la sensación del cuerpo humano en condición de cuerpo opaco, translúcido, etéreo y mimetizado. Esta intervención también está cargada de la intención de

interactuar con los personajes de la fotografía, con el momento vivido y retratado; estableciendo un diálogo entre las imágenes capturadas y evidenciando el concepto de re-memorizar, revivir, reconstruir y mimetizar esos recuerdos a través de un diálogo íntimo entre imagen fija [desencadenante recuerdo] e imagen actual [remediación] dando una sensación sincrónica.

El “desvelar” la imagen fija mediante la sombra del cuerpo, como



imagen actual, conllevó un alto grado de indagación técnica, al realizarlo en directo ante la cámara de vídeo, este efecto se llega a obtener mediante la utilización de dos proyectores analógicos, uno proyectando la diapositiva y el otro anulando la imagen, dejando en blanco la pantalla. Al interrumpir el flujo de luz del proyector sin diapositiva, se logra esa sombra reveladora de la imagen oculta, permitiendo una especie de máscara sin necesidad de utilizar el croma, era importante conseguir el “recorte” de la sombra directa con sutileza para que no se vieran bordes “duros” en la proyección final, sin perder el nivel de transparencia logrado en el resto de la imagen.

2. Edición del video

Con el leitmotiv de la videoinstalación en mente, la edición se orientó hacia la composición de una estructura cíclica de imágenes, en la que los desencadenantes se organizan desde lo más genérico, y por ello más universales, hacia lo más particular creando transiciones, para retornar al inicio, en un retorno sin fin; integrando con el mismo interés imágenes sonoras y textuales.

2.1. Tipo de audio: El audio fue planeado con el sentido de generar imágenes sonoras al usuario, abstrayéndolo y ayudándole a concentrarse en la evocación, de manera que la combinatoria de dispositivos genere una sinergia que provoque la experiencia más allá de la imagen visual. También se decide trabajar en capas, mezcla de sonidos, sonidos de base, desencadenantes, los provocados por el ser humano que indican su presencia como por ejemplo la respiración, el caminar, el habla como susurro.

En este sentido, se decide realizar una indagatoria con la perspectiva de mezclar producción musical profesional con la captura realizada personalmente de los sonidos como la respiración, un caminante y voces.

2.1.1. Producción profesional: Durante la indagatoria sobre la música profesional se decide utilizar a un grupo musical llamado

Malpaís³³, que sustenta su obra en el imaginario costarricense. De este grupo se decide utilizar partes de la pieza musical *Concierto para un coro de lapas*³⁴, por contar con una armonía de sonidos adecuados para la ambientación del vídeo en las secuencias donde se visualiza la piel, al mimetismo de la imagen y se crea un diálogo de imágenes que remiten al usuario a la intimidad personal.

Además se decide utilizar obra musical del artista Andreas Vollenweider³⁵, que al contar con composiciones en su mayoría instrumentales y de efecto pacificador, remiten a la naturaleza. De éste músico se utilizan las piezas: *Hirzel* (álbum *Book of Roses*, 1991), *Airdance* (álbum *Air*, 1991), y *Magic caverna* (álbum *Magic cavern*, 1982).

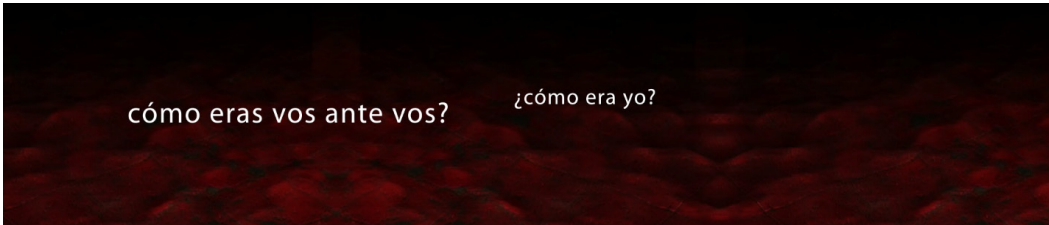
2.1.2. Sonidos humanos: se realizan grabaciones de sonidos propios del ser humano para utilizarse en la edición a manera de indicadores de presencia humana, como la respiración; el caminar de una persona (que además aporta la sensación espacial); y la voz, aunque se decide no utilizar voz en off, se utiliza a modo de murmullo y exclamaciones. Este tipo de sonidos están dispuestos en momentos clave de la propuesta a manera de desencadenantes, inductores, sumergiendo al usuario en ella.

33 "Al final de la península de Nicoya, más allá de Cabo Blanco y del último camino, está el refugio de los desterrados, el potrero inhóspito sin fin, la playa de basalto donde no sabemos si vamos o si volvemos. La playa de Malpaís, el Paraíso. Un mal nombre para un lugar tan bello. Una contradicción. ... Malpaís es el lugar de donde venimos, las tierras secas del noroeste, el mar que estalla, los caminos polvorientos. De allá viene nuestra manera de hablar y hacer estas canciones. Y Malpaís es nuestra idea de la música: el lugar de encuentro más allá de los caminos". Grupo Malpaís - Costa Rica. (s.f.). Consultado el 13-09-2011, en http://www.grupomalpais.com/grupo_malpais.php?s=1

34 Varios Artistas. Guanacaste al atardecer. (2008). Papaya Music. Copyright-Simbiosis de Centroamerica S.A.

35 Nacionalidad suiza, tipo de música. clásica, world music, jazz, newage. Consultado el 13-09-2011, en <http://www.vollenweider.net/magazine/main.php?c=us&mailing>

2.2. Textos: Los textos utilizados en la propuesta, en el inicio, buscan armonizar en el sentido evocativo, sin embargo, por los hábitos culturales, la imagen-texto apela a un nivel reflexivo en el usuario.

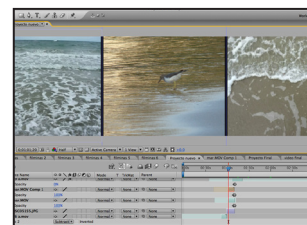
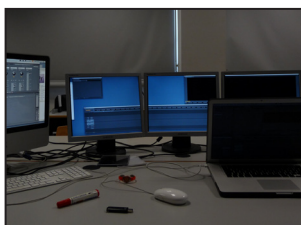


Se decide utilizar los textos al inicio y al final de la propuesta con el sentido de bucle en reversa. Se realizan una serie de propuestas de textos que tienen relación directa con el planteamiento del proyecto, pensando en un tipo de diálogo paradójico. Los textos se disponen en diferentes posiciones en el plano de manera que aparezcan y desaparezcan mediante fundidos, no se llegan a superponer uno sobre el otro, pero sí generan un ritmo de lectura y una secuencia según la sugerencia que se hace con cada pregunta. El color de los textos es blanco, considerando la imagen de fondo y la ambientación se decidió este color por cuestiones de una lectura adecuada y, por razones de una mejor pregnancia.

3. Software de edición

Para la edición de los componentes de la propuesta se decide trabajar con el paquete de programas Adobe; tanto para el montaje del vídeo como para la edición del audio. En ambos casos permiten trabajar en capas, por lo que facilita la narración no lineal, como se ha comentado, en relación al bucle y las múltiples conexiones.

3.1. Vídeo: para la edición del vídeo se utiliza el programa Adobe After Effects CS4, el cual proporciona la facilidad de trabajar por capas, ayudando a la mezcla de las imágenes de archivo, tomas, etc., Por ese carácter no-lineal del proyecto, se establece una edición multipantalla (tres pantallas), cada una de ellas con una dimensión de 720 x 576. En algunos momentos se distinguen las tres pantallas de manera individual; en otros, proporcionan la sensación de movimiento de la imagen de una pantalla a otra; y en otros momentos, la imagen se percibe como una sola ocupando la extensión de las tres. Ante esta propuesta en la plataforma de edición se considera realizar una sola pantalla, con una medida total 2160 x 576, y hacer la división de las tres pantallas a modo virtual con objeto de que se trabaje sobre la noción de tiempo y espacio en el vídeo.



Durante la edición, fue necesario visualizar el conjunto de las imágenes, por lo que se trabajó con tres monitores para confirmar encuadres, empates y diálogo entre las imágenes; además de contar con el ordenador fué necesario utilizar una tarjeta de vídeo Matrox TripleHead2Go³⁶ para los tres monitores, posteriormente

³⁶ "...permite ejecutar aplicaciones distintas en cada monitor o ver una aplicación distribuida entre los tres monitores. Disponible en sus ediciones DisplayPort, Analog (analógica) y Digital (digital)".

Matrox Graphics - Productos - Módulos de exp. gráfica - TripleHead2Go. (s.f.). Consultado el 15-09-2011, en <http://www.matrox.com/graphics/es/products/gxm/th2go/#close>

esta tarjeta permitiría darle salida al vídeo en su montaje de prueba y/o su montaje final.

3.2. Audio: se editó el audio en el programa Adobe Soundbooth CS4 al contar con una plataforma bastante accesible, permitiendo importar los archivos de audio con los cuales se trabaja, también permite importar el vídeo por lo que facilita aún más la edición al visualizar ambas cosas, facilitando el resultado deseado en la relación imagen visual e imagen sonora. Se trabaja por medio de capas, una capa funciona prácticamente como base, lo que no significa su permanencia constante, la cual es intervenida con las otras piezas musicales y con los sonidos grabados; además se realizan transparencias de sonidos a través de las capas, lo que genera en el usuario la sensación de múltiples imágenes sonoras pero inseparables, que en algunas ocasiones se comportan como un torrente de sonido que apela la percepción del usuario.

4. Disposición del montaje de la videoinstalación

Considerando las definiciones de videoinstalación planteadas al inicio de este apartado, el espacio de la videoinstalación CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, se planea con el objetivo de lograr una atmósfera envolvente.

La propuesta de la videoinstalación genera varios planteamientos de disposición del espacio y montaje, sin embargo, se toma la decisión de realizarlo de la siguiente manera:

- Se diseña pensando en un espacio que permitiera la retroproyección en una pantalla blanca translúcida, ya que al realizar diferentes

pruebas, la retroproyección contaba con la cualidad de saturar mejor los colores en la reproducción del vídeo.

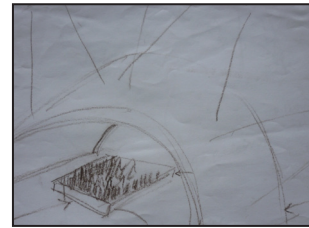
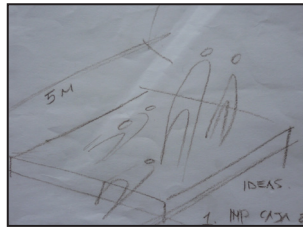
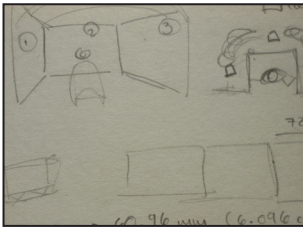
- La pantalla debe ser flexible para generar un plano convexo, lo que proporcionará una sensación de profundidad y una atmósfera envolvente en el usuario al ver el vídeo. El tamaño de la pantalla se determina en relación proporcional al vídeo y, a la sensación que se propone, así mismo el tamaño de la pantalla propuesta es de 3 x 9 metros.

- Se diseña un espacio generador de sensaciones físicas, desencadenantes de imágenes mentales evocativas, desde donde el usuario podrá disfrutar de la experiencia de la videoinstalación. El espacio diseñado es un suelo de zacate dulce (*Axonopus compressus*), el cual por sus características de confort, durabilidad y adaptabilidad es el más usado en Costa Rica, tanto en áreas agrícolas dedicadas al pastoreo, deportivas, jardines públicos y del hogar. Las características del zacate así como su recurrencia en espacios de ocio y confort a los que se le asocia, lo hacen que sea ideal para el montaje, ya que el mantenimiento se reduce al mínimo, sin perder sus características de color, textura y aroma en el tiempo; pero principalmente por su poder evocador en el imaginario costarricense. El tamaño de esta alfombra de zacate, pensado en proporción al espacio es de 6 x 2 metros; además en la construcción de este dispositivo se utiliza plástico grueso (generalmente aplicado en construcción), para colocarlo a manera de suelo, siendo este cubierto con una capa delgada de serrín que proporciona un sustrato para mantener la humedad.

- Dentro del equipo tecnológico a utilizar se consideran tres proyectores de una misma marca, esto para lograr unidad en la calidad de imagen al momento de proyectar, un ordenador, una

tarjeta Matrox TripleHead2Go, un sistema de reproducción audio con estéreo.

Prosiguiendo con la descripción de la videoinstalación, según el planteamiento de Mulder, corresponde presentar ahora el contenido semántico de la propuesta.



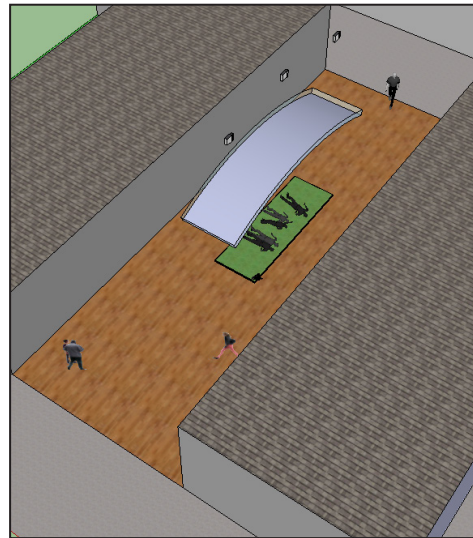
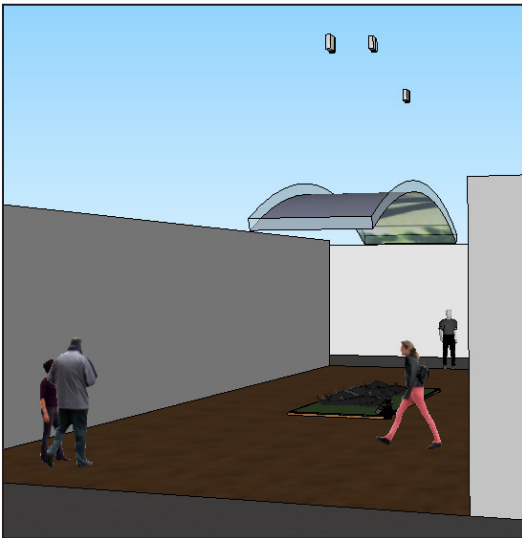
En la videoinstalación CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, la organización de los símbolos se ha hecho teniendo en cuenta la interrelación de los dispositivos, a efecto de enfatizar la redundancia en la propuesta; el peso específico de los dispositivos varía en su énfasis, así por ejemplo al inicio se busca que los usuarios se predispongan a la contemplación desde una actitud relajada, para lo que se utiliza la combinatoria del suelo en *zacate*, el cual como medio tiene una alta carga de transparencia, al aportar sensaciones asociadas a experiencias placenteras de recreación u ocio, que favorecen las percepciones táctiles y olfativas, situación que no se lograría con mobiliario, sin importar que tan comfortable sea; además el *zacate* refuerza la idea de descanso y abandono con las posiciones de reposo que debe asumir el cuerpo humano para poder apreciar de una manera comfortable la imágenes que se proyectan en las pantallas; lo que no implica que si el usuario se encuentra en pie no exista una buena recepción de las imágenes; la banda sonora va de los sonidos humanos a los profesionales, acompañando y

sumando sentido evocativo a las imágenes textuales y de aguas que se van transformando, es decir, en este momento el usuario se encontrará atrapado en una nueva realidad placentera e inusual por ello, irreal, desde el contexto donde se ubica.

Las imágenes lumínicas se van sucediendo en un tránsito de elementos de naturaleza inanimados hacia animales y la presencia humana, como en un sueño se suceden escenas que se encadenan unas con otras por asociaciones formales como colores, figuras y texturas, en una gran evocación del entorno de la infancia con la capacidad de asombro a flor de piel; para dar paso a imágenes de sombras, que se superponen a las imágenes fijas, creando una doble capa temporal, metafóricamente se hace un enunciado sobre el modo en que recuerdo cobija, cubre y en algunos casos mimetiza al ser humano en una temporalidad en la que pasado y presente son solo un futuro potencial, que se modifica en el flujo constante del ser social. Si bien el recorrido por la vida es la experiencia del devenir particular, la construcción de la identidad desde el recuerdo se construye en el ser en sociedad, donde se intercambian roles, presencias hasta lograr una narración única en constante devenir y fluir, en un rizomático vínculo social, que se reinicia con cada recuerdo.

Prueba de Montaje

A efecto de evaluar la propuesta se realizó un montaje de la videoinstalación en la nave central de la Escuela de Arte y Comunicación Visual de la Universidad Nacional en Costa Rica, en la que se realizaron algunos ajustes, a partir de las características del espacio y los recursos tecnológicos con que se contaba.



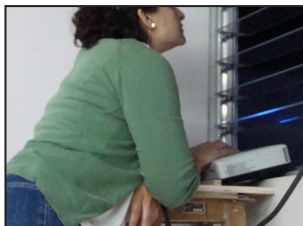
En el caso de la prueba, parte de los ajustes de montaje fueron, la creación de una pantalla con tela blanca de algodón, tensada en un plano de tubo de PVC, que le aportó flexibilidad y consistencia estructural. La instalación de la misma se realizó en la estructura del monitor de la nave, configurando un plano convexo apto para recibir la proyección en ángulo frontal de 33 grados aproximadamente, lo cual en la penumbra de la noche, ayuda a



generar un plano virtual de cerramiento sobre el público que se ubica sobre el zacate, de manera que el efecto de envoltura es mayor.

Así se realizó la prueba el 1 de julio del año en curso, contando con la presencia de un público representativo, es decir, un público conformado por usuarios heterogéneos procedentes de diversos estratos sociales, formación académica, edad y ocupaciones. De tal manera se realizó la presentación en horas de la noche, la prueba tuvo una duración aproximada de dos horas, a efecto de observar la conducta de los usuarios y la recepción de la obra, a partir de lo descrito, y de algunos comentarios de los asistentes a la prueba, se llegó a las siguientes conclusiones:

La disposición espacial de los dispositivos es un factor que favorece la recepción de los mensajes de la videoinstalación, al respecto existen dos constantes en las respuestas, la sensación de relajación que experimentan los usuarios y, que les predispone al segundo aspecto, sumergirse en una realidad alterna a la “normal” que estimula la expectativa por ver la propuesta del vídeo.



Las secuencias que más llamaron la atención de los usuarios son las “sombras caminando”, es importante destacar aquí la espacialidad que se logra con el recurso de las tres pantallas, en segundo lugar las secuencias

de la remediación de las tomas fijas por medios por la intervención de los desnudos, lo que también es válido para la secuencia del “libro”, pero en menor grado.



En relación con la percepción del tema desde la perspectiva semántica casi unánimemente los usuarios manifiestan que el tema de la pieza es el recuerdo, aunque algunos se inclinan por el tema del paso por la vida. Lo relevante de este aspecto es que la coherencia en las respuesta muestra que se logra el objetivo que fundamenta la propuesta.

Es interesante también notar que ante la pregunta en relación con sugerencias para mejorar la videoinstalación, las pocas respuestas se inclinan hacia aspectos técnicos, de montaje que afectan la uniformidad de la visión en la pantalla, o el hecho de ampliarla para que realmente envuelva al público y no virtualmente como se hizo en la prueba, entre otros.

A modo de conclusión general se puede decir que el objetivo pretendido con la videoinstalación se alcanzó, sin embargo, se deben hacer ajustes de montaje para que se elimine el ruido en la dinámica de los dispositivos. De conformidad con los criterios expresados por los usuarios, una vez corregidos estos aspectos, la percepción de la pieza se vería favorecida y no tendría problemas para que su mensaje sea recibido de manera correcta por el destinatario.

A MODO DE CONCLUSIÓN

El recuerdo como construcción social, como base del proyecto, se inserta consciente y plenamente en las tendencias actuales de la cultura visual, utilizando los medios de comunicación como recursos para la remediación, la transparencia y la hipermediación, todo ello en dos dispositivos que se articulan dialécticamente para favorecer la síntesis en el usuario, al estimular desencadenantes de evocación que le permitan la construcción de futuro a partir del presente del recuerdo.

Esto impulsaba el esfuerzo en el que nuestra investigación aplicada en el marco de los multimedia se ha embarcado, para navegar en un ámbito que le era ajeno a la autora, pero que se a tornado altamente gratificante y revelador sobre el mundo de la visualidad y la estructuración de sus discursos.

Antes que el final de un proceso, esta investigación marca un punto de inicio motivado en el conocimiento construido y adquirido en lo intelectual, técnico y ético; conocimiento que permitirá avanzar y socializar la comprensión sobre el lenguaje multimedia y la comunicación aplicada en el mundo del arte.

Esto marca una diferencia fundamental que puedo dimensionar cuando en la videoinstalación CONSTRUCCIONES DESDE LA MEMORIA :: UN RETRATO COLECTIVO, se logra estructurar una narración no lineal con validez técnica y semántica; lo que conlleva una importante carga de logro personal, toda vez que en el momento de mi llegada a Valencia no contaba con ningún recurso teórico, empírico o técnico que me sustentara para desarrollar una pieza multimedial como la que hoy presento a escrutinio.

El evidente avance en la técnica y el conocimiento de referentes de artistas visuales y multimedia, así como un mundo teórico relativo al fenómeno, lo que generan es una enorme inquietud por continuar creando e investigando en aquellas vertientes como la interactividad, que por falta de tiempo y experiencia en el momento del desarrollo de esta investigación no se estimó adecuado aplicar.

Es decir, el tema del recuerdo como construcción social no se agota en esta propuesta, al contrario a partir de ella surgen visiones de nuevas propuestas interactivas para nuevos espacios expositivos. El temor a la técnica que experimenté en un inicio, como limitación para mi propuesta, fue exorcizado con el logro de la remediación de imágenes fijas en la creación de un discurso por capas sobre la imagen virtual, presente y y a la vez recuerdo que interactuaban sincrónicamente.

En conclusión el viaje comienza con las vituallas necesarias para navegar los insondables mares de la visualidad multimedia, con una dotación de esperanza y derroteros para la creación.

BIBLIOGRAFÍA**Fuentes bibliográficas**

Abadía, J. M. (2003).

Introducción a la tecnología audiovisual: televisión, vídeo, radio. Barcelona: Editorial Paidós.

Arnheim, R. (1998).

El pensamiento visual. Barcelona: Editorial Paidós.

Berger, J. (2002).

Modos de ver (7th ed.). Editorial Gustavo Gilli, SA.

Cok, P. (2005).

Screening the Past: Memory and Nostalgia in Cinema. Londres: Routledge.

Deleuze, Gilles. (1987).

La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2. Barcelona: Editorial Paidós.

Feldman, S. (2001).

La composición de la imagen en movimiento. Barcelona: Editorial Gedisa.

Halbwachs, M. (2004).

La memoria colectiva. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Halbwachs, M. (2004).

Los marcos sociales de la memoria. Anthropos Editorial. Barclona, España.

Martin, S. (2006).

Videoarte. Colonia- Alemania: Taschen, GmbH.

Mirzoeff, N. (2003).

Una Introducción a la Cultura Visual. Barcelona: Editorial Paidós.

Morey, M. (1988).

El orden de los acontecimientos, sobre el saber narrativo. Barcelona: Ediciones 62.

Mulder, A. (2004).

Understanding Media Theory, language, image, sound, behavior. t_series. Rotterdam, Netherlands: NAI Publishers/V2-Organization.

Murray, T. (2008).

Digital Baroque. University of Minnesota Press.

Rodríguez Mattalía, L. (2008).

Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis. Valencia: UPV, Departamento de Escultura.

Sillamy, N. (1973).

Diccionario de la psicología. Barcelona: Librairie.

Zátonyi, M. (2002).

Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido. Rosario, Argentina: Nobuko.

Fuentes On-Line

Acción Paralela - # 1. (n.d.).

Consultado el 05-05-2011, en: <http://www.accpa.org/numero1/linsley.htm>

Alvarez, M. (n.d.).

El cine de las imágenes que tiemblan. Consultado el 02-09-2011, en: <http://www.contranatura.org/articulos/Filmes/Alvarez-Marker.htm>

Art Practice as Research » Frameworks.

Consultado el 13-07-2010, en: <http://artpracticeasresearch.com/topic/from-the-book/frameworks>

Arte y comunicación: aportes a la memoria colectiva.

Consultado el 22-06-2010, en: http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros_anteriores/numero_anterior16/nivel2/articulos/informes_investigacion/aonyvampa_1_informes_16primavera2007.htm

Artists — Pipilotti Rist — Biography — Hauser & Wirth. (n.d.).

Consultado el 04-09-2011, en: <http://www.hauserwirth.com/artists/25/pipilotti-rist/biography/>

Brea, J. L. (n.d.).

Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Acción Paralela 5. Consultado el 14-09-2011 en <http://www.accpa.org/numero5/imagen.htm>

Chris Marker. (2009, December 2).

Consultado el 02-12-2010, en: <http://www.pulpmovies.org/articulos/marker.html>

Deleuze: I/M La tercera tesis de Bergson. (n.d.).

Consultado el 05-07-2011, en: <http://deleuzefilosofia.blogspot.com/2008/06/im-la-tercera-tesis-de-bergson.html>

Diccionario de la lengua española - Vigésima segunda edición. (n.d.).

Consultado el 06-09-2011, en: <http://buscon.rae.es/drae/>

Etimología - Castellano - La Palabra del Día de el-castellano.org - La lengua española. (n.d.).

<http://www.elcastellano.org/palabra.php?id=1392>

Fernández Rubio, A. (2005, December 18).

La subversiva Pipilotti · ELPAÍS.com. Consultado el 04-09-2011, en: http://www.elpais.com/articulo/portada/subversiva/Pipilotti/elpeputec/20051218elpepspor_12/Tes

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN. (n.d.).

Consultado el 24-08-2011, en: from <http://www.festivaldelaimagen.com/festi4.html>

Foro Memoria en construcción / Andreas Huyssen. (2010a, July 8).

Consultado el 08-07-2010, en: <http://www.lamarcaeditora.com/memoriaenconstruccion/huyssen.htm>

Fundació “La Caixa” | Media Art MEDIATECA. (2009, December 1).

Consultado el 09-12-2010, en: http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?ID_IDIOMA=es&termesel=Media+Art&ope=3&texto=P&tipoBusqueda=1&format=&format2=&format3=&orden=

Grupo Malpais - Costa Rica. (n.d.).

Consultado el 13-09-2011, en: http://www.grupomalpais.com/grupo_malpais.php?s=1

HAMACA | media & video art distribution from Spain | Catálogo - Títulos | Memoria y muerte de una cortometrajista | Mercedes Gaspar. (2009, December 1).

Consultado el 01-12-2009, en: <http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=572&mode=1>

HAMACA |La Memoria Interior, María Ruido. (2009, December 1).

Consultado el 01-12-2010, en: <http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=194&mode=1>

Joan Jonas. Waltz. (n.d.).

Consultado el 04-09-2011, en: <http://www.lumeneclipse.com/gallery/04/jonas/index.html>

LA MEMORIA COLECTIVA Y EL TIEMPO por Maurice Halbwachs. (n.d.).

Consultado el 08-04-2010, en: <http://www.uned.es/ca-bergara/ppropias/vhuici/mc.htm>

Reberendo, P. P. F. (n.d.).

Deleuze: 22. Deleuze. Consultado el 04-09-2011, en: <http://deleuzefilosofia.blogspot.com/2011/08/22.html>

Söke Dinkla. (2007a, February 15). Virtual Narrations. text, . Consultado el 24-08-2011, en: http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration/1/

Susan Philipsz, The Lost Reflection, Munster 2007. (2007). Consultado el 20-08-2011, en: http://www.youtube.com/watch?v=6H0req1KcsM&feature=youtube_gdata_player

The Chemical Brothers - Swoon (Official HD). (2010). http://www.youtube.com/watch?v=CCp_3zw-CxA&feature=youtube_gdata

Tiempo, espacio y memoria : actualidad de Maurice Halbwachs. (n.d.).

Consultado el 04-08-2010, en: <http://www.uned.es/ca-bergara/ppropias/vhuici/Temmh.htm>

66

UbuWeb. (n.d.).

81

Consultado el 02-09-2011, en: http://search.atomz.com/search/?sp_a=sp10042f50&sp_q=memory&sp_p=all&sp_f=UTF-8

Ursula Frohne. (2007, February 15).

»That's the only now I get«. text, . Consultado el 13-09-2011, en: http://www.medienkunstnetz.de/themes/art_and_cinematography/immersion_participation/scroll/

Videoarte: Discursos de la imagen en movimiento. (n.d.).

Consultado el 13-08-2011, en: <http://www.visionsofart.org/videoarte.html>

Otras Fuentes

Cuesta, Salomé.

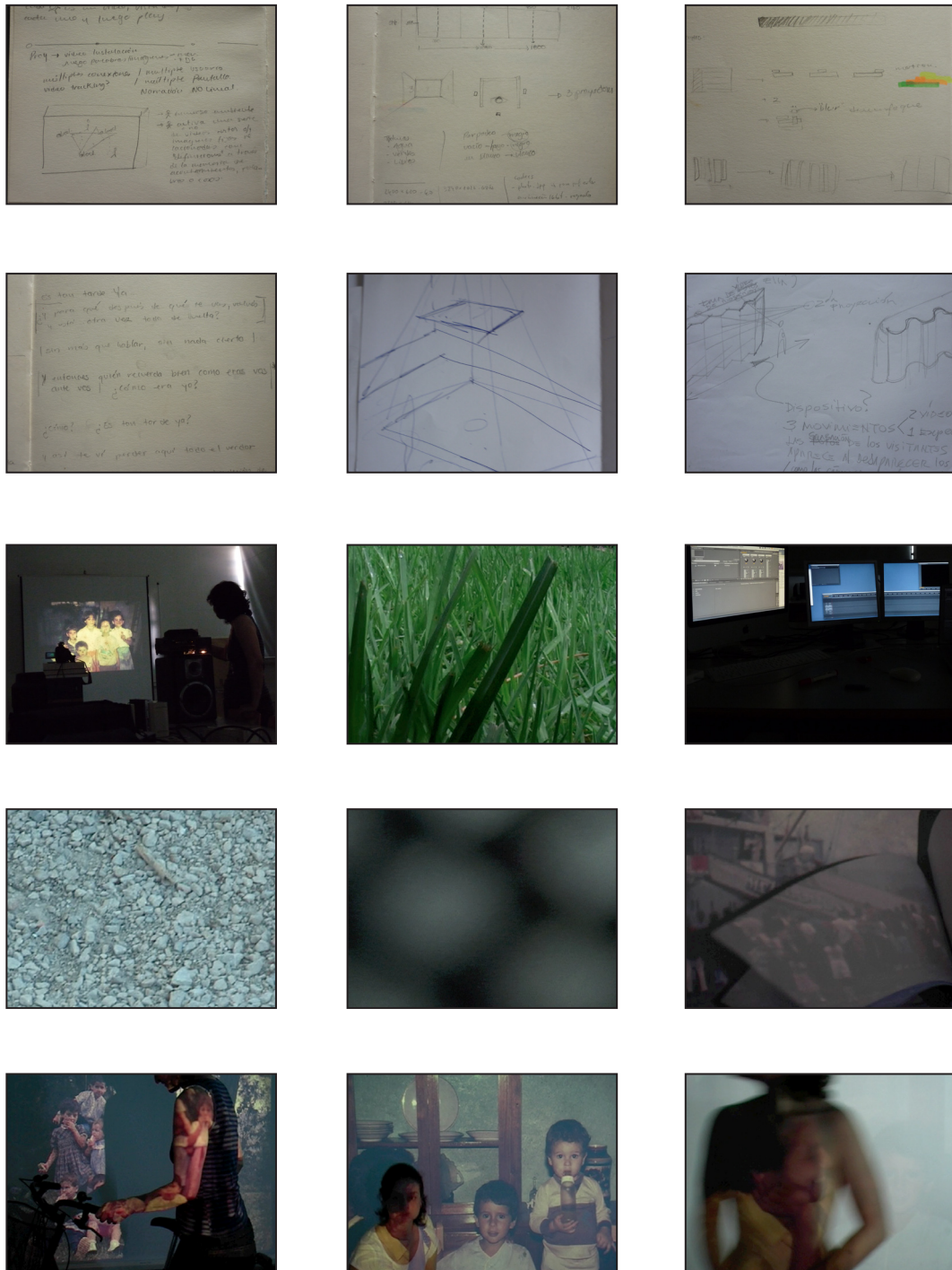
¿QUÉ ES UN DISPOSITIVO? ¿Qué sabemos de ellos? ¿Quiénes hablan de dispositivos?

CLASE DE MAESTRÍA, UPV-VALENCIA.

ANEXOS

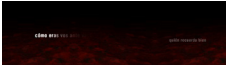







ANEXO 1

A continuación se presentan una serie de imágenes que resumen el proceso de conceptualización, visualización y realización del proyecto.



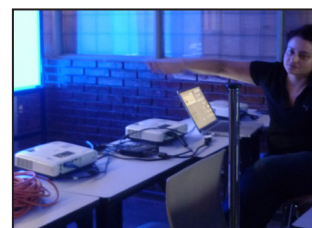
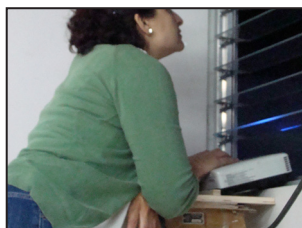
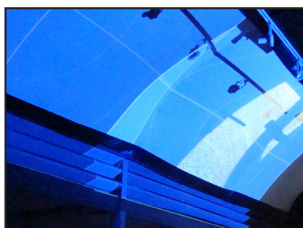
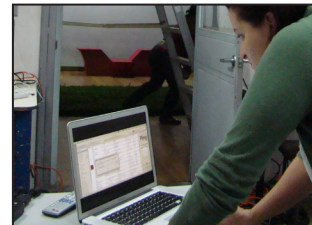
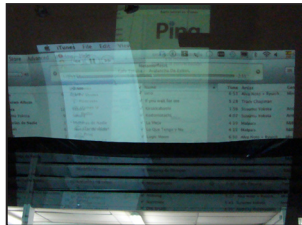
ANEXO 2

Cuadro de control para los cambios realizados en el proceso de edición.

Imagen	Tiempo	Acción	Cambiar por:
	00:00:14:15	desaparece "quién recuerda bien" e inicia la frase "¿cómo eras vos ante vos?" inmediatamente	La frase "quién recuerda bien" comienza a desaparecer cuando inicia la frase "¿cómo era yo?".
	00:00:17:05	desaparece "¿cómo eras vos ante vos?" e inicia la frase "¿cómo era yo?" inmediatamente.	La frase "¿cómo eras vos ante vos?" permanece visible todo ese rato entre estas dos frases. "¿cómo eras vos ante vos?" y "¿cómo era yo?" se desaparecen juntas cuando el otro agua aparece
	00:00:38:00 – 00:00:43:09	Al margen izquierdo del agua dorada se ve una columna	Tratar de eliminar la columna, buscar otro tiempo en el clip, o repetir la primera parte del agua dorada.
	00:00:54:00	Inicia el agua solita al centro	Acortar el tiempo de aparición de la foto en laterales a la mitad Eliminar las líneas negras
	00:00:55:10	Agua al centro, inicia foto atrás y aparecen las líneas negras dividiendo la pantalla en 3	Aplicar al agua un tipo "feather" para que cuando inicie la foto los márgenes izquierdo y derecho del agua se fundan con la foto
	00:00:57:03		Cuando inicia la secuencia de fotos con el pajarito, aparecen otra vez las líneas negras en pantalla (entonces la primera foto del pajarito permanece hasta que el agua desaparece, inicia la secuencia de las fotos)
	00:01:01:22	Inicia el clip del mar en pantalla derecha	Iniciar el mismo clip en reversa en la pantalla izquierda El clip "mar.mov" hay que alinearlos en el espacio donde va: lado inferior con lado inferior, y centro con el centro, los lados (derecha, izquierda y superior) sobrantes "se cortaran" 
	00:01:24:20	Desaparece el piso y queda la enredadera y el árbol	Que el árbol desaparezca junto con el piso, y quede solo la enredadera
	00:01:24:20 - 00:01:32:17		Permanece enredadera sola
	00:01:32:20	Aparece zacate con floritas naranjas	Que aparezca ese mismo pero al centro, luego derecha el más amarillo, luego izquierda más verde, quedando las tres pantallas con zacate (27_02.mov / 27_01.mov / 27_03.mov)
	00:02:00:00	Aparece el caminante	Eliminar las líneas negras división de pantallas

ANEXO 3

A continuación se presentan una serie de imágenes que resumen el proceso que conllevó la realización de la prueba de montaje.



ANEXO 5

A continuación se presenta un resumen de las respuestas a la consulta que se realizó vía email a los asistentes de la prueba de montaje.

§ ¿Cuál fue su primera sensación con la videoinstalación?

primero que todo fue muy relajante, el hecho de acostarse sobre la alfombra de zacate, la música y las imágenes lograron en mí un efecto de relajación, de traslado a otro espacio.

Fue un cambio del espacio real, como entrar en otra dimensión espacial, me transportó no sólo en cuanto al espacio en sí sino en el tiempo, generándome sensaciones de armonía, equilibrio, paz.

Mi primera sensación fue placentera, cómoda a la vista, llamativa con los colores y me pareció que era una propuesta novedosa con los detalles del zacate, posición de la pantalla y el video en sí, me causó emoción y ganas de ver lo que seguía con cada imagen

La primera sensación tiene relación con dos momentos:

1- Previo a ver el video, la colocación de la pantalla, así como el uso de un espacio creado con zacate natural lo prepara a uno a observar de una manera diferente el video, ya que es una invitación diferente y provocadora para el observador.

2- La segunda tiene que ver con ver el video (en el escenario que fue creado) le permite a uno de manera más relajada relacionarse con el acto comunicacional y con los contenidos del video. En el primer plano es una forma más agradable y provocadora, que le permite a los sentidos acomodarse a una experiencia relajante. En el segundo plano, el de los contenidos visuales, es un recorrido lúdico de la gestación, evolución y reinicio del ciclo de la vida de una persona, de todas las personas... es una vivencia natural de nuestro ciclo vital, resemantizado desde el uso de imágenes, de lo interno y lo externo, con que se relaciona una o cualquier persona en el tránsito vital.

- Paz y tranquilidad...

- Me senti muy comodo apreciar el video acostado y yaciendo en cespced, es una forma muy confortable y familiar de apreciar la obra, la instalacion recrea un ambiente natural, lo cual me ayudo a compenetrarme con el mismo puesto que el contenido del video poseia muchas escenas de la naturaleza y me permitio sentir ser parte del video.
- Desde la perspectiva de que el recurso no es muy empleado en el medio costarricense, sigue siendo una novedad, me despertó curiosidad y expectativa, sobre todo por el montaje de los elementos para realizar la prueba, es decir el tamaño y ubicación de la pantalla, además del área tapizada de césped.

§ Entendiendo por secuencia: la serie de planos o escenas que se refieren a una misma parte del argumento ¿qué secuencia le llamó más la atención y por qué?

me llamo mucho la atención la parte donde salen unas fotos de fondo y la imagen de una mujer desnuda, porque es como que esas fotos eran parte de la piel de ella.

La secuencia que más me cautivó fue la de la sombra de la mujer caminando, porque me generó una sensación de una nueva realidad al caminar. Trato de explicar, uno percibe su entorno mientras camina e incluso puede observar su sombra pero en este caso la sombra se convirtió en algo con vida propia y me generó la inquietud como de una realidad paralela que está ahí siempre presente no explotada por uno, esa sensación es lo que me cautivó, el hecho de ver la sombra (no la persona) y percibir el avance de ella en su propio espacio y en nuestro espacio de encuentro.

La secuencia que llamó mi atención fue cuando aparecen las imágenes de la persona caminando en las 3 pantallas, en conjunto con la música seleccionada para esas tomas me parece que hacen un click perfecto. Me dió la sensación de movimiento, caminar y del trayecto o recorrido por los recuerdos. Los colores y las tomas me encantaron.

La que más me llamo la atención es la secuencia en cámara subjetiva de la sombra de la persona en un trayecto, ya que la misma me evocó que nuestro paso por esta vida / planeta / experiencia espiritual es como ese tránsito en el cual nuestra sombra, la testigo única y real de nuestro paso, nos acompaña, nos sigue y no nos abandona nunca... pero es además la constancia física de que esa sombra pertenece a un ser humano, que no lo califica, que no lo determina, que no lo traduce, solo lo simboliza.

si se entiende bien, mi parte favorita fue la del parque con los arboles etc...y la del agua

Me llamo mucho la atencion cuando se pasaron las paginas de un libro, me dio la sensacion de como la vida de cualquier persona transcurre. Tambien me gusto mucho la porcion del desnudo y como las imagenes se proyectaban en la piel, dando la sensacion de como nuestras vivencias quedan impregnadas en uno mismo.

§ Desde su experiencia ¿qué tema consideró que trata la vídeo instalación y qué elemento de la misma se lo sugirió de modo más fuerte?

creo que sobre la vida , de los recuerdos que nos acompañan a lo largo de nuestro camino, que todo lo que vivimos es lo que nos hace ser nosotros mismos y que es lo unico que cuenta y que nuestra vida se conforma de momentos.

Me parece que es la relación vida-tiempo-espacio, el elemento fue tanto las imágenes utilizadas como la forma de presentarlas. el zacate me resultó como una llamada de atención a las riquezas de lo cotidiano.

Me parece que trata el tema de un recorrido por los recuerdos o remembranzas de una persona con otra, su relación cercana y hasta que pudo ser sentimental. Lo anterior, me lo sugirió más fuerte las fotos del pasado que se proyectaron.

Creo que el video instalación trata sobre el paso por la vida, las marcas que se dejan, el devenir del cuerpo que señala momentos físicos y espirituales de la experiencia vital que cada uno de nosotros tiene. Me lo señala de manera muy fuerte dos escenas:

- 1- La de la cámara subjetiva que va detrás de la sombra de la persona.
- 2- La construcción realizada de un cuerpo que se mueve en diferentes planos sobre imagenes de otras personas.

Pero además el ciclo está muy armónico con la primera secuencia del video y con el cierre. Me recuerda aquella sentencia literaria de Alejo Carpanier en su libro El Reino de este Mundo, en el cual sostiene que el ser humano es todo, es completo, es único en los linderos del reino de este mundo... fuera de esa experiencia física y concreta, no hay nada, por eso los textos

que refuerzas ambas secuencias son muy adecuados porque presentan la vida como un continuo proceso, en el cual no se acaba con la ausencia/muerte de una persona, quien es solo un componente de este proceso inacabado.

- lo vi como una serie de secuencias de imagenes en momentos diferentes, pasado-presente, y lugares diferentes en contextos diferentes, parque-playa.
- Los recuerdos en nuestras mentes. Las fotos de cuando eramos niños o momentos pasados me remonto a momentos pasados en mi vida. Tambien me llamo la atencion el tema del agua pues fue el inicio y el final del video, lo cual significo como la esencia que somos, estamos muy vinculados a este elemento porque dependemos de ella día a día, asi como que es parte constitutiva de nuestra vida.
- Podría aludir a varios temas, se perciben por ejemplo elementos referidos a la naturaleza, al entorno; pero al mismo tiempo podría más bien ser la excusa para representar sentimientos más íntimos, vinculados con la relación de la autora con su entorno natural que le recuerda otras circunstancias de la vida, la percepción sobre lo vital, la añoranza y la relación con el pasado, todo atado por el sonido de fondo y la respiración.

§ Comente ¿qué tipo de ajustes realizaría a la vídeoinstalación, y por qué?

sinceramente no conozco del tema como para opinar técnicamente que se podría cambiar, me pareció muy buen trabajo, me gustó mucho.

Que la pantalla de proyección envuelva aún más al espectador incluyendo la vista periférica (no sé si es posible aquí) y quizás que se de más importancia en la banda a los sonidos de la naturaleza y existan diferentes momentos donde se alternan o se fundan con la música.

En primer lugar variaría un poquito lo que se escucha de los jadeos.. considero que si bien es cierto llaman la atención llega un punto en que cansan y talvez me gustaría escuchar algo diferente o más dinámico. Arreglaría el final que faltaron las letras indicando que el video finalizó y al inicio le pondría el título. Me parece que los colores y el resto de elementos son perfectos.

Irene como te comente estos serían los ajustes que te sugiero con todo respeto:

1- En la secuencia de la sombra dejar solo el sonido ambiente, quitarle el de la música.

2- Hacer dos transiciones una en medio y antes de la secuencia final en que quede la pantalla en negro... esto servirá para reforzar los mensajes del video instalación... además los silencios son motores comunicacionales introspectivos de gran fuerza.

3- Graduar la música para que este en un mismo plano de sonido y no con algunas variaciones.

- El único sería la pequeña separación que tenía la pantalla en medio, la eliminaría para que se muestre bien solo los 3 segmentos.
- Las porciones de la pantalla donde se dividía el video por cuestiones de forma de la infraestructura.
- Por inexperiencia en el área específica diría sobre el particular muy poco, no obstante, aunque lo de recurso de la alfombra me pareció atinado, no sé, y te devuelvo aquí la pregunta, ¿necesitan los visitantes algo que le indique que hacer en éstos casos? ¿O es así como esto funciona? Pregunto igualmente ¿se hace algún tipo de inducción en estos? En qué contexto se podría este video. Tiene algún sistema de retroalimentación, puede cualquier otro espectador en otro lugar referirse u opinar sobre él. ¿Cuál sería el mecanismo?

§ Agradeceré cualquier otro comentario que desee realizar.

Felicitarla por un proyecto tan interesante que atrae la atención de cualquier persona.

Me parece una experiencia muy rica, sensibilizadora y transformadora del entorno.

Irene te felicito y muchas gracias por haberme invitado a la actividad

- me parece un trabajo muy bien hecho y en el que se cuidaron todos los detalles técnicos, visuales etc..
- Fue la primera vez que estuve en un escenario donde podía vincularme de forma real con el video. Además, el contenido, la música, el tiempo con que transcurrían las escenas y el ambiente me permitieron un encuentro conmigo mismo, lo cual me gustó mucho.

