



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**avm**  
Artes Visuales & Multimedia  
Máster Oficial · UPV

# MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

## TIEMPO MIGRANTE: ESPACIOS INTERMEDIOS CREADOS EN EL TRAYECTO.

VIDEO INSTALACIÓN INTERACTIVA.



Trabajo presentado por: **Valentina Jiménez Calle**

Dirigido por:  
Dra. **Salomé Cuesta Valera**  
Co-directora:  
Dra. **Marina Pastor Aguilar**

VALENCIA, noviembre de 2020

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a todas las personas que me aportaron, a mi y a la investigación, con sus comentarios, conversaciones, experiencias y voces. Amigas y amigos migrantes que viven en búsqueda de mejores futuros.

A David Kirbis, Carlos García, Francisco Giner, Moises Mañas por sus consejos y orientaciones. A María José Martínez de Pisón por su inmensa ayuda y guía en todo momento. A Salomé Cuesta y Marina Pastor por su disposición, ayuda y consejos. A Estefanía Díaz, compañera y amiga.

Agradezco las experiencias que me han llevado a entender el tránsito como engranaje central de la travesía, ese tiempo entre un espacio y otro en el que se rediseñan los recuerdos del lugar al que se llega y desde el que se parte. Pensar que en el desplazamiento surgen espacios intermedios, de negociación de experiencias y recuerdos que nunca se ajustan completamente al lugar de origen ni al de destino. Una dinámica de espejos deformantes que enriquece cada espacio cultural con imágenes que no corresponden estrictamente a ningún lugar preciso, y se nutren de recuerdos y expectativas. Una zona intermedia diseñada en el trayecto.

## RESUMEN

*Tiempo Migrante: espacios intermedios creados en el trayecto* es una video instalación interactiva que reflexiona sobre aspectos de la migración internacional contemporánea.

Las migraciones internacionales, específicamente los desplazamientos desde el sur global al norte global o desde la periferia a los centros globales, son controladas, restringidas y normativizadas por un orden político, económico y jurídico. Este control busca el reforzamiento de las fronteras de los Estados-nación otorgando el privilegio del libre tránsito a unos y negándoselo a otros, de tal manera que el derecho de migrar no es igual para todos los sujetos.

Las experiencias migratorias no solo se nutren de lo vivido entre el origen y el destino, sino también de los legados coloniales de ambos países que posicionan a los sujetos migrantes en una jerarquía, entre migrantes “modelos” y migrantes “problemáticos”.

Las restricciones fronterizas sobre el libre tránsito, los permisos de entrada, de residencia o de trabajo, funcionan como dilatadores de los procesos de reorganización de la vida social de los migrantes. Mientras los migrantes se encuentran en la búsqueda de posibilidades más estables de vida, las restricciones y los procesos burocráticos, ejercen en los sujetos una inestabilidad y contribuyen a un desajuste de la experiencia temporal.

En esta temporalidad migrante hay una cierta violencia que priva a los sujetos de su hábitat temporal. Hay un desvanecimiento de los marcos temporales a los que se acostumbra a organizar la vida cotidiana. De tal manera que, el migrante es despojado de la homogeneidad colectiva estandarizada del tiempo cotidiano.

El *tiempo migrante* construido como concepto y eje de la investigación, es la condensación del tiempo múltiple, modificado y deformado de distintas maneras. El tiempo migrante, es en sí mismo un tiempo heterogéneo, una experiencia que puede estar constituida simultáneamente por la dilatación del tiempo (espera), la repetición (estancamiento en una situación) y la fragmentación (recuerdo y olvido). De tal manera que los elementos que se identifican para el desarrollo de la investigación son la espera, la incertidumbre y la memoria.

El planteamiento de *Tiempo Migrante: espacios intermedios creados en el trayecto*, busca la exploración del concepto del *tiempo migrante* a partir de la conjugación de varios elementos que elaboran una experiencia representativa de este complejo entramado multitemporal, para finalmente, construir una pieza que surge del análisis teórico de diferentes componentes y de la elaboración de contenidos simbólicos pertenecientes a la gramática de la interacción, la construcción del espacio y la producción de imagen.

Esta video instalación interactiva se concibe como un espacio para la construcción de una experiencia estética que invite a reflexionar sobre la migración y para tal fin se propone como una *zona de contacto* que reúne múltiples temporalidades invitando al espectador a explorar a través de ellas.

En la instalación, el video y la acción del espectador proporcionan una serie de conjugaciones temporales y simbólicas. En cuanto a la primera, la producción de imagen busca relacionar las manipulaciones temporales del video con las características del tiempo migrante (espera, incertidumbre y memoria). En la segunda, la manipulación de la interface o su gramática interactiva hace alusión a la falta de control que los sujetos migrantes tienen sobre estas percepciones temporales.

El propósito de *Tiempo Migrante: espacios intermedios creados en el trayecto* es acercar al espectador a una experiencia autoreflexiva de empatía y mimesis corporal. Con este propósito el proyecto se elaboró paso a paso pensando en una gramática interactiva diseñada para transmitir una experiencia temporal al construir un sistema de retroalimentación entre el movimiento corporal, el sistema programado y finalmente la imagen proyectada.

**Palabras-clave:**

Migración; Video Instalación; Instalación interactiva; Arte Interactivo; Tiempo Migrante.

## ABSTRACT

*Migrant Time: intermediate spaces created along the way* is an interactive video installation that reflects on some aspects of contemporary international migration.

International migrations, specifically from the global south to the global north or from the periphery to global centers, are controlled, restricted and standardized by a political, economic and legal order. This control seeks to reinforce the borders of nation-states, granting the privilege of free transit to some and denying it to others, in such a way that the right to migrate is not the same for all subjects.

Migratory experiences are not only nourished by what has been lived between origin and destination, but also by the colonial legacies of both countries that position migrant subjects in a hierarchy, between "model" migrants and "problematic" migrants.

The most visible experiences of these cases, but not the only ones, are border restrictions on free movement, entry, residence or work permits. Restrictions that function as dilators of the reorganization of the social life of migrants. While migrants are in search of more stable life possibilities, restrictions and bureaucratic processes exert in the subjects an instability and a misalignment of temporal experience.

In this migrant temporality there is a certain violence in those moments, which deprives the subjects of their temporary habitat. There is a fading of the time frames to which it is used to organize daily life. In such a way that the migrant is stripped of the standardized collective homogeneity of everyday time.

The migrant time, constructed as a concept and axis of the research, is the condensation of multiple time, modified and deformed in different ways. Migrant time is in itself a heterogeneous time, an experience that can be simultaneously constituted by the dilation of time (waiting), repetition (stagnation in a situation) and fragmentation (memory and forgetting). Therefore, the elements that are identified for the development of the research are waiting, uncertainty and memory.

The approach of the final master's degree project *Migrant Time: intermediate spaces created along the way*, seeks to explore the concept of migrant time from the combination of various elements that create a representative experience of this complex multi-temporal framework, and finally, build a piece that arises from the theoretical analysis of different components and the elaboration of symbolic contents belonging to the grammar of interaction, the construction of space and the production of images.

This interactive video installation is conceived as a space for the construction of an aesthetic experience that invites to reflect on migration, for this aim it is proposed as a contact zone that brings together multiple temporalities, inviting the viewer to explore through them.

In the installation, the video and the action of the spectator offers a series of temporal and symbolic conjugations. Regarding the former, the image production seeks to relate the temporal manipulations of the video with the characteristics of the migrant time (waiting, uncertainty and memory). In the latter, the manipulation of the interface or its interactive grammar refers to the lack of control that migrant subjects have over these temporal perceptions.

The purpose of *Migrant Time: intermediate spaces created along the way* is to bring the viewer closer to a self-reflective experience of empathy and body mimesis. For this purpose, the project was developed step by step thinking of an interactive grammar designed to transmit a temporary experience by building a feedback system between the body movement, the programmed system and finally the projected image.

**Key-words:**

Migration; Video Installation; Interactive Installation; Interactive art; Migrant Time.

# INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Motivación.....	9
1.2. Pregunta de investigación.....	11
1.3. Objetivos.....	12
1.4. Metodología.....	12
1.4.1 Marco Metodológico.....	12
1.4.2 Metodología.....	15
1.5. Condicionamientos y limitaciones.....	18
2. CONTEXTO.....	18
2.1. Anotaciones sobre la migración internacional contemporánea desde una perspectiva descolonial.....	20
2.2. Migraciones y producción cultural.....	25
2.2.1 La imagen, lo imaginado en la migración.....	27
2.3. La migración como práctica de intervención activa.....	30
3. MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL.....	31
3.1. Tiempo migrante.....	31
3.2. El video, soporte para el tiempo migrante.....	39
3.3. Arte interactivo: puntos de partida para la investigación.....	48
3.3.1. Acción y participación: el rol del espectador en el arte interactivo.....	50
3.3.2. Interacción: la experiencia estética a partir de procesos programado.....	51

3.3.3. El espectador en la producción de la experiencia estética.....	53
3.3.4. Estructuras simbólicas y la gramática de la interacción.....	57
3.3.5. La interacción como objeto de análisis.....	61
3.4. La multitemporalidad en la imagen.....	62
4. PRÁCTICA ARTISTICA.....	68
4.1. Planteamiento del proyecto.....	68
4.1.1. Memoria: fragmentación.....	69
4.1.2. Incertidumbre: dilatación.....	70
4.1.3. Espera: repetición.....	71
4.1.4. Instalación multipantalla: zona de contacto.....	73
4.2. Descripción técnica.....	77
4.2.1. Modificación e intervención de imagen de video: nodo A.....	82
4.2.1.1. Fragmentación.....	83
4.2.1.2. Dilatación.....	84
4.2.1.3. Repetición.....	85
4.2.2. Uso de la cámara como sensor: nodo B.....	86
4.3. Gramática interactiva para una experiencia temporal.....	89
4.4. Registro audiovisual de prototipo e interacción.....	92
5. CONCLUSIONES.....	93
6. BIBLIOGRAFÍA.....	97
7. ANEXOS	

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Motivación

Migrar a otras latitudes distintas a mi lugar de nacimiento a lo largo de los años me ha permitido acumular experiencias personales que se derivan del tránsito y continuo movimiento, a veces puesto en pausa y otras veces activado. Estas, me han llevado a reconocer en mí misma una identificación profunda con el movimiento migratorio.

Mi experiencia ha sido transnacional y trans-disciplinar ya que también he migrado en el ámbito profesional, desde las ciencias sociales al arte. Este tránsito me ha llevado a crear propuestas híbridas de investigación, pensamiento y reflexión<sup>1</sup>, que unen las dos disciplinas, pues es en esta unión donde he encontrado el lugar más enriquecedor desde donde mirar, observar, reflexionar e incidir en la transformación de la realidad social.

Es a partir de la búsqueda y de la intersección de estos dos movimientos migratorios desde donde me ubico para desarrollar esta investigación y aportar a las discusiones sobre la intersección entre la práctica artística y ciencias sociales procurando guiar la investigación hacia un horizonte que responda las siguientes preguntas ¿Cómo las artes pueden aportar a desarrollar pensamiento crítico? ¿De qué maneras las experiencias estéticas que están basadas en la experiencia corporal pueden articularse conjuntamente con la teoría y la crítica cultural?<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Una muestra de estas propuestas híbridas entre la práctica artística y las ciencias sociales es la investigación fin de Master en Artes realizada en la Universidad Metropolitana de Manchester en el año 2016 titulada *ExHulming the past*, sobre la construcción del espacio y memoria de un barrio en particular de la ciudad de Manchester a partir de herramientas audiovisuales.

<sup>2</sup> Con crítica cultural me refiero a la coexistencia y retroalimentación entre la teoría, la investigación y la creación. Simpatizando con la idea amplia de Catalina Cortes (2007) lo adopto como al carácter reflexivo desde lo visual, lo sonoro y lo textual, en los que las diferentes prácticas artísticas son consideradas formas de intervención que operan dentro del eje político, estético y cultural.

Para entender esta aproximación debo resaltar la figura de los productores culturales<sup>3</sup> que realizan un trabajo intelectual, reflexivo y crítico en relación con el contexto social, histórico y cultural desde donde producen, y su rol vital en la transformación del mundo contemporáneo. La figura de productores culturales al igual que el término de *intelectual orgánico*, desarrollado por Gramsci (1946), son vitales porque hacen referencia al poder de la cultura para afectar o modificar la vida social y política, al proporcionar desde la creación otras visiones diferentes a las de los demás campos sociales. Lo que resulta inspirador para pensar que las producciones estéticas que parten desde la crítica y la reflexión sobre problemáticas y contextos concretos, tienen la capacidad de mostrar la realidad de maneras diversas o desde otros puntos de vista sensibles, que antes no eran vistos. Esta capacidad de agencia de la cultura, más específicamente del arte, resuena con las ideas de Jacques Rancière (2006) desarrolladas en sus textos sobre arte y política, en los que le asigna al arte la capacidad de reorganizar el campo de lo sensible<sup>4</sup> y visibilizar lo antes no visible.

Uno de los puntos de inflexión que une las dos disciplinas en su carácter académico e investigativo es el de analizar los encuentros entre las ciencias sociales, el arte y la crítica cultural, es decir, dónde la investigación, la reflexión y la creación van de la mano al buscar modos de expresión, mediación, traducción y creatividad entre la forma y el contenido. De tal manera, este trabajo toma relevancia al apostar por la investigación desde la práctica artística, como quehacer académico que amplía el diálogo social sobre problemas complejos, que puedan ser observados, estudiados e intervenidos.

Carole Garay y Julian Malis señalan con relación a la investigación en las artes, que “la investigación basada en la práctica tiene una posición única [...] a través de

---

<sup>3</sup> “El término productores culturales es usado hoy en día en los discursos de estudios culturales y ciencias sociales para aquellos que están relacionados con trabajos intelectuales desde diferentes géneros, como el cine, el periodismo, el arte, la fotografía, la pintura, el teatro, entre otros”. (Cortes 2007, 167)

<sup>4</sup> El término de lo sensible se refiere a todo lo que está regido por los sentidos, así de esta manera la vida misma y todos los campos de la sociedad.

hacer preguntas sobre el lugar y el valor del arte y del diseño en la sociedad y fomentar un dialogo social, intelectual, mediante un pensamiento y expresión claros y críticos; a través de la articulación de un paradigma, a fin de hacer 'nueva cultura'" (Gray, Malins 2004, 1).

Las primeras aproximaciones al planteamiento del proyecto, se remontan a la reflexión sobre los lenguajes artísticos que desde lo sensorial y la experiencia estética, se pueden concebir como traductores entre un adentro y un afuera, es decir, entre la experiencia humana y la representación sensorial de ésta, o entre la realidad social y su re-producción estética. Nadia Seremetakis (1996) propone el termino de *memoria sensorial* para referirse a los sentidos como testigos y registro de la experiencia y, por lo tanto, vía de conexión sensible y trasmisión para hablar de situaciones complejas, conflictivas, en disputa, en constante transformación y atravesadas por la experiencia corporal. Otro de los aportes importantes en la motivación de esta investigación, es el de Catalina Cortes (2009), que resalta que los *lenguajes po-éticos* y alegóricos que utilizan los sentidos (tacto, oído, olfato, vista y gusto) en las artes, pueden ofrecer otro tipo de entendimiento de las realidades sociales, por lo cual las prácticas artísticas tienen un rol fundamental al generar espacios reflexivos, sensibles y críticos que permitan abordar desde diferentes costados las coyunturas presentes, al "cuestionar lugares comunes y proponer nuevas formas de ver, oír y sentir, a través de sus diferentes propuestas políticas, estéticas y éticas del tiempo y de las miradas." (Cortes 2009,169).

Por tal motivo, esta investigación se enmarca en las líneas de investigación de: *Activismo e interfaces críticos y Estudios de imagen en movimiento.*

## **1.2. Pregunta de investigación**

¿Puede la video instalación interactiva fomentar experiencias sensitivas que, al involucrar al espectador desde su experiencia corporal, logre abrir espacios para la experimentación, el dialogo y la empatía en torno al concepto de tiempo migrante?

### **1.3. Objetivos**

#### **General**

- Construir una video instalación interactiva que cuenta de las reflexiones realizadas sobre el tiempo migrante y los elementos de espera, incertidumbre y memoria.
- Acercar al espectador a una experiencia autoreflexiva de empatía y mimesis corporal.

#### **Específicos**

- Analizar referentes teóricos y prácticos que problematicen la representación del tiempo y/o la migración.
- Construir categorías y conceptos propios sobre la experiencia temporal de la condición migrante.
- Definir del concepto de tiempo migrante.
- Realizar un análisis teórico de la experiencia estética en la instalación interactiva.
- Interpretar y analizar la interacción como objeto mismo de análisis.
- Definir una gramática de interacción y su contribución simbólica para la propuesta conceptual de la video instalación.
- Experimentar la construcción y modificación de la imagen de video en tiempo real.
- Prototipar un sistema de retroalimentación entre el movimiento corporal, el sistema programado y la imagen de video.

### **1.4. Metodología**

#### **1.4.1. Marco Metodológico: Pensamiento fronterizo, conocimiento situado.**

Este apartado metodológico debe ser entendido como un aspecto fundamental de la investigación, no solo como un conjunto de acciones, métodos y técnicas interdisciplinarias, sino como un posicionamiento epistemológico que envuelve una

forma de sentir, ver y experimentar la producción de conocimiento desde una manera situada. De tal modo, es de gran relevancia entender que la metodología desarrollada para la investigación está directamente relacionada con el tipo de conocimiento que se produce, atendiendo a unas necesidades reflexivas y críticas del *cómo, sobre y desde*.

Para realizar una investigación sobre los alcances del arte interactivo, que contribuya al dialogo sobre la migración contemporánea internacional, se propone el acercamiento a la perspectiva descolonial, debido a que las ópticas disciplinarias y las tradiciones de construcción de conocimiento etnocentristas muestran un déficit disciplinario en los estudios de la migración (Adrian Favell 2007). Esto también es compartido por Ramón Grosfogel (2014) quien señala cómo los estudios sobre la migración tienden a replicar reflexiones disciplinarias que invisibilizan el racismo, la xenofobia y la discriminación latente en los procesos migratorios.

Como postura metodológica y epistemológica, resulta pertinente adoptar el enfoque crítico de la perspectiva descolonial en la que teóricos como Enrique Dussel (2001) y Walter Mignolo (2015), resaltan la importancia del lugar de enunciación, es decir, entender que la ontología y la epistemología no están separadas de la espacialidad y la geopolítica, sino fuertemente relacionadas, permitiendo repensar las coordenadas básicas de los fenómenos sociales: el espacio y el tiempo<sup>5</sup>.

Con el propósito de contextualizar la producción de conocimiento de la presente investigación, se retoma a Walter Mignolo (2015), quien señala con precisión la existencia de la geopolítica del conocimiento. Mignolo entiende que el conocimiento está vinculado a los lugares desde donde se produce o se enuncie, condicionando no solo su producción, sino también la subalternización de este conocimiento en base a una geopolítica del conocimiento. La reflexión que realiza Mignolo sobre los

---

<sup>5</sup> Se podría incluir variables de cuerpo y género, categorías que son fundamentales para las discusiones ontológicas, epistemológicas y geopolíticas de la teoría descolonial. Sin embargo, estos campos requieren de unas reflexiones investigativas más amplias de las que la presente investigación pretende hacer.

espacios geográficos (geohistóricos) y las localizaciones epistemológicas permite analizar la producción de conocimiento a partir de entender que la geopolítica del conocimiento se autoproclama como universal y para ello la epistemología moderna se rige por unos principios generalizantes de las condiciones históricas y sociales de sociedades que han definido las narrativas dominantes, históricamente eurocentristas<sup>6</sup>.

Esta reflexión se presenta sumamente importante para la investigación, ya que la experiencia migrante se posiciona acá como la fuente de conocimiento<sup>7</sup>. Y al igual que las lenguas en las que se produce conocimiento, la producción de este está jerarquizada a grandes rasgos entre el conocimiento disciplinario y el conocimiento cultural, confinando a este último las experiencias corporales, las percepciones y los sentidos subalternos, lo que ha relegado históricamente la producción de conocimiento local no occidental y colonizado a un objeto de estudio más no como fuente legítima de conocimiento.

Si aceptamos que el conocimiento es atravesado por la experiencia, es importante reconocer que la experiencia contemporánea de la migración internacional está definida, dirigida y restringida por una serie de condiciones estructurales que derivan de la división del mundo entre *el ser y no ser* (ver capítulo II), por esto mismo Mignolo, en sus reflexiones señala que la tarea que tiene que realizar un cuerpo blanco en Europa Occidental para comprender cómo la colonialidad opera en los cuerpos no europeos, consistiría en una tarea racional e intelectual, más no experiencial y por lo tanto la producción de conocimiento tendrá otras características.

Para corresponder a estos cuestionamientos, la investigación se desarrolla desde el pensamiento fronterizo propuesto por Walter Mignolo como una alternativa de pensamiento que incluye las experiencias y otras epistemologías posibles, fuera de

---

<sup>6</sup> Mignolo explica que estos principios parten de la base de que el mundo es objetivamente conocible y este conocimiento puede generalizarse. Este a su vez, genera un conocimiento experto que puede exportarse e importarse, la gran mayoría de veces a modo unidireccional del centro a la periferia.

<sup>7</sup> Aunque este conocimiento se gesta desde lo vivencial, corporal y experiencial, también incluye un ejercicio intelectual importante.

la epistemología moderna eurocentrista<sup>8</sup>. La epistemología fronteriza, va de la mano de las propuestas teóricas descoloniales que no pretenden universalizar bajo una única verdad posible, sino más bien se presenta como una opción más que configura una forma de ser, pensar y de estar en el mundo.

Para Walter Mignolo, este pensamiento se construye solo y exclusivamente desde el llamado *Tercer Mundo*, que ofrece la doble experiencia de manejarse entre la epistemología moderna occidental y las diferentes epistemologías subalternizadas por la modernidad. Las epistemologías fronterizas, se conforman por “aquellas formas de conocimiento que operan entre los legados metropolitanos del colonialismo (diseños globales) y los legados de las zonas colonizadas (historias locales)” (Mignolo 2015, 123).

Es aquí donde el pensamiento fronterizo conecta con la conciencia migrante “tercermundista” de hoy en día en el norte global (Europa Occidental y Estados Unidos). Las experiencias y vivencias fronterizas ya no suceden en las colonias o excolonias, sino en la migración al norte colonial. Europa empieza a sentir las consecuencias de su historia colonialista con un alto flujo de migrantes, de igual manera como los latinos y latinas llegan a Estados Unidos. De estas migraciones sale y saldrá la producción de conocimiento fronterizo.

#### **1.4.2. Metodología**

La investigación se llevó a cabo mediante una metodología de carácter interdisciplinar, en la cual se incluyen diversos métodos de investigación cualitativa, documental y experimental. Al estar conformada por varias técnicas investigativas es preciso destacar que los siguientes puntos, aunque detallados cronológicamente

---

<sup>8</sup> “La liberación epistemológica puesta en marcha por la epistemología fronteriza consiste, precisamente, en las consecuencias de desarticular la creencia en una imagen propia que no era más que un reflejo de la manera en que el discurso colonial producía agentes subalternos. Esos agentes subalternos, asignados como bárbaros o primitivos y cuya asignación aceptaban, están transformándose en agentes que parten de la subalternidad para producir una transformación epistemológica que incide en las políticas culturales” (Mignolo 2015,125)

en el cronograma de investigación, no deben verse como etapas consecutivas estáticas, sino como procesos interconectados que arrojan resultados proclives a ser evaluados y reelaborados según un diálogo continuo entre teoría y práctica.

- Fase de documentación y revisión bibliográfica. Se tomaron en cuenta métodos de investigación de las ciencias sociales para la aproximación teórica y conceptual. En este proceso hubo una acotación y definición del material bibliográfico en el que se definieron las corrientes teóricas que permitían la articulación del proyecto. Estos ejes se fueron definiendo a partir de interés sobre la migración (revisión de teoría decolonial y poscolonial), la producción de video arte y por último la intención de crear un espacio/instalación interactiva.

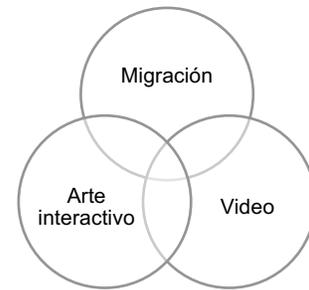


Figura 1. Esquema de ejes de trabajo. Realización propia

- Reconocimiento y análisis de conceptos y categorías de trabajo. A partir de la revisión bibliográfica previa se identificaron los conceptos y categorías que abarcarían la pregunta de investigación y la estructura teórica de la investigación.
- Revisión de referentes artísticos. Los referentes artísticos mantuvieron las mismas categorías planteadas para la revisión de bibliografía añadiendo a estos que incluyeran la representación del tiempo o la manipulación de este.
- Creación de conceptos propios. Para lograr articular las herramientas teóricas previamente revisadas con la elaboración de la práctica artística se propuso el término de *tiempo migrante*. A partir de este término se desprendieron tres categorías

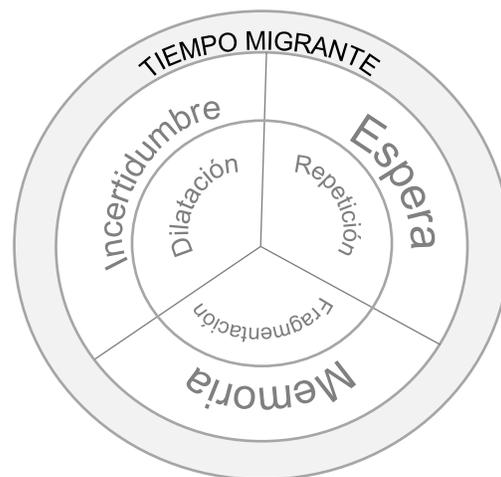


Figura 2. Esquema de conceptos y categorías. Realización propia.

relacionadas directamente con el aspecto vivencial del tiempo migrante, las que fueron formuladas como punto de partida para la experimentación (espera, incertidumbre, memoria). Finalmente, de estas tres, nacen otros tres elementos que buscan traducir estas experiencias a la construcción, modificación y manipulación de la imagen (repetición, dilatación, fragmentación).

- Desarrollo técnico, producción, edición de imagen. Para este proceso se trabajó con el software TouchDesigner, por medio del cual se busca la manipulación de la imagen mediante procesos de programación gráfica y de código. A partir de los conceptos de repetición, dilatación y fragmentación de la imagen, el trabajo experimental consistió en construir procesos programados de modificación de la imagen que luego pudieran ser modificados por inputs generados por el espectador.
- Diseño del prototipo. Para la visualización del proyecto instalativo y debido a las condiciones de aislamiento exigidas por la Universidad Politécnica de Valencia tras la presencia del Covid-19, las primeras pruebas instalativas tuvieron que desarrollarse con herramientas 3D que permitieran la visualización del espacio, la ubicación de las imágenes y la interacción con el usuario.
- Recolección de documentos y trabajo de archivo. Para la instalación se requirió de la colaboración de personas con origen en el sur global, que quisieran hacer una donación de documentación y registros migratorios que fueron utilizados o producidos en algún proceso migratorio internacional.
- Diseño y programación. Producción de la interfaz interactiva, funcionamiento del sensor de movimiento por videotracking, conexión de cámaras con el sistema operativo para captura en tiempo real y salida multipantalla de video.

- Pruebas preliminares. Pruebas proyector, espacio e instalación: pruebas de materiales para la superficie de proyección. Impresión de documentos en papel. Medición del espacio; distancias de proyección y dimensiones de las pantallas.
- Montaje prototipo. Montaje final del prototipo de la video instalación.

### **1.5. Condicionamientos y limitaciones**

Las condiciones con las que se ha desarrollado la investigación han sido excepcionales, ya que en este mismo término a raíz de la situación del Covid-19, ha habido cuarentenas y restricciones de bioseguridad que han delimitado las posibilidades y definido las circunstancias en las que el desarrollo práctico se ha elaborado. De estas se deben resaltar la falta de tiempo para hacer más procesos de prueba y error en el espacio, así como experimentar y explorar diferentes materiales y espacialidades.

## **2. CONTEXTO**

La migración es uno de los temas más controvertidos y polémicos en la sociedad contemporánea y, por lo tanto, un tema pertinente para ser tratado desde diferentes aspectos socioculturales y artísticos, teniendo en cuenta que los desplazamientos voluntarios o no, generan realidades sociales complejas que transforman la vida cotidiana de los individuos.

Se puede confirmar, independientemente de las condiciones específicas, que no ha existido ningún periodo de la historia de la humanidad en el que la población o parte de la población no se haya visto en la necesidad de trasladarse a otras latitudes, regiones o tierras. Desde una mirada retrospectiva de la historia, se perciben las migraciones del siglo XIX como las más significativas, básicamente por el volumen de personas desplazadas y por la organización social que implicó para llevarlas a cabo. Sin embargo, a finales del siglo XX la economía y desarrollo tecnológico

mundial han presentado cambios importantes que han favorecido la aparente intensificación y generación de nuevos flujos migratorios con características particulares. Con lo cual, los movimientos migratorios siguen vigentes, y su complejidad se debe a consideraciones en el ámbito económico, social, político e ideológico que influyen tanto en el origen del fenómeno como en las consecuencias de este mismo.

Teniendo en cuenta que las migraciones son consustanciales a la historia de la humanidad, Alejandro Grimson (2009), señala que lo que se ha transformado no es una cuestión numérica, sino política y cultural. Se han transformado los destinos de los migrantes, así como sus prácticas y su sentido de territorialidad. Por lo tanto, se ha transformado el significado de la migración en el mundo contemporáneo.

Tales cambios de sentido emergen a partir de las nuevas formas de relacionarnos en el ámbito global y de construcción de los individuos y colectividades relacionadas directamente con el “flujo continuo” utópico que promete el proyecto de la globalización. Los estudios de este fenómeno en los años ochenta, llevaron al pensamiento posmoderno a desarrollar una crítica que ubicó el énfasis en la circulación, la permeabilidad, el carácter borroso de las fronteras y la hibridez de las culturas, para poner en duda la histórica correspondencia aparentemente directa entre territorio y cultura, proponiendo sustituir las naciones y los Estados nación por el estudio del nomadismo moderno.

Sin embargo, es importante resaltar como el mismo García Canclini (2009) señala, que, aunque las condiciones de movilidad hayan cambiado en la era de la globalización, aún vivimos en un mundo donde las grandes mayorías no solo no se desplazan, sino que no desean desplazarse. La gran mayoría de los migrantes, incluso, lo son por resignación, no por impulso o por deseo y en muchos casos se enfrentan a grandes restricciones para realizar su tránsito.

La migración en este sentido, y desde una mirada crítica de la actualidad, no es armónica, ni igualitaria, ni para todos de la misma manera: de hecho, es asimétrica.

La “desterritorialización” es para pocos. Las utopías del migrante próspero y del viajero errante globalizado y con infinitas posibilidades, son para minorías y contrastan con los exilios y dramáticos desplazamientos masivos.

### **2.1. Anotaciones sobre la migración internacional contemporánea desde una perspectiva descolonial.**

Frente a la diversidad de posturas teóricas y conceptuales sobre la migración internacional contemporánea, una contextualización del fenómeno desde la perspectiva descolonial se presenta como la más acertada, primero si tenemos en cuenta la postura metodológica previamente descrita, y segundo porque permite una lectura más profunda y compleja del contexto en el que la investigación busca ahondar.

Los trabajos de Ramón Grosfoguel sobre la migración toman relevancia al incluir en sus análisis no solo las experiencias entre origen y destino, sino los legados coloniales de ambos países para entender sus posiciones en la clasificación de la migración. Esto quiere decir que su enfoque descolonial, evidencia el hecho de que los migrantes<sup>9</sup> son sujetos que salen de países con una marcada historia colonial para establecerse en destinos definidos por la estructura de la *colonialidad* y esto a su vez marca su estatus migrante.

La *colonialidad* -diferente al colonialismo<sup>10</sup>- como mecanismo de control, se funda en la clasificación racial/étnica/sexual de los seres humanos, clasificación que ha servido a la lógica imperial y ha sobrevivido a los siglos posteriores, a tal punto que la aparición del concepto de *colonialidad*, tuvo un impacto semejante al concepto de biopolítica originado en Europa:

---

<sup>9</sup> En términos de Grosfoguel, se refiere a los migrantes coloniales y a los migrantes sujetos coloniales raciales del imperio.

<sup>10</sup> A partir del giro teórico descolonial, el colonialismo se refiere a la administración de las colonias desde el siglo XV al siglo XIX y el termino colonialidad “nos permite entender la continuidad de las formas coloniales dominantes después del fin de la administración colonial” (Grosfoguel 2008, 15)

“*Colonialidad* hacía sentirse cómodas principalmente a personas de color en países desarrollados, a migrantes y, en general, a una gran mayoría de aquellas personas cuyas experiencias de vida, memorias lejanas e inmediatas, lenguas y categorías de pensamiento fueron alienadas por parte de aquellas otras experiencias de vida, memorias lejanas e inmediatas, lenguas y categorías de pensamiento que dieron lugar al concepto de biopolítica para dar cuenta de los mecanismos de control y las regulaciones estatales” (Mignolo 174).

Las lógicas y mecanismos de control del pensamiento colonial, son traducidas hoy en día en la *colonialidad*, basada en una historia y unas jerarquías políticas que perduran en la actualidad, siendo estas constantemente actualizadas en el sistema-mundo y en las culturas racializadas de las sociedades contemporáneas.

Ramón Grosfoguel enlaza el fenómeno de la migración internacional con el concepto de *colonialidad* fundamentándose en conceptos claves, el del *sistema-mundo*<sup>11</sup> de Immanuel Wallerstein y la *zona del ser* y la *zona del no ser* de Frantz Fanon. El primero de ellos, nos aclara cómo la migración no es un fenómeno localizable en un solo Estado-nación, ni en un solo tiempo, sino que tiene un carácter global que abarca más de un estado geopolítico y varias temporalidades haciendo énfasis en la desigualdad y dominación económica y política (Herrera 2018). El segundo, considera las prácticas del racismo y discriminación como un mecanismo que asigna una diferenciación y clasificación superior/inferior de los sujetos migrantes de acuerdo a su posición en la jerarquía étnica y racial.

La teoría del sistema-mundo retoma los mecanismos colonialistas, esclavistas y militaristas y se incrusta con el papel actual de los países receptores de migrantes provenientes de sus excolonias. De igual manera los países de la periferia

---

<sup>11</sup> Heredada de la teoría de la dependencia centro-periferia, el sistema-mundo toma una visión global, señalando cómo en el sistema mundial existe una dominación de un espacio sobre otro, es decir, de los Estados centro sobre los Estados periféricos. “Los estados en la periferia y semiperiferia, a causa de las asimetrías del mercado y del pasado colonial, se encuentran sometidos a los países del centro aun cuando estos son Estados soberanos” (Herrera 2018, 178).

expulsores de personas desarraigadas, también son víctimas de un legado colonial que se ve actualizado en el fenómeno de la migración internacional contemporáneo (generalmente estos países no cuentan con todas las condiciones de bienestar de los Estados centro).

Grosfoguel complejiza este análisis añadiendo una dimensión en la relación entre centro-periferia, la cual concibe que en el mismo centro existen periferias. En el caso de los migrantes del llamado “Tercer mundo” o del sur global, estos se insertan en los países del centro como *minorías problemáticas*, drásticamente diferenciados de los inmigrantes<sup>12</sup> de otros países del norte global que pueden “considerarse como migrantes modelos” (Herrera 2018, 178).

Este análisis permite observar el campo de las experiencias periféricas de los migrantes en los países del centro, directamente relacionadas con las relaciones de poder colonial que los países del centro han ido estructurando y en las que se ven insertos los migrantes cuando arriban o intentan arribar.

Grosfoguel clasifica a estos migrantes como *migrantes coloniales*, que, aunque provienen de las periferias (al igual que los *sujetos coloniales raciales del imperio*<sup>13</sup>) no han sufrido directamente las arremetidas del colonialismo, sin embargo, al llegar al norte global o al centro se enfrentan a contextos de exclusión, racialización y marginalización. Esto debido a que se les asigna la imagen del *sujeto colonial racial del imperio*, aunque no lo son, visibilizando la continuidad de las jerarquías coloniales históricas y su estructura racial y étnica de los países del centro.

Para hablar del fenómeno de la migración, el racismo se posiciona como un eje transversal que entrevé la alusión constante a este fenómeno como un *problema*,

---

<sup>12</sup> Existen otra categoría de migrantes según Grosfoguel, los inmigrantes que son racializados como blancos entre los que podemos incluir los inmigrantes europeos. El blanqueamiento de estos inmigrantes tiene como consecuencia que experimentan movilidad social en generaciones posteriores (Grosfoguel 2007, 120).

<sup>13</sup> Sujetos que son originarios de los territorios que sufrieron la administración colonial desde el siglo XV al siglo XIX.

para los Estado-nación, ya que el problema de la migración se ha configurado como un sinónimo de invasión o de avalanchas de migrantes que amenazan la estabilidad de las sociedades civilizadas.

Aun así, el “problema” de la migración se percibe como tal cuando la movilidad se da por poblaciones no blancas en tránsito hacia los centros globales. Esta racialización de los sujetos no solo es definida por factores fenotípicos, como el color de piel, sino también por diferencias étnicas, culturales, lingüísticas y religiosas que establecen jerarquías de superioridad e inferioridad.

La línea del *ser/no ser* expuesta por Frantz Fanon separa las zonas ontológicas de lo que significa ser humano, que por siglos en las colonias se utilizó para cuestionar la humanidad del que habitaba otro lado de la línea, como lo subhumano. A partir de la construcción del *yo* y de la *otredad*, para la propia definición del sujeto blanco, al sujeto no blanco se le atribuye la falta de ser. A los sujetos que habitan este lado del *no ser*, se les ha designado una negatividad a su ser y son percibidos como colonizados, invisibles e innecesarios. De tal manera que esta clasificación propia colonial niega el reconocimiento de estos sujetos, sus identidades y epistemologías.

Parafraseando a Grosfoguel la línea *del ser* y la línea del *no ser* extraída de Fanon, ubican a los sujetos en el sistema centro-periferia que puede manifestarse a nivel global o local. Refiriéndose esta, ya no al sentido de humanidad de los sujetos, sino al contexto de significado político y social que enmarca la experiencia de los sujetos en este sistema. Esta asignación de sentido impacta la manera en que entendemos el ser, es decir, la manera en que el ser del norte global o blanco ha comprendido las experiencias y las vivencias de los otros no blancos racializados.

La zona del no ser, se manifiesta de manera particular en las dinámicas migratorias, en las que podemos ubicar dichas posiciones y sus consecuencias sociales. Gracias a Grosfoguel (2007) podemos entender la manera en que esta clasificación condiciona los mercados laborales (precarización del trabajo y acceso a este) o las libertades y facilidades de tránsito. La oportunidad de acceder a los derechos de

búsqueda de bienestar (mejores condiciones de vida, laborales, educativas, sociales y económicas) de un migrante colonial, no es la misma que aquellos ubicados en la zona del ser, europeo o racializado como blanco.

“La zona del ser y la zona del no ser, construyen los contextos en que los migrantes son posicionados y que condicionan tanto sus identidades, espiritualidades y epistemologías, así como el acceso, marginación o exclusión de los mercados laborales y a los derechos laborales, sociales, educativos y la no-violencia” (Herrera 2018, 183)

El anterior esbozo de un enfoque descolonial nos permite articular una reflexión sobre el fenómeno de la migración internacional contemporánea desde los siguientes elementos. Primero, el concepto de colonialidad en tanto legado epistemológico y mecanismo de control en las sociedades contemporáneas, que conjugado con sistema-mundo, divide a los países en centro y periferia, y por consiguiente define la clasificación jerárquica de los sujetos de acuerdo a su procedencia o a las diferencias étnicas, culturales, lingüísticas y religiosas.

Segundo, la idea de que tanto la geopolítica como la organización del sistema-mundo influyen en los procesos migratorios y las experiencias de los migrantes provenientes de la periferia -sur global-, hacia los centros -norte global-.

Por último, la experiencia sensible<sup>14</sup> de los migrantes coloniales, al llegar al norte global esta marcada por contextos de exclusión, racialización y marginalización. Afectados por una clasificación de los sujetos en la percepción de sus subjetividades, se enfrentan a acceso o exclusión a los derechos y a la violencia que se puede generar en su entorno.

---

<sup>14</sup> Basada en el sentir. En los afectos, en las emociones que interpelan el pensar, conocer y creer. En el sentir que está siempre marcado en la piel que se habita.

## 2.2. Migraciones y producción cultural

El territorio, la cultura y la población son parte estructural del Estado-nación y su proyecto político, económico e identitario se basó en la construcción de identidades nacionales y en la soberanía territorial, reforzando el carácter indisoluble entre estas condiciones. Sin embargo, la idea de territorio ligada intrínsecamente a las construcciones identitarias se vuelve más borrosa y compleja cuando las migraciones contemporáneas, junto con los avances en los medios electrónicos de comunicación, empiezan a exigir una nueva manera de concebir estas realidades de producción cultural.

Para Arjun Appadurai<sup>15</sup> la noción de territorio en el contexto de la globalización, se vuelve menos rígida y no necesariamente está anclada a una cultura o geografía específica. De tal manera que la cultura puede expresarse, desarrollarse y construirse a partir de la desterritorialización, o el cambio de territorio, que implica un tránsito en sí mismo, un cambio de locación y un tiempo entre estos dos.

La desterritorialización propuesta por Appadurai (2001) aporta al entendimiento del fenómeno actual, como una nueva forma de producción y reproducción de la cultura. En este ámbito se dan procesos no excluyentes de homogeneización y heterogeneización que crean vínculos y desconexiones simultáneas entre lugares geográficos específicos a partir del flujo cultural. Este flujo cultural global ocurre dentro y a través de las dislocaciones simultáneas de cinco marcos elementales llamados *paisajes* (étnicos, tecnológicos, financieros, mediáticos e ideológicos) que son particularmente importantes debido a su velocidad, escala y volumen.

---

<sup>15</sup> A modo complementario se tomará algunos conceptos de Arjun Appadurai que nos ayudan a conectar estas perspectivas con la rama de la cultura visual y la producción cultural. Este autor, aunque es concebido como poscolonialista, aporta a la investigación conceptos que enriquecen la relación de la producción de la imagen y el imaginario del migrante en la era globalizada.

Para el caso de la investigación se propone esbozar algunos aspectos de esta propuesta teórica que interconectados permiten entender el fenómeno migratorio internacional contemporáneo desde la producción cultural y visual.

Uno de ellos, es el *paisaje étnico*<sup>16</sup>, representado por la movilidad o flujo constante de personas y en donde ubicamos la migración bajo la presencia constante de un debate político sobre las naciones y entre naciones (complejamente mediatizado). Por otro lado, los avances tecnológicos en relación a la rapidez y alta capacidad de comunicación y movilidad, definen el *paisaje tecnológico* que ha permitido a las sociedades acortar distancias y facilitar la comunicación, el tránsito y el encuentro entre culturas. En consecuencia, las condiciones globales que influyen en el acto de migrar, como los avances de las tecnologías de comunicación y de los medios de transporte, han intensificado mediática y experiencialmente la migración tanto para los individuos en tránsito como para las comunidades de acogida, reconfigurando el tiempo y la experiencia migratoria de hoy en día.

Si se toma en cuenta la percepción de distancias “más cortas” (cuando el tiempo de desplazamiento de un lugar a otro es cada vez menor) que es generada por los medios de transporte al ofrecer un mayor y más rápido alcance de los destinos, al igual que un mayor número de destinos en poco tiempo, es posible afirmar que los procesos de adaptación de los individuos y la asimilación del cambio al migrar deben ir más deprisa. Así, en estos casos, la experiencia migratoria está fuertemente vinculada a la rapidez o “facilidad” del medio de transporte en el que se transita.

Sin embargo, aunque para Appadurai esto sea un hecho, este flujo aparentemente bondadoso para alcanzar los destinos esperados con facilidad de acceso, contrasta con los impedimentos del tránsito libre entre fronteras. El endurecimiento de las

---

<sup>16</sup> Es importante señalar que el *paisaje étnico* es nombrado como referencia, más no como concepto esclarecedor, pues no aporta nuevos elementos al análisis sobre la migración internacional previamente desarrollados desde la postura descolonial, ya que tiende a tener un carácter reduccionista que ignora las reflexiones sobre la geopolítica de la migración, los lugares de origen y destino relacionados con el sistema mundo.

políticas migratorias, las restricciones al libre tránsito por los territorios y la creación de leyes para el reforzamiento de las barreras geográficas, delimitan los espacios y recalcan con ahínco los límites territoriales que pueden verse amenazados por las “hordas” de migrantes coloniales que llegan al norte global.

Para los sujetos de la zona del *no ser*, migrantes coloniales, la experiencia migratoria encuentra su contradicción con la velocidad del mundo globalizado, ya que los refuerzos fronterizos y las patrullas que resguardan este orden, tienen como objetivo negar y en su caso dilatar lo mayor posible la llegada al punto de arribo. A manera de ejemplo, encontramos campos de refugiados en diferentes fronteras del mundo como en el norte de África en la frontera con Melilla, o en la frontera entre Turquía y Grecia, en las Islas Italianas que reciben diariamente migrantes transportados en botes desde las costas africanas, o centroamericanos que se transportan en la “bestia”, tren de carga de materia prima que cruza hasta llegar a México y son retenidos en centros de paso para migrantes que se convierten en centros de detención.

Esto implica un prolongamiento del mismo acto migratorio, en donde muy posiblemente el proceso adaptativo resulte más largo, al estar constituido por un conjunto de esperas y sensaciones de incertidumbre, de aceleración o dilatación del tiempo al no poder realizar el proceso de asentamiento esperado.

### **2.2.1. La imagen, lo imaginado en la migración.**

Los medios de comunicación y los movimientos migratorios, según Appadurai, son los principales ángulos para entender el mundo globalizado. Es en la relación de estos dos (medios de comunicación y movimientos migratorios) que, los medios electrónicos transforman el campo de la mediación masiva ya que ofrecen nuevos recursos y disciplinas para la construcción de la imagen de uno mismo y la imagen del mundo.

La multiplicidad de formas que adoptan estos medios y la velocidad con que avanzan y se instalan en la rutina diaria de las personas, brindan a los individuos recursos y materias primas para la construcción de la identidad y de la imagen personal. Las migraciones, por su parte, sumadas al flujo de imágenes expuestas por los medios masivos generan un nuevo orden de inestabilidad en la producción de las subjetividades modernas.

A este flujo de información a través de los medios electrónicos, es lo que Appadurai nombra como *paisaje mediático*, el cual se define por la capacidad de distribución y movimiento de datos, información y conocimiento de los medios electrónicos que proporciona de capacidad a los sujetos para producir sus propias imágenes.

Las imágenes provenientes de diversos lugares que asocian a los migrantes con sus países de origen, son imágenes en movimiento que se vinculan con espectadores desterritorializados, y ambos están circulando simultáneamente.

En un mundo de las comunicaciones y los flujos (de imágenes y personas), la imaginación juega un papel importante. Esta imaginación contraria a una cuestión de individuos dotados con cualidades especiales, o propio del genio, como ha prevalecido desde el Renacimiento europeo, es vista por Appadurai como una propiedad de colectivos, es decir, la imaginación como práctica social.

Las personas comunes y corrientes comienzan a desplegar su imaginación en el ejercicio de sus vidas cotidianas. La gente imagina su futuro en relación a las condiciones específicas de su propia migración. De cualquier modo, los individuos colectivamente se imaginan y plantean otras formas de vida que determinan su diáspora. Estas diásporas por más diversas que sean, introducen la fuerza de la imaginación, ya sea como memoria o como deseo<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> De acá se desprende la idea de los *mundos imaginados* de Appadurai, retomando la idea de comunidad imaginada propuesta por Benedict Anderson y la concepción francesa del imaginario,

La memoria al igual que el deseo, son elementos cruciales para la construcción de la identidad, en la que pasado, presente y futuro tienen un rol imperativo en la auto identificación y la proyección de nosotros mismos. Como Emily Keightley señala, la memoria “es un proceso de dar sentido a la experiencia, de construir y navegar narrativas y estructuras temporales complejas y atribuir significado no solo al pasado, sino también al presente y al futuro” (2010, 56)<sup>18</sup>.

Podemos decir, que la proyección de nosotros mismos es un acto de imaginación de mundos posibles que se convierten en estatutos fundacionales de nuevos proyectos de vida. Appadurai resalta que estas *nuevas mitografías* construidas desde la experiencia migrante, sustituyen la fuerza del *habitus*<sup>19</sup> por el ritmo acelerado de la improvisación. Esta vivencia “improvisada”, no se entiende como una falta de preparación, sino como la búsqueda constante de soluciones para la superación de obstáculos, contingencias e inestabilidades que se producen en el trayecto y acto de migrar.

La experiencia inestable de constante improvisación también está relacionada con las políticas de adaptación al nuevo medio social y a los estímulos o restricciones para quedarse en el lugar de acogida. Así, las políticas de adaptación, los estímulos y restricciones son afectados por el imaginario construido sobre el migrante y sostenido por los medios masivos de comunicación – aquí la mediación (imagen) y el movimiento migratorio se contextualizan mutuamente-.

Si la imaginación juega un papel fundamental en el movimiento migratorio, impulsado por el deseo y la memoria, la construcción de imágenes sobre la

---

entendido este último como un paisaje que se construye a partir de aspiraciones colectivas, mediadas por los flujos de medios masivos de información (Appadurai 2001, 45).

<sup>18</sup> “is a process of making sense of experience, of constructing and navigating complex temporal narratives and structures and ascribing meaning not only to the past, but to the present and future also” (Keightley 2010, 56). Traducción propia.

<sup>19</sup> Se entiende en relación al término desarrollado por Bourdieu, que expresa una serie de disposiciones interiorizadas que configuran las percepciones, los sentimientos y las acciones de los individuos. El *habitus* en los sujetos se reproduce y refuerza a través de la regularización por parte de las estructuras sociales y culturales.

migración, tanto por los que migran como por los que la perciben, es fundamental para entendernos como sociedad. La migración es uno de los principales fenómenos que constituyen la sociedad contemporánea, tanto en sus proyecciones sociales -cómo se imagina a sí misma en el presente y en el futuro-, como en su configuración cultural -el encuentro de diversas culturas en un mismo lugar-. No es casualidad que teóricos como Arjun Appadurai y Néstor García Canclini resalten que la movilidad cultural y de personas crean, reproducen y cambian los paisajes reales o imaginados, al igual que los procesos de hibridación cultural y por lo tanto el mundo globalizado debería entenderse como un nuevo sistema de nodos, redes e intersecciones, una red rizomática en donde cada punto puede o se conecta con los otros.

### **2.3. Migración como práctica de intervención activa**

El acto de migrar y de transitar, hoy en día es una acción que no debe ser examinada con ligereza, ya que de ella se desprenden una serie de categorizaciones problemáticas cuando las condiciones no son iguales para todas las personas migrantes o en tránsito. Aunque la perspectiva diaspórica, desarrollada por James Clifford (2008), desarma el nudo entre cultura y territorio, y propone la noción de *cultura viajera*, es importante resaltar que hoy en día las migraciones “obligadas” o forzadas, se asocian al concepto de diáspora, como un desarraigo o sufrimiento de pertenecer a un lugar, pero tener que irse. Es una migración que está asociada con el sufrimiento del *tercer mundo*, países *subdesarrollados* o con menos capacidades económicas que otros.

¿Sería posible asegurar que un alemán o un inglés en España en la actualidad no sea identificado como migrante, sino como extranjero? y sin embargo ¿un portugués o un griego en Francia podrían ser vistos como migrantes, más no como extranjeros? No todos los europeos migran con el sentimiento de pertenencia del lugar donde dejaron y un dolor o sufrimiento por el desarraigo. Lo que indica también una categorización e identificación de un tipo de migración clasificatoria adjudicada a unos y a otros no. Estas preguntas se vuelven aún más evidentes cuando se habla

de nacionalidades latinoamericanas, africanas y asiáticas en Estados Unidos o Europa, como lo hemos resaltado anteriormente.

La adjudicación de esta identidad migrante implica una esencialización de la condición de sufrimiento, de necesidad y adversidad. Esta percepción se origina en la mirada clasificatoria que ejercemos sobre los otros o en la de estos sobre nosotros, cuando rasgos externos o formas de hablar ponen en funcionamiento una percepción archivística, un fichero mental que proporciona datos automáticos sobre el otro (Grimson 2009). En este sentido entendemos que la migración también es un proceso activo de producción de alteridad.

Esta investigación propone pensar la migración como una condición relacional humana, cuyos formatos se inscriben por diversos factores tales como el exilio político o económico, o la simple opción nunca anclada, nunca definitiva, de moverse por distintas partes del mundo persiguiendo distintos propósitos. Desde la perspectiva metodológica y conceptual que se quiere proponer, la condición de migrante habría mutado su rango: en lugar de estar marcada por el tono de una pérdida, podría considerarse una práctica de intervención activa, y sobre todo compartida, democrática y legítima. Así, la apuesta por comprender la condición migrante como una condición humana de movimiento, de tránsito nómada, el derecho a la búsqueda de futuros posibles, la travesía del explorador, las aventuras del conocimiento, la búsqueda del bienestar.

### **3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL**

#### **3.1. Tiempo Migrante**

La experiencia migratoria como se señaló anteriormente, no es una experiencia que todos los migrantes vivan de igual manera. Las narrativas del viajero errante enriquecido de otras culturas, próspero y globalizado, no responde a la realidad de todas las personas migrantes en términos generales. Por eso es importante resaltar, no solo las experiencias entre origen y destino, sino las diferentes posiciones de

clasificación que los sujetos encarnan en el sistema geopolítico de la organización del sistema-mundo influyen los procesos migratorios y las experiencias de los migrantes, principalmente los provenientes de la periferia -sur global-, hacia los centros -norte global-.

La experiencia sensible<sup>20</sup> de los migrantes coloniales, está marcada por contextos de exclusión, racialización y marginalización que pueden verse reflejados en múltiples aspectos de la vida social, cultural, económica, recreativa y de bienestar. Sin embargo, interesa esbozar elementos que sean comunes en torno a la experiencia misma del *ser, sentir, estar*.

Recogiendo la propuesta de Mieke Bal y sus textos en torno a la migración y la experiencia estética, interesa desarrollar el concepto de *heterocronía* propuesto por la autora para lograr esbozar el concepto de *tiempo migrante* propuesto en esta investigación.

Según explica esta autora, la migración es la condensación del tiempo múltiple, modificado y deformado de distintas maneras. En ella, la experiencia temporal se debate entre la prisa y la movilidad, entre la pausa y la espera, explicando que esta experiencia se compone de múltiples temporalidades (que encierran aspectos políticos, económicos y sociales) y esto corresponde a lo que nombra como *heterocronía*.

Las condiciones de tránsito migrante <sup>21</sup> son controladas, restringidas, normativizadas por un orden político y económico. Este control es generado actualmente por un sistema de dependencia y restricción del tránsito ejercido por los estados y el reforzamiento de las fronteras. La posibilidad de tránsito no es igual

---

<sup>20</sup> Basada en el sentir. En los afectos, en las emociones que interpelan el pensar, conocer y creer. En el sentir que está siempre marcado en la piel que se habita, y esta a su vez está marcada geohistóricamente.

<sup>21</sup> A lo largo de este capítulo debe entenderse el migrante, la migración, el tránsito y la experiencia migrante, exclusivamente en las condiciones específicas del migrante colonial expuestas en el capítulo II.

para todos los sujetos en el mundo globalizado, su contradicción se encuentra en el acceso a las condiciones y derecho a la movilidad entre territorios al igual que establecerse libremente en ellos.

Las experiencias más visibles de estos casos, pero no los únicos, son las restricciones fronterizas hacia el libre tránsito, los permisos de entrada, de residencia o trabajo. Estas restricciones funcionan como dilatadoras de los procesos de reorganización de la vida social de los migrantes. Mientras los migrantes se encuentran en la búsqueda de posibilidades más estables de vida, las restricciones o en su mejor caso, los procesos burocráticos por los que tienen que pasar, ejercen en los sujetos una inestabilidad y contribuyen a un desajuste de la experiencia temporal.

En el trabajo audiovisual *Marea Humana* (2017) de Ai Weiwei, vemos cómo las imágenes reflejan este tránsito torpedeado, esta espera infinita, la incertidumbre del mañana y el continuo movimiento migratorio incesante como la marea. Su lenguaje audiovisual mezcla el texto, la voz y la imagen, encontrando



Figura 3. Fotograma *Marea Humana* (2017) Ai Weiwei

en varios relatos de los migrantes en las fronteras elementos que nos evocan esta dilatación y desajuste de la vida cientos de personas.

Podíamos decir que, en la vida de todos existen discrepancias temporales, resultantes de situaciones específicas, la mayoría pasajeras o a corto plazo. Sin embargo, la multitemporalidad es continuamente experimentada en la vida de quien se encuentra en constante estado de incertidumbre en el proceso migratorio, entendiendo este constante tránsito como un lugar liminal de inquietantes presentes, sin futuro predictivo.

Esta investigación invita a hacer un ejercicio de reflexión sobre las políticas del tiempo que significa considerar, primero, la existencia de un tiempo oficial, común, homogeneizante, controlado y medido de maneras estandarizadas o programado de manera lineal y continua que toma predominancia en la organización de la vida social; y segundo que el tiempo no es objetivo y en contraposición existen otras experiencias temporales que son definidas por la experiencia de la suspensión, espera, prisa, inseguridad y memoria, en las que la experiencia del migrante colonial se enmarca.

Siguiendo con la propuesta de Bal, la heterocronía se constituye como la vivencia de esta contradicción de la multitemporalidad que se expresa por superposiciones, sensaciones y encuentros incongruentes de múltiples capas temporales. Para el migrante la espera que dilata el tiempo, el estancamiento y la incertidumbre, fraccionan la “linealidad” o continuidad de éste.

En esta temporalidad migrante hay una cierta violencia en esos momentos que priva a los sujetos de su hábitat temporal. Hay un desvanecimiento de los marcos temporales a los que se está acostumbrado a organizar la vida cotidiana. El migrante es despojado de la homogeneidad colectiva estandarizada del tiempo cotidiano, que es experimentada por las personas en condiciones estables no migratorias.

Para hablar del *tiempo migrante* y trabajar desde la idea de heterocronía, se ha reflexionado sobre la experiencia del desajuste. La desincronización no solo se da en contraposición con el tiempo medible y homogenizante, que se puede representar con la figura o signo del reloj, cuya medición y mecanismo es estandarizado. La asincronía también se crea cuando diferentes capas temporales existen bajo una misma experiencia. Es decir, que dentro de la experiencia migrante se viven múltiples temporalidades, dispares y contradictorias.

El *tiempo migrante*, es en sí mismo un tiempo heterogéneo. La experiencia migrante puede estar constituida simultáneamente por la dilatación del tiempo generada por

la incertidumbre o la espera, la repetición que puede producirse por el estancamiento en una situación y la fragmentación que recurre a la relación entre recuerdo y olvido. De tal manera que los elementos que se identifican para el desarrollo del concepto de *tiempo migrante*, considerando que puede haber otros<sup>22</sup>, son la espera, la incertidumbre y la memoria.

Retomando a Appadurai, los flujos culturales y la movilidad global, no están exentos de incidir en la producción de las subjetividades modernas y, por ende, de la imagen producida por el movimiento migratorio. Por esto, las imágenes que se producen en torno a la migración también están estrechamente ancladas al *tiempo migrante*. El migrante constituye en sí mismo una imagen en movimiento, tanto para sí, como para quien lo observa. Esta edificación de la imagen migrante juega un papel fundamental en la construcción de subjetividades e identidades y se construye de manera bidireccional, hacia otros, con los otros o entre pares.

El ejercicio de imaginar esta imagen en movimiento, implica pensar el *tiempo migrante* y sus posibles manifestaciones, representaciones, experimentaciones. La imaginación como práctica social y descolonial, tendría un potencial político como práctica de intervención activa, que pone al descubierto otras maneras de ver, percibir y comunicar las experiencias migrantes para la invención de futuros posibles, no solo como una apuesta subjetiva sino también colectiva hacia un entendimiento y construcción de la sociedad contemporánea.

Mieke Bal comprende estos alcances, al extender el término heterocronía a una concepción más amplia, señalando que puede exceder los límites de la experiencia subjetiva, porque contribuye a la textura temporal de nuestro mundo cultural y por tal motivo el entendimiento de la existencia de la heterocronía es una necesidad política (Bal y Hernandez-Navarro 2008, 20).

---

<sup>22</sup> Como puede ser el de la distancia y la comunicación, entre otros.



Figura 4. *Procession* (1999) William Kentridge

La imagen construida del movimiento y el *tiempo migrante* puede ser experimentada y materializada por propuestas artísticas. Por ejemplo, obras, William Kentridge artista sudafricano, conocido por sus dibujos, grabados y películas animadas, construye imágenes que representan este *tiempo migrante*. En *Shadow Procession* (1999) usa la técnica del teatro de sombras en animación, creando siluetas negras contrastadas con un fondo blanco que van desfilando de izquierda a derecha de la pantalla. Encontramos en estas imágenes filas de personas desplazadas que llevan sus cargas a cuestas. Su fuerza en la simpleza de la silueta nos suscita una

fuerza de resistencia a la adversidad incesante. Las figuras que continúan su rumbo sugieren la infinitud de las corrientes de viajeros, migrantes, refugiados que caminan por la tierra en un movimiento continuo.

En otro de sus trabajos *Felix in Exhile* (1994), se refleja la construcción de una imagen más íntima en una reflexión sobre el pasado y el presente de la migración forzada por el Apartheid sudafricano. Esta animación retrata dos personajes que se miran, se observan y se reflejan uno a otro. Uno de ellos femenino, aparece cuando Felix se refleja en un espejo de un hotel en su exilio. Su técnica con pasteles, construyen la animación cuadro por cuadro, haciendo borraduras de la anterior y dibujando sobre estas mismas la siguiente acción. La sobreposición de imágenes como un palimpsesto es evidente. Las capas y las huellas de los trazos anteriores son rastros del movimiento y una alegoría de la memoria.



Figura 5. *Felix in Exhile* (1994) William Kentridge

La memoria en la experiencia migratoria toma un papel importante como huella y resquicio en la que se apoya el *tiempo migrante*. Los recuerdos y el olvido están indudablemente relacionados con el tránsito, el paso de un lugar a otro, un pasado y un presente. Así, la memoria está anclada al movimiento físico y al trasegar.

El pasado y el presente son continuamente experimentados como capas que se superponen continuamente, permitiendo crear un tiempo donde refugiarse, necesario para la supervivencia de todos los sujetos implicados en ella. En el *tiempo migrante*, la heterocronía interrumpe las narrativas lineales tradicionales a las que la rutina responde y entre esas grietas las imágenes y recuerdos encuentran un refugio temporal. Aquí, pasado y presente se constituyen como palimpsesto, suceden en el mismo momento, continua y simultáneamente. La memoria y el pasado, solo existen en el presente donde se actualizan constantemente en el instante actual.

Las reflexiones de Deleuze sobre la teoría de la memoria en el bergsonismo, puede darnos una idea explicativa sobre esta simultaneidad del presente y el pasado en el mismo instante. En la postura bergsoniana el pasado y el presente no designan dos momentos sucesivos sino, dos elementos que coexisten, “uno que es el presente que no cesa de pasar; el otro, que es el pasado y no cesa de ser” (Deleuze 1987,59).

En el capítulo *La memoria como coexistencia virtual (Ontología del pasado y psicología de la memoria)* de El Bergsonismo, Deleuze (1987) explica la postura de Bergson en la que el pasado no sucede al presente que ha sido, sino que coexiste con él y la formación del recuerdo nunca es posterior a la percepción, es *contemporánea* a ésta.

El pasado puro de forma ontológica no está dividido por regiones que se distingan por contener distintos elementos en oposición a otras que contienen otros diferentes, “se trata de esos niveles distintos, cada uno de los cuales contiene todo nuestro pasado, aunque en un estado más o menos contraído. En este sentido hay regiones del Ser, regiones ontológicas del pasado “en general” coexistentes todas ellas y

todas ellas “repitiéndose” unas a otras” (Deleuze 1987, 61), “Lo que coexiste con cada presente es todo el pasado, integralmente, en niveles diversos de contracción y distensión” (Deleuze 1987, 62).

De esta teoría bergsoniana, Deleuze explica la manera en que el recuerdo es actualizado en un ejercicio de contracción o cohesión, que permite la cristalización de la imagen-recuerdo<sup>23</sup>, pasando el recuerdo de una naturaleza ontológica a una psicológica.

Pero el recuerdo solo llega a actualizarse hasta que es imagen. La imagen como realidad psicológica retiene algo de las regiones del pasado (movimiento de *contracción-traslación*), donde hemos ido a buscar el recuerdo que se actualiza o encarna; pero este recuerdo no se actualiza sin antes adaptarlo a las exigencias del presente (movimiento de *rotación-orientación*).

Esta visión nos presenta una propuesta opuesta a la idea de que se puede recomponer el pasado con el presente, en la que pasamos gradualmente de uno a otro mediante la agregación de elementos, distinguiéndose cada uno por el antes y el después. Contrario a estas ideas del funcionamiento de la memoria, lo que nos interesa acá es entender el presente como un palimpsesto de cargas continuas y actualizaciones simultáneas.

Para el tiempo migrante anclado al tránsito, es sumamente importante el último estado de actualización del recuerdo del que habla la teoría bergsoniana. El movimiento de *rotación-orientación*, que en la teoría bergsoniana se expresa como la “cara más útil”, es lo que actualiza el recuerdo de acuerdo a las necesidades del presente. Es decir, en el movimiento, el tránsito y la inestabilidad migratoria, los

---

<sup>23</sup> “La actualización o encarnación del recuerdo se da a partir de dos movimientos simultáneos, contracción-traslación y rotación-orientación: “la memoria integral responde a la invocación de un estado presente por medio de dos movimientos simultáneos: uno de *traslación* mediante el cual se dirige en su totalidad al encuentro de la experiencia y se *contrae* más o menos sin dividirse en vista de la acción; el otro de *rotación* sobre si misma mediante el cual se *orienta* hacia la situación del momento para presentarle la cara más útil”. Bergson citado por Gilles Deleuze (1987, 64).

recuerdos se cristalizan como imagen según la necesidad de cada instante, de cada contingencia y de cada experiencia multitemporal.

### **3.2. El video, soporte para el tiempo migrante**

Si bien la propuesta investigativa propone dos ejes de análisis teórico-prácticos: el video y la instalación interactiva, el primero de ellos se desarrollará en este capítulo, apostando por explorar los medios y capacidades del lenguaje del video para hablar del tiempo migrante y una posible manera de reflexionar sobre este. Esta exploración de la imagen en el video se da a partir de la unión de varias temporalidades en juego que se yuxtaponen y se encuentran en un mismo espacio interactivo.

Para abordar el tiempo migrante desde el video se toma en cuenta el concepto de estéticas migratorias que nace a partir de la exposición *2move: Movimiento doble: Estéticas migratorias*, comisariada por Mieke Bal y Ángel Hernández-Navarro (2007), como una manera de concretar dos tipos de movimiento, el video como soporte de la imagen en movimiento y el movimiento social de las personas.

La propuesta de Mieke Bal, reconoce que el video como formato y soporte artístico tiene la posibilidad de articular la cultura migratoria con la estética y producir así, lo que ha llamado estéticas migratorias. Esta relación se da a partir de un elemento específico que es la desnaturalización del movimiento, constituida por cuatro diferentes características (tiempo, movimiento, memoria y contacto) que pueden estar combinadas o incorporadas individualmente en las obras de arte.

En el concepto estéticas migratorias propuesto por Mieke Bal (2008), el término estética es utilizado por la autora para referirse a una sensación vinculante, a una conectividad basada en los sentidos. En cuanto el adjetivo *migratorias*, no se refiere a las condiciones reales y específicas de los migrantes, sino a los rastros cargados de sensaciones de los movimientos migratorios en la cultura contemporánea. Estos dos términos están en conjugación pues, según la autora, se construyen al ponerse

uno junto al otro y ver qué puede empezar a emerger de ellos dos (Bal y Hernández-Navarro 2008,18), resaltando que no se encuentran yuxtapuestos o uno no ilumina al otro, sino que dialogan entre sí.

El dialogo entre la estética y la cultura migratoria se da, no por el movimiento en sí mismo que ambas comparten, sino por la forma en la que resulta desnaturalizado en cada uno. Esta desnaturalización puede suceder de distintas maneras, concretadas en la “heterocronía”<sup>24</sup>. Esta desnaturalización en el video se caracteriza por la desincronización de las imágenes expuestas, que permite que se desvele lo nuevo, lo no visible anteriormente. Es gracias a la manera de mirar y a la astucia del ojo, que las formas abstractas todavía no visibles llegan a existir ante una combinación de capas que parten, dividen el tiempo, y conjugan de diversas maneras la velocidad de la imagen.

*Measures of Distance* (1988) de Mona Hatoum, reúne esta serie de elementos que permite evidenciar las capas temporales que reflejan la complejidad del tránsito, el pasado y el presente de la condición migrante. Siendo una obra autobiográfica, la representación de esta distancia se muestra a partir de la relación de ella con su madre, de la cual se desprenden elementos identitarios, generacionales y culturales.

La obra se centra en la distancia física y generacional. La distancia se da entre dos cuerpos distantes en el espacio. La relación madre-hija atravesada por el exilio, nos hace pensar en la relación más profunda que se puede experimentar con un lugar lejano querido, añorado relacionado con el “origen”. Dos figuras tan cercanas, unidas por el vínculo de la vida, pertenecen a dos mundos paralelos.

---

<sup>24</sup> El fenómeno del tiempo desfasado, múltiple y multifacético lo ha denominado Mieke Bal como multitemporalidad y su experiencia es la heterocronía (Bal 2008, 144)

La distancia se traduce en una poética de la identidad en la que coinciden, en un juego de transparencias, dos realidades distintas: el cuerpo físico y el cuerpo textual. En este video Mona Hatoum teje una trama en la que coexisten complejos niveles de narración; el primero de ellos se caracteriza por líneas horizontales que encuadran la pantalla como un lienzo de la palabra escrita, de lo textual. Estas palabras en caligrafía árabe, extraídas de las cartas de la madre a la artista, evidencian el acto de comunicarse a distancia y el tiempo que esto supone. El cuerpo desnudo de la madre detrás de una cortina tejida por su misma escritura en árabe revela una doble significación: el cuerpo físico, su esencia biológica y el cuerpo textual, el cultural.



*Figura 6. Measures of Distance (1988) Mona Hatoum. Fotogramas.*

El segundo nivel o capa, se caracteriza por la conversación en árabe entre la artista y su madre, que presenta una intimidad secreta, profunda y un tiempo en común. Sin embargo, los tiempos se yuxtaponen y la relación visual y sonora crea la ruptura de la linealidad, cuando Hatoum empieza a leer con voz leve algunos fragmentos de las cartas de su madre traduciéndolas al inglés

Esta aproximación de la obra Hatoum, es útil para entender que estos lenguajes alegóricos de la imagen en movimiento rompen la linealidad del tiempo moderno y permiten la conjunción y disyunción de múltiples temporalidades, enmarcándose en una triangulación entre la experiencia, el movimiento y las diversas líneas temporales que se develan.

Por otro lado, el migrante constituye una imagen en movimiento en sí mismo, su tránsito tiene una duración y un destino indeterminado componiendo una estética

hibrida propia de múltiples temporalidades. Este movimiento implica un constante cambio y una yuxtaposición de experiencias sensibles tanto para el migrante como para el que lo percibe. Si bien, no son las circunstancias específicas del migrante lo que nos atañe acá, si es el encuentro con las huellas o rastros del movimiento migratorio lo que nos aporta una pluralidad de experiencias sensoriales que son en sí mismas estéticas.

Este movimiento migrante, dice Bal, se caracteriza por ser bidireccional, pero asimétrico, por lo tanto, implica una desincronización que es expuesta en la construcción del video a partir de su elaboración y manipulación temporal. El video, es el medio del tiempo afectado, manipulado, codificado en distintas capas intrincadas unas con otras y por lo tanto es por excelencia el soporte que puede representar el tiempo asincrónico de la experiencia humana de migrar. “El tiempo de la prisa y la espera, el tiempo del movimiento y el estancamiento, el tiempo de la memoria y de un presente inquietante que no se sustenta en un futuro predecible” (Bal y Hernandez-Navarro 2008,19) es entonces presentado por la imagen en movimiento.

Tanto el cine experimental como el video arte han experimentado con la pantalla expandida y multiplicada o la simple división de la imagen. De cualquier manera, las proyecciones múltiples ocuparon el trasfondo de una cultura visual que intentaba librarse a si misma de los conceptos tradicionales de la pintura y las restricciones técnicas y materiales (Peter Weibel 2002). Esta experimentación de la multipantalla (o varias proyecciones) representó no solo la expansión de los horizontes de visión, sino también un compromiso con un nuevo acercamiento a la narración que se proponía desde los años sesenta y que posteriormente en el video arte de los años noventa fue retomado.

En el video arte, la experimentación buscaba cambiar los parámetros convencionales distorsionando e intercambiando parámetros del espacio-tiempo, llevadas a cabo usando técnicas diseñadas para ampliar distorsionar ralentizar, acelerar o abreviar el tiempo. Esto, sumado al uso de la multipantalla, impulsó

cuestionamientos sobre una nueva tecnología de la imagen capaz de articular nuevas percepciones del mundo.

“Por primera vez la experiencia subjetiva no era representada por un estilo falsamente construido [...] sino presentado formalmente en la misma manera difusa en la que era experimentado” (Weibel 2002,43).

El uso de la multipantalla puede aportar a la representación de la percepción subjetiva y la experiencia sensible que se presenta como indescriptible. Estas técnicas conjugadas con la manipulación temporal pueden dar cuenta de la experiencia del tiempo migrante.



Figura 7. *Migrations* (2005) Farhad Kalantary

*Migrations* (2005) de Farhad Kalantary, es una videoinstalación de cuatro pantallas, sincronizadas y relacionadas a través del tiempo. Las imágenes que se muestran fueron grabadas desde los puentes de la ciudad de Estambul, una ciudad que funciona igualmente como puente para las migraciones entre Asia y Europa. En las imágenes vemos autos y botes que pasan de izquierda a derecha cruzando las cuatro pantallas dejando a su paso una variedad de patrones de movimiento. Estos elementos en tránsito nos remiten a los movimientos migratorios que desafían las fronteras existentes y reclaman su propio derecho al paso.

Cada secuencia tiene velocidades diferentes y cada cruce en cada pantalla deja huellas, crea patrones, explorando las formas en las que varias pantallas interactúan y riman entre sí, en el tiempo y el espacio.

En la obra de Eija-Liisa Ahtila, *Today/Tanaan* (1996-97), cada una de las pantallas identifica a un personaje que cuenta tres distintas perspectivas. Peter Weibel (2002) se refiere a esta obra como nodos de una red de múltiples relaciones que el observador debe crear por sí mismo. La relación entre las tres pantallas las define como cadenas flotantes de signos,



Figura 8. *Today/Tanaan* (1996-97) Eija-Liisa Ahtila

imágenes y texto que están entretejidas para formar un universo sin centro. La historia representada como fragmentos de memoria, ya no sigue la línea continua del pensamiento tradicional o racional. Existe en ella un sentido irracional al desordenar múltiples perspectivas y es únicamente de esta manera que la catástrofe de un accidente puede ser experimentada como tal.

La dislocación, desincronización, la anacronía y fragmentación como recursos visuales que ofrece las posibilidades de los medios técnicos, pueden evocar la experiencia del tiempo migrante. El uso de estas técnicas las podemos reconocer también en los trabajos de Douglas Aitken, quien hace uso de múltiples pantallas y ventanas con fragmentos, video clips que nos muestran tomas detalle, movimientos borrosos, modificaciones técnicas, cortes y dilatación del tiempo, la narración no solo está fragmentada, sino manipulada cronológicamente.

En los trabajos de Hatoum, Eija-Liisa Ahtila y Douglas Aitken, no se refleja la psicología de causa y efecto o de la medición del tiempo socialmente estandarizada, hay repeticiones, suspensiones que construyen una anacronía temporal y espacial. Los parámetros clásicos de linealidad y cronología son disueltos y confrontados por

la perspectiva múltiple, los enfoques asincrónicos, no lineales, no cronológicos, aparentemente ilógicos, desde múltiples perspectivas o múltiples pantallas.

De esta manera, el soporte visual del video permite trabajar dos elementos anclados uno al otro, el movimiento y el tiempo. Esto permite la experimentación estética del tiempo migrante bajo el tratamiento de técnicas del video que aporta a la construcción y manipulación de la visión que, en últimas, compone la imagen de lo innombrable o lo no describable del tiempo migrante en palabras.

Las influencias del video arte, no solo se acotan con la experimentación y manipulación del tiempo en el video, sino también la elaboración de video instalaciones que hacen uso del de la cámara y el circuito cerrado de video para la construcción de nuevas experiencias para el espectador. Como ya se ha mencionado el video permite múltiples manipulaciones en la experiencia del tiempo, pero la noción de tiempo presente o el cuestionamiento de éste, puede ser llevado a la reflexión con más facilidad cuando el observador se ve reflejado en la imagen. En este marco, la técnica del *timelaps* también puede proporcionar una experiencia inmediata del tiempo que acaba de pasar, cuando la imagen previamente grabada del espectador se reproduce en un monitor mientras su imagen actual se muestra en otro.

Aunque Bruce Nauman con *Public Room, Private Room* (1969) o *Lived-Taped Video Corridor* (1970), ya estaba experimentando con el circuito cerrado y la imagen del espectador transmitida en monitores en dos o un espacio respectivamente. Las videoinstalaciones de Dan Graham *Present Continuous Past(s)* (1974) de la serie de instalaciones *Time Delay Room* (1974), van un paso más allá introduciendo el retraso temporal del video. En estas instalaciones el observador se vuelve simultáneamente sujeto y objeto de percepción, de igual manera ambas reflexionan

sobre la relación de el presente y el pasado a partir del uso de espejos y la manipulación del video con ocho segundos de retraso. La distancia temporal generada por el circuito de video hace que el observador se vea envuelto en un estado de observación continuo, de *loop* que superponen diferentes tiempos.



Figura 9. *Present Continuous Past(s)* (1974) Dan Graham

De cualquier manera, la carga simbólica y claramente gramática de este *feedback* del circuito cerrado, no solo juega con el tiempo, sino también con la idea de verse, identificarse, relacionarse consigo mismo. Podríamos decir que es posible encontrar en este elemento un instrumento para la autorreflexión de la propia experiencia, al edificar una imagen que confronta al espectador consigo mismo.

“Los artistas que trabajan la videoinstalación han utilizado el medio para examinar cada vez más profundamente el yo. La cámara tiene la propiedad única de ser una conducta para obtener imágenes de sí mismo. [...] En muchas instalaciones, el espectador realmente ingresa a la obra de arte en sentido literal para experimentarla. Para los artistas que se ocupan de temas sobre la identidad, esta fusión definitiva de espectador y lo visualizado, es especialmente pertinente”<sup>25</sup> (Rush 1999, 160).

El uso de la cámara en la instalación interactiva, o mejor dicho el uso que el espectador le da a la cámara en el proceso de exploración cuando empieza entender la lógica de la interacción puede convertirse en la excusa perfecta para

---

<sup>25</sup> “Video installation artist have used the medium for ever-deepening examinations of the self. the camera has the unique property of being a conduct for rea- time images of the self. [...] In many installations the viewer actually enters the artwork in literal sense to experience it. For artist occupied with issues if identity, this ultimate merging of viewer and viewed is specially pertinent”. Traducción propia.

implicarlo, colocarlo en un rol y hacerlo parte de una figura que completa el sentido simbólico de la obra.

Proponer el circuito cerrado de video para la práctica artística de la investigación permite utilizar la experiencia del espectador como desencadenante de la experiencia corporal del tiempo migrante. El uso de la imagen capturada se entiende como un espejo que confronta el cuerpo presente (espectador) y la subjetividad del migrante. Fusiona, une, reúne las dos experiencias a partir del *feedback* y la mimesis creada a partir de la presencia del espectador.

Los aportes del videoarte que se integran a la investigación como son; el circuito cerrado, la multipantalla y la propia videoinstalación tienen una relación intrínseca con la temporalidad, tanto en los modos de representar la multitemporalidad como en la experiencia corporal de ésta, donde pasado, presente y futuro están en continuo debate.

Ahora bien, es importante resaltar que la construcción del espacio en la video instalación multipantalla empieza a cobrar un sentido particular cuando se trata de temas relacionados con el territorio, la construcción del espacio, el devenir en él, el habitar y la migración.

En la video instalación *Nothing is Missing* (2007) de Mieke Bal las madres de los inmigrantes muestran su resistencia al tiempo lineal a partir del acto de recordar los seres queridos que se fueron. En una representación de la plurivocalidad Bal utiliza varios monitores ubicados en un espacio dispuesto como una sala de una casa, haciendo referencia a un espacio personal e íntimo de los lazos sociales y familiares.



Figura 10. *Nothing is Missing* (2007) Mieke Bal

*Nothing is Missing* evidencia que el elemento espacial que se construye en la videoinstalación resulta profundamente significativo en tanto reúne la capacidad del espacio como extensión y la movilidad del espectador dentro de este, brindando un encuentro con temporalidades y percepciones heterogéneas.

Esta particularidad de la instalación la reconoce Michael Rush señalando que: “Las instalaciones se han convertido en un conducto formidable para el significado político porque, en virtud del tamaño y la complejidad visual, ofrece un entorno cargado para que los espectadores ingresen”<sup>26</sup> (Rush 1999, 150).

La video instalación como espacio para la construcción de la experiencia estética se cristaliza como una zona de contacto que reúne el movimiento en tiempo (el video) y el movimiento a través del tiempo (la presencia del espectador). La zona de contacto entre estas multitemporalidades es creada cuando el espectador (que es forzado a estar entre las imágenes) se mueve a través del espacio, enfrentado a múltiples pantallas y fundando un sentido específico del tiempo que emerge de la comunicación de estos movimientos.

### 3.3. Arte interactivo: puntos de partida para la investigación

A partir de los años noventa las obras de arte que utilizan medios electrónicos para su realización han sido entendidas bajo el término *new media art* o *media art*<sup>27</sup>. Aunque el término sigue siendo muy amplio, es útil para resaltar las características de formas artísticas orientadas a lo técnico y a lo procesual de un tratamiento

<sup>26</sup> “Installations has become a formidable conduit for political meaning because, by virtue of size and visual complexity, it offers a charged environment for viewers to enter” (Rush 1999, 150). Traducción propia.

<sup>27</sup> Varias definiciones de este término reseñadas por Armin Medosch se pueden consultar en: [https://monoskop.org/Media\\_art\\_and\\_culture](https://monoskop.org/Media_art_and_culture)

exclusivo de los medios digitales y electrónicos en las artes. Otros términos han sido igualmente utilizados, como arte digital que se refiere no solo a la obra inmaterial expresada en código, software o data, sino también a instalaciones y artes performativas que usan medios digitales<sup>28</sup>.

Otro de los términos utilizados cobijado por estas propiedades es el de *arte interactivo*, Söke Dinkla lo designa para el tipo de obras de arte que utilizan cualidades operativas del medio digital para crear espacios de experiencia que pueden ser modificadas por las acciones o intervenciones de los usuarios (Dinkla 2002, 34). Es decir, las obras de arte que requieren que el observador se involucre a partir de alguna acción con el “sistema de la computadora digital”, más allá de la sola percepción<sup>29</sup>.

Para esta investigación, se adopta el concepto de *arte interactivo* descrito por Söke Dinkla para hacer una reflexión sobre las características específicas de la experiencia estética que se produce en la instalación interactiva.

Siendo este el concepto de arte interactivo en el que se centra la investigación, los referentes nombrados a continuación serán artistas de finales del siglo XX y principios del XXI, sin dejar de nombrar en la ocasión que sea necesaria, algunos artistas y obras de mediados del siglo XX que aportan las bases teóricas para la discusión y análisis de la instalación interactiva.

---

<sup>28</sup> Para Kwastek (2013), el término de arte digital va más allá, y denota tanto a obras que utilizan tecnologías digitales como parte de su método de producción, como proyectos que tienen como características elementales las cualidades procesuales de la tecnología digital.

<sup>29</sup> Los procesos artísticos de interacción y *feedback* técnico vienen desarrollándose desde mediados del siglo XX incursionando en la interacción por medio de tecnologías análogas. Teniendo en cuenta que previamente existían sistemas análogos en los que la relación humano-maquina se daba, algunos teóricos y artistas señalan la necesidad de precisar -siendo rigurosos con el término-, que el arte interactivo debería cobijar tanto a procesos análogos como digitales. Roberto Simanowski (2011) por su parte, propone acotar el término arte interactivo, para la existencia de cualquier proceso interactivo en general y utilizar el término arte de medios interactivos, para las obras que son mediadas digitalmente.

### 3.3.1. Acción y participación: el rol del espectador en el arte interactivo

A lo largo de la historia del arte han existido y siguen existiendo variadas formas de arte que incluyen al observador en la obra en un mayor grado sin el uso de soportes técnicos, ya que debe considerarse que el carácter interactivo de la obra artística puede ser medido a partir de criterios de comunicación humano-máquina o en términos del concepto sociológico de interacción. Teniendo en cuenta esto, y para determinar con mayor precisión las particularidades del arte interactivo que interesa resaltar en la investigación, es importante analizar el rol del espectador en la instalación interactiva.

El *arte interactivo*, según Dinkla (2002) y Kwastek (2013), coloca la acción en el centro de su estética, al igual que otros tipos de arte, sin embargo, es necesario resaltar que el arte interactivo tiene un distintivo y se diferencia de otros géneros artísticos que también usan la acción como fuente de creación. En el *performance*, se puede decir que el espectador suele permanecer retirado de la acción central que realiza el *performer*, en el caso del *Happening* el observador puede ser invitado a unirse a la acción del artista. En cualquiera de los dos casos, sea que el espectador se vuelva activo físicamente o permanezca pasivo, la presencia tanto del espectador como del artista es necesaria para la realización de la obra. Opuesto a esta directriz, en el arte interactivo se diseña una propuesta para la acción que generalmente no es modificada por el artista mientras se exhibe.

Para Kwastek (2013), el arte interactivo concebido desde la acción habilitada y orquestada pero no performada por el artista, es una característica que lo diferencia de otros tipos de arte que se basan en la acción. También se podría decir que otra característica específica del arte interactivo que lo diferencia de propuestas artísticas como la del arte participativo y el arte colaborativo no solo es el uso de la tecnología digital, sino también en cuanto es el “destinatario” del arte interactivo, quien se enfrenta, según Kwastek, con una situación de “caja negra” cuyo funcionamiento no es evidente. Esto implica que parte fundamental de la acción del participante sea la exploración de la funcionalidad, y a su vez, este sea un

componente importante de la experiencia estética de este tipo de obras. De tal manera que el foco de la acción no se encuentra en la comunicación cara a cara sino en un proceso de retroalimentación técnicamente mediado.

Estas distinciones son pertinentes para la presente investigación, en cuanto enmarcan las discusiones siguientes sobre la acción del observador, la importancia de los procesos programados digitalmente y la confluencia de estos dos para la construcción de la experiencia estética.

### **3.3.2. Interacción: la experiencia estética a partir de procesos programados**

Los primeros intentos de artistas por involucrar al público en la realización de la obra de arte se dan a comienzos del siglo XX y desde ese momento los análisis de interacción entre artista, obra y público se han presentado como un tema recurrente en la práctica artística y en la teoría del arte.

A comienzos del siglo XX a partir de los estudios de George Herbert Mead y Edward Alsworth Ross, Herbert Blumer (1937) acuña el término interaccionismo simbólico, que define como el proceso comunicativo en el que las personas comparten experiencias, más allá de la relación causa efecto o estímulo respuesta. Esta comunicación se da a partir de los significados de los objetos, lo cual amplía la acción comunicativa hacia una interpretación de estos. En el proceso interpretativo, los sujetos seleccionan, organizan, reproducen y transforman los significados. La interacción simbólica, trasciende el carácter inmediato y amplía la percepción del entorno. Los significados así mismo, son producto de la interacción social, fundamental para la construcción del individuo y la producción social de sentido.

En términos de la interacción entre ser humano y máquina, nos podemos remontar a la teoría cibernética, desarrollada por Norbert Wiener que, aunque menos interesada en la interacción entre personas, tomaba la organización de los organismos humanos como analogía para entender diferentes sistemas de

retroalimentación en la reproducción técnica de varios procesos de interacción. Desarrollos como el *Sketchpad* de Ivan Sutherland (1963) como concepto de interfaz gráfica y la creación del *mouse* por Douglas Engelbart (1965), son dos elementos fundamentales y fundacionales de la interacción humano computadora y el campo de investigación HCI (*Human- Computer Interaction*), proclamando la importancia de los procesos de retroalimentación (*feedback*) para el avance del campo de la interacción en el área de la tecnología y por consiguiente para el desarrollo de los medios de comunicación entre los seres humanos.

Estas dos perspectivas sobre la interacción nos muestran que, por un lado, la investigación tecnológica es receptiva a las lógicas de la interacción social y por el otro, las ciencias sociales han definido sus conceptos en respuesta a la generación de nuevas tecnologías y fundamentos relacionados con los medios, en un constante diálogo con los estudios de la comunicación.

Adicionalmente, desde la perspectiva de Christoph Neuberger, Según Kwasek (2013), la relación entre la comunicación y la interacción o la dependencia de una sobre la otra, depende de si el enfoque de las investigaciones está puesto en el proceso de retroalimentación (*feedback*), o en el proceso cognitivo de su elaboración<sup>30</sup>.

El tema, no solo se acota en esta distinción, pues es también importante para esta investigación ahondar en el momento en el que se genera la interacción que, a su vez, construye la experiencia estética de la instalación interactiva. Por ejemplo, para Neuberger es importante la distinción entre la realización del proceso de interacción (interacción) y la potencialidad (interactividad), la primera como un proceso que en realidad sucede y la segunda solo como un proceso potencial. Esta distinción es

---

<sup>30</sup> "Interaction as a subset of communication is characterized as a kind of (ideally multi-channel) communication based essentially on feedback processes. When, by contrast, communication is considered a subset of interaction, then interaction is defined generally as any action that refers to another action, whereas communication occurs only if interactions lead successfully to understanding". Neuberger citado por Simanowski (2011, 6).

útil cuando la aplicamos al arte interactivo, el cual se basa en la realización de procesos potenciales que están integrados al sistema y que retomaremos más adelante en referencia a la gramática del sistema.

Se pueden tener diferentes nociones sobre que es la interacción, sin embargo, las características fundamentales que Kwastek (2013) identifica en el arte interactivo se basan en el intercambio y presencia en tiempo real, la retroalimentación (*feedback*), el control y los procesos de selección e interpretación. Estas características se verán vinculadas a la construcción de estrategias artísticas que se basan en la interacción entre el destinatario y el sistema técnico o digital, edificando de esta manera la experiencia estética por medio de procesos programados.

### 3.3.3. El espectador en la producción de la experiencia estética

El rol y la participación del espectador en la creación de la obra de arte es un tema ampliamente analizado tanto por artistas como por teóricos y filósofos. “*El observador que hace la obra*”, declaraciones que fueron hechas a comienzos del siglo XX por las vanguardias del cine y el teatro. Richard Wagner, por ejemplo, creía en el espectador como un co-creador de la obra de arte, que interpretaba y actualizaba su sentido. John Cage al igual que Allan Kaprow como impulsores del happening propusieron la actividad del público como engranaje en la realización de la obra más allá de contar con su sola presencia.



Figura 11. *18 happenings en 6 partes* (1959)  
Allan Kaprow

En 1959 Kaprow produjo *18 happenings en 6 partes*, creando una interacción entre el público y estructuras dispuestas en el espacio. El público recibía de manera escrita una serie de indicaciones que detallaban su participación en el evento; sus acciones, sus respuestas y movimiento a través del espacio. Kaprow definía el *happening* como una fusión entre el público y el performance a partir de situaciones improvisadas que daban espacio al azar. Aun

así, aunque se señala que el público se convertía en “autores”, la acción del público parece aún muy controlada y orquestada por el artista, quien no deja espacio para la libre experimentación del público con el entorno.

En el arte interactivo, en contraste con el evento creado por el *happening* y el *performance*, el artista no está presente en el momento en que el espectador encuentra el entorno, de tal manera que la única fuente para la acción emana del espectador que simultáneamente, no puede retirarse de su papel de observador. Los roles de observador y *performer* recaen en el mismo sujeto. Pero lo más interesante es el hecho de que no existe una figura referente o artista que explique las acciones exactas y “correctas” que deben llevarse a cabo, lo que hace que se abra el camino a la exploración autodidacta del público.

Esta exploración que se produce independientemente de la presencia del artista, concentra la comunicación entre el cuerpo del espectador y el sistema digitalmente programado. Camille Utterback en su obra *Untitled 5* (2004) usa *software* de *body-tracking* para crear pinturas abstractas de acuerdo al



Figura 12. *Untitled 5* (2004) Camille Utterback

movimiento del participante en el espacio, convirtiendo su cuerpo en una herramienta pictórica. En esta obra el cuerpo toma un estatus de herramienta o instrumento que potencial el rol del espectador en el proceso de percepción. Siendo el cuerpo un espacio privilegiado para la experiencia y la exploración del lenguaje de la instalación interactiva.

En estos casos la instalación interactiva crea espacios y eventos que inauguran un diálogo, a partir del cual la obra es creada en sí misma. Este diálogo especialmente físico, es creado entre varios posibles observadores (haciendo de él una experiencia e interrelación social), o puede ser visto como un diálogo del espectador consigo mismo. Según Roberto Simanowski, es un espacio para encontrarse con el cuerpo

y conectarse con él, brindando la posibilidad de reflexión desde la propia experiencia corporal.

Contrario al paradigma cartesiano del logocentrismo<sup>31</sup>, la apuesta de la experiencia estética del arte interactivo supera la dicotomía entre mente y cuerpo como fuente de percepción y conocimiento, planteando una relación entre lo cognitivo y la interacción física para la decodificación de la obra desde la acción corporal y posteriormente generar una reflexión.

La exploración y descubrimiento por parte del usuario de las posibles conexiones o *feedback* entre la acción corporal y el sistema, lleva a la reflexión del funcionamiento del sistema y por lo tanto de su posible manipulación. Entre 1986 y 1990 David Rokeby crea a *Very Nervous System*, en el que se utilizaron cámaras de



Figura 13. *Very Nervous System* (1986-1990)  
David Rokeby

video, procesadores de imagen, computadoras, sintetizadores y un sistema de sonido que conjuntamente construían un espacio en el que los movimientos corporales del usuario manipulaban sonidos que eran escuchados por el usuario. La obra funcionaba en un movimiento de retroalimentación entre acción, sistema digital, proceso cognitivo y acción, haciendo de ésta una relación compleja y resonante entre el participante y el sistema.

Simanowski reflexiona a partir del trabajo del artista David Rokeby, sobre cómo el arte interactivo crea una especie de espejo frente al espectador que no solo refleja la acción e interacción con el sistema interactivo, sino que este también permite que el espectador experimente su propio cuerpo de una manera distinta, como una oportunidad de auto descubrimiento y exploración.

---

<sup>31</sup> Presenta la distancia estética como la condición esencial para acercarse al significado de la obra. Proponiendo el logocentrismo, como el lugar por excelencia de la percepción y cognición, y por lo tanto de la experiencia estética.

“Rokeby [...], levanta un espejo frente al espectador. Este espejo no solo refleja al usuario dentro del sistema interactivo, sino que también le permite al usuario experimentarse a sí mismo de una manera nueva, reflejando quién es. El arte interactivo es una invitación a explorar el propio cuerpo en el proceso de interacción” (Simanowski 2011, 123)<sup>32</sup>.

El giro de la producción de la experiencia estética de la contemplación a la acción corporal, no implica que la reflexión deba quedar relegada, sino por el contrario, que las instalaciones interactivas son el espacio perfecto para la cognición. Lo que nos interesa acá está lejos de querer relegar la interpretación, para promover el foco de atención sobre la intensidad del momento, o privilegiar la materialidad de los significantes sobre su significado. Por el contrario, es importante entender que en la instalación del arte interactivo puede haber una coexistencia de ambas en la construcción de la experiencia estética. De hecho, la coexistencia de la experiencia corporal y la interpretación en la instalación del arte interactivo, nos permite dilucidar el diálogo potencial entre los espectadores y el artista.



Figura 14. *Exchanged Fields* (2000) Bill Seaman

En la obra *Exchanged Fields* (2000) de Bill Seaman, observamos una serie de estructuras que pueden simular muebles que se adaptan al cuerpo. Al frente de estos elementos encontramos una pantalla que proyecta imágenes de cuerpos. La interacción sucede cuando el usuario coloca sus extremidades en estas estructuras y los cuerpos proyectados se mueven cuando se detecta esta presencia.

---

<sup>32</sup> “Rokeby [...], holds up a mirror to the spectator. This mirror not only reflects the interactor within the interactive system, but it also allows the interactor to experience herself in a new way, reflecting who she is. Interactive art is an invitation to explore one’s own body in the process of interaction” (Simanowski 2011, 123). Traducción propia.

Los elementos de la obra no solo invitan al usuario a participar, sino también a hacer conexiones reflexivas entre sus extremidades (su propio cuerpo) y la generación de movimiento que se presenta en la imagen de los otros cuerpos que son proyectados.

Masaki Fujihata se refiere al *arte interactivo*, con respecto a los procesos de observación y reflexión como: “Un sistema interactivo sirve para combinar estos dos procesos en un solo proceso en tiempo real para el usuario. Por lo tanto, experimentar se vuelve igual a comprender. El arte interactivo proporciona al usuario un entorno artificial en el que puede aprender al experimentarlo” (Fujihata 2001, 316)<sup>33</sup>.

#### **3.3.4. Estructuras simbólicas y la gramática de la interacción**

Podríamos afirmar que el evento o espacio de interacción creado en la instalación interactiva, puede llevar su propio mensaje, codificado mediante lo que Simanowski (2011) llama la gramática de la interacción. La pregunta sobre si el espectador puede entender o decodificar la obra con la que ha estado interactuando, y en consecuencia llegar a una posible reflexión, estaría enmarcada en el proceso de comunicación entre el artista y el espectador, dependiendo de qué tan definida o no es la gramática de la interacción para revelar el mensaje del artista.

Masaki Fujihata define la gramática de la interacción como la manera en que la interfaz es diseñada y los modos específicos y posibles de interacción dentro del espacio interactivo. En su texto *On interactivity* (2001) señala que cualquier gramática de la interacción es una restricción importante y necesaria con el propósito de especificar la interacción entre el sistema y el participante, y más aún porque revela el punto de vista del artista y la comunicación que busca realizar.

---

<sup>33</sup> “An interactive system serves to combine these two processes into a single real-time process for the user. Thus, experiencing becomes equal to understanding. Interactive art provides the user with an artificial environment where he/she can learn by experiencing it”. Traducción propia.

“Las restricciones pueden brindar a los usuarios un mapa de ruta para ayudarlos a navegar en entornos interactivos, indicarles un orden correcto de lectura, proporcionarles cierta orientación en el espacio. [...] El diseño de restricción creativa para entornos interactivos necesita la capacidad de abstraer un comportamiento particular entre el usuario y el sistema. En otras palabras, es un lenguaje de interactividad. Es una gramática para usar la interactividad.” (Fujihata 2001,317)<sup>34</sup>.

En 1992 Joachim Sauter y Dirk Lüsebrink presentan la obra *Zerseher*, cambiando la manera de entender la computadora en la producción artística, que a principios de los años noventa, todavía se veía como una herramienta más que como un medio. En esta obra los espectadores se encuentran frente a una pintura, pero al acercarse perciben como las áreas de la imagen que están mirando se distorsionan. La interacción de la mirada con la imagen parecen destruirla. El proceso de percepción<sup>35</sup> cambia el objeto que es percibido en tiempo real. Nos hace reflexionar sobre la supuesta pasividad o actividad de la mirada, la distorsión del objeto que sucede entre más lo observamos y la incidencia de quien mira sobre la concepción



Figura 15. *Zerseher* (1992) Joachim Sauter y Dirk Lüsebrink

de lo observado<sup>36</sup>.

En este sentido, la gramática se puede traducir como la interacción específica que la obra permite y requiere para representar el mensaje propuesto por el artista y una llamada para el entendimiento y la

<sup>34</sup> Restrictions can give users a route map to help them navigate interactive environments, tell them a correct order for reading, provide some orientation in space. [...] Creative restriction design for interactive environments needs a capacity for abstracting a particular behavior between user and system. In other words, it is a language of interactivity. It is a grammar for using interactivity”. Traducción propia.

<sup>35</sup> La acción en la obra la podemos entender a partir de la mirada como acción del movimiento ocular.

<sup>36</sup> A partir de la gramática de la interacción de esta obra (ver al mismo tiempo que destruimos), Simanowski (2011) explica su relación sobre la cuestión del modo activo o pasivo de la percepción o del doble rol que el ojo juega en la configuración de la obra, aportado a la discusión sobre la pura percepción que era visto como un modo de pasividad.

decodificación. Aunque existen obras donde la interacción está menos restringida, y por lo tanto es más complejo leer los ajustes de la interacción como un mensaje específico, la presente investigación se centra en los significados de la estructura simbólica de la instalación interactiva que pueden permitir la reflexión sobre el tiempo migrante.

Para entender la relación entre estas estructuras simbólicas y la gramática de la interacción, la instalación interactiva debe verse como objeto y evento simultáneamente que construyen significados específicos. “El acontecimiento es objeto en la medida en que es una estructura deliberadamente compuesta de diferentes significantes [...] y posibles acciones que construyen un significado específico” (Simanowsky 2011,129)<sup>37</sup>. Y es evento en tanto crea espacios para la experiencia, momentos y acciones que inauguran el diálogo del espectador consigo mismo, entre espectadores o entre el artista y el espectador. Es evento porque proporciona un espacio para la experiencia, pero también un mensaje para ser entendido.

Por supuesto que nada garantiza que este proceso de generación de significado e interpretación se de igual o similar para todos los espectadores. De hecho, se podría argumentar que este tipo de obras también pueden ser observadas desde la distancia, sin realmente experimentar corporalmente el sentido de su gramática. La circunstancia de que exista el potencial para la interacción corporal y la reflexión no implica que este proceso se realice efectivamente todas las veces que los espectadores entran en contacto con la obra. Puede haber espectadores que, al entender la gramática de la interacción, asuman que han entendido el significado de la obra una vez que ya han entendido cómo funciona.

Reflexionando en torno a esto, es pertinente retomar las consideraciones de Christoph Neuberger sobre la división entre interacción e interactividad. A partir de

---

<sup>37</sup> “The event is object insofar as it is deliberately composed structure of different signifiers [...] and possible actions building up to specific meaning”. Traducción propia.

ellas podemos pensar cómo la obra de arte interactivo es la potencialidad, la interactividad -como objeto programado-, pero no la interacción en sí misma. La interacción, como proceso que sucede realmente, solo puede ser completado por el espectador en la medida en que éste a partir de la acción y generación de significado llegue a la interpretación, cumpliendo así con las características de intercambio y presencia en tiempo real, retroalimentación (*feedback*) del sistema programado y procesos de selección e interpretación, nombradas previamente.

Con relación a las anotaciones de Fujihata y Simanowski, se debe aclarar que, aunque la obra de arte interactivo necesite de la participación para completar su interpretación y proceso de interacción, no quiere decir que reciba su significado exclusivamente de la audiencia. Por el contrario, al generar una gramática específica, el artista influencia sobre el significado de su obra y tiene cierto control sobre el mensaje que la obra ofrece. La potencialidad interactiva de la obra, se activa mediante los procesos previamente programados por el artista. Esto es evidente en las obras *Exchanged Fields* (2000) de Bill Seaman y Regina Van Berkel<sup>38</sup> o *Zerseher* (1992) de Joachim Sauter y Dirk Lüsebrink.

Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss plantean en su obra *Rigid Waves* (1993) un juego entre la imagen “reflejada” del espectador y la propia destrucción de su imagen. Al acercarse o alejarse de su propia imagen, el espectador destruye y reconstruye su reflejo. La gramática de la interacción en la obra contiene una carga simbólica que obliga al espectador a reflexionar sobre su movimiento corporal y la incidencia de este sobre su propia imagen. ¿Nos destruimos a nosotros mismos cuando nos queremos acercar a nosotros? ¿Entre más nos queremos ver, menos podemos identificarnos? ¿Nos



Figura 16. *Rigid Waves* (1993) Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss

---

<sup>38</sup> En esta obra el mecanismo de reflejo y simulación encarnada, produce un proceso neural que emerge del entendimiento empático de la obra visual, según Simanowski, una posible forma de entenderla es que la realidad del cuerpo del usuario es negociada por la del cuerpo en proyección.

habla de la autorreflexión y autoconocimiento? La gramática de la interacción del arte interactivo contiene en si misma cargas simbólicas propuesta por el artista.

### **3.3.5. La interacción como objeto de análisis**

Según Annika Blunck, el uso, la exploración y decodificación de la interfaz, significa recolectar conocimiento, experiencias y requisitos para la percepción de la pieza. Como *performer*, el espectador/usuario recolecta conocimiento usando la interfaz o repertorio, mientras que simultáneamente es mediador de conocimiento para el espectador que observa desde “afuera” (Blunk 2002,62).

De modo que, es importante hacer de este contenido el sujeto de interpretación, ubicando la interacción como objeto mismo de análisis, y sus formas e interacciones como parte de la reflexión del sentido de la instalación interactiva. Dentro de este propósito debe entenderse el cómo, por qué y para que, como parte de la lectura de la gramática de la interacción y la discusión del posible campo simbólico.

Las instalaciones interactivas, podríamos decir, requieren una lectura de esa gramática, una exploración de la interfaz y su funcionamiento. El lenguaje propio de cada obra es compuesto por procesos programados que, junto con las acciones corporales del espectador, construyen los significados de la obra en conjunto. Por ello, tanto la experiencia corporal como la reflexión cognitiva es importante para el arte crítico interactivo<sup>39</sup>. La precondition, sin embargo, sería que la gramática deba tener su propio significado.

Este funcionamiento es el promotor de la experiencia estética en la videoinstalación interactiva, en la que el espectador entra, se incluye en el espacio y construye su propia experiencia. Obras como *Exchanged Fields* (2000) de Bill Seaman resuena con gramáticas interactivas que logran conexiones reflexivas entre el cuerpo del

---

<sup>39</sup> Me refiero especialmente a aquellas obras de arte cuyo diseño de la programación tiene el propósito de generar conciencia frente a un tema o problemáticas específicas, más allá de la experimentación libre del espectador.

espectador y la imagen proyectada del cuerpo ajeno, su movimiento y temporalidad, produciendo una conexión-reflejo, engañando por unos segundos al cerebro sobre cuál es el movimiento propio y cuál el artificial.

Una gramática interactiva diseñada para transmitir la experiencia del tiempo migrante, buscaría esa conexión entre el movimiento corporal, el sistema programado y finalmente la imagen proyectada. Es en esta cadena de procesos que el uso, la exploración y la decodificación estarían jugando un papel fundamental en la experiencia estética, ampliando la zona de contacto de múltiples temporalidades hacia la conjugación de la espacialidad, el video y el movimiento corporal del espectador.

### 3.4. La multitemporalidad en la imagen

El artista Tehching Hsieh reflexiona sobre la condición fundamental de la vida, del paso del tiempo o mejor dicho el tiempo en si mismo. En sus trabajos explora esta condición desde actividades básicas como es la espera en *Time Clock Piece* (1980-81) o caminar en *Outdoor Piece*. En varias de sus obras, se pueden observar las abstracciones de las múltiples temporalidades y su capacidad para



Figura 17. *Clock Piece* (1980-1981) Tehching Hsieh

questionar las comprensiones convencionales del tiempo al poner en descubierto la disyuntiva entre diferentes temporalidades. La obra *Time Clock Piece* marcar el paso del tiempo desde otras aproximaciones recurriendo a la repetitividad de la acción, del retrato, del retratado. De cientos de imágenes cada repetición tiene un ligero cambio, una pequeña diferencia que marca el paso a la siguiente. Como una especie de *loop* en el sistema codificado, la imagen es repetida, haciendo el mismo procesamiento una y otra vez, coexistiendo con la progresión secuencial.

Así como las fotografías de Tehching Hsieh registradas cada hora por el periodo de un año, otras obras también pueden llevarnos a cuestionar los sistemas con los que medimos o presentamos el tiempo. La obra *Growth Rendering Device* (David Bowen 2007) nos marca el paso del tiempo a partir del crecimiento de una planta, cada veinticuatro horas se registra en una pared imágenes impresas de su evolución. En la obra podemos observar el tiempo del proceso de registro y hacer una comparación simultánea de estas huellas.



Figura 18. *Growth Rendering Device* (2007) David Bowen

Observando los patrones o marcas generadas por la impresora, podríamos decir que cada línea impresa representa una fracción de tiempo y cada imagen completa de la planta es otra unidad de medida. En conjunto representan fracciones de tiempo representadas en una imagen, generando una especie de escáner del tiempo.

Esta idea de “escanear el tiempo” también la podemos rescatar en la obra *Last Clock* (2003) realizada por Jussi Ängeslevä y Ross Cooper. Esta obra usa fuentes de video en vivo para construir un reloj con segundero, minuterero y una manecilla para medir las horas. Cada una de estas “manecillas” son círculos concéntricos, en el círculo exterior transcurren los segundos, en el de la mitad los minutos y en el central las horas. El video en directo proyectado en cada uno de estas manecillas, giran alrededor dejando un rastro de lo que sucede frente a la cámara. La imagen que se

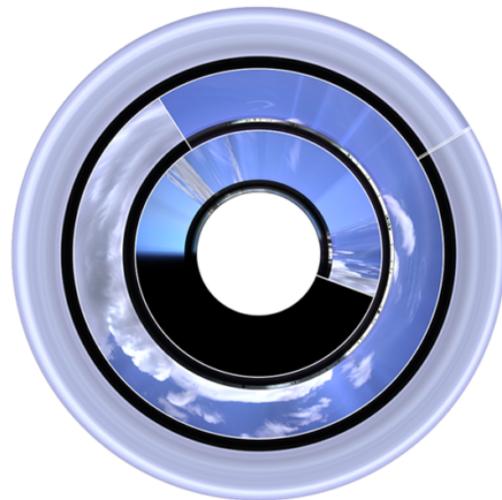


Figura 19. *Last Clock* (2003) Jussi Ängeslevä y Ross Cooper

puede ver en conjunto es el rastro o la huella de lo que ha pasado en el último minuto, en la última hora y en las últimas 12 horas.



Figura 20. *Khronos Project* (2004)  
Alvaro Cassinelli

Las cámaras utilizadas pueden ser adaptadas a diferentes localizaciones, dentro o fuera del espacio expositivo, espacios remotos o espacios transmitidos por medios de comunicación vía internet. De acuerdo a esto la obra puede contextualizar varios espacios a través de sus imágenes emergentes y tener relación con su entorno próximo y remoto, reaccionando de manera directa ante el uso del espacio.

En el 2004 Alvaro Cassinelli presenta *Khronos Project*, una instalación de arte interactivo que le permite a los usuarios explorar el contenido de videos pregrabados en el proceso de reproducción. Más allá de solo dar saltos temporales entre cuadros, los usuarios al tocar la pantalla de proyección pueden modificar la velocidad de la reproducción y enviar partes de la imagen hacia adelante o hacia atrás en el tiempo. Al tocar una pantalla de proyección deformable, se crean "islas de tiempo" separadas, así como "ondas temporales" dentro del marco visible<sup>40</sup>.

Esta video instalación es un referente al usar la imagen de video y sobreponer varios espacios temporales en una misma área de proyección. Aquí, la multitemporalidad o la conjugación de varios tiempos dispuestos en una sola imagen, están en constante interacción con la acción del espectador.

---

<sup>40</sup> Ver *Khronos Projector* (few demos). Cassinelli Alvaro, 17 julio 2007.  
<https://youtu.be/dZN2ICTRWBU>

Por otro lado, si nos empezamos a fijar en la gramática de la interacción de algunas obras como *Deep Walls* (Scott Snibbe 2002), vemos que la interacción y su simbolismo nos habla del pasado, presente y futuro. Las imágenes van pasando y se borran las memorias de los “viejos” por las



Figura 21. *Deep Walls* (2002) Scott Snibbe

acciones de otros que renuevan. El momento de la grabación existe en relación a un pasado y un futuro, un futuro que se convertirá en pasado.

Esta obra consiste de una cámara y una pantalla rectangular dividida en dieciséis pequeñas pantallas. La cámara graba la sombra proyectada de los observadores que se mueven en frente de la pantalla, cada una de las pequeñas pantallas muestra una de esas grabaciones una y otra vez hasta que una nueva grabación reemplaza la otra. En esta obra existen diferentes aspectos de la experiencia estética temporal que son generados por la interacción. La interacción esta construida en torno a la yuxtaposición de la imagen propia y la de otros usuarios, nos obliga a comparar varias imágenes que aparecen en pantalla y a reconocer en la imagen una idea de serialidad, al mismo tiempo que existe la borradura de una imagen grabada.

La obra genera un diálogo entre los usuarios, creando pequeños mensajes fílmicos o cinemáticos, que son grabados y expuestos a los siguientes usuarios. Pero quizá el elemento más importante es la idea de la perdida de información, remplazada por la acción de otro usuario.

El artista al abordar la grabación y lo borrado, hace de la instalación interactiva un tema sobre el tiempo que pasa, sobre el olvido, lo borrado y el significado metafórico de la silueta, que se convierte en el rastro sobreviviente por un tiempo, como huella, aunque el sujeto ya no esté presente.

Al hablar de la carga simbólica y la gramática de las instalaciones interactivas, se crean preguntas específicas en torno a la traducción de este tipo de abstracciones a elementos concretos como el espacio. Estos cuestionamientos se hacen necesarios ya que, al hablar de migración, el espacio es complementario a la experiencia temporal y parte fundamental del proceso de producción de la experiencia subjetiva. El movimiento de tránsito migratorio se da en un tiempo sobre una distancia.

Con relación a esto, Tehching Hsieh en la conferencia *Tate Exchange*, respecto a sus trabajos sobre el tiempo, menciona el “desafío de transmutar el período de treinta años de sus actuaciones en las salas de una exposición, en otras palabras, la tarea de traducir el tiempo al espacio” (2007, 2 de diciembre)<sup>41</sup>.

En la instalación *Liquid Time Series* (Camille Utterback 2000-2002) el movimiento físico de un espectador en el espacio de la instalación fragmenta, interrumpe y modifica el tiempo de un video proyectado. Cuando el participante se acerca a la pantalla de proyección, avanza más en el tiempo. A medida que los espectadores se alejan, la imagen fragmentada se recupera y vuelve a la normalidad. El cuerpo del usuario en la interfaz se convierte en el medio para crear un espacio en el que coexisten múltiples tiempos y perspectivas.

En esta obra existen dos elementos interesantes en relación al tiempo y el espacio, el primero es tal vez una de los elementos que aportan a la discusión sobre la medición del tiempo, ya que “para crear estas imágenes, el software de Utterback, deconstruye el fotograma de video como la unidad de reproducción. Esta pieza desestabiliza una premisa básica de los medios basados en el tiempo: que la unidad de grabación es también la unidad de reproducción” (Camille Utterback, s.f.)<sup>42</sup>.

---

<sup>41</sup> “the challenge of transmuting the thirty-year period of his performances into the rooms of an exhibition – in other words, the task of translating time into space”. Traducción propia.

<sup>42</sup> “to create this imagery Utterback’s software deconstructs the video frame as the unit of playback. This piece destabilizes a basic premise of time-based media—that the unit of recording is also the unit of playback”. Traducción propia.

Por el otro lado, es muy importante el espacio en el que esté ubicado el espectador, sea dentro o fuera de la plataforma que se encuentre frente a la proyección. El espacio de manipulación nos indica un tránsito con direcciones posibles dentro de un espacio determinado que manipulan el tiempo del video. El tránsito de un punto a otro está relacionado con el tiempo del video y



Figura 22. *Liquid Time Series* (2000-2002) Camille Utterback

el tiempo experimentado por el usuario. Su gramática de la interacción puede ser comparable con *A Sense of Place* (1998) de George Legrady en términos espaciales, pues es la ubicación del espectador en el espacio lo que permite modificar la imagen.



Figura 23. *The waves* (2003) Thierry Kuntzel

La manipulación del tiempo según la distancia en relación con la imagen proyectada y la experiencia de control temporal sucede también en trabajos como *The waves* (2003) de Thierry Kuntzel. A medida que el espectador se acerca a la pantalla,

el movimiento de la pantalla se ralentiza hasta detenerse por completo y simultáneamente a la desaceleración de la imagen lo hace también el sonido. Más allá de la simplicidad del dispositivo, el trabajo de Kuntzel demuestra su profundidad por la relación particular que presenta entre espectador y el tiempo melancólico, un “tipo de tiempo” que elegimos suspender o no.

## 4. PRÁCTICA ARTISTICA

### 4.1. Planteamiento del proyecto

*TIEMPO MIGRANTE: espacios intermedios creados en el trayecto*, busca la exploración del concepto propuesto de *tiempo migrante* a partir de la conjugación de la espera, la incertidumbre y la memoria, elaborando una experiencia representativa de este complejo entramado multitemporal, para finalmente, construir una pieza que surge del análisis teórico de diferentes componentes y de la elaboración de contenidos simbólicos pertenecientes a la gramática de la interacción, la construcción del espacio y la producción de imagen.

Esta video instalación interactiva se concibe como un espacio para la construcción de una experiencia estética que invite a reflexionar sobre la experiencia migratoria. En la instalación, el sistema de captura de imagen de video, los procesos programados y la acción del espectador se enlazan para generar una serie de conjugaciones temporales simbólicas que la sitúa como una zona de contacto e invitar al espectador a explorar a través de ellas.

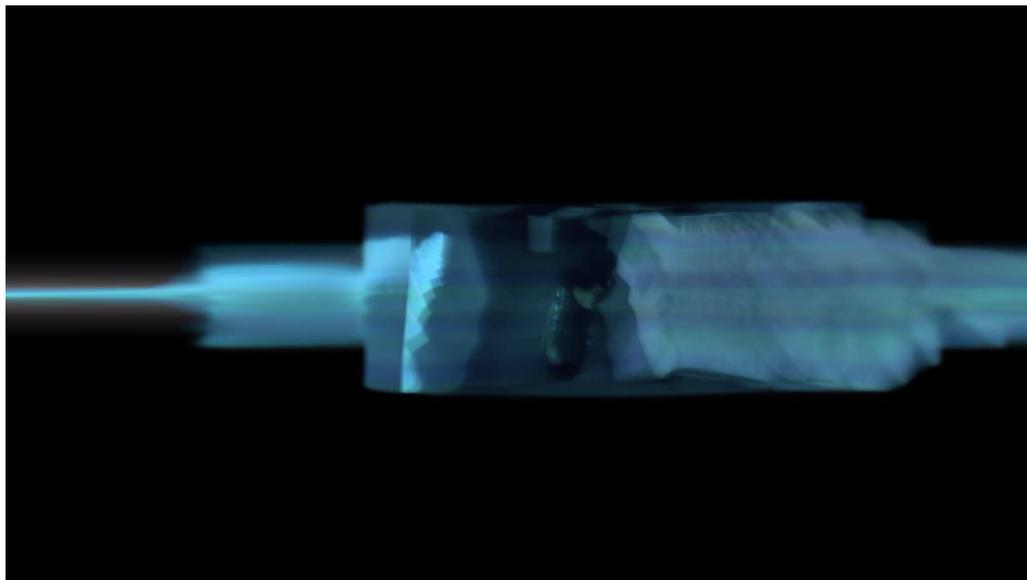
Partiendo de la idea de la heterocronía en el tiempo migrante, la exploración del tiempo se produce a partir de la representación y unión de varias temporalidades que se yuxtaponen y se encuentran en un mismo espacio interactivo. El proceso creativo tuvo como base explorar las posibilidades tanto técnicas como simbólicas de la imagen modificada o programada para aportar a la idea de la multitemporalidad y sus posibles contradicciones, superposiciones y sensaciones incongruentes no lineales.

A partir la caracterización del tiempo migrante, nacen tres elementos complementarios que pretenden traducir estas experiencias a la construcción, modificación y manipulación de la imagen: la fragmentación que se relaciona con la memoria, la dilatación que expresa la incertidumbre y la repetición que narra un tiempo de espera.

#### 4.1.1. Memoria: fragmentación

Para la categoría de la memoria, se tomó en cuenta la teoría bergsoniana analizada por Deleuze (1987) en la que se plantea el presente como un palimpsesto de cargas continuas y actualizaciones simultáneas. La memoria en este caso es la superposición de todos los instantes pasados convertidos en uno, es decir que el pasado no sucede al presente que ha sido, sino que coexiste con él y la formación del recuerdo nunca es posterior a la percepción, es contemporánea a ésta.

La actualización del recuerdo en la teoría bergsoniana, hace que éste se condense en imagen a partir de las necesidades del presente. En el tiempo migrante, cargado de movimiento e inestabilidad migratoria, los recuerdos se cristalizan en imágenes de acuerdo a cada instante, cada contingencia y cada experiencia multitemporal.



*Figura 24. Imagen prototipo memoria: fragmentación*

La imagen construida para representar este concepto toma como base la captura de imagen del espectador. En el efecto visual, se pueden observar las diversas capas que conforman el tiempo, el paso de este y su rastro que siempre está presente. La imagen es borrosa, pero en momentos es suficientemente clara para que el espectador se identifique en ella. A partir de la imagen capturada se

construye un halo horizontal, una línea construida a partir de los pixeles de cada fotograma. Este halo es el pasado siempre presente que marca el horizonte de la experiencia vivida, pero también de las proyecciones futuras.

#### 4.1.2. Incertidumbre: dilatación

*Las estaciones no son cuatro.*

*Una semana no son siete días.*

*Un año es más de lo que es,*

*O menos.*

Adonis, poeta sirio (nacido en 1930)

La incertidumbre del tiempo migrante se da de cierta forma violenta, que perturba los marcos temporales en los que se construye la vida cotidiana. Si bien está relacionada directamente con el tiempo de la espera, la incertidumbre está marcada por la falta de condiciones idóneas y garantías para poder forjar a futuro los proyectos de vida, afectando tanto el presente como el futuro.



Figura 25. Imagen prototipo incertidumbre: dilatación

Las condiciones en las que los migrantes coloniales se embarcan en el proceso de tránsito y asentamiento, como ya ha sido nombrado, está mediado por la falta de garantías y certezas. Aunque son innumerables las situaciones en las que se puede

dar esta dilatación temporal, se podría decir que algunas de las situaciones por las que pasa el migrante colonial que entorpecen y dilatan el proceso de adaptación emocional y social se enmarcan en la falta libertad para poder cruzar fronteras y la incerteza de su arribo seguro, no contar con una estabilidad económica y social; no contar con garantías al trabajo, a la salud y educación; la incerteza de poder quedarse en dicho lugar para poder construir una vida y el hecho de ser continuamente examinado por una estructura burocrática que le dé el derecho o no de continuar con sus proyectos de vida.

La imagen propuesta para el trabajo de este elemento, es una especie de escáner que recoge los movimientos del espectador. Sobrepuestos a ella se presenta documentos que forman parte de procesos migratorios de personas que han tenido que pasar por trámites burocráticos de largo tiempo para optar a permisos de estudio, residencia o trabajo. Esta capa sobre otra, contiene otro nivel reflexivo, las imágenes de los documentos representan el control de la estructura estatal que condiciona la experiencia de incertidumbre. Estos funcionan como un escáner, un registro y un control de las libertades y derechos que se le dan o niegan a los migrantes.

#### **4.1.3. Espera: repetición**

La espera en este caso, se conjuga con la dilatación del tiempo que es producida por las condiciones de control migratorio a los que están expuestos los migrantes coloniales. La espera no solo está atada a normas jurídicas y políticas migratorias, sino también a la benevolencia del sistema estatal o del servidor público de turno<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> Es necesario reconocer y resaltar que la espera y la complejidad burocrática de los procesos migratorios pueden generar obstáculos tales que puede producir que las personas migrantes desistan de estos derechos. "La responsable de Política Interior de Amnistía Internacional, Virginia Álvarez, considera una "carrera de obstáculos" la nueva Ley de Extranjería, aprobada (..) en el Congreso de los Diputados, ya que, a su juicio, se centra más en el control y la seguridad nacional y el rendimiento económico de los inmigrantes que en tratar a éstos como personas con derechos humanos" (El Economista 2009).

La espera, puede abarcar diferentes momentos del proceso migratorio, un trámite, una comunicación, un permiso, una cita, una respuesta de un familiar, un requisito, una noticia de aceptación. Este proyecto de investigación plantea la espera como la continua vivencia de algo, la repetición de un acto, sentimiento o emoción que se comporta como un bucle incesante. Este bucle no permite que se disipe el sentimiento, que haya una progresión del tiempo, sino por el contrario, obliga a una repetición continua que perturba la continuidad fluida de la vida cotidiana.



Figura 26. Imagen prototipo espera: repetición

Este bucle ocurre dentro de una línea temporal que abarca la vida misma. Sin embargo, este constituye una contradicción multitemporal; no se vive el mismo día repetidas veces, pero la espera hace que se viva continuamente el mismo sentimiento. En este caso, cuando uno de los aspectos de la multitemporalidad como es la espera, se repite todos los días; la emoción y la percepción temporal se sobrepone a la realidad ordinaria.

Para trabajar la modificación de la imagen en relación a la repetición, se recurre al concepto de bucle o *loop*. como la acción que se repite. En términos de programación implica alterar el flujo lineal de datos a través de estructuras de control, siendo el *loop* una de las estructuras más elementales.

En este caso ¿puede convertirse el *loop* en una narrativa apropiada para representar esta percepción temporal?

El *loop* es relevante en términos de programación, ya que este implica alterar el flujo lineal de datos a través de estructuras controladas (*if/then, repeat/while*). La mayoría de las estructuras de programación están construidas por la repetición de una serie de pasos y esta repetición está controlada por el *loop* principal del programa. Sin embargo, el *loop* y la progresión secuencial no son considerados mutuamente excluyentes, sino que coexisten, pues la programación computacional progresa de principio a fin al ejecutar una serie de *loops*.

La estructura controlada del *loop* principal se revela con la repetición de planos que se asemeja a la estructura controlada del sistema migratorio, cada repetición tendrá una ligera diferencia, sin lograr salirse o emanciparse de ese *loop* general.

#### **4.1.4. Instalación multipantalla: zona de contacto**

*TIEMPO MIGRANTE: espacios intermedios creados en el trayecto* es planteada como una video instalación multipantalla en la que el espacio se contempla como una zona de contacto que está mediada por dos tipos de movimientos/tiempos: el del espectador y el de los procesos programados, ambos y en conjunto despliegan diversas posibilidades temporales.

La zona de contacto es un escenario ficcional que aporta unas condiciones sensoriales específicas para la generación de experiencias y posibles reflexiones. En la instalación, la zona de contacto es creada cuando el espectador, que se encuentra entre las imágenes, se mueve a través del espacio y encuentra la relación entre su movimiento y lo que sucede en las imágenes. De esta manera, el contacto con el *feedback* visual funda un sentido específico del tiempo que se crea en la comunicación de estos movimientos.

En la instalación las tres imágenes enfrentadas en el espacio proponen una relación entre ellas, pues en este caso, las imágenes no se remplazan entre ellas, por el contrario, cada imagen nueva es yuxtapuesta no solo con la imagen que la precede, sino con todas las demás

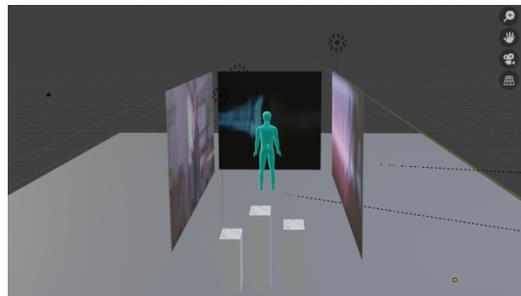


Figura 27. Prototipo 3D, Perspectiva 1

imágenes presentadas en la instalación por un periodo de tiempo determinando por el entorno. Esto quiere decir, por el tiempo que las personas decidan circular, observar y performar.

Este juego de “espejo” y *feedback* origina el grado de modificación que contribuye a la generación de la imagen y sus variables, lo que la mantiene en un estado de constante cambio y redefinición. Esto se puede observar no solo en la producción de cada imagen de manera independiente, sino también en la redefinición y construcción única del conjunto de las tres, unas enfrentadas a otras.

Tomando como base la multitemporalidad como característica del *tiempo migrante*, la multipantalla en la instalación funciona como el encuentro de las tres temporalidades y su simultaneidad en la experiencia migrante<sup>44</sup>. La multipantalla adopta diferentes tipos de percepciones temporales simultáneas en las que el espectador puede verse reflejado a así mismo dentro de distintas variables temporales.

La lógica del remplazo de imágenes de una narrativa lineal es subvertida, dando paso a la lógica de la coexistencia (señalada también por Deleuze en *El bergsonismo* (1987)), indicando que nada es potencialmente olvidado o borrado, por el contrario, en este montaje espacial se acumulan eventos en tanto progresa

---

<sup>44</sup> La disposición de las pantallas en el espacio fue construida a partir de un proceso de ensayo y error por medio de herramientas 3D que permitieron una visualización del espacio, dadas las restricciones generadas por el COVID 19. Estas propuestas instalativas y su desarrollo se pueden ver en el Anexo, Apartado II.

su narrativa o la interacción del espectador. Cada espectador participa en una conjugación de tiempos específica y particular hasta que lo sustituye otro espectador.

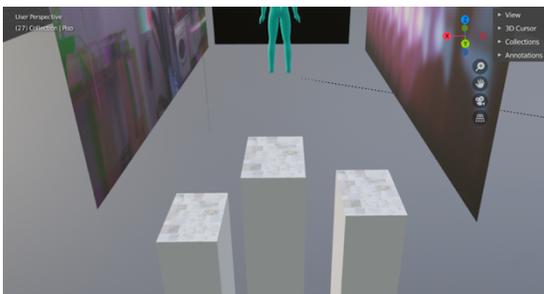


Figura 28. Prototipo 3D, Perspectiva 2

Además de las proyecciones, en uno de los costados encontramos la parte que evidencia de manera material la carga y el peso que suponen los interminables procedimientos burocráticos relacionados con procesos migratorios, que buscan controlar los tránsitos de personas de manera legislativa, jurídica y política.

Se trata de tres pilas de entre 80 cm y 1 metro de alto de documentos generados para o por estos procedimientos burocráticos (registros, permisos, pasaporte, cuentas bancarias, certificados de nacimiento, certificados de responsabilidad económica, contratos de trabajo, póliza de seguros), dirigidos más hacia el control, la sistematización, la seguridad nacional y el rendimiento económico de los inmigrantes que a la restitución de sus derechos humanos.

Por razones de logística y accesibilidad, estos documentos provienen de procesos de extranjería realizados en España<sup>45</sup> y están directamente relacionados con casos reales de migrantes coloniales que han pasado o están pasando a la fecha, procesos de legalización, permisos de residencia o estudio.

Los documentos que se producen en los trámites y procesos burocráticos de migración no solo se presentan en esta investigación como una materialidad diciente de una realidad de control de los Estados-nación y sus fronteras, sino

---

<sup>45</sup> Una especial atención a estos procesos por el contexto de desarrollo del proyecto de investigación. Sin embargo, no es el único sistema estatal que se busca resaltar como dilatador, opositor, obstaculizador de los derechos migratorios y el libre tránsito de las personas.

también como un reflejo de la carga simbólica y emocional que conlleva el seguimiento, observación y valoración de los sujetos.

Por último, en una de las paredes de la sala, se presenta un texto introductorio y contextual sobre el planteamiento de la instalación interactiva. Este texto se entiende pertinente al buscar que los espectadores se impliquen de una manera específica con la realidad de los migrantes y busca contextualizar las posibles reflexiones que las imágenes y la interacción de la instalación puedan generar (para ver texto remitirse a Anexo, Apartado I).

Ante esto es importante resaltar que esta herramienta contextual delimita el mensaje, resalta y señala con determinación el foco de la reflexión, proponiendo así una mirada aguda y menos superficial, para producir un equilibrio entre el juego de la interacción y el ejercicio de la reflexión.

Tanto los documentos como el texto introductorio a la pieza, son elementos que permiten especificar, delimitar y contextualizar la interacción entre el sistema y el espectador, siendo estas una guía que orienta al espectador en su exploración.

Ya que el proceso práctico de la investigación se preveía desde un comienzo como cambiante a partir del ensayo y error, para la realización de este proyecto se decidió trabajar con el software Touchdesigner que permitía una mayor versatilidad al adaptarse a diferentes usos o situaciones posibles que se fueran dando en este proceso explorativo. Para la metodología experimental que se planteaba, Touchdesigner reunía el mayor número de elementos que se preveían iban a ser importantes o útiles para la exploración y experimentación tanto en recursos técnicos (2D, 3D, video mapping) como de programación (programación gráfica y de código).

## 4.2. Descripción técnica

El proyecto *TIEMPO MIGRANTE: espacios intermedios creados en el trayecto* es una video instalación interactiva que se compone de un sistema de circuito cerrado de video, un sistema programado de procesamiento de datos, tres proyecciones simultaneas sobre tela blanca y tres pilas de documentos de entre 80 cm y 1 metro de alto.

El prototipo es construido en un espacio de 4,90 m x 5,90 m, en el que se ubican tres telas a modo de pantalla, de 150 cm x 100 cm suspendidas cada una por tubos de metal y nailon. Tres cámaras web HD, Tres proyectores HD con conexión HDMI, un adaptador Matrox TripleHead2GO para salida triple de video y dos ordenadores.

Las tres pantallas de proyección suspendidas, se ubican una frontal y dos laterales. En cada una de ellas se proyecta una imagen diferente. Finalmente, en el cuarto costado de esta estructura se encuentran las tres pilas de documentos de entre 80 cm y 1 metro de alto, sobre procesos migratorios de personas migrantes coloniales.

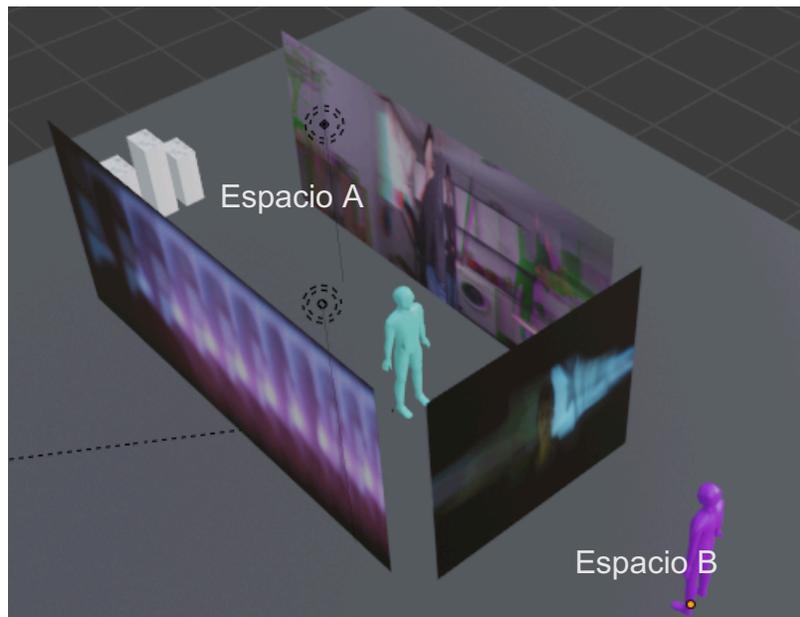


Figura 29. Prototipo 3D, Perspectiva 3

Las imágenes que se proyectan son definidas por un sistema de procesos programados que utiliza la imagen de video de dos cámaras que apuntan al espacio

interior (espacio A). Simultáneamente estas mismas imágenes pueden ser manipuladas por el movimiento de un espectador ubicado fuera de la estructura (espacio B).

La instalación funciona bajo la idea de una aplicación distribuida en dos nodos: A y B, correspondientes a los *inputs* recogidos en los espacios A y B. Esta distribución se propone como una solución a las condiciones y limitaciones técnicas de los ordenadores utilizados<sup>46</sup>, de tal manera que cada nodo (o conjunto de procesos programados) se procesa simultáneamente en dos ordenadores diferentes, ambos coexistiendo como parte del mismo sistema programado.

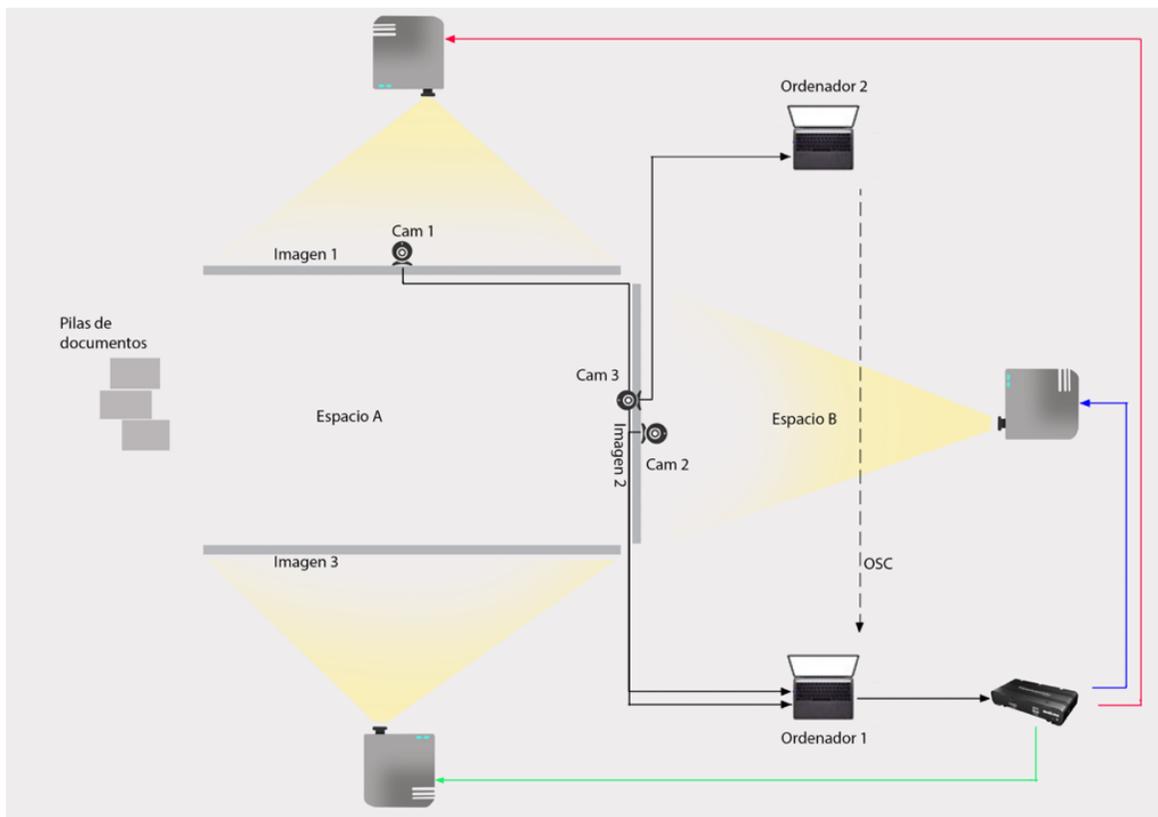


Figura 30. Diagrama de conexiones. Realización propia.

<sup>46</sup> Estas limitaciones están relacionadas con el número de puertos USB con los que contaban los ordenadores y con la capacidad de procesamiento de cada uno de ellos. Para poder realizar la misma instalación con un solo ordenador este deberá contar con tres o cuatro puertos USB disponibles.

El primer nodo A, procesa las imágenes de las cámaras 1 y 2, que capturan el espacio central de los tres paneles (Espacio A). Estas imágenes de video son enviadas al entorno de procesamiento de datos del primer ordenador, en el que es modificada y manipulada en tiempo real por medio de diversos procesos y parámetros programados del sistema, generando como resultado tres imágenes distintas (cada una correspondiente a un aspecto del tiempo migrante). Estas imágenes, ya transformadas son dirigidas a los tres proyectores por medio de la interfaz Matrox TripleHead2GO, y proyectadas sobre las tres pantallas de tela blanca.

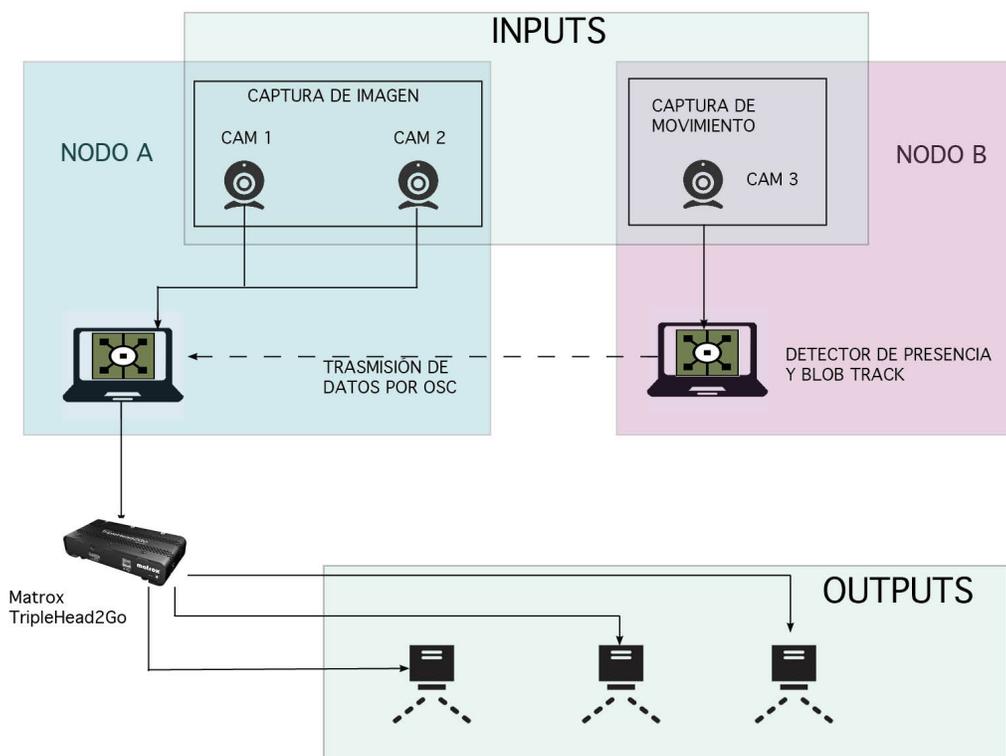


Figura 31. Diagrama técnico. Realización propia.

De manera simultánea, el nodo B, funciona con la imagen de video recogida por una tercera cámara (cam 3) que captura lo sucedido en el espacio B. Esta imagen dirigida al entorno de procesamiento de datos del segundo ordenador es procesada y adaptada para la lectura de detección de presencia y *blob tracking*, interpretando la imagen en datos de ubicación en tiempo real y numero de blobs (ninguna persona, una, dos o más). Los datos obtenidos en el nodo B serán enviados por el protocolo

de comunicaciones OSC al nodo A y serán utilizados para modificar parámetros de las imágenes proyectadas y procesadas por el primer ordenador. (Para un mayor desarrollo del funcionamiento de los nodos A y B ver capítulos 4.2.1 y 4.2.2 respectivamente).

La video instalación interactiva se plantea bajo las bases de una interacción comunicativa entre personas y objetos. Específicamente ubicando su tipo de interacción en un nivel generativo en el que los comportamientos emergentes determinan el curso de la pieza durante el tiempo en el que el espectador se encuentre en los espacios A o B.

El funcionamiento de la interacción está determinado por la actividad del espectador que funciona como *input* en dos aspectos diferentes y a la vez simultáneos. Estos dos modos de interacción se diferencian en tanto un *input* aporta contenido visual al sistema programado y el segundo manipula parámetros de la pieza visual.

El primer modo en el que se aporta el contenido visual, se produce por los movimientos y la respuesta reflejo que tenga el espectador con su misma imagen. Este juego de “espejo” y *feedback* origina el grado de modificación que contribuye a la generación de la imagen y sus variables, lo que la mantiene en un estado de constante cambio y redefinición. Aunque las imágenes generadas solo son acumulativas por el periodo de tiempo en el que el espectador se encuentre frente a las cámaras, los distintos parámetros programados del sistema conjugados con los movimientos de los espectadores, producen una experiencia determinada en cada momento, irreplicable y única.

Este aporte de contenido se podría definir como un tipo de interacción, si entendemos que el *feedback* recibido del sistema es un contenido visual que invita al espectador a seguir interactuando con su propia imagen.

En el segundo modo también generativo, el espectador en el espacio B modifica por medio de su movimiento características de las imágenes de video (velocidad,

posición y escala), produciendo comportamientos emergentes que luego vuelven a su valor original una vez no se detecte ninguna presencia en el espacio B.

Este sistema, como ya se ha comentado anteriormente está distribuido en dos nodos que trabajan con unas constantes y unas variables. Si bien las constantes en el sistema se encargan de la producción de contenido visual y lectura de sensores, las siguientes variables de presencia son las que podemos encontrar en el sistema.

	<b>Nodo A</b>		<b>Nodo B</b>
<b>Estado 0</b>	Sensor presencia: $X > 0$ #blobs =1	→Estado 1	-Se modifica con el valor de X parámetros de velocidad, escala y posición. - Se modifica escala de la imagen 2
<b>Estado 1</b>	Sensor presencia: $X < 0$ #blobs < 1	→Estado 0	Se restauran los valores originales.
<b>Estado 1</b>	#blobs => 2	→Estado 2	-Se modifica con el valor de x parámetros de velocidad, escala y posición. - Se aumenta escala de la imagen 2
<b>Estado 2</b>	#blobs =< 2	→Estado 1	-Se modifica con el valor de x parámetros de velocidad, escala y posición. - Se modifica escala de la imagen 2
<b>Estado 2</b>	#blobs= 0 && $X= 0$	→Estado 0	Se restauran los valores originales
<b>Estado 0</b>	#blobs => 2 && $X > 0$	→Estado 2	-Se modifica con el valor de x parámetros de velocidad, escala y posición. - Se aumenta escala de la imagen 2

Figura 32. Tabla de estados. Realización propia.

A partir de las variables establecidas -presencia y movimiento-, es posible identificar diversos escenarios que definirán diferentes niveles de lectura sobre la instalación. A continuación, se definirán las posibles variables:

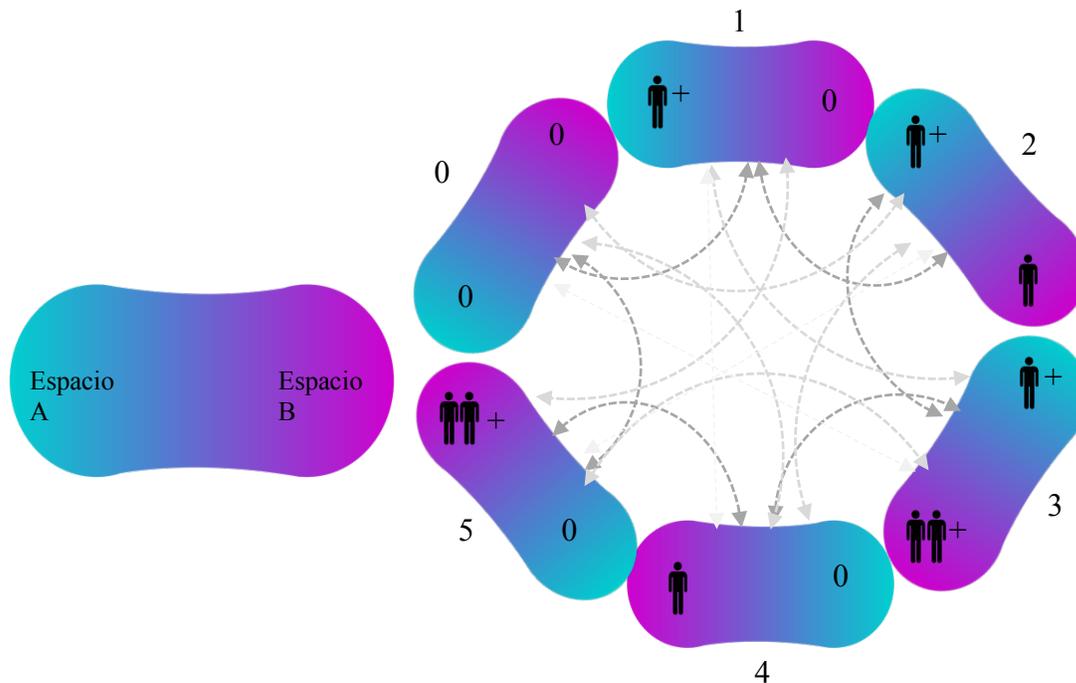


Figura 33. Diagrama de probabilidades. Realización propia.

Este diagrama indica las posibles presencias en cada uno de los espacios. Para pasar de una distribución a otra solo es necesario que los espectadores circulen por la instalación cambiando orgánicamente las variables de presencia en cada espacio.

#### 4.2.1. Modificación e intervención de imagen de video: nodo A

Como se señaló previamente, las imágenes proyectadas en la instalación son el producto de la captura de imagen por medio de un circuito cerrado de video y la modificación de estas en tiempo real por medio del entorno de procesamiento de datos en TouchDesigner. El resultado es la proyección modificada, manipulada y distorsionada de los espectadores que entran a el espacio A.

El tratamiento de la imagen a partir del ensayo y error se basó en procesos de aprender-haciendo. Para llegar a las modificaciones y manipulación programada de la imagen final se experimentó con elementos 3D principalmente partículas, esferas, líneas y planos<sup>47</sup>. A lo largo del proceso creativo y experimental cada uno de estos ejercicios y aprendizajes técnicos fueron aportando en diferentes aspectos para llevar a cabo las programaciones finales de cada imagen proyectada.

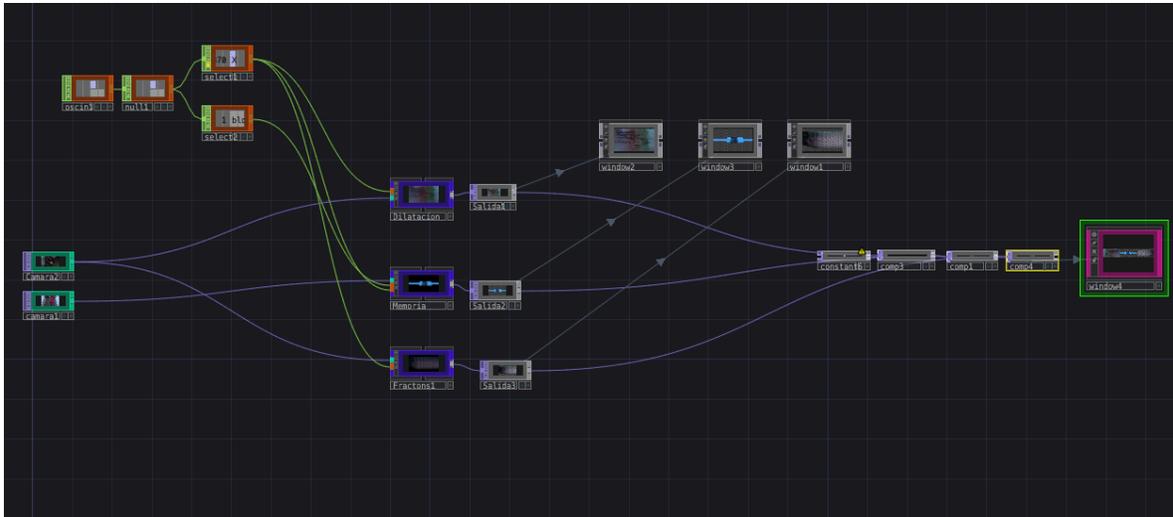


Figura 34. Nodo A en TouchDesigner

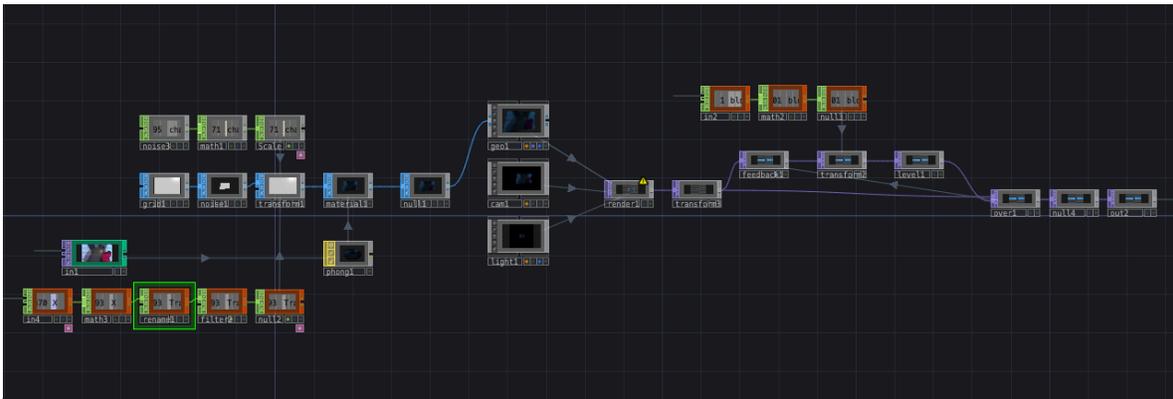
En el nodo A se procesa las imágenes de las cámaras 1 y 2 en tiempo real por medio de tres procesos programados del sistema, generando como resultado tres imágenes distintas.

#### 4.2.1.1. Fragmentación

La construcción de esta imagen se crea a partir del TOP Grid, creando un plano en tres dimensiones al que se le da la textura de la imagen capturada, modificando parámetros de color y alfa. Luego este objeto 3D es procesado por una red de retroalimentación utilizando el TOP Feedback, que produce un desenfoque de movimiento falso al no borrar el búfer de color. La imagen es relanzada y actualizada generando un halo borroso a partir del fotograma previo, al modificar la ubicación

<sup>47</sup> Ver Anexo, Apartado IV para ver más ejemplos de este proceso experimental.

(x,y) de la imagen convertida a 2D en el sistema de retroalimentación, el movimiento genera una estela del mismo color de la imagen<sup>48</sup>.



#### 4.2.1.2. Dilatación

La imagen trabajada para hablar de la dilatación del tiempo, está programada para actualizarse de manera vertical, por columnas de pixeles, recogiendo en su conjunto diferentes momentos (tiempos). De esta manera la imagen compuesta está alimentada de pequeños fragmentos temporales con diferencias de segundos. En ella podemos observar los 1279 fragmentos pasados junto con el fragmento presente, sumando un total de 1280 fragmentos (para imagen de 1280 x 720).

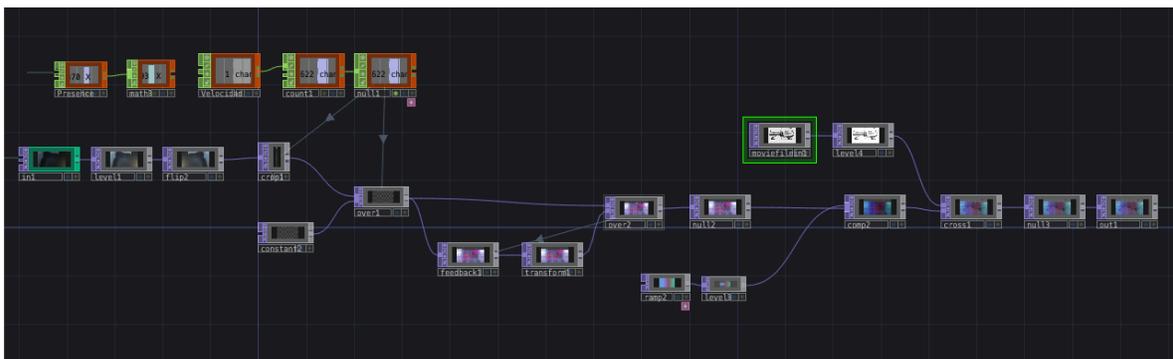


Figura 36. Container de dilatación en Touchdesigner

<sup>48</sup> Para ver el progreso y proceso de experimentación ver Anexo, Apartado V.

El efecto producido es una especie de escáner que recoge el movimiento del espectador y lo imprime de manera que su cuerpo parece modificado, estirado, alargado, extendido prolongado en el espacio<sup>49</sup>. Para realizar esta programación, se utilizó un sistema automatizado que permite incrementar o disminuir la velocidad en la que la imagen es actualizada. Cada línea de píxeles vertical es construida a partir de TOP crop, que recorta la imagen definiendo la posición de los bordes izquierdo, derecho, inferior y superior de la imagen, finalmente la parte recortada de la imagen se descarta. La muestra o recorte que se toma es definida por el sistema automatizado que selecciona las filas verticales de la 1 a la 1280. Finalmente, por medio de una red de retroalimentación, todos los fragmentos son sobrepuestos unos con otros para componer la imagen.

#### 4.2.1.3. Repetición

La imagen capturada del espectador es usada como textura de un plano en 3D, este mismo plano es repetido varias veces de manera horizontal en los ejes Z y X, generando por una serie de planos en secuencia. La acción realizada por el espectador se ve repetida en esta fila de planos cada uno con una diferencia de siete fotogramas entre cada uno, generada por la incorporación del TOP Cache<sup>50</sup> en el sistema de retroalimentación o bucle construido<sup>51</sup>.

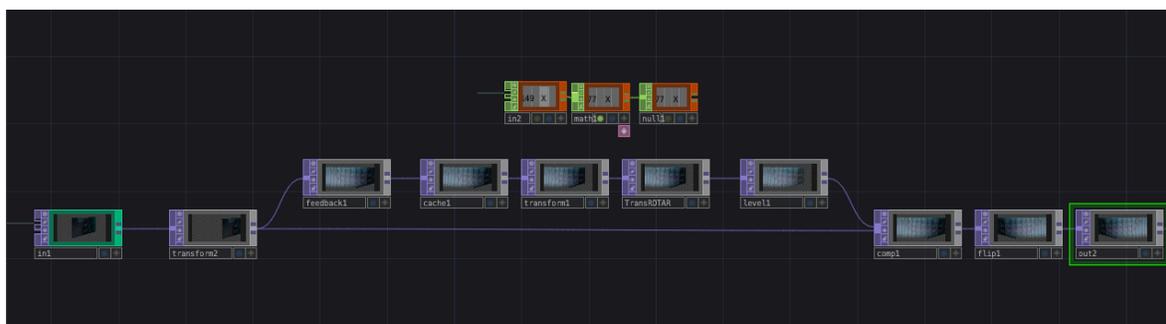


Figura 37. Container de repetición en Touchdesigner

<sup>49</sup> Para ver el progreso y proceso de experimentación ver Anexo, Apartado VI.

<sup>50</sup> El Cache TOP almacena una secuencia de imágenes en la memoria de la GPU. El Cache TOP se puede utilizar para congelar imágenes cuando está desactivado el parámetro activo (esta opción se utilizó para construir el sensor de presencia) o también se puede establecer el tamaño del caché, lo cual genera un retraso si se configura el índice de salida en números negativos y deja el parámetro activo activado.

<sup>51</sup> Para ver el progreso y proceso de experimentación ver Anexo, Apartado VII.

#### 4.2.2. Uso de la cámara como sensor: nodo B

La manipulación de la instalación está determinada por el movimiento corporal del espectador, generando *inputs* a través del uso de la cámara como sensor. Para el funcionamiento de la interacción se plantean dos formas de uso de la cámara. Una de ellas implementada en el nodo A, como receptor de imagen-luz convirtiendo el software esa información en la manipulación de píxeles y la segunda utilizada en el nodo B, como receptor de imagen-luz y sensor de presencia, en el que el análisis de su matriz de píxeles da como resultado una serie de valores<sup>52</sup>. En el anterior capítulo se ha explicado el primer uso de esta y a continuación se explicará su funcionamiento como sensor de presencia para *blob track*.

En este punto del proceso, se plantea la programación de un sistema de tracking en Touchdesigner, que al obtener esta imagen reconozca la presencia de personas y posteriormente a partir de la misma red de operadores TOP pueda ser utilizada para el seguimiento de *blobs*.

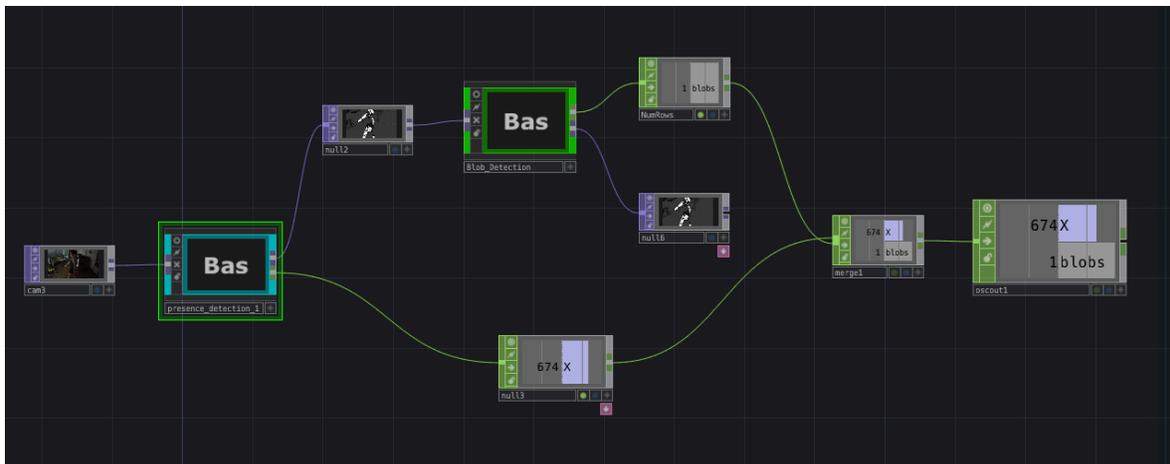


Figura 38. Nodo B en Touchdesigner

La imagen de video recogida por la cámara 3 (ver Figura 39. Diagrama de conexiones), es procesada por dos sistemas de tracking que son utilizados para

<sup>52</sup> El uso de la cámara como sensor ha sido un recurso de gran interés desarrollado en varios prototipos interactivos previos que articulan la presencia del espectador, la cámara y la imagen generada. Para ver los antecedentes trabajados ir a Anexo, Apartado VIII.

obtener diferentes tipos de datos. El primero de ellos se realiza por medio de un algoritmo de sustracción del fondo. En este proceso se comparan dos capturas de imagen, en la primera de ellas utilizada como fondo el espacio B se encuentra vacío y es almacenada en el sistema para ser comparada con los siguientes fotogramas que captura la cámara. La segunda es actualizada en tiempo real, captando el paso o la presencia del espectador. Mediante el uso del operador `Difference`, allí donde se detecte un grupo de píxeles que cambian respecto al fondo guardado dará como resultado el contorno de los espectadores. Este contorno es ajustado por una serie de operadores TOP (un `Monochrome`, seguido de un `Level` en el que se ajustan parámetros como `black level`, `brightness` y `gamma` y por último un `TOP Threshold`) para producir una imagen monocromática, necesaria para hacer el tracking, con valores de píxel establecidos en 0 para píxeles por debajo del valor de umbral y 1 para píxeles mayores o iguales que el valor de umbral<sup>53</sup>.

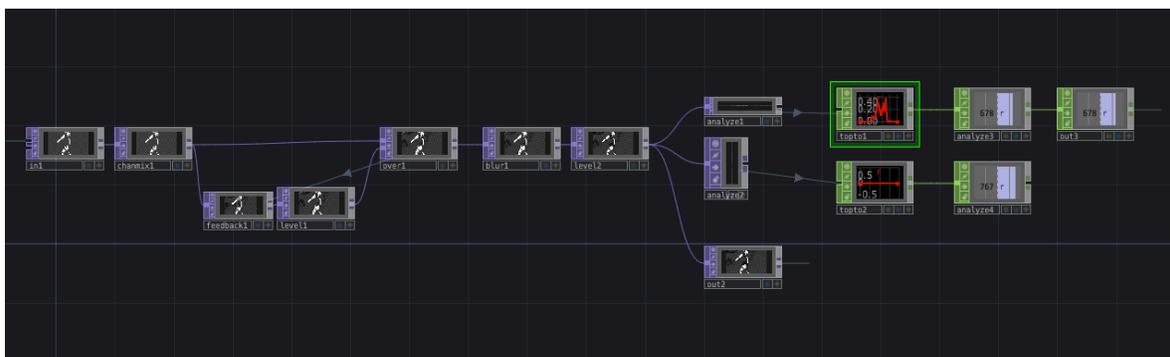


Figura 40. Análisis de columnas y filas de píxeles de imagen monocromática. Nodo B en Touchdesigner

El resultado es analizado por columnas y filas de píxeles, obteniendo dos datos que corresponden al promedio de las coordenadas de ubicación de los píxeles (X, Y). El dato que corresponde al parámetro X oscila entre 0 y 1280 de acuerdo con la posición del espectador, y es aceptado por el sistema de tracking cuando su valor numérico es mayor a 0. El mismo dato numérico cuando es mayor a 0, es utilizado para modificar parámetros específicos de las tres imágenes 1, 2 y 3 como velocidad, posición y escala respectivamente (Ver Anexo, Apartado IX).

<sup>53</sup> Los parámetros de esta red de TOPs deben ser configurados de acuerdo a las condiciones de luz y posición de las cámaras en cada espacio en que sea exhibida la instalación.

El segundo sistema de lectura utiliza la misma red de operadores TOP del sistema previo para tener mayor precisión a la hora de obtener el número de *blobs* y su ubicación en tiempo real, pero a este se le adiciona el operador TOP *blob track*<sup>54</sup>. De acuerdo con esto se registran número de *blobs* 0, 1 o 2, determinando que dos o más *blobs* (personas) tienen la misma incidencia en la modificación de parámetros de la imagen. En este procesamiento el número de blobs determinará la escala de la imagen 2, cuando el número de blobs sea 0, su escala se mantendrá en el estado original. Al reconocer 1 *blob* esta escala aumentará en un 0.02 en X y Y. Cuando reconozca 2 blobs o más volverá a aumentar 0.02. Retornará a la escala previa al volver a reconocer solo 1 y a su escala original a no reconocer ninguno<sup>55</sup>.

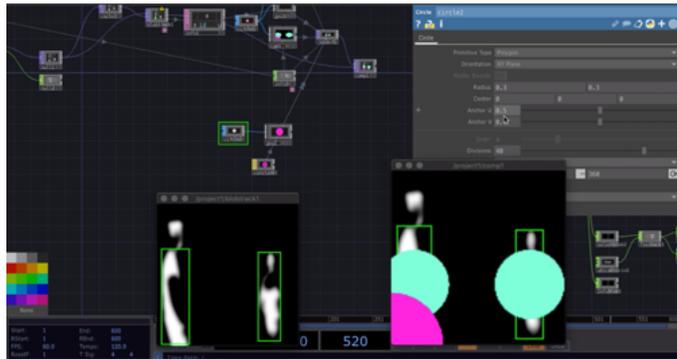


Figura 41. Uso de operador BlobTracking Nodo B

Los valores finales que se registren en ambos sistemas son enviados por el protocolo de comunicaciones OSC al nodo A (al entorno de procesamiento del primer ordenador) en donde son utilizados para modificar algunos de los operadores utilizados en la manipulación de la imagen de video proveniente del espacio A.

La instalación puede describirse como una obra que reacciona movimiento corporal, siendo la interacción determinada por la actividad de los espectadores que funciona como *inputs*, y las imágenes proyectadas como *outputs*. Por esta misma razón los parámetros de ajuste de la imagen capturada procesados por los operadores TOP deben ser ajustados en el lugar de la instalación dependiendo de la luz, la posición de las cámaras y las dimensiones del espacio.

<sup>54</sup> Descripción de operador en Touchdesigner: el TOP Blob Track permite rastrear blobs en datos de puntos 2D. Los datos de entrada deben tener dos canales llamados *tx* y *ty* que describen los puntos 2D en coordenadas cartesianas.

<sup>55</sup> Para ver la red de operadores de este proceso acceder al Anexo, Apartado IX.

### **4.3. Gramática interactiva para una experiencia temporal**

El propósito de la instalación es acercar al espectador a una experiencia autoreflexiva de empatía y mimesis corporal. Con este propósito el proyecto se elaboró paso a paso pensando en una gramática interactiva diseñada para transmitir una experiencia temporal, construyendo un sistema de retroalimentación entre el movimiento corporal, el sistema programado y finalmente la imagen proyectada.

En esta cadena de procesos el uso, la exploración y la decodificación juegan un papel fundamental en la experiencia estética, ampliando la zona de contacto de múltiples temporalidades hacia la conjugación entre la espacialidad, el video y el movimiento corporal del espectador.

Es por esto que, vinculado a la programación del sistema, el circuito cerrado de video en la instalación, es crucial al utilizar la experiencia del espectador como desencadenante de la experiencia corporal y sensible del tiempo migrante, al permitir al espectador verse a sí mismo reflejado, distorsionado, manipulado por la misma “temporalidad” del video.

Al enfrentarse con estas imágenes, el espectador se encuentra con un espejo que confronta su presencia con la representación de la experiencia subjetiva del tiempo migrante. El circuito cerrado y la confrontación del espectador, -que es obligado a estar entre sus propias imágenes-, fusiona y reúne las dos experiencias a partir del *feedback* y la mimesis creada por la imagen propia transformada y proyectada.

Otro elemento importante para plantear la interacción se basó en la falta de control que tiene el migrante sobre su propia experiencia temporal. Añadiendo un segundo *input*, que se construye como un agente externo capaz de manipular parámetros específicos de las imágenes de otros (velocidad, posición y escala). En este espacio el espectador observa y controla ciertos parámetros de la imagen de otros y

alcanzando una figura simbólica de ese sistema de inspección, restricción y control de las personas, que se encuentra al otro lado de la línea, de la frontera o del muro.

En concordancia con lo anterior, existe una relación con la crítica a la video vigilancia bien acentuada en el videoarte, que propone pensar en la carga simbólica de la captura de imagen del espectador como un ejercicio de documentación, control y vigilancia de los migrantes coloniales en el norte global. De esta manera estas cámaras pueden entenderse como dispositivo y tecnología que influyen en el cuerpo coercionado del migrante y por lo tanto en su experiencia temporal.

En ambos espacios los espectadores influyen en el curso de la obra activando, modificando y observando. En ambos espacios el espectador es tanto *performer* como observador. En el espacio A, este se observa a sí mismo, reflexiona a partir de su imagen corporal, pero no tiene completo control sobre ella, ni sobre la experiencia temporal que ésta aviva. A este espectador le es permitido intervenir en el curso de la instalación hasta cierto grado, obligado a tener una posición restringida sobre su experiencia. Aunque exista cierto grado de juego -inducido por el *feedback* del sistema- la intervención del espectador que se encuentra en el espacio A no incide en la temporalidad de la imagen.

Por el otro lado, en el espacio B, el espectador observa al otro distante, separado por un velo. Es observador y manipulador de la imagen del otro. Este, también se convierte en *performer* cuando entiende que su movimiento corporal modifica las características de las imágenes proyectadas, invitándolo a explorar y vincularse con el sistema a partir del *feedback* visual que percibe.

Aunque la instalación propone una relación entre espectadores ubicados en ambos espacios, no hay garantía de que este siempre vaya a ser el caso y el proceso de generación de significado e interpretación se de igual o similar para todos los espectadores, o que este proceso se realice efectivamente todas las veces que los espectadores entran en contacto con la instalación. De tal manera que este caso

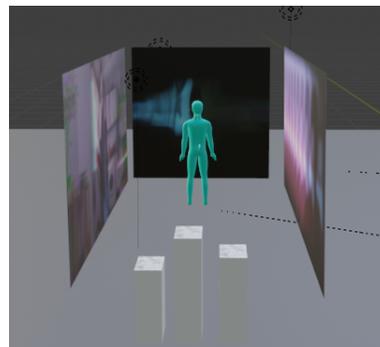
específico debe entenderse como una posibilidad, una circunstancia que eleva el potencial para la interacción corporal y la reflexión entre espectadores.

Teniendo en cuenta la posibilidad de este y otros escenarios, se debe pensar en esta instalación - objeto programado- como el potenciador, no como la interacción misma que se genera. Pues, retomando las consideraciones de Christoph Neuberger, la interacción como proceso que sucede realmente, solo puede ser completado por el espectador en la medida en que éste a partir de la acción y generación de significado llegue a la interpretación.

De tal manera que es importante señalar que pueden existir múltiples y muy variados modos de acercarse a esta instalación difíciles de prever, sin embargo, vale la pena resaltar unas variables básicas que sí podríamos determinar. Si aceptamos que el texto introductorio propuesto, está al alcance de todo aquel que se encuentre con la instalación, se acepta que a todo espectador se le ofrece un antecedente común y un contexto del que pueden partir para la observación, la exploración corporal y por último o simultáneamente una reflexión.

Aunque uno de los posibles escenarios sea la interacción entre dos espectadores o, mejor dicho, entre espectadores ubicados en ambos espacios. Siempre habrá cabida para lecturas contiguas que se pueden desprender de otras variantes en el caso en que en alguno de los dos espacios no se encuentre ningún espectador.

En el caso de que solo haya presencia en el espacio A, el espectador o los espectadores ubicados en este espacio observan su imagen reproducida, manipulada, fragmentada y su encuentro con ellos mismos puede generar una búsqueda, un juego y una exploración de su propio yo reflejado. En este caso, no es necesario que el espectador sea consciente del sistema de control del lado B o de su carencia de control para poder reflexionar sobre la experiencia migrante, la relación con la



*Figura 42. Prototipo 3D. Perspectiva 4.*

burocracia, los permisos (“papeles”) y las restricciones. De cualquier modo, también es interesante plantear hasta qué punto todos los sujetos migrantes son conscientes de estos sistemas restrictivos, sus implicaciones y consecuencias en su experiencia sensible.

En el caso de que solo haya presencia en el espacio B, el feedback que se observa es inmediato y permite entender instantáneamente el privilegio y la dinámica de control que el espectador tiene sobre los *outputs*. Al observar que las imágenes que se proyectan son producto de la captura de imagen del espacio A se puede entender que existen dos espacios delimitados y que existe una correlación entre estos dos espacios. Lo que llevaría directamente a entender el privilegio y la dinámica de control que estos tienen sobre los *outputs*.

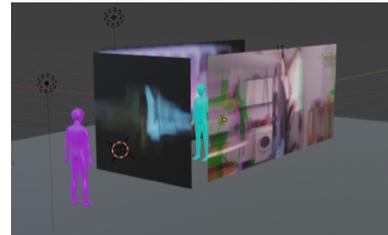


Figura 43. Prototipo 3D. Perspectiva 5.

#### 4.4. Registro audiovisual de prototipo e interacción

El siguiente video da cuenta del proyecto, el proceso de instalación y el funcionamiento del prototipo. **Enlace al video:** <https://vimeo.com/480053742>

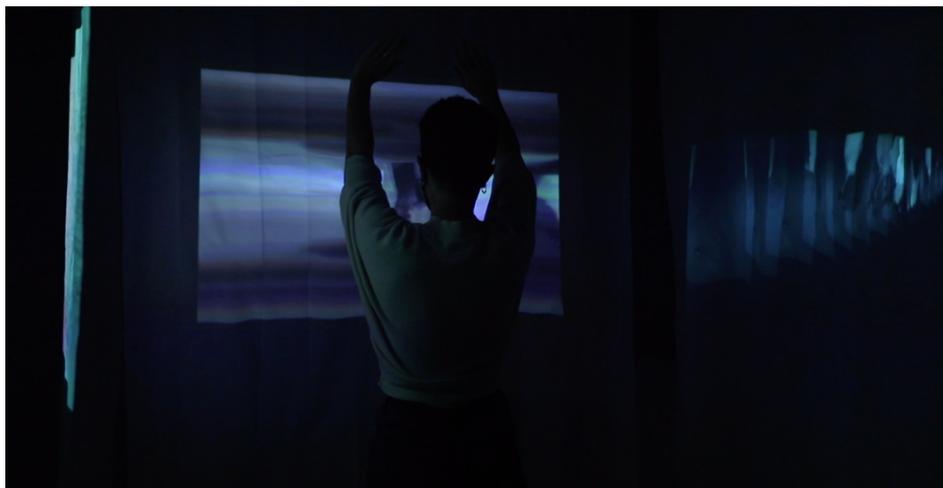


Figura 44. Fotograma del video TIEMPO MIGRANTE. Espacios intermedios creados en el trayecto.

## 5. CONCLUSIONES

En el trabajo final de master *Tiempo Migrante: espacios intermedios creados en el trayecto*, se optó por realizar una metodología experimental basada en el conocimiento situado. Este enfoque metodológico permitió hacer uso de recursos de las experiencias personales y poder incluir otras vivencias similares que aportaran al desarrollo tanto teórico como práctico de la investigación.

En cuanto a la documentación y recolección de bibliografía, se logró realizar una revisión apropiada de referentes tanto teóricos como prácticos, que aportaron al desarrollo del cuerpo conceptual y a la realización del prototipo final en relación a los ejes de migración, video arte y arte interactivo. A partir de este análisis, se logró construir y definir el concepto transversal de *tiempo migrante*, como engranaje de los diferentes elementos propuestos tanto en los apartaos teóricos como en los prácticos.

Por otro lado, la metodología interdisciplinar al incluir aspectos cualitativos, documentales y experimentales permitió que los apartados teóricos y los prácticos estuvieran en un dialogo continuo, reconfigurándose mutuamente en la escritura y experimentación empírica. Esto a su vez, dio paso al aprendizaje por medio del ensayo y error en lo que respecta al procesamiento de imagen y su evolución hacia la consolidación de un sistema programado.

En el marco de la práctica, se experimentó con el uso de la imagen de video en tiempo real, y junto con la experimentación-aprendizaje, se logró desarrollar un sistema de retroalimentación entre el sistema programado, la imagen de video y la presencia del espectador. De tal manera que se llegó a programar tres distintos procesamientos de imagen de video en tiempo real para representar los tres elementos definidos del tiempo migrante, elaborando una relación entre la programación de cada uno de ellos y las reflexiones teóricas presentadas.

Complementando lo anterior, se logró hacer un análisis del papel de la interactividad en la pieza final al identificar la interacción misma como un objeto de análisis, lo que permitió reflejar la contribución simbólica que la gramática de la interacción proporcionaba a la propuesta instalativa.

En relación con la construcción de la video instalación interactiva, se consiguió construir un prototipo que arrojó una serie de resultados y permitió identificar tanto logros como aspectos a mejorar.

En el campo técnico se identificó la necesidad de contar con un espacio de mayores dimensiones que permita a su vez una proyección de mayor tamaño y una mejor movilidad a los espectadores<sup>56</sup>. Por otra parte, se espera realizar nuevas pruebas con proyectores de mayor *ratio* de proyección; definir un mayor control de las condiciones lumínicas del espacio, utilizando focos o lámparas direccionales<sup>57</sup>; y experimentar con otras telas para la retroproyección.

Gracias a la construcción del prototipo, se realizó una prueba de interactividad con varios grupos de espectadores, que arrojó algunas ideas sobre la experiencia reflexiva de empatía, diálogo y mimesis corporal a la que se buscaba acercar al espectador (Ver capítulo 4.4). La retroalimentación recibida por las personas fue positiva y puede indicar que, en la realización de una pieza final, sí es posible alcanzar este objetivo. Por lo que se espera realizar nuevas pruebas y testeos con mejores condiciones sociales.

La aportación de esta investigación practico-teórica al campo la práctica profesional esta definida por la propuesta visual y estética que se formula. Esto es, el uso de

---

<sup>56</sup> Aunque este era uno de los propósitos iniciales, por falta de condiciones idóneas en cuestión de espacio, se tuvo que modificar el tamaño de los materiales y proyecciones dentro de la construcción del prototipo. Sin embargo, para la pieza esperada se pretende que las imágenes proyectadas tengan una mayor escala y así se aumente la sensación de inmersión en los espectadores. Esta idea que fue reafirmada por las retroalimentaciones obtenidas en la prueba de interactividad.

<sup>57</sup> Durante el proceso de montaje del prototipo se evidenció la necesidad de contar con luces direccionadas para ayudar, por un lado, a la lectura de los documentos y el texto curatorial; y por otro, a la captación de luz de las cámaras.

imagen de video en vivo y su manipulación a través de un sistema programado de procesamiento de imagen en tiempo real.

Adicionalmente, también es importante resaltar la experiencia generada por y para el espectador, que contribuye y aporta al funcionamiento de este sistema de retroalimentación. Es aquí donde la interacción mediada desde la modificación, genera lecturas multilineales y comportamientos emergentes, que permiten la reflexión sobre la relación entre el espectador y el propio medio; la representación y la manipulación.

Con respecto las aportaciones investigativas del proyecto, estas se enmarcan en el dialogo de la experiencia propia y la ajena, y la representación visual de estos encuentros. Como se nombró en el desarrollo de la investigación, su contribución se centra en la construcción de una *zona de contacto* entre las experiencias estéticas vividas y el mensaje a comunicar, en este caso el *tiempo migrante*. Ya que es aquí donde se busca abrir espacios para el entendimiento y la empatía. Está claro que la video instalación interactiva presentada no garantiza que estos procesos reflexivos, empáticos y de pensamiento crítico se den, más sí abre una puerta para que estos sean posibles.

Por último, aunque esta propuesta interactiva plantee representaciones visuales de experiencias temporales, la reflexión que se busca fomentar no es solo hacia la existencia del *tiempo migrante* en sí mismo; sino también hacia a la empatía y el relacionamiento de varios puntos de vista y experiencias múltiples sobre un mismo fenómeno social: la migración. Un fenómeno con el que todos nos podemos relacionar de una u otra manera.

Con los logros alcanzados, la investigación se proyecta hacia varios escenarios que permitirán continuar con las líneas de trabajo trazadas hasta el momento: la relación entre la migración y la imagen de video, y la experiencia estética que se produce en la modificación/manipulación de la imagen a partir del movimiento corporal.

Finalmente, de cara a una posible investigación doctoral, teniendo en cuenta que las artes interactivas se encuentran en la línea borrosa de lo artísticamente orquestado y la experiencia estética de lo cotidiano, se plantea seguir investigando sobre propiedades de la interacción que puedan contener cargas simbólicas similares y comparables con la experiencia migrante, e investigar sobre los aspectos de la migración que puedan ser compartidos y representados a través del arte interactivo.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Appadurai, Arjun. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Montevideo, Uruguay: Ediciones Trilce.
- Bal, Mieke. (2008). Estéticas migratorias, movimiento doble. *EXIT*, (32), 138- 149.
- Bal, Mieke., y Hernández-Navarro, Miguel Ángel. (2008). *2move: Video Art Migration*. Murcia, España: Cendeac.
- Blumer, Herbert. (1937). Social Psychology. En . Schmidt, Emerson Peter. (Ed.) *Man and Society: A Substantive Introduction to the Social Sciences*. Nueva York, Estados Unidos de América: Prentice-Hall, 144-198.
- Blunck, Annika. (2002). Towards Meaningful Spaces. En Rieser, Martin. y Zapp, Andrea. (Eds.) *New screen media cinema art narrative*. Londres, Reino Unido: British Film Institute.
- Clifford, James. (2008). *Culturas Viajeras*. Barcelona, España: Gedisa.
- Cortés Severino, Catalina. (2007). Recolecciones Sonoras y Visuales de Escenarios de Memorias de la Violencia. *Antípoda, Revista De Antropología Y Arqueología*. (9), 165-197.
- Deleuze, Gilles. (1987). *El bergsonismo*. Madrid, España: Ediciones Catedra.
- Dinkla, Söke. (2002). The art of Narrative- towards the floating work of art. En Rieser, Martin. y Zapp, Andrea. (Eds.) *New screen media cinema art narrative*. Londres, Reino Unido: British Film Institute.
- Dussel, Enrique. (2001). *Filosofía del sur. Descolonización y tranmodernidad*. Ciudad de México, México: Akal.
- Fanon, Frantz. (1963). *Los condenados de la tierra*. México D.F., México: Fondo de Cultura Económica.
- Favell, Adrian. (2007). Rebooting migration theory interdisciplinarity, globality, and postdisciplinarity in migration studies. En Brettell, Caroline. y Hollifield, James F. (Eds.) *Migration theory: Talking across disciplines*. Nueva York, Estados Unidos de América: Routledge.
- Fuhijata, Masaki. (2001). On interactivity. En Stocker, Gerfried. y Schöpf, Christine. (Eds.) *TAKEOVER - Who's Doing the Art of Tomorrow?*. Viena, Austria: Ars Electronica, 316-319.
- García Canclini, Nestor. (2009). Los muchos modos de ser extranjero. En García Canclini Néstor. (Ed.) *Extranjeros en la Tecnología y En la Cultura*. España: Ariel, Fundación Telefónica.

- García Canclini Nestor, (Ed.) (2009). *Extranjeros en la Tecnología y En la Cultura*. España: Ariel, Fundación Telefónica.
- Gramsci, Antonio. (1981). *Cuadernos de la Carcel*. México: Era S.A.
- Gray, Carole. y Julian Malins. (2004). *Visualizing Research. A Guide to the Research Process in Art and Design*. Burlington, Estados Unidos de América: Ashgate.
- Grimson, Alejandro. (2009). Cultura Identidad y Frontera. En *Extranjeros en la Tecnología y En la Cultura*. España: Ariel, Fundación Telefónica.
- Grosfoguel, Ramón. y Maldonado-Torres, Nelson. (2008). Los latinos, los migrantes y la descolonización del imperio estadounidense en el siglo xxi. *Tabula Rasa*. (9). Bogotá, Colombia.
- — —. (2014). ‘Racism’, intersectionality and migration studies: framing some theoretical reflections. En Rivera Sanchez, Liliana. y Lozano Ascencio, Fernando. (Eds.) *Identities: Global Studies in Culture and Power*. Londres, Reino Unido: Taylor and Francis.
- — —. (2007). Migrantes coloniales caribeños en los centros metropolitanos del sistema-mundo. Los casos de Estados Unidos, Francia, los Países Bajos y el Reino Unido, Barcelona, España: CIBOD Migraciones (13).
- Herrera Rosales, Erika. (2018). El espacio, el tiempo y el racismo en las perspectivas decoloniales: apuntes para descolonizar los estudios sobre migración internacional. *Inter disciplina* 6(16), 167-186. doi: <http://dx.doi.org/10.22201/ceiich.24485705e.2018.16.65639>
- Hsieh, Tehching. (2 de diciembre 2007) *Tate Exchange.Tate Modern*. Londres, Reino Unido. <https://www.tate.org.uk/research/research-centres/tate-research-centre-asia/event-report-tehching-hsieh>
- Kewastek, Katja. (2013). *Aesthetics of interaction in digital art*. Estados Unidos de América: Massachusetts Institute of Technology. MIT Press.
- Keightley, Emily. (2010). Remembering research: memory and methodology in the social sciences. *International Journal of Social Research Methodology*. 13(1). 55–70.
- Marcus, George. (1997). *Cultural Producers in Perilous States, Editing Events, Documenting Change*. Chicago, Estados Unidos de América: The University of Chicago Press.
- Mignolo, Walter D. (2015). *Habitar la Frontera, Sentir y pensar la descolonialidad (Antología, 1999-2014)* Barcelona, España: CIDOB.
- Rancière, Jaques. (2006). *Política, policía, democracia*. Santiago de Chile, Chile: Arcis – Lom.
- Rush, Michael. (2005). *New Media in Art*. Thames and Hudson. Londres, Reino Unido.

Seremetakis, Nadia. (1996). *The Senses Still: Perception and Memory as Material Culture in Modernity*. Chicago, Estados Unidos de América: University Press.

Simanowski, Roberto. (2011). *Digital art and meaning, reading kinetic poetry, text machines, mapping art and interactive installations*. Minneapolis, Estados Unidos de América: University of Minnesota Press

Weibel, Peter. (2002). Narrated Theory. Multiple projections and multiple narration (past and future). En Rieser, Martin. y Zapp, Andrea. (Eds.) *New screen media cinema art narrative*. Londres, Reino Unido: British Film Institute.

## **Páginas web**

Ängeslevä, Jussi. (s.f.). Last Clock. *Last Clock*. Web de artista. Recuperado noviembre 16, 2020, a partir de <http://angesleva.iki.fi/art/last/>

Cassinelli, Alvaro. (2004, febrero 25). KHRONOS PROJECTOR. *ALVARO CASSINELLI*. Recuperado a partir de <https://www.alvarocassinelli.com/khronos-projector/>

eIEconomista.es. (2009, octubre 30). Inmigración. amnistía tacha de «carrera de obstáculos» la nueva ley de extranjería - EcoDiario.es. Recuperado a partir de <https://ecodiario.eleconomista.es/sociedad/noticias/1656736/10/09/Inmigracion-ammistia-tacha-de-carrera-de-obstaculos-la-nueva-ley-de-extranjeria.html>

Laboratorio de Luz - Universidad Politécnica de Valencia. (s.f.). Last clock. *LaboluzWIKI*. Recuperado a partir de <https://laboluz.webs.upv.es/wiki/2020/05/28/last-clock/>

Utterback, Camille. (s.f.). Liquid Time Series. *Camille Utterback*. Web de artista. Recuperado noviembre 16, 2020, a partir de <http://camlleutterback.com/projects/liquid-time-series/>

