

Entre pliegues

Multidimensionalidad, apropiación y reciclaje
de la memoria en una propuesta de instalación audiovisual.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES



MÀSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓ
ARTÍSTICA

Hernán Enrique Bula

Tutor: Vicente Ortiz Sausor



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES



Entre pliegues

Multidimensionalidad, apropiación y reciclaje

de la memoria en una propuesta de instalación audiovisual.

Presenta: **Hernán Enrique Bula**

Dirige: **Dr. Vicente Ortiz Sausor**

Tipología: **5.3**

Universidad Politécnica de Valencia
Facultad de Bellas Artes de San Carlos
Valencia, Mayo de 2010



Licencia **Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 España**
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/>



Usted es libre de: copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciadador.

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

*“(...) pero todo esto ocurre en esa suerte
de cuarta dimensión, que es la memoria.”*

Jorge Luis Borges - *“Adrogé”. El Hacedor.*

Gracias a la **Fundación Carolina** y a la **Universidad Politécnica de Valencia**, sin cuyo apoyo hubiese sido imposible realizar este Master. Gracias a la **Universidad Nacional de San Juan** cuya formación integra, crítica, laica, gratuita y libre me permitió estudiar y desarrollarme profesionalmente. Gracias a aquell@s **profesores**, de aquí y de allí, con los cuales aprendí, no sólo cuestiones académicas, sino también y fundamentalmente a pensar, sentir, reflexionar y disfrutar tantas cosas que forman parte de nuestra vida. Gracias a **Marina Pastor**, por su ayuda, apoyo, comprensión y dedicación. Gracias a **Vicente Ortiz** por su acompañamiento y disposición incondicional, en este proceso tan complejo y, a su vez, vertiginoso. Gracias a todos **mis compañer@s y amig@s** con quienes compartí este tiempo en España y que me ayudaron a sentirme tan bien, como si estuviera en casa. Gracias a **Santiago, Guada, José, Caro, Fernanda, Ana y Raquel** por su ayuda y, fundamentalmente, por su cariño y amistad. Gracias a **mis padres, mis hermanas y toda mi familia** por su apoyo y aliento incondicional, por enseñarme día a día con su cariño y con su ejemplo y por todos esos días compartidos juntos... días que siempre quedarán en mi memoria. Y, sobre todo, gracias a **Vane** por su ayuda, por su alegría, por su amor y por compartir juntos cada cosa vivida durante todos estos años.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	9
I. LA MEMORIA.	17
1. La representación visual y nuestra memoria.	24
2. En los pliegues de la memoria.	27
3. El olvido.	29
4. Antecedentes artísticos y cinematográficos.	32
4.1. Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin. <i>memoryFrames</i>	32
4.2. Lucas Bambozzi. <i>Meta Memoria. O tempo não recuperado</i>	37
4.3. Tíscar Lara. <i>rePlay: reCaptura y reMezcla. Remezcla audiovisual de memorias abiertas</i>	41
4.4. Autor Anónimo. <i>Biógrafo imaginario / o proyecto automático de recambio de recuerdo</i>	43
4.5. Chris Marker. <i>San Soleil</i>	45
4.6. Ari Folman. <i>Vals con Bashir</i>	48
4.7. Christopher Nolan. <i>Memento</i>	50
II. METAFORIZACIÓN DE LOS CONCEPTOS.	52
1. La memoria como hipertexto / La memoria multidimensional.	54
1.1. Las multipantallas como metáfora de la multidimensionalidad de la memoria.	65
1.1.1. De la pintura a las multipantallas.	66
a). <i>Montaje espacial</i>	66
b). <i>La pintura de escenas simultáneas y los polípticos</i>	75
- Giotto. <i>Basílica San Francisco de Asís y Capilla de la Arena</i>	75
- Masaccio. <i>El pago del tributo</i>	78
- El Bosco. <i>El Jardín de las Delicias</i>	80
- Matthias Grünewald. <i>Retablo de Isenheim</i>	82
c). <i>Las primeras multipantallas</i>	84
d). <i>El cine expandido</i>	89
e). <i>El montaje espacial/simultáneo en obras que utilizan múltiples pantallas</i>	94
- Zbigniew Rybczynski. <i>Nowa Ksiazka</i>	95
- Dieter Roth. <i>A Diary / Solo Scenes</i>	99
- Bruce Nauman. <i>Violent incident</i>	100
- Chris Marker. <i>Zapping Zone</i>	102
- Marc Lafia. <i>Permutations</i>	104
2. El proceso de reciclaje y apropiación de la memoria.	107
2.1. La apropiación como metáfora del proceso de reciclaje mnémico.	108
2.1.1. Apropiación: desmontaje/reciclaje en las artes.	108
2.1.2. Found Footage.	115
2.1.3. Postproducción. Las videoinstalaciones se apropian del cine.	124
3. Videoinstalación: diseño formal-conceptual del espacio expositivo.	134

III. MATERIALIZACIÓN DE LAS METÁFORAS. CONCEPTUALIZACIÓN, METODOLOGÍA Y PROCESO DE PRODUCCIÓN DE “ENTRE PLIEGUES”	146
1. El concepto de videoinstalación.	149
1.1. El Espacio Audiovisual.	156
2. Descripción de la videoinstalación <i>Entre Pliegues</i>	158
A. El dispositivo vídeo.	159
1. La imagen audiovisual.	159
1.1. Los vídeos.	160
a). <i>Apropiación del material / Apropiación de los recuerdos</i>	161
b). <i>Fragmentos</i>	163
c). <i>Multipantallas/Memoria multidimensional/Montaje espacial</i>	165
d). <i>Narratividad</i>	167
e). <i>Textos escritos</i>	169
1.2. El Audio.	170
1.3. Edición y procesamiento del material.	173
1.4. La influencia de Chris Marker.	175
2. Pantallas.	177
B. La instalación, el dispositivo “escénico”.	179
3. Objetos incorporados.	180
4. El espacio expositivo que se ocupa, la relación espaciotemporal.	182
5. Espectador.	184
3. Metodología del proceso práctico.	188
3.1. Proyecto y desarrollo de la idea.	188
3.2. Producción y realización práctica.	189
3.2.1. Primera parte: Realización de los vídeos y audios.	189
- <i>Guión</i>	189
- <i>Voz en Off</i>	190
- <i>Recopilación/apropiación del material</i>	190
- <i>Captura</i>	191
- <i>Organización del material audiovisual</i>	192
- <i>Unificación de formatos</i>	192
- <i>Edición</i>	192
- <i>Montaje de los DVD</i>	195
3.2.2. Segunda parte: Instalación audiovisual.	196
- <i>Bocetos</i>	196
- <i>Búsqueda del espacio expositivo</i>	198
- <i>Materiales y Equipamiento</i>	198
- <i>Construcción de las pantallas</i>	199
- <i>Pruebas de pre-montaje: retícula de ajuste</i>	200
- <i>Montaje de la instalación</i>	202
- <i>Documentación</i>	206
4. <i>Entre Pliegues</i> . El proyecto a futuro.	209

IV. CONCLUSIONES.	211
V. BIBLIOGRAFÍA.	219
VI. FILMOGRAFÍA.	230
VII. ANEXOS.	232
1. Anexo. Guión/Estructura del trabajo.	233
2. Anexo. Vídeos apropiados de la Web.	238
3. Anexo. Material filmográfico apropiado para realización de la pieza. ...	241
4. Anexo. Citas textuales.	242
5. Anexo DVD. Boceto videográfico; registro del montaje; y documentación de la obra en vídeo. Ver DVD adjunto.....	243
VIII. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.	244

INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto Final de Master se centra en la ejecución de una instalación audiovisual tomando como eje la temática de la memoria personal y reflexionando sobre los diferentes procesos que participan en su construcción. Debido a la multiplicidad de aristas que presenta esta temática, nos detendremos, sobre todo, en las relaciones multidimensionales (hipertextuales/hipermediales) que efectuamos entre nuestros recuerdos, en las apropiaciones de material externo que incorporamos como propio a nuestro archivo mnémico y en la influencia que imprimen los medios audiovisuales en la construcción de nuestra memoria.

*

El proyecto que presentamos aquí pertenece, según la normativa PFM del Master en Producción Artística, a la tipología Nº 5, es decir, a la realización de un proyecto expositivo y/o de intervención propio de carácter inédito. Dentro de ésta tipología seleccionamos el punto 5.3.: La ejecución de uno o varios trabajos singulares –en función de su dificultad técnica- dotados de una especial complejidad: intervención monumental, obra videográfica/infográfica, libro de artista, cómic.

Esta investigación responde a una inquietud recurrente de trabajar sobre la memoria personal, un tema que, aunque forma parte de nuestras preocupaciones, nunca se había abordado particularmente en la producción artística desarrollada con anterioridad. La posibilidad de realizar una investigación teórica y práctica minuciosa, despertó el interés de afrontar esta temática con la dedicación y empeño que merece.

*

Nos planteamos los siguientes objetivos para llevar a cabo este proyecto:

Generales.

-Producir obra artística audiovisual, dentro el campo de la

videoinstalación, tomando como eje fundamental la temática de la memoria.

-Reflexionar sobre la construcción de la memoria, sobre sus características hipertextuales/hipermediales, sobre el concepto de multidimensionalidad de la misma y sobre los procesos de apropiación y reciclaje que ésta realiza.

Específicos.

-Investigar y recopilar material teórico sobre los procesos de la memoria y los recuerdos para elaborar un marco teórico que sustente los conceptos planteados en el trabajo.

-Indagar acerca de artistas, cineastas y escritores que, en sus producciones artísticas, aborden algún aspecto referido a los procesos de la memoria.

-Realizar análisis visuales y críticos de diferentes obras para identificar códigos, estrategias, conceptos, discursos y resoluciones formales utilizadas.

-Producir obra artística audiovisual que permita construir un discurso crítico de entrecruzamiento y enriquecimiento de la teoría con la práctica y viceversa.

-Diseñar y desarrollar el montaje de la instalación audiovisual donde se exhiba el trabajo realizado para posteriormente ser defendido ante el tribunal evaluador de la tesis.

-Documentar todo el proceso de producción de la obra con registro fotográfico, videográfico, bocetos y material de bitácora.

-Elaborar una memoria escrita del proceso realizado a partir del material resultante de la investigación.

La metodología que nos planteamos en un inicio y que atraviesa la construcción de este proyecto se encuadra dentro de lo que Sandra Rey explicita en su texto “Da prática à teoria: tres instancias metodológicas sobre pesquisa em poéticas Visuais”¹, en el que se explican las diferencias entre Investigación sobre arte e Investigación en arte. La primera hace referencia a los estudios teóricos sobre Historia, Teoría y Crítica del arte, mientras que la segunda alude al proceso de “instauración” del trabajo del artista-investigador. Ambos lineamientos serán utilizados en el desarrollo de este proyecto de forma interrelacionada y simultánea.

-Investigación sobre arte

La metodología utilizada durante esta etapa del proyecto, que está fundamentalmente ligada a la investigación teórica, persiguió una inicial recopilación de material teórico y de obras de artistas, cineastas y escritores que aborden algún aspecto referido a los procesos de la memoria; además se realizó un almacenamiento y organización de imágenes vinculadas a este eje central. En definitiva, podríamos decir que la metodología en esta instancia fue flexible para poder albergar este corpus heterogéneo.

El trabajo de campo consistió en la búsqueda y selección de material teórico de diversas fuentes tales como libros especializados en el tema, tesis doctorales, revistas, catálogos, webs de artistas que posteriormente fueron confrontados, comparados y entrecruzados, haciendo análisis visuales y críticos de las diferentes obras para identificar códigos, estrategias, conceptos, discursos y resoluciones formales utilizados.

-Investigación en arte

En esta segunda etapa, que es fundamentalmente creativa y práctica, se

¹ REY, Sandra, “Da prática à teoria: tres instâncias metodológicas sobre pesquisa em poéticas Visuais” en *Porto Arte*, v. 7, Nº 13, Porto Alegre, 1996, pp.81-95.

utilizaron materiales e información de la mencionada investigación teórica para diseñar y transferir estrategias que contribuyeron a realizar una propuesta de instalación audiovisual, abordando la temática planteada.

Esta metodología se refiere a los procedimientos técnicos que el artista-investigador utiliza en la creación de su obra, donde abarca también, la manipulación de conceptos. Esta etapa fue principalmente operativa y se pasó “(...) de la intención a la realización a través de una cadena de razones totalmente subjetivas (...) esfuerzos, sufrimientos, satisfacciones y decisiones que también se pueden volver totalmente conscientes, por lo menos en el plano estético”². La presente fase operativa implicó además cuestiones como la gestión del espacio donde se presentará la pieza.

El texto final del trabajo intenta dar cuenta del camino conceptual y práctico por el que se transitó, y es una instancia reflexiva de la producción visual y del modo en que se fueron articulando los diversos elementos para dar presencia física al trabajo. Esta metodología contempló la articulación entre investigación y elaboración, es decir, un entrecruzamiento y enriquecimiento de la teoría con la práctica y viceversa, ambos atravesados por la reflexión crítica permanente.

*

En este proceso fue fundamental la formación del Master ya que, al existir tal cantidad de asignaturas optativas, permite seleccionar a los alumnos/as las que constituirán verdaderos aportes, tanto a nivel técnico como conceptual para el desarrollo del trabajo final. Por este motivo se seleccionaron asignaturas relacionadas directamente con el vídeo, las videoinstalaciones, la narrativa audiovisual, el cine moderno, y la cultura visual y crítica de los medios. Las mismas fueron medulares para el desarrollo del proyecto, ya que el germen del mismo comenzó a gestarse y crecer en ellas hasta encauzarse finalmente en el presente trabajo.

² Ibídem. p.88.

Sabemos que presentamos aquí un extenso trabajo, que excede sobremanera los folios mínimos estipulados en la normativa, sin embargo creemos que fue necesario este desarrollo para poder abordar una temática de tal complejidad, como lo constituye la *memoria*. Por otro lado la metodología que nos planteamos requirió de un *detenido análisis* en los diferentes capítulos lo cual nos permitió enlazarlos, relacionarlos para, finalmente, otorgar coherencia al discurso de *Entre Pliegues*.

*

Hemos dividido el presente desarrollo teórico en esta introducción y ocho capítulos. Aquí encuadramos brevemente la temática a desarrollar, la estructura y metodología abordada, los objetivos del trabajo y una breve explicación de cada capítulo. Los siguientes tres capítulos constituyen tres grandes bloques o partes en los cuales desarrollamos la mayor parte del trabajo.

En el primer capítulo: **La Memoria**, se investigará la temática de la memoria personal y los diferentes procesos que participan en su construcción, teniendo en cuenta siempre su carácter mutable, de constante transformación y (re)construcción. Para ello haremos hincapié en los conceptos de memoria, recuerdo y olvido tomando como punto de partida, fundamentalmente, las reflexiones que encontramos en la obra literaria de Marcel Proust, y en los profundos estudios filosóficos de Paul Ricoeur, entre otros. Abordaremos también, por un lado, el proceso mediante el cual nos apropiamos de diferentes materiales externos y los incorporamos como propios a nuestro archivo mnémico; y por otro, la influencia que imprime la representación visual y los registros audiovisuales (teniendo en cuenta también las narrativas que se desprenden de ellos) en la construcción de nuestros recuerdos y la manera en que se articulan en la memoria. En este capítulo nos dedicaremos también a desarrollar el concepto de pliegue ya que es fundamental para comprender el porqué del título del trabajo. Para finalizar se realizarán análisis de algunas obras y films que trabajan la

temática de la memoria desde algún aspecto en particular, constituyendo un material imprescindible para abordar tal amplitud, complejidad, pluralidad de aspectos y puntos de vistas que presenta este tema.

En el segundo capítulo realizaremos una **Metaforización de los conceptos**, trazando ciertos paralelismos entre algunos aspectos de la memoria y estructuras, formalizaciones y conceptualizaciones propias del campo artístico.

Iniciaremos este recorrido tendiendo algunos puentes entre la multidimensionalidad de la memoria hipertextual/hipermedial y la multidimensionalidad que encontramos en trabajos realizados con multipantallas, con los correspondientes desarrollos y recorrido histórico de las ideas de montaje y narrativa espacial que esto trae aparejado.

En la segunda parte del capítulo haremos una asociación entre el reciclaje y apropiación de la memoria y la apropiación, desmontaje y reciclaje en las artes, en el cine (found footage) y en las videoinstalaciones. Para ello abordaremos el concepto de *Posproducción* desarrollado por Nicholas Bourriaud y las ideas desarrollados por Eugeni Bonet (y otros autores) en el libro/catálogo *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*. A lo largo de estos apartados se tomarán también como referencias y antecedentes diversos trabajos de artistas, escritores y cineastas para ejemplificar las temáticas tratadas en cada apartado.

Para finalizar este capítulo, nos detendremos a analizar las diversas posibilidades y planteamientos, no sólo formales, sino también conceptuales, que utilizan los artistas al diseñar el espacio expositivo de sus instalaciones audiovisuales. Realizaremos un estudio de diferentes obras en las cuales ciertas decisiones formales están intrínsecamente relacionadas con decisiones conceptuales del propio trabajo.

En el tercer capítulo explicaremos de qué manera se llevó a cabo la **Materialización de las metáforas. Conceptualización, metodología y**

proceso de producción de *Entre Pliegue*. Describiremos, en primera medida, el campo en el cual se desarrolla e inserta la pieza, deteniéndonos en el término de videoinstalación y en el concepto de espacio audiovisual. Posteriormente abordaremos el proyecto artístico en sí mismo, analizando la videoinstalación *Entre Pliegues*; siguiendo la metodología de análisis que Vicente Ortiz propone en su tesis *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura*, consideraremos los diferentes elementos que componen la obra (imagen audiovisual, pantallas, objetos, espacio y espectador). A continuación, para finalizar el capítulo, nos detendremos en la metodología y realizaremos una descripción detallada del proyecto y desarrollo de la idea, por un lado, y de la producción y realización práctica, por el otro, atendiendo únicamente a los aspectos técnicos y tecnológicos de la pieza. Prestaremos atención aquí a los pasos seguidos desde su esbozo inicial, su proyección, diseño, desarrollo y posterior montaje final en el espacio.

Los capítulos siguientes constituyen las **Conclusiones**, la **Bibliografía**, la **Filmografía**, los **Anexos** y el **Índice de ilustraciones** en los cuales se presentará el material y la información complementaria del proyecto: guión del trabajo; material utilizado/apropiado para la elaboración de la pieza; citas textuales; y los bocetos, dibujos y planos previos.

I. LA MEMORIA

(...)¿De dónde podría venirme aquella alegría tan fuerte? Me daba cuenta de que iba unida al sabor del té y del bollo, pero le excedía en mucho, y no debía de ser de la misma naturaleza. ¿De dónde venía y qué significaba? ¿Cómo llegar a aprehenderlo? Bebo un segundo trago, que no me dice más que el primero; luego un tercero, que ya me dice un poco menos. (...) Ya se ve claro que la verdad que yo busco no está en él, sino en mí. El brebaje la despertó, pero no sabe cuál es y lo único que puede hacer es repetir indefinidamente, pero cada vez con menos intensidad, ese testimonio que no sé interpretar y que quiero volver a pedirle dentro de un instante y encontrar intacto a mi disposición para llegar a una aclaración decisiva. Dejo la taza y me vuelvo hacia mi alma. Ella es la que tiene que dar con la verdad. ¿Pero cómo? Grave incertidumbre ésta, cuando el alma se siente superada por sí misma, cuando ella, la que busca, es justamente el país oscuro por donde ha de buscar, sin que le sirva para nada su bagaje. ¿Buscar? No sólo buscar, crear.

Marcel Proust - *En busca del tiempo perdido*³

Comenzar a hablar de la memoria, nos remite inevitablemente a recordar uno de los fragmentos literarios mas emblemáticos y estudiados de Marcel Proust en su monumental obra *En busca del tiempo perdido*. La rememoración de sus más variados recuerdos, que van surgiendo a partir de un simple y cotidiano hecho pasajero, acompaña toda su obra. Conforme leemos sus escritos, nos vamos sumergiendo en, como diría San Agustín, los vastos palacios de su memoria⁴, en los laberintos mas recónditos que Proust va descubriendo, en sus extensos pensamientos, asociaciones, *gestos, caras, olores, sabores, sensaciones, personas, imágenes, tactos, historias, fragmentos, mundos*.

³ PROUST, Marcel. *En busca del tiempo perdido*. 1.Por el camino de Swann. Alianza Editorial, Madrid, 2008. pp.62-63.

⁴ "A veces me da miedo la memoria. / En sus cóncavas grutas y palacios / (dijo San Agustín), hay tantas cosas. / El infierno y el cielo están en ella". BORGES, Jorge Luis, "El grabado" en *Obras Completas*. Tomo II. 1975 - 1985. Emecé Editores, Buenos Aires, 1989. p.188.

*“el pasado cobra sentido en su enlace con el presente en el acto de recordar/olvidar.”*⁵ *“(…) la subjetividad emerge y se manifiesta con especial fuerza en las grietas, en la confusión, en las rupturas del funcionamiento de la memoria habitual, en la inquietud por algo que empuja a trabajar interpretativamente para encontrarle el sentido y las palabras que lo expresen.”*⁶

Vemos en su obra que la magdalena y el té, actúan como símbolo, como objeto y serán los que, cada vez que sean recordados, irán despertando en Proust diversos sentidos y sensaciones y lo conducirán hasta el límite de (re)ubicarlo continuamente en su propio pasado, con todas las asociaciones que ello conlleva. Es decir, como dice Deleuze al respecto:

*“(…) no nos remontamos de un actual presente al pasado, (…) no recomponemos el pasado con presentes, sino que de golpe nos situamos en el propio pasado. Este pasado no representa algo que ha sido, sino simplemente algo que es, y que coexiste consigo como presente. Que el pasado no tiene que conservarse en nada distinto a sí, ya que es en sí, sobrevive y se conserva en sí.”*⁷

En otro pasaje de la obra, Proust nos habla de cómo el devenir de algo insignificante lo sitúa, de repente, en su propio pasado y cómo el tiempo mismo va disolviendo y haciendo cada vez más frágiles esos recuerdos, aunque algunos perduran, sin embargo, con mucho afán:

“Y de pronto el recuerdo surge. Ese sabor es el que tenía el pedazo de magdalena que mi tía Leoncia me ofrecía, después de mojado en su infusión de té o de tila, los domingos por la mañana en Combray (porque los domingos yo no salía hasta la hora de misa) cuando iba a darle los buenos días a su cuarto. Ver la magdalena no me había recordado nada, antes de que la probara; quizá porque, como había visto muchas, sin

⁵ JELIN, Elizabeth, “¿De qué hablamos cuando hablamos de memorias?” en JELIN, Elizabeth, *Los trabajos de la memoria*, Siglo Veintiuno editores, España, 2001. p.9. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/JelinCap2.pdf> (05/02/2010)

⁶ *Ibidem.* p.15.

⁷ DELEUZE, Gilles, *Proust y los signos*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1972. p.71.

comerlas, en las pastelerías, su imagen se había separado de aquellos días de Combray para enlazarse a otros más recientes; ¡quizá porque de esos recuerdos por tanto tiempo abandonados fuera de la memoria no sobrevive nada y todo se va disgregando; las formas externas -también aquella tan grasamente sensual de la concha, con sus dobleces severos y devotos-, adormecidas o anuladas, habían perdido la fuerza de expansión que las empujaba hasta la conciencia. Pero cuando nada subsiste ya de un pasado antiguo, cuando han muerto los seres y se han derrumbado las cosas, solos, más frágiles, más vivos, más inmateriales, más persistentes y más fieles que nunca, el olor y el sabor perduran mucho más, y recuerdan, y aguardan, y esperan, sobre las ruinas de todo, y soportan sin doblegarse en su impalpable gotita el edificio enorme del recuerdo.”⁸

Por otro lado Daniel Schacter⁹ nos plantea que la memoria que posee cierta proximidad temporal, respecto del hecho recordado, suele conservar mayores matices de fidelidad y precisión que lo que ocurre con los recuerdos que son rememorados luego de un lapso mayor de tiempo. Aunque aclara que esto no siempre es taxativo.

Al transcurrir el tiempo, los recuerdos van desdibujándose, tornándose aun más opacos, más difíciles de traer al presente con detalles, sus pormenores se desdibujan y las posibilidades de que se presenten intermitencias son mayores. Paul Ricoeur, uno de los autores que más se ha dedicado a reflexionar acerca de la memoria, aborda esta problemática que venimos desarrollando en torno a la fidelidad de la memoria y de los recuerdos. Fidelidad hacia un pasado que sólo existe por su rememoración, como único registro de que aquello tuvo lugar.

Nos dice Ricoeur, en su libro *La memoria, la historia y el olvido*¹⁰, que no ocurre lo mismo con la imaginación, ya que, si bien hace presente algo ausente, la misma tiene por objeto lo irreal, lo ficticio, lo “imaginado”, pero

⁸ PROUST, Op. Cit. pp.64-65.

⁹ SCHACTER, Daniel L., *Los siete pecados de la memoria. Cómo olvida y recuerda la mente*. Editorial Ariel, Barcelona, 2007.

¹⁰ RICOEUR, Paul, *La memoria, la historia y el olvido*. Editorial Trotta, Madrid, 2003.

a ella no se le reprocha su cualidad de fiabilidad. Lo que hacemos, muchas veces (tal como lo plantea también Schacter) para dar sentido a nuestro propio pasado, a nuestro propio relato personal, a nuestros mismos recuerdos, es intentar re(construir) y rellenar esos huecos con nuevos detalles, otorgándoles con ello mayor coherencia y homogeneidad. Para esto nos apropiamos de imágenes, registros, ideas y experiencias ajenas que pensamos haberlas experimentado como propias.

Ricoeur, citando *Matière et Mémoire* de Henry Bergson nos dice:

“A la memoria que repite se opone la memoria que imagina: ‘Para evocar el pasado en forma de imágenes, hay que poder abstraerse de la acción presente, hay que saber otorgar valor a lo inútil, hay que querer soñar. Quizás, sólo el hombre es capaz de un esfuerzo de este tipo.’”¹¹

Sin embargo, depende de muchas circunstancias que un recuerdo pueda conservarse u olvidarse, conforme pase el tiempo, ya que muchos de ellos no llegan a ser evocados ni siquiera una vez en la vida de un sujeto, por lo que se deslizan lentamente hacia el olvido. Otros comienzan a ser nombrados, rememorados, repetidos periódicamente, por lo tanto están presentes en mayor medida para el sujeto en su relato e historización personal, cobrando con ello mayor nitidez y claridad.

“(...) ¿qué es un objeto perdido (...) sino una cosa que, en cierta manera, se había guardado en la memoria? Aquí, encontrar es reencontrar, y reencontrar es reconocer, y reconocer es aprobar, por tanto, juzgar que la cosa reencontrada es, sin duda, la misma cosa buscada, y, por tanto, considerada después como olvidada. Si, en efecto, nos viene a la memoria otra cosa distinta del objeto buscado, somos capaces de decir: “No es eso”. “Se había perdido ese objeto, es verdad, para los ojos, pero se conservaba en la memoria”¹²

¹¹ BERGSON, Henry, *Matière et Mémoire*, PUF, París, 1990. citado en RICOEUR, Op. Cit. p.46.

¹² RICOEUR, Op. Cit. p.132.

Esta capacidad de recordar y olvidar es singular, nos viene a decir Ricoeur, es propia, no puede ser transferida de una persona a otra pero, sin embargo, toda memoria posee, debido a su constitución misma, un fuerte carácter social.

Es en el proceso de construcción y formación de la memoria individual, donde los recuerdos de los otros van reacomodándose en un nuevo marco de significación a los ojos de quien recuerda. Las memorias son al mismo tiempo individuales y colectivas, el lenguaje, el discurso y la experiencia así lo determinan. Las memorias van enlazándose unas a otras, por lo tanto, al recordar, muchas veces lo hacemos con la ayuda de los recuerdos de los otros, es decir, como lo plantea Jelin al citar a Passerini:

*“una memoria (...) es posible porque evoca otra memoria. (...) Sólo podemos recordar gracias al hecho de que alguien recordó antes que nosotros (...) Recordar debe ser concebida como una relación fuertemente intersubjetiva.”*¹³

Maurice Halbwachs nos va a decir que lo que nos permite reconstruir el pasado es el lenguaje y los acuerdos, tratados y convenciones sociales que lo sostienen y estructuran. Es decir, que las memorias van mutando conforme al discurso imperante en una determinada cultura y momento de la historia, conforme a la representación del tiempo y del espacio, conforme lo que cada uno considera que es su tiempo y su espacio.¹⁴

Podríamos decir que es este marco, finalmente, el que albergará las diferentes memorias, individuales y colectivas y que permitirá que los sujetos vayan creando su propio relato, sus propios recuerdos, su propia memoria, su propia narración personal, su propia identidad, atravesando, hilando y dándole sentido al pasado, al presente y al futuro. Para ello, el sujeto irá seleccionando qué considera memorable y qué no, con qué

¹³ PASSERINI, Luisa. (ed.) *Memory and Totalitarianism*. Oxford University Press, Oxford, 1992, citado en JELIN, Op. Cit. p.14.

¹⁴ JELIN, Op. Cit. p.14.

puede identificarse y con qué no, qué desea compartir con los otros y qué no, a qué pasado aferrarse y qué pasado desechar, en otras palabras, el sujeto es, finalmente, lo que experimenta y con ello lo que posteriormente recuerda. Podríamos agregar aquí, que, quién pierde su memoria, pierde con ello también su identidad, su sí mismo, su sentimiento de continuidad en el tiempo. Como dice Jorge Luis Borges:

*“Somos nuestra memoria, somos ese quimérico museo de formas inconstantes, ese montón de espejos rotos.”*¹⁵

Lezano, resume este proceso del siguiente modo: *“la condición de un pasado incierto me crea un futuro incierto, si no veo el pasado tampoco podré ver el futuro, si no tengo pasado, vivo solo del presente y si vivo solo del presente pierdo mi identidad, y si no tengo identidad debo inventarme una”*¹⁶

¹⁵ BORGES, Jorge Luis. “Cambridge” en *Elogio de la sombra*. Emecé Editores, Buenos Aires, 1969. p.12. [Publicado en línea] Ver el sitio: www.sololiteratura.com/bor/borelogiode.htm (28/12/2009)

¹⁶ CASTRO LEZANO, Camilo, *Imagen Mnémica. La memoria del olvido*. Universidad de Chile, Facultad de Arte, Dpto. Artes Visuales. CEME (Centro de Estudios Miguel Enríquez) - Archivo Chile, Chile, 2006. p.16. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.archivochile.com/tesis/13_otros/13otros0004.pdf (14/01/2010).

1. La representación visual y nuestra memoria

“(...) recuerdo aquel mes de enero en Tokio, o más bien, recuerdo las imágenes que filmé del mes de enero en Tokio. Se han sustituido a sí mismas en mi memoria. Ellas son mi memoria. Me pregunto cómo la gente puede recordar las cosas que no filman, no fotografían, no graban. ¿Cómo se las arregla la Humanidad para recordar?”

Chris Marker - Sans Soleil¹⁷

“Me vuelve una imagen; y digo en mi interior: es él sin duda; sin duda es ella. Los reconozco, la reconozco. Este reconocimiento puede tomar diferentes formas; se produce ya en el transcurso de la percepción: un ser estuvo presente una vez; se ausentó; ha vuelto. Aparecer, desaparecer, reaparecer. En este caso el reconocimiento ajusta –ensambla- el reaparecer al aparecer a través del desaparecer. (...) De múltiples formas, conocer es reconocer. El reconocimiento puede apoyarse también en un soporte material, en una presentación figurada, retrato, foto, pues la representación comporta la identificación con la cosa descrita en su ausencia.”

Paul Ricoeur - *La memoria, la historia y el olvido*¹⁸

Para poder experimentar este sentimiento de continuidad en el tiempo, en el devenir histórico, para afirmarnos a nosotros mismos, para darle coherencia y situarnos en él, la representación visual (a través de fotografías, vídeos, cine, revistas, gráficos, textos, libros, cuadros) viene a incorporarse como una ayuda memoria, nos dice Castro Lezano, como *carta fundamental en la afirmación de nuestra identidad*.¹⁹

La memoria deviene, de este modo, en un archivo visual y las imágenes devienen como parte constitutiva de la misma. Esto nos irá permitiendo que podamos estar a salvo de su frágil, escasa, y permeable fiabilidad; las imágenes irán otorgándole mayor coherencia a un pasado cargado de

¹⁷ Sans Soleil, Dir. Chris MARKER. Francia, 1983. (01:25:24)

¹⁸ RICOEUR, Op. Cit. pp.558-559

¹⁹ CASTRO LEZANO, Op. Cit. p.18.

recuerdos, recuerdos a los cuales podremos acercarnos y re(elaborarlos) a través de las imágenes. Y este círculo se repite constantemente en nuestra vida.

“Por eso podemos movernos hacia atrás o hacia adelante en el tiempo. Y es que, para ello hay situaciones o acontecimientos clave, “puntos de inflexión”, puntos de apoyo, como suelen ser los marcos o los artefactos de la memoria como las fotografías de la familia o las placas conmemorativas en lugares memorables.”²⁰

Podríamos agregar también aquí los registros audiovisuales, que, de hace un tiempo a esta parte, hacemos de nuestra vida; desde los antiguos registros en cámaras súper 8, la posterior incorporación de cámaras de vídeo hogareño, la introducción de la tecnología digital cada vez mas accesible, hasta la actual disponibilidad y portabilidad de cámaras en los teléfonos celulares y otros dispositivos móviles, gracias a los cuales nunca hubo tantas personas que pudieran filmar en cualquier momento y en cualquier lugar un acontecimiento. Así la tecnología del vídeo se fue incorporando a nuestra cotidianeidad, como una extensión más de nuestra memoria.

“(…) los códigos audiovisuales se transfieren a la construcción de nuestros recuerdos: imagen fija, en movimiento, ralentada, jumpcuts, loops, audio lejano del vacío de la perecebilidad del aquí y el ahora -en verdad el ahí y el entonces- desplazado, reemplazado por un fotograma o miles. Los medios de comunicación y la masificación de las tecnologías de reproducción audiovisual (...) hacen que este lenguaje se incorpore cada vez de manera más natural en nuestro operar cotidiano.”²¹

²⁰ MENDOZA GARCÍA, Jorge, “Las formas del recuerdo. La memoria narrativa.” *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, Num. 6. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona. Bellaterra, 2004. p.5. [Pdf en línea] Ver el sitio: <http://atalaya.uab.es/athenea/num6/mendoza.pdf> (06/02/2003).

²¹ CARLI, Silvia Laura y WOLF YADLIN, Andrea, “Memory Frames” en MARTÍN PRADA, Juan (dir.), *Inclusiva-Net. Nuevas dinámicas artísticas en modo Web 2*. MediaLab-Prado. Madrid, 2007. p.234. [pdf en línea]. Ver el sitio: medialab-prado.es (01/12/2009)

La memoria y la narrativa audiovisual conllevan un proceso similar de funcionamiento. Ambas disponen de fragmentos, de retazos, de capas de registros -subjetivos y parciales- de la realidad que no poseen mucho sentido aisladamente, pero que al clasificarlos, ordenarlos y unirlos constituyen un discurso, una narrativa que cuenta una historia, nuestra historia. Todo se entreteteje, lo verdadero y lo ficticio, nuestra historia y la de otros, nuestras imágenes y las de la cultura audiovisual en la que vivimos²².

Así el lenguaje audiovisual, la imagen tiempo, la imagen movimiento, condiciona no sólo nuestra manera de mirar el mundo, sino también la manera en que traemos al presente nuestros registros mentales del pasado, un pasado ya inexistente, traspasando la distancia que el tiempo impone sobre ellos. Nuestra memoria no es sólo un contenedor donde almacenamos información, sensaciones, imágenes, sonidos, olores, sabores, tactos, sino que esencialmente está constituida también por las relaciones entre esos elementos, las redes que se tienden entre ellos²³, las selecciones y conexiones que realizamos continuamente. Nos dice San Agustín:

(...) “todas estas cosas las recoge la memoria, para evocarlas de nuevo cuando haga falta y volver sobre ellas en sus vastos depósitos, en el secreto de yo no sé qué inexplicables recovecos”²⁴.

Es una elaboración, un acto creativo, relacional y narrativo, un modo de conocer, es también una especie de archivo del que espigamos permanentemente ciertos elementos, sensaciones, relatos, imágenes, para construirnos a nosotros mismos en un devenir que, sabemos, metamorfosea constantemente²⁵.

²² “He pasado el día frente al televisor, esa caja de recuerdos.” Sans Soleil, Op. Cit. (00:19:40)

²³ Véase apartado II.1. *La memoria como hipertexto / La memoria multidimensional*. p.54.

²⁴ SAN AGUSTÍN, *Confesiones X*, citado en RICOEUR, Op. Cit. p.131.

²⁵ Véase apartado II.2. *El proceso de reciclaje y apropiación de la memoria*. p.107.

2. En los pliegues de la memoria

“En cuanto reconocí el sabor del pedazo de magdalena mojado en tila que mi tía me daba (aunque todavía no había descubierto y tardaría mucho en averiguar el porqué ese recuerdo me daba tanta dicha), la vieja casa gris con fachada a la calle, donde estaba su cuarto, vino como una decoración de teatro a ajustarse al pabelloncito del jardín que detrás de la fábrica principal se había construido para mis padres, y en donde estaba ese truncado lienzo de casa que yo únicamente recordaba hasta entonces; y con la casa vino el pueblo, desde la hora matinal hasta la vespertina y en todo tiempo, la plaza, adonde me mandaban antes de almorzar, y las calles por donde iba a hacer recados, y los caminos que seguíamos cuando hacía buen tiempo. Y como ese entretenimiento de los japoneses que meten en un cacharro de porcelana pedacitos de papel, al parecer, informes, que en cuanto se mojan empiezan a estirarse, a tomar forma, a colorearse y a distinguirse, convirtiéndose en flores, en casas, en personajes consistentes y cognoscibles, así ahora todas las flores de nuestro jardín y las del parque del señor Swann y las ninfeas del Vívonne y las buenas gentes del pueblo y sus viviendas chiquitas y la iglesia y Combray entero y sus alrededores, todo eso, pueblo y jardines, que va tomando forma y consistencia, sale de mi taza de te.”

Marcel Proust - *En busca del tiempo perdido*²⁶

La memoria se *pliega, despliega y repliega*²⁷, emerge y vuelve, en un continuo presente, a recorrer el tiempo, para luego retornar a un pasado, descender por un momento a la periferia y volver a surgir en un presente ya otro, un presente transmutado, un presente con un escenario modificado, con un tiempo y ritmo diferente, con unos personajes otros y

²⁶ PROUST, Op. Cit. p.65.

²⁷ *“Las actividades del pliegue en tanto repliegue como despliegue reposan en última instancia en la necesidad más de plegar y esta necesidad de plegamiento requiere envoltura; a saber, un meter dentro radical, así como la concha de un caracol. Todo busca ser envuelto, ser simplemente envuelto, desde una galaxia al cerebro todo tiende a los pliegues que se vuelven sobre sí, todo tiende a la radical singularidad que acontece.”* ESPINOZA LOLAS, Ricardo, “Deleuze: Leibniz... en torno a los pliegues” p.135, en *Revista de Filosofía Aurora*, v. 21, n. 28, Curitiba, 2009. pp.125-139.

con un si mismo que también ya es otro. Y esto se repite, cambia, se modifica, pero vuelve a aparecer como presencia de lo ausente, llevando inevitablemente un rastro, una marca, un pliegue, un signo de lo anterior: *aparece, desaparece y reaparece* continuamente.

Entendemos el **pliegue** como un concepto abierto, cuya forma relaciona lo propio y lo ajeno, lo que permanece dentro y fuera, lo oculto y lo visible, es decir, una modulación que supone, en su misma constitución, caras externas e internas. Un plegamiento que consiste en un juego reversible, un movimiento continuo mediante el cual las caras internas y externas de la memoria van mostrándose y ocultándose permanentemente.

La memoria se transforma y, conforme avanza, busca un sentido, o tal vez muchos. Todo ello con el objetivo de no olvidar, rememoramos para no olvidar, para seguir manteniendo en nuestra memoria aquello que dejó sus huellas, sus marcas, sus rastros, aquello que estuvo ahí. Nos escabullimos en sus pliegues para (re)encontrarlo y luego rearmar, reuniendo, ensamblando, yuxtaponiendo y organizándolos en lo que, finalmente, es nuestra historia e identidad personal.

Como lo plantea Benjamin, al hablar de la obra de Marcel Proust, cada vez que decidimos abrir el amplio abanico de los recuerdos vamos encontrando nuevas piezas y varillas:

“(...) Ninguna imagen le satisface porque ha comprendido que, al desplegarse, lo esencial se presenta en cada uno de los pliegues: cada imagen, cada sabor, cada sensación táctil por las que hemos abierto todo esto se han desdoblado a su vez, y ahora el recuerdo va de lo pequeño a lo más pequeño, de lo más pequeño a lo microscópico.”²⁸

²⁸ BENJAMIN, Walter, *Personajes alemanes*. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1995. p.24.

3. El olvido

“Memory is a net; one finds it full of fish when he takes it from the brook; but a dozen miles of water have run through it without sticking.”

Oliver Wendell Colmes - *Autocrat of the Breakfast Table*²⁹

Algo de este material no encuentra su lugar y por lo tanto su sentido se escapa entre las grietas, se desliza en medio de tantos registros, se pierde en el olvido. Al buscar un recuerdo se evidencia una de las finalidades principales del acto de hacer memoria: luchar contra el olvido, nos dice Ricoeur,

*“(...) arrancar algunas migajas de recuerdo a la ‘rapacidad’ del tiempo (...), a la ‘sepultura’ en el olvido”.*³⁰

Este proceso, que da lugar a la narrativa de un pasado, de una memoria, tanto individual como colectiva, implica una selección, un recorte, dejando inevitablemente cosas fuera, dejando pasar *“cientos de kilómetros de agua sin dejar rastro”*. Una memoria total, que abarque todos los planos, que retenga todos *los peces del agua*, todos los sentidos, experiencias, relatos, historias, se tornaría insostenible, sino imposible.

Aquí podría hacerse alusión a una de las ficciones mas reconocidas, creada por Jorge Luis Borges, en 1944, titulada *Funes el memorioso*. Borges relata la historia de Irineo Funes, un personaje cuya memoria era total, cuyas precisiones eran de tal dimensión que dice:

“Nosotros, de un vistazo, percibimos tres copas en una mesa; Funes, todos los vástagos y racimos y frutos que comprende una parra. Sabía las formas de las nubes australes del amanecer del 30 de abril de 1882 y podía

²⁹ WENDELL HOLMES, Oliver, *The Autocrat of the Breakfast Table*. Edición original: Phillips Sampson and Company, Boston, 1858. Publicado en NetLibrary, Project Gutenberg. Ver el sitio: <http://www.gutenberg.org/etext/751> (02/05/2010). *“La memoria es como una red: uno la encuentra llena de peces al sacarla del arroyo, pero a través de ella pasaron cientos de kilómetros de agua sin dejar rastro.”*[Trad. Propia]

³⁰ RICOEUR, Op. Cit. p.51.

*compararlas en el recuerdo con las vetas de un libro en pasta española que sólo había mirado una vez y con las líneas de la espuma que un remo levantó en el Río Negro la víspera de la acción del Quebracho (...) Podía reconstruir todos los sueños, todos los entresueños. Dos o tres veces había reconstruido un día entero; no había dudado nunca, pero cada reconstrucción había requerido un día entero. Me dijo: "Más recuerdos tengo yo solo que los que habrán tenido todos los hombres desde que el mundo es mundo".*³¹

*(...) Funes no sólo recordaba cada hoja de cada árbol, de cada monte, sino cada una de las veces que la había percibido o imaginado."*³²

Concluye Borges el cuento diciendo:

*"Sospecho, sin embargo, que no era muy capaz de pensar. Pensar es olvidar diferencias, es generalizar, abstraer. En el abarrotado mundo de Funes no había sino detalles, casi inmediatos."*³³

Esto nos demuestra que el acto de olvidar es también parte de la memoria, es lo que nos permite jerarquizar nuestros recuerdos, diferenciar lo importante de lo trivial, lo memorable de lo desechable. Por eso el olvido es, en parte, necesario, siempre y cuando el mismo no sea total y definitivo, no sea un olvido profundo, algo que Jelin plantea como una paradoja:

*"(...) si esta supresión total es exitosa, su mismo éxito impide su comprobación."*³⁴

Todo este devenir de recuerdos, rememoraciones, olvidos, pasado/presente/futuro, entrecruzamientos, yuxtaposiciones, reconstrucciones, relatos, sensaciones, imágenes, hechos, cuerpos,

³¹ BORGES, Jorge Luis, *Ficciones*. Seix Barral. España, 1983. pp.114-115.

³² *Ibidem*. pp.116-117.

³³ *Ibidem*. p.118.

³⁴ JELIN, Op. Cit. p.10.

lugares, mundos, suceden, como nos dice San Agustín, en los *inmensos palacios de la memoria*.

“Cuando estoy en este palacio, llamo a los recuerdos para que se presenten todos los que deseo. Unos salen al instante; otros se hacen buscar por algún tiempo y sacarlos como de unos depósitos más secretos; algunos irrumpen en tropel; y, cuando se pide y se busca otra cosa, salta en medio, como diciendo: “¿No seremos nosotros?” Y la mano de mi corazón los aparta de la faz de mi memoria, hasta que se destaque de la oscuridad el que deseo y salga de su escondite a mi presencia. Otros recuerdos se presentan ante mí, sin dificultad, en filas bien ordenadas, según van siendo llamados; los que aparecen los primeros van desapareciendo ante los que siguen y, al desaparecer, se ocultan, prestos a reaparecer cuando yo lo desee.”³⁵

Aníbal Troilo “Pichuco”, en el tango “Nocturno a mi barrio”, nos resume, con una estrofa simple, pero conmovedora, lo que sucede con nuestra memoria:

*“Mi barrio es así,
así, así...
Es decir, qué se yo
si era así,
pero yo lo recuerdo así...”³⁶*

³⁵ SAN AGUSTÍN, *Confesiones X*, citado en RICOEUR, Op. Cit. p.131.

³⁶ TROILO, Aníbal, *Nocturno a mi barrio* [Grabación sonora]; Tango. RCA Victor, Buenos Aires, 1968. Ver el sitio oficial: <http://www.troilo.com.ar>

4. Antecedentes de artistas y cineastas que trabajan sobre la memoria.

En los apartados anteriores hemos desarrollado la temática elegida sustentándonos en las producciones de importantes teóricos, filósofos, como también en la producción literaria de reconocidos escritores.

En el presente apartado desarrollaremos algunos trabajos de artistas como también algunos films³⁷ que abordan la temática de la memoria desde diferentes ángulos, constituyendo no solo antecedentes artísticos, sino también un marco teórico importante sobre el cual se sustenta este trabajo. Sus reflexiones constituyen puntos claves sobre los cuales nos apoyamos para abordar la memoria, temática amplia, plural y con tal diversidad de aristas, como venimos señalando desde un inicio.

I.4.1. Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin. *memoryFrames*. 2007-2009.

memoryFrames es un proyecto desarrollado inicialmente para la Web³⁸ y posteriormente en formato de videoinstalación interactiva. Es un trabajo que reflexiona principalmente sobre la construcción de la memoria y sobre cómo las imágenes se constituyen en recuerdos.

La obra se estructura como una especie de memoria íntima, de archivo visual construido a partir de diversos vídeos domésticos que se intercambian y organizan, mediante el azar y la intervención del espectador/usuario, dentro de cuatro ficciones narrativas diferentes, constituyendo así los recuerdos de los protagonistas de cada historia.

³⁷ El cine constituye una referencia insoslayable para este trabajo, ya que, al igual que el vídeo con el que nosotros trabajamos, manipula fundamentalmente imagen en movimiento.

³⁸ Ver el sitio: <http://www.memoryframes.org/> (08/01/2010)

*“Es una puesta en escena virtual del proceso formador de la memoria que se construye a partir de los registros audiovisuales que hacemos de nuestras vidas. La formación de la memoria es como el montaje de una película: uniendo frames, vamos creando una película de nuestra identidad.”*³⁹

En la primera versión online del proyecto, las artistas consideraron Internet como el sitio adecuado para el mismo, ya que entienden este ‘espacio’ como un lugar en el que confluyen variadas y variables informaciones que se organizan, reordenan y conectan, permitiendo una apertura al proceso de esta obra y una metáfora ideal del funcionamiento de la memoria.

Crearon entonces para *memoryFrames* diferentes narraciones interactivas, lo que les permitía adecuar la parte formal con el concepto desarrollado, además de convertir al espectador en un usuario/editor de los diferentes recuerdos de los personajes, quienes conforman las cuatro historias mostradas en los cortometrajes (que se ven enfrentados por distintos motivos a su pasado).

*“(...) el vídeo final sólo se forma si es que ha habido una participación por parte del usuario, las diferentes partes sólo adquieren sentido y funcionan sinérgicamente como resultado de las elecciones del usuario. Pero aún más, el corto resultante sólo adquiere sentido cuando el usuario se lo otorga; es él quien termina de cerrar los nexos de conexión entre el personaje de la historia y los recuerdos que aparecen; es él quien arma la historia, entendemos claro desde su propia experiencia y contexto.”*⁴⁰

Para realizar la obra las artistas recopilaron muchas horas de material audiovisual (desde 8mm, super8, vhs, high8 hasta minidv) de diferentes vídeos caseros contextualizados desde los años cincuenta hasta la

³⁹ CARLI y WOLF YADLIN, Op. Cit. p.229.

⁴⁰ CUSSEN, Felipe “Entrevista a Andrea Wolf”, en Revista Laboratorio, nº 1, Escuela de Literatura Creativa, Universidad Diego Portales, Santiago, Chile, 2009. Ver el sitio: <http://www.revistalaboratorio.cl/2009/12/entrevista-a-andrea-wolf/> (27/04/2010).

actualidad. Para ello utilizaron material propio y de amigos que aportaron sus imágenes al proyecto.

*“Hemos querido hacer un archivo de memoria entendiéndola en ese sentido: la imagen convertida en recuerdo y lo hemos llamado ‘memorias’.”*⁴¹

Posteriormente realizaron las cuatro historias de ficción⁴², de cuatro personajes diferentes, en cuyas sencillas y rutinarias vidas se insertarían las diferentes ‘memorias’. En la historia de cada personaje existen ciertos momentos específicos que, por diferentes situaciones concretas, disparan una especie de *flashback* que permite insertar los clips de vídeos del *archivo de memorias*, de acuerdo a la elección de una ‘memoria’ particular que realice cada usuario. Es decir, cada cortometraje funciona como una especie de contenedor y, al mismo tiempo, como dispositivo generador de relaciones entre los cuatro personajes y sus diferentes ‘*memorias intercambiables*’.

La estructura se compone de la siguiente manera: una vez que el interactor entra a la página principal, se despliegan simultáneamente una serie de vídeos con relatos (de 25 personas diferentes) que cuentan algún recuerdo personal. El interactor elige uno de ellos y posteriormente puede verlo y oírlo de manera independiente, pudiendo elegir recordarlo u olvidarlo. Si lo olvida vuelve a la página anterior pudiendo elegir otro relato; si decide recordarlo continúa avanzando.

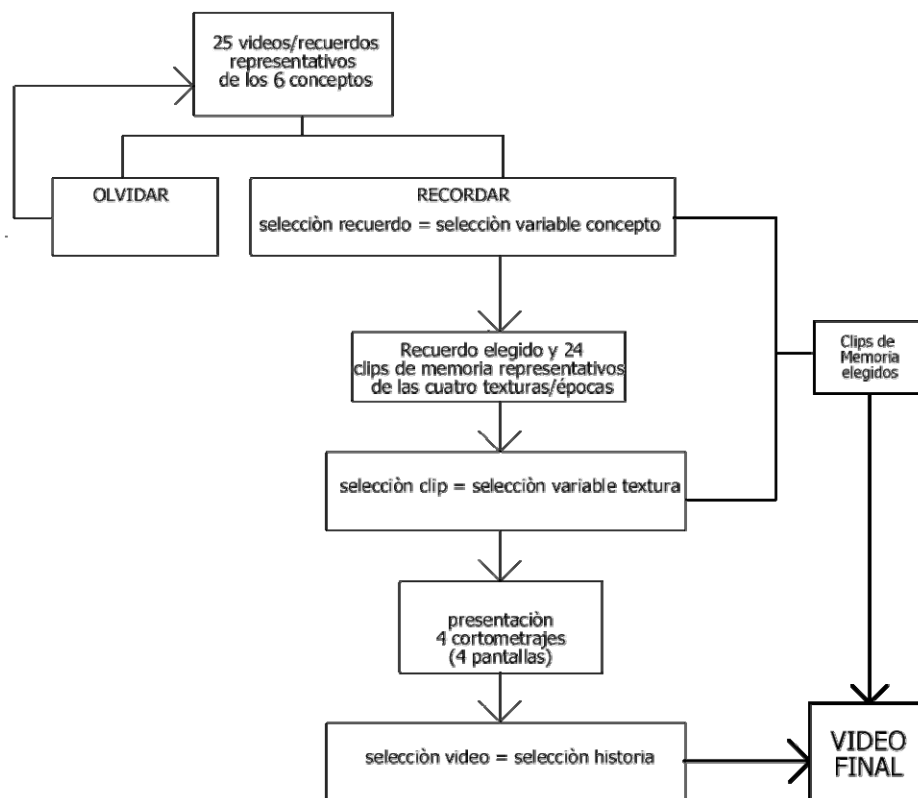
⁴¹ CARLI y WOLF YADLIN, Op. Cit. p.237.

⁴² *“Una chica que al llegar a casa al final del día recibe una postal; no llegamos a conocer su contenido exacto, pero se entiende que anuncia una visita. Un chico que recibe una llamada telefónica por la mañana; sólo escuchamos que debe ir a buscar las cosas de alguien, es una conversación incómoda y el móvil sonará continuamente, perturbando lo que sería un día normal de trabajo. Un viaje en tren, un hombre mayor que va de camino a reencontrarse con parte de su historia. Un locutor de radio que comenta la noticia del día: los avances en los estudios sobre la formación de la memoria; su transmisión recorre la ciudad paseándose entre la gente, cada uno como almacén de recuerdos, dentro de la gran base de datos de la memoria colectiva, simulando la red de circuitos neuronales propia de la sinapsis.”* CARLI y WOLF YADLIN, Op. Cit. p.239.

En la siguiente página se encuentra nuevamente con 25 recuadros, cada uno con un vídeo diferente que representa un banco de datos diferente; al seleccionar uno de ellos se elige, no un vídeo en particular sino, una estética y formato particular (8mm, super8, vhs, high8 o digital) que referencia también temporalmente este registro.⁴³

La página siguiente muestra los cuatro cortometrajes y el usuario debe elegir uno de ellos, que estructurará la historia. En ella se insertará una 'memoria' de las que se encuentren dentro del banco de vídeos seleccionado por el usuario.

Finalmente se produce la mezcla del vídeo final con la historia en la que aparece una 'memoria' particular.



Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin. *memoryFrames*.
Diagrama interacción⁴⁴. 2007/2009. (Img. i)

⁴³ El 8mm, por ejemplo, nos sitúa, más o menos, en una determinada época al hacer referencia a una tecnología de registro anterior en el tiempo que una imagen VHS o miniDV.

⁴⁴ CARLI y WOLF YADLIN, Op. Cit. p.243.

“(...) se materializa la idea de que nuestros recuerdos o sus registros son intercambiables, nos son comunes; a través de la identificación, al haber vivido experiencias similares y por compartir un mismo lenguaje que construye el relato, los registros de nuestras vidas y de las vidas de los otros se vuelven similares, homologables, finalmente intercambiables. No somos sólo nosotros quienes interpretamos las imágenes, sino las imágenes nos interpretan e interpelan a nosotros.”⁴⁵

Posteriormente la obra fue desarrollada en formato de instalación audiovisual interactiva, en esta versión, se montó una interfaz física que permitió al espectador/usuario interactuar con la obra. Se construyó para ello una especie de máquina que buscaba representar metafóricamente la codificación y funcionamiento de la memoria, una máquina compleja y repleta de múltiples conexiones; una estructura poco diáfana para el espectador, que intenta representar lo que nos sucede también con nuestra memoria, esa parte del ser cuyo funcionamiento no somos capaces de entender cabalmente. Al mismo tiempo esta interfaz busca también representar físicamente el algoritmo del proyecto.



Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin. *memoryFrames*. 2007-2009. (Img. ⁱⁱ)

“No me parecía suficientemente atractivo ni efectivo tener un computador y que la gente interactuara con el sitio en línea de la misma manera que lo podrían hacer desde su computador. La idea de la máquina surgió en este proceso y naturalmente fue tomando esta forma más bien aparatosa y

⁴⁵ CUSSEN, Op. Cit.

*anticuada. No es que me propuse hacer una máquina antigua, simplemente parecía correcto. La estética de la máquina se relaciona con la estética de ciencia ficción de películas viejas; es una máquina del tiempo como podría haber sido imaginada en la época pre-Internet y pre-era digital, cuando aún se imaginaba el progreso en torno a la máquina inteligente más que en torno a lo virtual y al constante flujo de información y ceros y unos.*⁴⁶



Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin. *memoryFrames*. 2007-2009. (Img.ⁱⁱⁱ)

I.4.2. Lucas Bambozzi. *Meta Memoria. O tempo não recuperado*. 2004.

El tiempo no recuperado es un trabajo materializado en dos formatos distintos: primero un DVD-ROM interactivo que funciona como banco de datos de diversos vídeos pequeños (2004) y luego una videoinstalación (2005). Los registros audiovisuales utilizados para esta obra son el resultado de 15 años en los que Bambozzi fue coleccionando y registrando con su cámara, diversas imágenes de situaciones, acontecimientos, vivencias, momentos íntimos, algunos muy importantes y otros triviales.

⁴⁶ CUSSEN, Op. Cit.

Así este trabajo se convirtió en el resultado de una búsqueda obstinada dentro de ese archivo personal, que luego fue introducido en un sistema de narrativa no lineal e interactiva. Con este archivo totalmente subjetivo e íntimo (una especie de memoria fugitiva y dispersa) el artista no busca un discurso específico, para él no hay conclusiones, tampoco hay un trayecto concluido, ni una especie de moral de la historia, sino una permanente búsqueda de distintos sentidos de este material, al ser recorrido y reprocesado, constantemente, por la navegación del espectador/usuario.

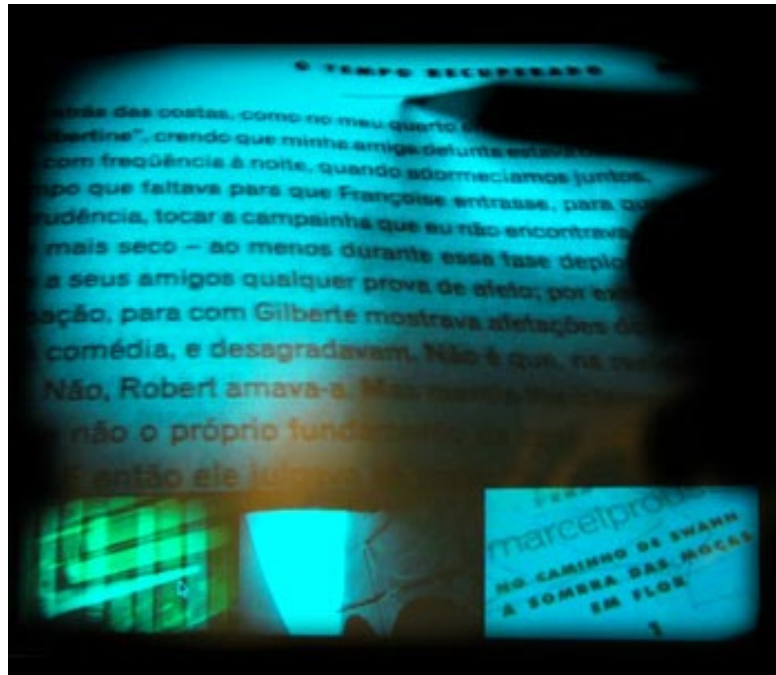
El artista deja a disposición sus vídeos, para realizar con ellos una mezcla mediante una estructura con gran contenido de azar, accidente, intuición y participación del espectador. Esta estructura fue proporcionada a través del software Korsakov⁴⁷.

Bambozzi organiza la interfaz de una manera muy sencilla: asigna a cada vídeo una serie de palabras claves (links), que relacionan los vídeos entre sí. La estructura de la obra se organiza de manera tal que, permanentemente, aparecen tres opciones de nuevas secuencias (vídeos), al final de cada secuencia visualizada. El usuario puede elegir una de ellas para que el flujo audiovisual continúe.

Esa permanente trifurcación audiovisual lleva al espectador/usuario por un laberinto de diversos registros subjetivos de las más variadas situaciones, acontecimientos, lugares, acciones, relaciones, personas,

⁴⁷ *Korsakow System* es un software desarrollado por Florian Thalsofer en el año 2000, cuando aún era estudiante de Narrativas Interactivas de la Universidad de las Artes de Berlín. Es un software gratuito de organización de bancos de datos en el cual se puede introducir vídeos, imágenes, o audio, atribuyendo, a cada elemento, una serie de palabras-claves que funcionan provocando la atracción entre ellos. Florian desarrolló el software con el objetivo de “estructurar” una serie de declaraciones sobre el consumo de bebidas alcohólicas que obtuvo en diferentes partes del mundo. El nombre del software surgió del título de la obra: *Korsakow Síndrome*, un término médico utilizado para denominar un daño cerebral ligado al abuso de alcohol que afecta a la memoria. Los pacientes con este síndrome compensan esta falta de memoria con un talento asombroso para contar historias. Florian dice al respecto que todos tienen una fuerte opinión formada o algo que decir sobre el tema, por esto un documental que hiciera un montaje lineal de las entrevistas impondría sobre el material un posicionamiento determinado (consciente o inconscientemente) sobre el alcoholismo, ya que una construcción lineal, a través del encadenamiento de las secuencias, conlleva generalmente un discurso determinado, que puede leerse entrelíneas. Para evitar esto Florian diseñó el software y así realizó el montaje de su documental utilizando un banco de datos, el azar, palabras claves y la intervención de los espectadores. El software puede descargarse gratuitamente del sitio: www.korsakow.net (06/04/2010)

etc. construyendo un recorrido abierto, personal, cambiante y nunca definitivo, de esta “historia”.



Lucas Bambozzi. *Meta Memoria*.
O tempo não recuperado. DVD-ROM. 2004. (Img.^{iv})

Son tan importantes las relaciones establecidas entre estas palabras claves (link), que relacionan una escena con otra/s, como también las no-relaciones entre ellas por la ausencia de links, ya que la separación entre determinados elementos que nunca se juntan, estructura también la lectura y el sentido que el usuario/espectador le podrá otorgar al material si navega por él.

En la versión en formato videoinstalación no existe la misma modalidad de interacción del DVD-ROM, pero podríamos decir que el espectador, en cierta medida, interactúa dirigiéndose a la proyección que más le atrae, independientemente del canal de audio que escuche mediante los auriculares, experimentando y combinando así diversas formas de interpretación del trabajo a través del desplazamiento físico de su cuerpo, de su mirada y de su escucha.

Bambozzi dice al respecto de su obra:

“Parto de la convicción, un tanto escéptica, de que la memoria sólo existe cuando es convocada o disparada por elementos revisitados, como los sonidos, los espacios físicos donde estuve, los olores, etc. Esos elementos, como los sugeridos por el universo de En busca del tiempo perdido de Marcel Proust, podrían evocar un sentido para esas imágenes adormecidas. Motivado por la experiencia supuestamente proporcionada por la ‘revisita’ de esas imágenes, y no por la nostalgia o las afirmaciones egocéntricas, intenté establecer conexiones que se perdieran. Buscaría el propósito de determinadas imágenes, rehaciendo trayectos y procesos. Daría finalidad a esbozos mal trazados, eliminaría el moho que impide el flujo de la memoria.”⁴⁸



Lucas Bambozzi. *Meta Memoria o tempo não recuperado*.
Videoinstalación. 2005. (Img.º)

Desarrollamos hasta aquí diversos antecedentes de proyectos artísticos que abordan la memoria desde diferentes puntos de vista. A continuación presentaremos algunos films paradigmáticos, que nos servirán también para abordar esta temática.

⁴⁸ BAMBOZZI, Lucas, “Existen films, existen libros, existen blogs y existe ‘eso’”. Sobre El tiempo no recuperado” en LA FERLA, Jorge (ed), *Las Prácticas Mediáticas PreDigitales y PostAnalógicas*. Aurelia Libros. Buenos Aires, 2008. p.345.

I.4.3. Tíscar Lara (coord.). *rePlay: reCaptura y reMezcla. Remezcla audiovisual de memorias abiertas. 2007-2009.*

Este antecedente no es la obra de un artista en particular, sino un proyecto audiovisual denominado *rePlay: reCaptura y reMezcla. Remezcla audiovisual de memorias abiertas*.⁴⁹ El mismo tiene dos partes: un *Seminario permanente sobre remezcla audiovisual de memorias abiertas*, y por otro lado, una *Hemeroteca audiovisual como procomún*⁵⁰, ambos coordinados por Tíscar Lara.

La primera parte es la *Hemeroteca audiovisual como procomún* que busca reclamar el derecho que tenemos de acceder y utilizar archivos audiovisuales procedentes de los medios de comunicación y pensar soluciones que permitan el acceso libre a estos materiales (Open Source, Copyleft). La idea es buscar fórmulas para regular el acceso y uso de los archivos audiovisuales que permitan la reutilización de los materiales para fines docentes, de investigación y de creación, conjugándolos con los derechos de explotación comercial de las cadenas audiovisuales.

*“La producción audiovisual de los medios de comunicación son construcciones de la realidad más inmediata, representan la sociedad y la mediatizan. En cierta forma, son productores de memoria histórica e imaginario colectivo. El ciudadano debe tener acceso a este tipo de documentos como garantía a su derecho a la información por un lado, para hacer sus propias consultas y análisis crítico, y como fuente de recursos para la producción creativa, la investigación y la enseñanza.”*⁵¹

⁴⁹ Ver el sitio: <http://medialab-prado.es/article/replay> (16/03/2009).

⁵⁰ *“Procomún busca expresar (...) que algunos bienes pertenecen a todos y que en conjunto forman una comunidad de recursos que debe ser activamente protegida y gestionada. Está constituido por las cosas que heredamos o creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras. Pertenecen al Procomún los recursos naturales como el aire, el agua, los océanos, la vida salvaje y los desiertos, y también Internet, el espacio radioeléctrico, los números o los medicamentos. También incluye abundantes creaciones sociales: bibliotecas, parques, espacios públicos, además de la investigación científica, las obras de creación y el conocimiento público que hemos acumulado durante siglos.”* Comentario extraído del sitio: http://medialab-prado.es/article/convocatoria_abierta_-_laboratorio_del_procomun (16/03/2009)

⁵¹ Hemeroteca audiovisual procomún. Ver el sitio: http://medialab-prado.es/article/la_hemeroteca_audiovisual_como_procomun (16/03/2009)

En la segunda parte del proyecto, que consiste en la realización del *Seminario permanente sobre remezcla audiovisual de memorias abiertas*, la idea es rescatar gran parte del material audiovisual que ha quedado atrapado en la obsolescencia tecnológica, esa memoria personal enterrada por la generación de nuevos soportes y formatos.

“El paso de los soportes analógicos a los digitales no siempre ha supuesto una solución para la conservación de información. La incomunicación entre códecs y diversas tecnologías nos impiden recuperar emociones, impresiones de luz, experiencias, pensamientos, músicas y voces.”⁵²

Retomando lo planteado por José Luis Brea, en su libro *Cultura RAM*, en este proyecto se intenta abrir los códigos audiovisuales atrapados en Memorias ROM, para ponerlos en circulación con remezclas vivas, con memorias RAM.

Los objetivos generales que se plantean en el seminario son: Apertura de memorias. Recaptura de documentos. Remezcla de archivos audiovisuales, personales y públicos. Hacktivismo audiovisual.

La base de operaciones del proyecto es el *Medialab Prado* de Madrid, donde se crea un punto físico en el que se puedan convertir y digitalizar diversos formatos audiovisuales obsoletos (Super8, VHS, Beta, cassettes, minidisc, etc.), buscando un formato digital libre que permita posteriormente seguir editando este material. El seminario consiste también en identificar distintos archivos públicos con material audiovisual para reutilizarlos como memoria colectiva. Y por último, remezclar, editar y generar nuevas narrativas a partir del material resultante, publicándolo posteriormente en formatos de vídeo de acceso libre (copyleft). En esta etapa se contempla también la elaboración de tutoriales que expliquen cómo hacer capturas, transformar, convertir formatos, reeditar y remezclar fuentes audiovisuales.

⁵² Comentario extraído del sitio: <http://medialab-prado.es/article/replay> (16/03/2009)

“(…) hay una gran variedad de objetos publicados a cero peso, desde televisores, lámparas, bicicletas y ¡hasta el último modelo en emails románticos!”⁵³

“El CV, la biografía, la propia vida... ¿qué relato podemos hacer de nosotros mismos? La constitución de nuestra identidad tiene lugar desde la alteridad, desde la mirada del otro que nos objetiva, convirtiéndonos en texto, en espectáculo.”⁵⁴



Biógrafo imaginario. Captura de pantalla del sitio web. (Img.^{vii})

Para participar el *comprador* deberá registrarse⁵⁵ en el sitio Web y posteriormente subir su historia (recuerdo) inventada, grabado previamente en un vídeo. De la misma manera que en ebay, el objeto se

⁵³ Ver el sitio: www.biografoimaginario.com.ar (18/12/2009)

⁵⁴ *Ibidem*.

⁵⁵ El registro se realiza en: <http://www.biografoimaginario.com.ar/user/create> (18/12/2009)

entrega al comprador que realice la “mejor oferta”, en este caso el que invente el mejor recuerdo (oferta/vídeo); el mismo será elegido por la mayor cantidad de votos que obtenga de los usuarios registrados. En ese momento, *biógrafo imaginario* envía los datos de contacto vía e-mail al ganador para que retire su objeto.

“Enajenados, el único momento en que somos indudablemente, plenamente sujetos es frente a nuestros objetos. Esa fauna de cosas adquiridas, regaladas, dadas en custodia o encontradas. Dispersas. Objetos en uso, en desuso, huellas de relaciones. Múltiples recuerdos. Otros relatos que también construyen nuestra identidad, para finalmente convertirnos en un objeto construido enteramente por los otros. Biógrafo imaginario /o proyecto automático de recambio de recuerdos propone extremar este proceso, desprenderse de los objetos, desprenderse de los recuerdos, desprenderse del criterio de selección, de la edición, y del punto de vista para la creación de una película autobiográfica automática.”⁵⁶

I.4.5. Chris Marker. Sans Soleil. Francia, 1983.

En *Sans Soleil*, Chris Marker pone de manifiesto un diálogo entre el observador y la imagen que mira y es mirada; una imagen que nos atrapa y que va determinando, ya no solo nuestra vida presente, sino también nuestros más variados recuerdos. Durante el film nos plantea que, para poder observar el mundo, es necesario que este nos devuelva una mirada.

Marker parte de algunas imágenes registradas en Japón y las va yuxtaponiendo con imágenes registradas de países y tiempos diferentes. Se observa una extraña, atrapante y sensible mezcla de personajes, imágenes, viajes, lugares, cuerpos, recuerdos, vivencias; *“(…) donde itinerario, diario, ensayo, (auto)biografía, poesía, etnografía, apropiacionismo, memoria, fragmentariedad, compromiso y reflexiones*

⁵⁶ www.biografoimaginario.com.ar (18/12/2009)

*sobre el tiempo se ofrecen como indagaciones básicas entretejidas por rimas y asociaciones imagen-texto a modo de metáforas.*⁵⁷



Chris Marker. *Sans Soleil*.1983. (Img.^{viii})

Un seguimiento por todos estos planos, un entrecruzamiento que se presenta a la manera de una (re)escritura de nuestra memoria, un montaje de lo dicho y lo no dicho, de lo visible e invisible, de lo presente y lo ausente, una escritura que se forma y asciende como un espiral. Espiral de la que Marker intenta dar cuenta en *Sans Soleil* y que podría ser considerada como un albergue de recuerdos, un albergue de imágenes que va (re)descubriendo y (re)amando continuamente, invitando con ello al espectador a que reinvente también lo que ve, a que recorra constantemente esas imágenes, las recupere, las contemple y (re) actualice en un continuo presente.

En un pasaje de *Sans Soleil*, Marker señala:

"Se puede decir que me he pasado la vida preguntándome sobre la función del recuerdo, que no es el contrario del olvido, sino más bien su reverso.

⁵⁷ SANDE, José Manuel, "La fascinación Chris Marker". en *Revista Diagonal*, nº 26, Madrid, 2006. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.diagonalperiodico.net (08/02/2010).

*De hecho, no nos acordamos de nada. Reescribimos la memoria de la misma manera que reescribimos la historia*⁵⁸



Chris Marker. *Sans Soleil*.1983. (Img.^{ix})

El uso del diario y de las cartas que están presentes en *Sans Soleil*, supone un recurso muy particular, que se presenta a la manera en que actúa la memoria misma, evidenciando la posibilidad de saltar y mezclar constantemente imágenes, palabras, vidas, como convenga a Marker, o al espectador que las aprecia, navegando de un lugar a otro, de un tema a otro, de un tiempo a otro; llevándonos a pensar y experimentar con el film, que nuestra memoria va construyéndose con retazos de imágenes, propias y de otros.

Es decir, que Marker, nos lleva a pensar en la imposibilidad que tenemos de hablar de nuestra memoria, si no es engañándola; repitiendo y aunando nuestros recuerdos en un solo espiral de ideas, de imágenes, de situaciones, que es lo que finalmente vemos desde el inicio hasta la última imagen en *Sans Soleil*.

⁵⁸ *San Soleil*, Op. Cit. (00:04:14)

I.4.6. Ari Folman. *Vals con Bashir*. Israel, 2008.

Ari Folman, director de *Vals con Bashir*⁵⁹, fue soldado en las Fuerzas de Defensa de Israel cuando sucedió la invasión de Líbano en 1982. Muchos de los soldados que volvieron, lo hicieron con una gran herida en su memoria. Algunos optaron por no hablar hasta su muerte, otros intentaron recuperar algunos de los recónditos y estremecedores fragmentos de sus pasadas vidas, como es el caso de Folman.



Ari Folman. *Vals con Bashir*. 2008. (Img.^x)

Puede observarse en el film que su memoria no recuerda casi ningún detalle de lo ocurrido, salvo un sueño que podemos ver, y que se repite en varias escenas, en donde el propio Ari se ve desnudo junto a otros soldados, saliendo del agua. Comenta esto con un soldado que también estuvo como él presente, en esos escenarios, y quien describe también un sueño. Es a partir de allí cuando Ari Folman decide navegar en busca

⁵⁹ Ver el sitio oficial de la película: www.golem.es/valsconbashir (21/02/2010)

de su memoria perdida, para recuperar algunos de sus fragmentos olvidados.⁶⁰

En el film recurre, para narrar su historia (o un fragmento de ella) a un formato de animación⁶¹, intentando mostrarnos, desde sus vivencias propias como soldado y la de alguno de sus compañeros, cómo fue haciendo para enfrentarse a los terribles fantasmas vividos, buscarlos, (re)encontrarlos, (re)pensarlos, y sobre todo ir (re)llenando los huecos de su memoria, con fragmentos propios y ajenos, reales e inventados, a la manera de un relato que intenta dar cuenta de su inabarcable memoria. En las escenas finales, es cuando puede observarse solamente, durante algunos minutos, duras imágenes de la vida real registradas durante la guerra.

En una entrevista realizada a Folman, nos dice:

*“He rodado Vals con Bashir desde el punto de vista de un soldado cualquiera, y solo puede concluirse que la guerra es terriblemente inútil. No tiene nada que ver con las películas estadounidenses. No tiene nada de glamoroso ni de glorioso. No son más que hombres muy jóvenes, que no van a ninguna parte y que disparan contra desconocidos, les disparan desconocidos, y que vuelven a su casa intentando olvidarlo todo. Algunas veces lo consiguen. Pero no ocurre en la mayoría de los casos”.*⁶²

A lo largo del film, Folman, va desplegando preguntas, dudas, imaginaciones, sueños, confusiones, pesadillas, recuerdos, vivencias, y las va enlazando, en un presente que muchas veces se mezcla con un

⁶⁰ “Creo que miles de ex soldados israelíes han enterrado sus recuerdos en lo más profundo de su memoria. Algunos podrán vivir así siempre. Pero existe el peligro de que explote en cualquier momento, y en ese caso los daños son imprevisibles.” Entrevista con el director Ari Folman. Ver el sitio oficial de la película: <http://www.golem.es/valsconbashir/entrevista.php> (21/02/2010)

⁶¹ “Vals con Bashir siempre fue un documental de animación. Hacía varios años que había tenido la idea, pero rodarlo en imágenes “reales” no me convencía. ¿Qué habría sacado? Un hombre de cuarenta años entrevistado sobre fondo negro, contando historias de hace 25 años, sin una sola imagen de archivo para ilustrar sus palabras. Habría sido un aburrimiento. Por eso la animación me pareció la única solución, porque concede una gran libertad imaginativa. La guerra es muy irreal, la memoria es muy ladina, más valía hacer semejante viaje con la ayuda de buenos grafistas”. *Ibidem.*

⁶² *Ibidem.*

pasado que hace ruido, que lucha por volver, pero que, debido a la fuerza de su contenido, aparece con matices de opacidad. Por ello nos va mostrando como (re)construir y (re)armar aquellos fragmentos que quedaron atrapados bajo esta niebla.

I.4.7. Christopher Nolan. *Memento*. USA, 2000.

Memento relata la historia de Leonard que, a causa de una extraña enfermedad, olvida todo lo registrado por su memoria reciente. Su último recuerdo se remonta al impactante día en que su mujer fue asesinada y violada, día en que él comienza a padecer esta enfermedad a causa de un fuerte golpe que recibe en la cabeza.

El personaje emplea para poder organizar su vida, a la manera de recurso y ayuda mnémica, una cámara Polaroid que utiliza para fotografiar todo lo que pueda ayudarle como memoria externa. Recurre también a tatuajes en su cuerpo con anotaciones de las personas y los hechos con los que se va encontrando, ello con el único objetivo que persigue: vengarse del asesino de su esposa.

El director, Christopher Nolan, cuenta la historia, simulando el proceso de la propia memoria de Leonard, en una narrativa no lineal, a la manera de un puzzle que ensambla imágenes, en un incansable juego, de ida y vuelta, de atrás para delante y viceversa, en donde lo temporal, la diferente sucesión de hechos, el entrecruzamiento de historias y la imposibilidad de registrarlas en su memoria, constituyen la esencia del film.

Memento mantiene al espectador atrapado en esta incesante sucesión de personajes que pasan, historias que suceden, venganzas, relatos confusos, que exigen, a cada instante, una fuerte atención y concentración para ir hilando las diferentes escenas y armar este

rompecabezas, en constante transformación, en donde nada es finalmente lo que parece.



Christopher Nolan. *Memento* 2000. (Img.^{xi})

El film transita en esta sucesión de olvidos, navega en esta memoria frágil en la que Leonard no puede retener su vida presente, por lo que debe aferrarse a su pasado, en un círculo interminable de repeticiones con el que intenta otorgarle sentido a su vida.

II. METAFORIZACIÓN DE LOS CONCEPTOS.

En este capítulo nos detendremos en tres apartados, que si bien los desarrollamos por separado, constituyen distintos aspectos que tuvimos en cuenta para elaborar el trabajo aquí presentado, a saber:

- las multipantallas como metáfora de la multidimensionalidad de la memoria;
- la apropiación como metáfora del proceso de reciclaje mnémico;
- el diseño formal-conceptual del espacio expositivo en las videoinstalaciones.

Abordaremos entonces ciertos conceptos –la memoria como hipertexto, la memoria multidimensional y el proceso de reciclaje mnémico- para trazar cierto paralelismo, marcadamente subjetivo, con algunos aspectos formales y conceptuales propios del campo artístico –multipantallas, montaje espacial, apropiación, desmontaje, reciclaje, *found footage*, postproducción y diseño del montaje en el espacio expositivo.

Nuestro objetivo es poder dar sustento a las decisiones formales que se tomaron para realizar *Entre Pliegues*, en otras palabras, mostrar cómo la materialización de la obra, no atiende a cuestiones formales y/o estéticas, únicamente, sino que responde fundamentalmente a los conceptos que con ella se intentan abordar/materializar/metaforizar.

1. La memoria como hipertexto / La memoria multidimensional.

En este apartado nos dedicaremos a establecer una comparación entre la memoria y la estructura hipertextual, ya que ambas poseen similitudes que queremos destacar. Por otro lado haremos también un paralelismo entre la memoria y el concepto de multidimensionalidad, el cual complementa y amplía, a su vez, la noción de hipertexto.

La memoria no funciona linealmente sino que, al igual que el hipertexto, funciona como una trama, un tejido multidimensional, una compleja red de nexos por la cual navegamos interconectando diferentes recuerdos, imágenes, ideas, conceptos, percepciones, pensamientos, etc.

La Real Academia Española define:

hipertexto.

1. m. *Inform.* Texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.⁶³

Esta definición es un poco acotada para nuestro propósito de realizar un paralelismo entre nuestra memoria y este concepto. Por ello nos remitiremos a lo que Blanca Montalvo escribe al respecto del hipertexto⁶⁴ en su tesis:

“Compuesto de múltiples cuerpos sin unión secuencial predeterminada, el hipertexto –como la base de datos– no tiene un eje primario de organización. El lector desplaza o fija el principio organizador a su antojo al elegir su recorrido. De este modo, el sistema se puede descentrar y re-

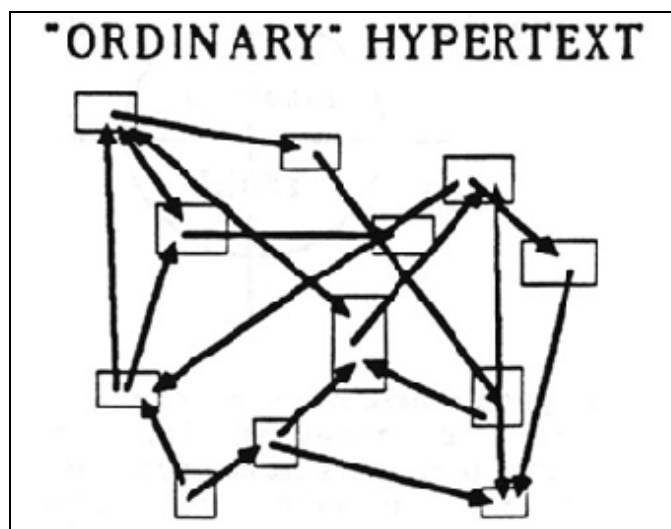
⁶³ Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición. Real Academia Española. Ver el sitio: <http://rae.es> (29/04/2010)

⁶⁴ Para más información puede consultarse también:

- WARDRIP-FRUIIN, Noah, “What Hypertext Is” HT’04, August 9–13, Santa Cruz, CA, USA, 2004. Ver el sitio: <http://www.hyperfiction.org/texts/whatHypertextIs.pdf> (05/12/2009).
- LAMARCA LAPUENTE, María Jesús, *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. Dpto. de Biblioteconomía y Documentación. Doctorado en Fundamentos, Metodología y Aplicaciones de las Tecnologías Documentales y Procesamiento de la Información. Madrid, 2009. Ver el sitio: <http://www.hipertexto.info> (05/12/2009).

centrar casi hasta el infinito: los nexos dentro y fuera del texto se vuelven equivalentes; no puede subsistir ninguna jerarquía. (...) Así, el conjunto se atomiza. Ninguna versión es definitiva; siempre es posible la corrección, la actualización.”⁶⁵

Nuestra memoria es una red de registros que se almacenan y se conectan de diferentes maneras según el momento en que los necesitemos. Las relaciones no son lineales, sino multidimensionales, hipertextuales. Miles de elementos que para otorgarles sentido los interconectamos entre sí, mediante nexos de causalidad, y podemos así narrar en el presente una de las tantas historias posibles (en el futuro). Un intento de representar algo que ya desapareció en el transcurrir de ese mismo instante y que actualizamos ahora en nuestra mente.



Ted Nelson. *Diagrama del Hipertexto*. 1963. (Img.^{xii})

Montalvo, refiriéndose al lector del hipertexto, dice:

“Construye un discurso que tendrá unidad para él, una unidad efímera, ya que desaparecerá en el momento que suspenda su lectura y no volverá a producirse de nuevo, idéntica, aunque empiece de nuevo, porque habrá

⁶⁵ MONTALVO GALLEGU, Blanca, *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2003. pp.210-211.

*cambiado el acceso a los contenidos, y probablemente la ubicación y el contenido de los fragmentos.”*⁶⁶

De la misma manera, mientras una persona va hilando su discurso respecto de sus recuerdos, va determinando qué considera “memorable” y qué no, hace un montaje en tiempo real en el que selecciona y elige los recuerdos. Al hacer memoria reproduce, extiende, engendra, altera y transforma las relaciones creando un discurso único y efímero. Su memoria cambia en la relación y cambia, a su vez, las relaciones.⁶⁷

*Continúa Montalvo, “La fragmentación es la consecuencia inmediata de la composición de un texto mediante lexias. El orden lineal -es decir un orden lógico-causal- pierde su funcionalidad y viene a ser sustituido por una estructura multilineal -varios recorridos de lectura posibles para un mismo conjunto de fragmentos.”*⁶⁸

Sin duda Borges, al igual que otros pensadores, se anticipó y reflexionó constantemente, en sus escritos, sobre diversas nociones que hoy consideramos propias del hipertexto nacido de Internet, esa especie de compleja y profunda biblioteca de Babel que se bifurca infinitamente.

Para Borges existe una memoria de los textos, una memoria guardada en los libros que, a la manera de un hipertexto, un texto evoca a otro, y ese otro dialoga con otros y así sucesivamente más allá de las barreras temporales. Un laberinto de *senderos que se bifurcan*⁶⁹ constantemente, en los que Borges se pierde con la certeza de que llegará, en algún momento, a algún sitio gracias al *claro azar o las secretas leyes*⁷⁰ que rigen su destino pero que, sin dudas, al igual que cuando nos sumergimos

⁶⁶ MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. p.211.

⁶⁷ MENDOZA GARCÍA, Op. Cit. p.6.

⁶⁸ MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. pp.211-212.

⁶⁹ “El jardín de los senderos que se bifurcan” cuento escrito en 1941. BORGES, 1983, Op. Cit. pp.91-104.

⁷⁰ “El claro azar o las secretas leyes / que rigen este sueño, mi destino” se lee en “Oda compuesta en 1960” en BORGES, Jorge Luis, *El Hacedor*. Alianza Editorial. Madrid, 1987. p.123.

en la Web, la experiencia se convierte en algo único e imposible de reproducir completamente.

La memoria y los laberintos son una constante en la obra borgiana, incluso las dos caras de una misma moneda. Montalvo asocia también al hipertexto con el laberinto, ya que

“el texto se conoce a medida que se recorre, su estructura no se conoce previamente, lo que lo convierte en impre-visible y coloca al lector en una situación de riesgo y de reto: extraviarse y verse exigido a continuar el recorrido, a escoger sus centros. Un hipertexto es una ‘obra en movimiento’ que no puede fijarse para ser contemplada en su totalidad y unicidad.”⁷¹

Podríamos decir entonces que nuestra memoria es una memoria hipertextual, una red de relaciones entrelazadas e interconectadas entre sí, un mapeado que nos permite en cualquier momento (presente) conectar el ahora con cualquier instante del pasado (recuerdo); instante que a su vez se compone de múltiples nexos entre diversos registros (sensoriales, emotivos, cognitivos) que, a su vez, se enlazan simultáneamente con otros instantes (recuerdos), que se encuentran, incluso, distanciados, temporal y espacialmente entre sí.

Como dice Pilar Calveiro, al recuperar la pluralidad de las memorias, mediante lo experimentado, y al detenerse en la riqueza y amplitud de lo no generalizable, el testimonio...

“es capaz de romper con el relato consistente, con la explicación fácil y unidimensional, con la pretendida aprehensión de lo inconcebible, reclamando un nuevo ángulo cada vez, mostrando la fisura, señalando la contradicción que reclaman otra y otra y otra mirada posible y que nos imponen actualizaciones interminables.”⁷²

⁷¹ MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. p.212.

⁷² CALVEIRO, Pilar, *Desapariciones. Memoria y Desmemoria de los Campos de Concentración Argentinos*. Taurus, México, 2002. p.22. citada en MENDOZA GARCÍA, Op. Cit. p.8.

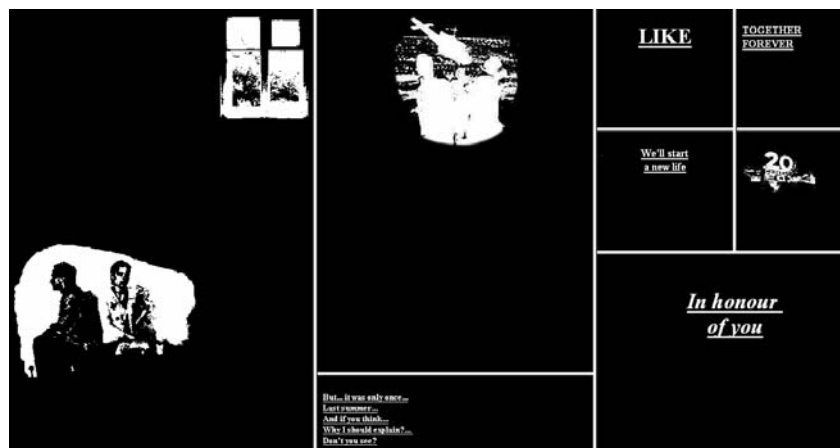
A simple vista esto podría generar mucha confusión en nuestra memoria, sin embargo, ésta es la manera en la que estructuramos nuestra mente y la forma en que enlazamos nuestros recuerdos para contar(nos) algo de nuestra historia personal. Entonces, esta memoria *hipertextual*, a pesar de ser fragmentaria, multilínea y no-secuencial, estructura los elementos con mayor afinidad en relación a los acontecimientos, que la lineal y tradicional narrativa clásica. Este tipo de narrativa, como también la del cine clásico, estructura lineal y cronológicamente los acontecimientos, sin embargo, en realidad, las cosas suceden en tiempos multidimensionales y en diversos espacios y los espacios tienen, a su vez, diversos puntos de vista. En otras palabras, dos acontecimientos que suceden simultáneamente sólo pueden ser contados por la narrativa tradicional uno después del otro o, incluso, alternadamente, pero no estrictamente como sucedieron, es decir, de forma simultánea.

“El orden cronológico ideal es más bien un procedimiento de presentación, correspondiente a la exposición pragmática de lo que sucedió. La historia es pues una convención, no existe a nivel de los acontecimientos mismos. (...) Esta convención está tan extendida que la deformación particular introducida por el autor en su presentación de los acontecimientos es confrontada precisamente con ella y no con el orden cronológico. La historia es una abstracción, pues siempre es percibida y contada por alguien, no existe en sí.”⁷³

Tomaremos aquí como ejemplo una obra pionera en el terreno del net.art, en la cual se deja de lado la narrativa tradicional para dar lugar a diferentes momentos de la narración que discurren a un mismo tiempo en la pantalla, produciendo así que el tiempo del relato se atomice y se expanda gracias a las multipantallas que van abriéndose, reemplazando el modo de secuencia tradicional por el espacial.

⁷³ MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. p.23.

My Boyfriend Came Back from the War! (1996)⁷⁴ de Olia Lialina es un relato hipertextual construido con imágenes y texto en html; comienza a partir de un hiperenlace de la pantalla inicial y una vez que lo activamos se produce una división de la pantalla mostrándonos otra información adicional; posteriormente, cada click vuelve a subdividir la pantalla del navegador abriendo marcos dentro de marcos y generando una progresión en la dirección narrativa. Se avanza, de este modo, no reemplazando una información por otra, como sucede habitualmente en el cine o en la literatura, sino que cada click va acumulando información, permitiendo nuevas y simultáneas lecturas del conjunto.



Oliana Lialina. *My Boyfriend Came Back from the War!* Net.art. 1996. (Img.^{xiii})

Actualmente el hipertexto, a partir de las posibilidades de Internet 2.0 y de los desarrollos multimedia de la informática, no interrelaciona únicamente textos escritos, como inicialmente sucedía, sino que las interconexiones, segmentaciones y yuxtaposiciones, incluyen también textos visuales, sonoros, videográficos, 3D, gráficos, etc.⁷⁵, es decir que podríamos hablar no sólo de hipertexto sino de hipermedio⁷⁶.

⁷⁴ <http://www.teleportacia.org/war/war2.htm> (06/11/2009)

⁷⁵ Además de los que puedan surgir en un futuro cercano.

⁷⁶ Nos interesa también este concepto ya que Bonet lo utiliza para hablar de la instalación e instalación audiovisual. El autor hace un paralelismo y define a "La instalación como hipermedio". Más adelante nos detendremos en esto. BONET, Eugeni, "La instalación como Hipermedio". en GIANNETTI, Claudia, *Media Culture*. L'angelot, Barcelona, 1995. p.30.

Esta particularidad acerca aun más las semejanzas con nuestra memoria que interrelaciona, de manera similar, diferentes recuerdos conformados por diversos registros visuales, sonoros, espaciales, táctiles, olfativos, cognitivos, emocionales, entre otros.

Nos interesa presentar aquí la obra *Inmemory* de Chris Marker, que nos servirá no sólo como ejemplo del concepto de hipertexto e hipermedia, sino también de su utilización como metáfora del funcionamiento de la memoria.



Chris Marker. *Inmemory*. CD-Rom. 1997. (Img.^{xiv})

Inmemory es un CD-Rom interactivo con una estructura hipermedial, desarrollado por Chris Marker en el año 1997, en donde realiza un largo y minucioso recorrido por su (in)memoria, tanto individual como histórica, una mirada por su pasado, sus recuerdos, sus imágenes, que quedaron registradas como huellas en el transcurso de su vida. Huellas que fue acumulando para dejarlas, ahora, en manos de un espectador que, del mismo modo que él, deberá recorrerlas, interconectando, (re)elaborando, (re)armando y (re)ensamblándolas para conformar una lectura, un recorrido, de los múltiples posibles.

Es una manera de invitarnos a reconstruir su (y nuestra) historia, sumergiéndonos en una espiral cuyas imágenes, no ya como huellas de un simple pasado, sino como pura contemplación de un siempre presente, aparecen, para luego de un instante, volver a ser reemplazadas por otras, como ocurre con nuestra propia memoria.

En otras palabras, el espectador, en tanto sujeto activo, es invitado a crear su propio relato/historia cada vez que decida interactuar con *Inmemory*; de la misma manera ocurre con lo que hemos denominado, anteriormente, memoria hipertextual.

“El propio recorrido enseña (...) que cualquier posición donde uno se detenga se haya inserta en una trama virtual de conexiones cuyo mapa, ya se ha dicho, es imposible construir, concebir de manera totalizadora, unitaria y homogénea. Es más: se trata bien al contrario de desarrollar una cartografía propia siempre provisional, inestable, fragmentada y discontinua, pluricéntrica; el sentido de la orientación se adquiere a través de la propia experiencia del viaje: ‘¿La estructura de Inmemory? Es difícil que un explorador pueda dirigirse al mapa de un territorio que va descubriendo’”⁷⁷

La obra (y por lo ya mencionado, nuestra memoria) va estructurándose de relaciones, de encadenamientos y yuxtaposiciones, de imágenes, lugares, dibujos, films, pinturas, narraciones, comentarios, sonidos; podría decirse que va, del mismo modo, relacionando constantemente memorias propias y también numerosas memorias ajenas. Un dispositivo múltiple, en el que nos damos cuenta, luego de cada navegación, de su complejidad progresiva, en donde el...

“(...) único punto de partida es el índice. No hay punto de llegada. La memoria no tiene principio ni fin. Siempre está volviendo del pasado,

⁷⁷ EXPÓSITO, Marcelo, “Ninguna memoria sin imágenes (que tiemblan), ningún futuro sin rabia (en los rostros). Breves itinerarios sugeridos por las figuras de la memoria y el espectador a propósito de Chris Marker e *Inmemory*”, en VVAA, *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Ediciones de la mirada. Valencia, 2000. p.27

*adentrándose en su propio futuro, replegada en un presente del que huye.*⁷⁸

Este trabajo de Marker funciona con un menú de inicio; posee luego ocho entradas (o links) diferentes: guerra, poesía, museo, foto, viaje, cine, memoria, xplugins, denominadas zonas de *Inmemory*. Marker designa a las zonas como *puntos (mónadas)*, es decir, una condensación de significados, de reflexiones y sentidos, que el espectador mismo deberá, en su itinerario, *cartografiar*.

Cada una de ellas, a su vez, continúa dividiéndose y conduciendo a nuevas zonas,

*“pero tanto en el interior de una zona como en el paso, propiciado por las bifurcaciones disponibles, de una zona a otra, el tránsito entre una imagen y otra permite, con toda claridad, darse cuenta de que es al ir de una de aquellas cosas que hacen latir el corazón a otra, de un recuerdo a otro, prescindiendo de un centro, como se va construyendo la memoria, sin fin y sin pausa, al modo de una red”.*⁷⁹

El CD-Rom de *Inmemory* está acompañado por un texto escrito por Marker, en donde explicita que las imágenes de la obra están disponibles para que, quienes decidan interactuar, puedan ir reemplazándolas por las propias, para que sus recuerdos puedan ser intercambiables por los de ellos, y sobre todo, nos dice:

*“que mi Inmemoria les haya servido de trampolín para realizar así su propia peregrinación hacia el Tiempo Recobrado”.*⁸⁰

Volviendo al tema de la memoria, podríamos hablar de un modelo más complejo aún, en el cual se entrelazan el hipertexto con el palimpsesto dando por resultado una estructura mucho más dinámica, descentrada y

⁷⁸ BELLOUR, Raymond, “El libro, ida y vuelta”, en VVAA, *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Ediciones de la mirada. Valencia, 2000. p.72

⁷⁹ *Ibidem*. p.70

⁸⁰ *Ibidem*. p.75

plural. En palabras de Martín Barbero, una fusión del...

*“(...) palimpsesto -ese texto en el que un pasado borrado emerge tenazmente, aunque borroso en las entrelíneas que escriben el presente- y el hipertexto: escritura no secuencial sino montaje de conexiones en red que, al permitir/exigir una multiplicidad de recorridos, transforma la lectura en escritura.”*⁸¹

Como bien nos dice también Blanca Montalvo,

*“(...) la suma total de nuestros recuerdos que nunca se olvidan sino que se guardan para actualizarse en el presente sin seguir ninguna cronología o sucesión; pues el presente es un aquí de muchas plantas, es un aquí como el cuchillo que corta un pastel de milhojas, a un mismo tiempo en un mismo lugar, que es a su vez un lugar de múltiples capas.”*⁸²

Por otro lado nos interesa también hacer cierto paralelismo entre nuestra memoria y el concepto de multidimensionalidad, ya que complementa la idea de hipertextualidad (o hipermedialidad⁸³) de la misma. Podríamos entender entonces al hipertexto, no dentro de una red de coordenadas cartesianas donde se distribuyen nodos, sino inmerso en un espacio/tiempo totalmente multidimensional.

Según el diccionario de la lengua española Espasa-Calpe (2005)⁸⁴:

multidimensional.

1. adj. Que tiene varias dimensiones:

Espacio multidimensional.

2. Que involucra varios aspectos:

Problema multidimensional.

⁸¹ MARTÍN BARBERO, Jesús. “Globalización y multiculturalidad: notas para una agenda de investigación”. En MORAÑA, Mabel (ed.). *Nuevas perspectivas desde/sobre América Latina: el desafío de los estudios culturales*. Ed. Cuarto Propio, Santiago de Chile, 2000. p.27.

⁸² MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. p.168.

⁸³ En adelante nos referiremos a la memoria en su carácter hipertextual o hipermedial de forma indistinta, siguiendo el razonamiento explicados anteriormente.

⁸⁴ Ver el sitio: <http://www.wordreference.com/definicion/multidimensional> (11/04/2010).

Por consiguiente hablaríamos, no sólo de una memoria hipertextual sino también, de una memoria multidimensional. Este concepto nos interesa destacarlo ya que es uno de los ejes sobre los que gira *Entre Pliegues*, y sobre los cuales nos detendremos a tender un puente con la utilización de multipantallas y del montaje espacial.

Retomamos unas palabras de Deleuze que, si bien se refieren particularmente a la imagen de vídeo, nos permite la licencia de desplazarlas para aludir también al concepto de memoria multidimensional que aquí nos ocupa. Esta intertextualidad nos entusiasma sobremanera ya que justifica nuestro intento de sustentar los diversos paralelismos y metaforizaciones que aquí trabajaremos entre los conceptos y las resoluciones formales.

“[Estas imágenes] son reversibles (...) tienen algo así como el poder de volverse sobre sí mismas. Son objeto de una reorganización perpetua donde una nueva imagen puede nacer de cualquier punto de la imagen precedente. La organización del espacio pierde con ello sus direcciones privilegiadas, y ante todo el privilegio de la vertical, aún sostenido por la posición de la pantalla, en provecho de un espacio omnidireccional que no cesa de modificar sus ángulos y sus coordenadas, de intercambiar la vertical y la horizontal.”⁸⁵

⁸⁵ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1986, p.352.

1.1. Las multipantallas como metáfora de la multidimensionalidad de la memoria.

Planteamos entonces aquí como metáfora de esta multidimensionalidad de la memoria la utilización de multipantallas, que conlleva, a su vez, el concepto de *montaje espacial*; este montaje permite alejarnos de la narrativa tradicional y plantear una narrativa espacial, más acorde a este concepto de memoria. Una narrativa en la que el visitante debe seleccionar y relacionar, de este torrente multilínea, los diferentes sonidos, textos e imágenes que discurren simultáneamente. Elementos todos que, siguiendo una estructura modular, mantienen su independencia mostrando ciertos contenidos específicos que se relacionan entre sí y conservan siempre una situación concreta con respecto a la estructura general. Proceso que asociamos al mecanismo de nuestra memoria y a la manera en que funcionan y se relacionan los recuerdos en ella.

“La lógica de la sustitución, característica del cine, origina la lógica de la adición y de la coexistencia. El tiempo deviene espacializado, distribuyéndose sobre la superficie de la pantalla. Nada se olvida, nada se borra. Del mismo modo que nosotros usamos los ordenadores para guardar textos incompletos, mensajes, notas, información (y, al igual que una persona a lo largo de los años va acumulando recuerdos en su memoria que, progresivamente, van adquiriendo mayor peso que los acontecimientos futuros), el "Montaje Espacial" acumula hechos e imágenes a medida que la narración avanza. Al contrario que una pantalla de cine, que funciona principalmente como una grabación de la percepción, la pantalla del ordenador funciona como una grabación de la memoria.”⁸⁶

⁸⁶ MANOVICH, Lev “¿Qué es el cine digital?” en Arte. Proyectos e ideas. Laboluz, nº5, Laboratorio de Luz, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 1995. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm (08/02/2010).

1.1.1. De la pintura a las multipantallas

Haremos aquí un recorrido, como el título de este apartado indica, desde la pintura de escenas múltiples a los trabajos con multipantallas. Para ello partiremos de los frescos de Giotto, luego nos detendremos en la pintura de polípticos, pasando posteriormente por los dispositivos proto-cinematográficos, la pantalla dividida en los inicios del cine, las experiencias del cine expandido, para llegar, finalmente, a los trabajos audiovisuales de multipantallas. Realizaremos este recorrido tomando el concepto de *Montaje Espacial* de Lev Manovich, ya que el mismo nos ayudará a comprender mejor los problemas aquí abordados.

a). *Montaje Espacial*

“La época actual sería más bien quizá la época del espacio. Estamos en la época de lo simultáneo, en la época de la yuxtaposición, en la época de lo próximo y de lo lejano, de lo contiguo, de lo disperso. Estamos en un momento en que el mundo se experimenta, creo, menos como una gran vía que se despliega a través de los tiempos que como una red que enlaza puntos y que entrecruza su madeja.”

Michel Foucault - *Des espaces autres*⁸⁷

Nos detendremos aquí a desarrollar el concepto de montaje espacial, ya que venimos haciendo referencia a él, y lo haremos con mayor énfasis en adelante. Por otro lado consideramos que es un tema fundamental a la hora de entender ciertas características de la pieza realizada para este trabajo.

Simplificando en extremo, podríamos decir que el montaje espacial comienza al colocar en dialogo simultáneo una imagen al lado de otra. Sin embargo es este el inicio de una potencial serie de combinaciones (casi

⁸⁷ FOUCAULT, Michel, *Estética, ética y hermeneútica. en Obras esenciales. Vol. III. Ed. Paidós Básica, Barcelona, 1999. p.431.*

infinita) en el cual diversas imágenes, de tamaños y formatos eventualmente diversos, dialogan en un mismo espacio/tiempo.

El montaje espacial se ha desarrollado de diversas formas a lo largo de la historia del arte, buscando siempre una forma alternativa de producir una yuxtaposición de tiempos en un mismo espacio de representación.

“Desde luego que esta yuxtaposición, por sí misma, no da como resultado el montaje; depende del cineasta construir una lógica que determine qué imágenes aparecen juntas, cuándo lo hacen y qué clase de relaciones establecen unas con otras.”⁸⁸

Es este un montaje completamente diferente al tradicional montaje temporal propio del cine, ya que se sustituye la secuencialidad por la espacialidad. No sólo se encadena una imagen con otra siguiendo cierta asociación, sino que varios planos son accesibles al espectador de forma simultánea. Siguiendo a Manovich, ya no es una imagen después de otra, sino una imagen más otra:

“Además de las dimensiones del montaje ya exploradas por el cine (las diferencias de contenido, la composición y el movimiento de las imágenes) tenemos ahora una nueva dimensión: la posición de las imágenes en el espacio en relación con las demás. Asimismo, como las imágenes no se reemplazan unas a las otras como en el cine, sino que permanecen en la pantalla de principio a fin de la película, cada nueva imagen se yuxtapone no sólo con la imagen que la precedió sino también con todas las imágenes presentes en la pantalla.”⁸⁹

De este recurso se vale hoy la televisión que presenta simultáneamente en una misma pantalla dos o tres imágenes en distintos recuadros, mientras, en un costado, se puede ver la hora y la temperatura, en la parte inferior un titular y más abajo textos que se desplazan anunciando otras noticias en tiempo real. Pero es el ordenador el medio que más ha

⁸⁸ MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación 163, Buenos Aires, 2006. p.398.

⁸⁹ *Ibidem*. p.401.

desarrollado este recurso, con su posibilidad de abrir múltiples ventanas simultáneas en una misma pantalla donde coexisten vídeos, fotografías, textos y gráficos que el usuario puede modificar en el momento.

Esta forma de componer y articular las imágenes es totalmente diferente y modifica de forma radical la tradicional forma de narrar, sobre todo en relación a cómo se percibe el tiempo narrativo. Diferentes fragmentos, que pueden pertenecer a tiempos y espacios diferentes, se presentan simultáneamente construyendo una realidad temporal no secuencial, que se acerca más a la forma en que suceden las cosas en el mundo: de forma simultánea. Por el contrario, la narrativa tradicional es una forma de abstracción que intenta reconstruir acontecimientos paralelos utilizando una estructura secuencial y lineal. André Bazín hace referencia a esto:

“La planificación clásica que analiza la escena dividiéndola en elementos más simples (la mano sobre el teléfono o el picaporte que gira lentamente) corresponde implícitamente a un cierto proceso mental natural que nos hace admitir la continuidad de los planos sin que tengamos conciencia de lo arbitrario de su técnica.”⁹⁰

Podríamos entonces hablar también de una narración secuencial, propia del cine clásico, y una narración espacial propia de la pintura de retablos, de las pantallas divididas del cine, de los cómics, de la pantalla del ordenador, entre muchas otras.

“En general, a diferencia de la narración por secuencias del cine, el espectador puede acceder a todos los ‘planos’ de la narrativa espacial a la vez.”⁹¹

El montaje espacial se desarrolla de manera más cercana a nuestra forma de pensar, a nuestra forma de recordar y a la simultaneidad de los acontecimientos cotidianos, en donde no existe una única y lineal forma de estructurar las cosas, sino que podemos (des)armar, conectar,

⁹⁰ BAZIN, André, *¿Qué es el cine?*, Ediciones Rialp S.A., Madrid, 2004. p.148

⁹¹ MANOVICH, 2006. Op. Cit. p.399.

(re)construir, (re)producir, (des)montar, alterar, transformar sus múltiples sentidos guiados por nuestra mirada.

Si bien el cine desde sus inicios ha realizado montajes simultáneos, como veremos más adelante, no ha explotado este recurso más que en contadas ocasiones. Una forma de hacerlo es mediante los insertos de imágenes que sirven para presentar dos situaciones temporalmente simultáneas en una misma pantalla, es decir, la imagen se divide y presenta diversas secciones, con recuadros de imágenes distintas que suceden al mismo tiempo. Peter Greenaway es uno de los que ha hecho uso de este recurso de una manera antes inusitada, desarrollando gran parte de su lenguaje a partir de él, llevándolo al límite y sacándole un gran rendimiento formal, estético y discursivo.

Siguiendo con el lenguaje del cine, existe cierto paralelismo entre el montaje espacial y la manera en que diversos directores cinematográficos componen sus encuadres, de forma tal, que el ojo debe realizar un recorrido por las distintas partes de la imagen. Por otro lado Deleuze dice:

“Lo que parece haberse roto es el círculo que llevaba del plano al montaje y del montaje al plano, constituyendo uno la imagen-movimiento y el otro la imagen indirecta del tiempo. Pese a todos sus esfuerzos (sobre todo los de Eisenstein), la concepción clásica no conseguía expulsar la idea de una construcción vertical recorrida en los dos sentidos y donde el montaje operaba sobre imágenes-movimiento. En el cine moderno se observó con frecuencia que el montaje estaba ya en la imagen, o que los componentes de una imagen implicaban ya el montaje. Ya no hay alternativa entre el montaje y el plano (en Welles, Resnais o Godard). Unas veces el montaje pasa a la profundidad de la imagen, otras se achata: ya no pregunta cómo se encadenan las imágenes sino ‘¿qué es lo que la imagen muestra?’”⁹²

⁹² DELEUZE, 1986. Op. Cit. p.65.



Orson Welles. *Citizen Kane*. Film 35mm. 1941. (Img.^{xv})

De este modo, la profundidad de campo permite presentar, en un mismo encuadre, diferentes situaciones que el espectador debe recorrer con su mirada para reconstruir la multiplicidad de la escena presentada. Si bien ellos no la inventaron, Jean Renoir, André Malraux, Orson Welles, Rossellini y el William Wyler emplearon frecuentemente la profundidad de campo y la puesta en escena simultánea.

Como podemos ver en las imágenes (Img.^{xv} Img.^{xvi}) *Citizen Kane* fue uno de los ejemplos paradigmáticos de este desarrollo. Welles se detiene constantemente, a lo largo de todo el film, a componer los encuadres con múltiples planos en profundidad donde vemos diferentes personajes y objetos simultáneamente, pero en diferentes coordenadas espaciales.

Bazin plantea al respecto:

“El acontecimiento existe constantemente en su integridad, nos solicita perpetuamente todo él entero; somos nosotros quienes decidimos escoger tal o cual aspecto, elegir esto más que aquello, según las exigencias de la acción, del sentimiento, o de la reflexión; pero otra persona probablemente escogería de manera distinta. En todo caso somos libres de hacer nuestra

puesta en escena: otra planificación es siempre posible y capaz además de modificar radicalmente el aspecto subjetivo de la realidad. Ahora bien, el director que planifica por nosotros realiza la discriminación que nos corresponde hacer en la vida real. Aceptamos inconscientemente su análisis porque está de acuerdo con las leyes de la atención; pero nos priva de un privilegio no menos psicológicamente fundado, que abandonamos sin darnos cuenta: la libertad, al menos virtual, de modificar en cada instante nuestro sistema de planificación.”⁹³

Es decir que, tanto en el montaje espacial como en la planificación de los planos realizados por ciertos directores de cine, es nuestro ojo el que se acomoda espacialmente, de la misma forma que lo hace el objetivo de la cámara, buscando las claves del acontecimiento, los puntos importantes que le interesan. Recorremos el espacio permanentemente y lo analizamos siguiendo sucesivas investigaciones de lo que vemos; obtenemos de esta forma una imagen que evoluciona permanentemente en el tiempo, aunque permanezca suspendida.



Orson Welles. *Citizen Kane*. Film 35mm. 1941. (Img.^{xvi})

⁹³ BAZIN, Op. Cit. p.148.

Es clarificadora la cita que Bazin toma de William Wyler:

"Tuve largas conversaciones con mi operador Gregg Toland. Decidimos buscar un realismo lo más simple posible. La capacidad que tiene Gregg Toland para pasar sin dificultad de un término a otro del decorado, me ha permitido desarrollar mi propia técnica de la planificación. Así puedo seguir una acción evitando los cortes. La continuidad que se consigue así, hace los planos más vivos; más interesantes para el espectador que estudia cada personaje a su gusto y hace él mismo sus propios cortes".⁹⁴

La profundidad de campo no es propiamente un tipo de montaje espacial, pero sus búsquedas son semejantes; ambos exigen al espectador que realice su propio recorrido por las imágenes ya que, a pesar de que nuestra visión periférica nos posibilita cierta visión global, la nitidez del ojo sólo se circunscribe a un ángulo muy reducido, obligándonos permanentemente a elegir qué mirar en cada momento.

Del mismo modo existe también un paralelismo entre el *montaje espacial* descrito por Manovich y el concepto de *montaje vertical* desarrollado por Eisenstein:

"Por lo que se refiere a la estructura de montaje del elemento pictórico, disponemos ahora no sólo de la 'anexión lateral' (pristroika) de secuencia a secuencia en el plano horizontal, sino también de la 'superestructura hacia arriba' en el plano vertical sobre cada secuencia representativa, en forma de una nueva secuencia en otra dimensión (...), una secuencia cuyo vínculo con la representación no es subsiguiente, sino simultáneo."⁹⁵

Es así que la lógica de la sustitución propia del cine, da paso a la lógica de la adicción y la coexistencia. La primera es esencialmente horizontal, mientras la segunda es primordialmente vertical.

Esta idea de verticalidad y horizontalidad la encontramos también en el

⁹⁴ BAZIN, Op. Cit. p.148.

⁹⁵ EISENSTEIN, Sergéi Mijáilovich, *Hacia una teoría del montaje*. Volumen 2, Editorial Paidós Comunicación, Barcelona, 2001. p.127.

lenguaje musical, por lo tanto podemos, siguiendo las ideas de Eisenstein, trazar ciertos paralelismos que nos pueden ser clarificadores.

“Todos conocemos más o menos el aspecto de una partitura musical. Hay un determinado número de pentagramas en la página, un pentagrama para cada instrumento. Cada instrumento desarrolla su parte en un movimiento que avanza en horizontal. Sin embargo, un factor no menos importante y decisivo es el vertical: la interacción musical entre los diversos elementos de la orquesta en cada compás. Así, el movimiento hacia delante en vertical, que atraviesa toda la orquesta y se mueve horizontalmente, crea el movimiento armónico completo de toda la orquesta.”⁹⁶

Podríamos entonces encontrar en la música una clave para analizar, e incluso ampliar, las posibilidades del montaje espacial/simultáneo de imágenes en multipantallas; sería interesante para ello hacer ciertos paralelismos, siguiendo lo iniciado por Eisenstein, entre los conceptos de armonía y melodía y los conceptos de montaje simultáneo y montaje sucesivo, o también entre los conceptos de polifonía y monodía y los conceptos de montaje espacial y montaje temporal.

El concepto de armonía, en música, hace referencia a la percepción del sonido en acordes, es decir de forma simultánea o vertical, a diferencia de la melodía que sería horizontal, ya que hace referencia a la sucesión de sonidos en el tiempo.

Esta metáfora de la verticalidad y horizontalidad proviene de la disposición de las notas musicales en la escritura de partituras; las notas que se interpretan simultáneamente mantienen un orden vertical y las notas que se interpretan sucesivamente se escriben en un orden horizontal.⁹⁷

⁹⁶ *Ibidem.* p.124.

⁹⁷ Esta idea de escritura horizontal y vertical en las partituras, puede constituir una estructura interesante a la hora de plantear un guión audiovisual que utilice multipantallas, ya que debe estructurarse un montaje secuencial (horizontal) y espacial (vertical) simultáneamente.

Por otro lado, podríamos también tomar como referencia los términos de monodia y polifonía. Etimológicamente, polifonía significa muchas voces, y monodia significa canto único. Es decir que la polifonía es una composición realizada con sonidos simultáneos, en la cual, sin embargo, cada uno conserva su independencia; y la monodia, por el contrario, hace referencia a una composición realizada con una sola voz que se desarrolla en el tiempo.

En una obra polifónica las líneas simultáneas se organizan en forma vertical, pero, a su vez, cada línea posee también una organización horizontal, que le permite desarrollarse en el tiempo manteniendo cierta estructura. Es decir que las dimensiones vertical y horizontal se complementan mutuamente.

Del mismo modo, las obras que utilizan multipantallas se componen, a la manera del sistema musical, organizando de forma conjunta lo horizontal y lo vertical. Si bien cada pantalla posee una estructura temporal organizada, siguiendo un montaje sucesivo, al discurrir las imágenes simultáneamente unas con otras, el montaje espacial es inevitable, es decir, ambos montajes se vuelven funcionalmente inseparables.

Concluyendo, retomamos lo que Manovich dice al respecto del nuevo lenguaje:

“El resultado es un nuevo cine en el que la dimensión diacrónica ya no está privilegiada por encima de la dimensión sincrónica, ni el tiempo sobre el espacio, ni la secuencia sobre la simultaneidad, ni el montaje en el tiempo sobre el montaje en el interior del plano.”⁹⁸

En los siguientes apartados desarrollaremos un recorrido por las diferentes formas en que se ha utilizado el montaje espacial, desde la pintura del siglo XIII hasta los actuales trabajos con múltiples pantallas.

⁹⁸ MANOVICH, 2006. Op. Cit. p.403.

b). La pintura de escenas simultáneas y los polípticos

Tomaremos como inicio de este recorrido la pintura de frescos de Giotto y los retablos que evolucionaron fundamentalmente desde el siglo XIII al XV⁹⁹, pasando de representaciones de tiempos diferentes en una misma pintura, para luego componerlos en dos (díptico), tres (tríptico) o más (políptico) tablas.

Las acciones representadas ya no poseen una única unidad temporal y espacial, sino que esta unidad es alterada de diversas formas, ampliando las posibilidades combinatorias y permitiendo representar escenas que ocurren en espacios y tiempos diversos, en una misma representación o en planos simultáneos.

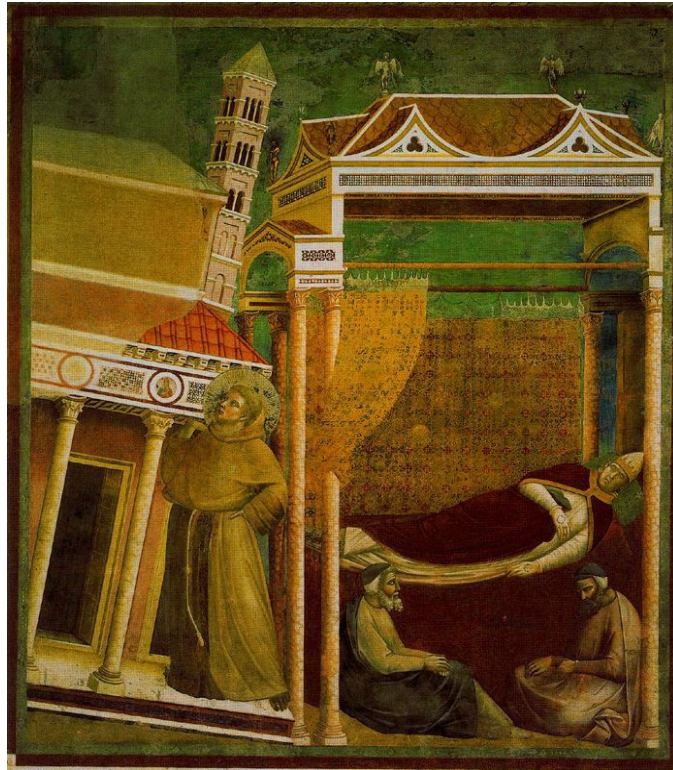
Así cada uno de los diferentes acontecimientos o núcleos narrativos representados, tanto si están dentro de un mismo marco o encuadrados por separado, pueden verse independientemente, en grupos, o todos ellos juntos en una misma mirada, pero siempre de manera interrelacionada.

- Giotto. *Basílica San Francisco de Asís y Capilla de la Arena.*

Para iniciar este recorrido nos detendremos en las series de frescos en la Basílica de San Francisco de Asís (1266-1337), uno de los primeros trabajos de Giotto. Una serie, que desarrolla temas bíblicos, se encuentra en la parte alta del templo y la segunda serie, posterior, aborda la vida de San Francisco de Asís (1297-1299). Se representan 28 escenas diferentes pintadas en la parte inferior de tres de las paredes del templo (dos laterales y a ambos lados de la puerta de ingreso). Cada uno de los

⁹⁹ Tomamos este inicio siendo conscientes de que seguramente existirán antecedentes previos, incluso podríamos dar inicio a esta forma de representación simultánea en los primeros registros de las cuevas de Lascaux. Al respecto Nechvatal dice de las cuevas: "(...) realmente significativo es que en este enredo de formas animales existe una atmósfera (virtual) donde los cuerpos no parecen estar anclados a la tierra. A modo de apariciones, las figuras dominantes aparecen colgadas e interrelacionadas con figuras de animales más pequeñas dando una sensación de organización de múltiples formas que se interpenetran y expanden" NECHVATAL, J. "Towards an Immersive Intelligence". *Leonardo*, 34 (5), 2001. pp.417-422, citado en MARTÍ FERRER, Francisco, *Inmersión en la imagen visual: espacio, visión y presencia*. Tesis Doctoral. Departamento de Escultura, Universidad politécnica de Valencia, Valencia, 2008. p.47.

'episodios' narrativos está encuadrado por separado, sin embargo puede apreciarse todo el conjunto de frescos en una misma mirada.



Giotto di Bondone. *El sueño de Inocencio III*. Frescos de la Basílica de San Francisco de Asís. 1297-1299. (Img.^{xvii})

Nos detenemos aquí en el arte de Giotto por lo innovador del tratamiento del espacio, no tanto en relación a la representación volumétrica de los cuerpos que inició el desarrollo de la pintura europea del Renacimiento, sino sobre todo por el trabajo espacial de la serie de frescos en el cual desarrolla, en un mismo lugar, diferentes escenas que acontecen en espacios y tiempos diversos pero que, sin embargo, conviven y se interrelacionan entre si simultáneamente. Esta simultaneidad no sólo es desarrollada en el conjunto de los episodios, sino que a veces, incluso, en el interior mismo de cada escena.

Traeremos a colación ciertos comentarios que el videoartista Bill Viola hace al respecto de los frescos de Giotto, ya que nos servirán para entender mejor lo que queremos abordar.

“Lo que me impresiona e inspira de esto es la idea de totalidad de esta obra. Cuando entras aquí y contemplas los frescos, cada uno de los paneles absorbe tu atención. Pero, en realidad, la obra que cautiva es el espacio en su totalidad, porque te rodea con sus imágenes.”¹⁰⁰

“(…) Lo que me gusta (…) es esta simultaneidad de los espacios gracias a la cual podemos ver el interior de las casas. Esto es un dormitorio, pero sería completamente imposible que tuviera esta pared abierta; está abierta para que podamos ver este momento especial del sueño. Y aquí le tenemos otra vez, en el exterior, aparece simultáneamente en dos lugares del cuadro. Y, sin embargo, éste no es un panel o una imagen separada. Es una idea que en la actualidad, se ha perdido por completo en la era de las cámaras y la lógica de la imaginería basada en los objetos y en cómo el ojo ve el mundo. Hemos perdido esta idea de que alguien pueda estar en dos sitios a la vez.”¹⁰¹



Giotto di Bondone. *Frescos de la Capilla de la Arena*. 1303-1306. (Img.^{xviii})

Nuestra idea en este apartado es destacar cómo este tipo de montaje simultáneo se desarrolló durante muchos años dentro de la historia del arte, aunque luego fuera sustituido por el montaje temporal, propio de las narrativas cinematográficas clásicas.

¹⁰⁰ Bill Viola. *The Eye of the Heart*. Dir. Mark Kidel. Documental BBC, 2003. (00:23:08)

¹⁰¹ *Ibíd.*. (00:47:02)

- Masaccio. *El pago del tributo*



Masaccio. *Frescos de la Capilla Brancacci*. 1424-1427. (Img.^{xix})

Nos detendremos ahora en otro ejemplo, posterior en el tiempo, para mostrar como sigue esta tendencia después de Giotto. En *El pago del tributo* (1424-1427)¹⁰², una de las escenas que forma parte de una serie de frescos de Masaccio (1401-1428) en la Capilla Brancacci (Iglesia Santa María del Carmine, Florencia, Italia), podemos ver como la narrativa utilizada para componer los frescos muestra la figura de Pedro tres veces dentro de la misma representación, evidenciando la yuxtaposición de tiempos diferentes.

La pintura alude a un pasaje del Evangelio de Mateo (Mateo 17:24-27). Para contar esto Masaccio unifica los tiempos y los espacios en la composición, representando así los tres acontecimientos sucesivos en un mismo fresco:

¹⁰² El tema del conjunto de frescos es la salvación de la Humanidad operada por Jesucristo a través de Pedro. En ellos se narran episodios de la vida de San Pedro. La escena del tributo se encuentra representada en el muro lateral izquierdo, en la fila superior, junto a La expulsión de Adán y Eva del Paraíso terrenal.

- En el centro del fresco se puede ver la primera escena de la secuencia en la que un publicano recaudador de impuestos les solicita a Pedro, Jesús y sus discípulos el pago del tributo para el templo. Se ve el gesto de Jesús que manda a Pedro a pescar y le dice que dentro del pez encontrará la moneda para el tributo.
- A la izquierda del fresco se ve la escena posterior en el lago Tiberíades en la que Pedro logra pescar el pez y encuentra las monedas en su interior.
- La tercera escena, a la derecha de la composición, muestra el momento en que, ante la entrada del edificio, Pedro paga al publicano el tributo solicitado.



Masaccio. *El pago del Tributo*. Frescos de la Capilla Brancacci. 1424-1427. (Img.^{xx})

Nuestra mirada hace una lectura del centro a la izquierda y de este extremo al contrario derecho. Para entender la obra, además de comprender el lenguaje pictórico utilizado, es necesario conocer los textos bíblicos que comentan este pasaje, ya que si no es imposible entenderlo.

Masaccio representa entonces diversas unidades temporales, dentro de una misma unidad espacial: un mismo fresco, con la misma perspectiva, dentro de un paisaje común, con la misma iluminación y con las sombras arrojadas a la misma inclinación.

- El Bosco. *El Jardín de las Delicias*.



Hieronymus Bosch. *El jardín de las delicias*. Tríptico abierto¹⁰³. 1480-1490. (Img.^{xxi})

Una obra posterior que utiliza también tiempos simultáneos en un mismo espacio es *El Jardín de las Delicias* de Hieronymus Bosch (1450-1516), también conocido como El Bosco.

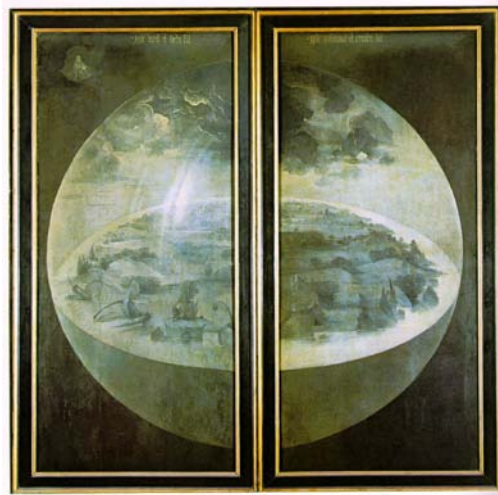
Retomando la idea de Manovich al respecto de estas obras:

“A veces, se describen en una única pintura hechos que conforman una historia pero que están separados en el tiempo. La mayoría de las veces, el tema de la pintura se convierte en una excusa para mostrar varias 'microhistorias' distintas como, por ejemplo, en la obra de El Bosco y de Pieter Bruegel. En general, a diferencia de la narración por secuencias del cine, el espectador puede acceder a todos los 'planos' de la narrativa espacial a la vez.”¹⁰⁴

Hay aquí mayor complejidad que en la obra de Masaccio, ya que no son tres, sino múltiples escenas con gran cantidad de tiempos yuxtapuestos y 'microhistorias'.

¹⁰³ El tríptico abierto muestra tres paneles (220cm x 386cm): en el izquierdo (220cm x 97,5 cm), *El paraíso*; en el central (220cm x 195cm), *El jardín de las delicias*; en la derecha (220cm x 97,5 cm), *El infierno*.

¹⁰⁴ MANOVICH, 2006. Op. Cit. p.398.



Hieronymus Bosch. *El jardín de las delicias: La Creación del mundo*. Tríptico cerrado. 1480-1490. (Img.^{xxii})

Es una obra repleta de las más diversas escenas, cargadas todas de gran simbolismo. Nos interesa aquí no sólo por su configuración espacial como tríptico, sino también porque en la misma composición de las tablas hay un tratamiento del espacio que, a pesar de no estar compartimentado en escenas como sucedía con las series de frescos de Giotto, si pueden verse una profunda diversidad de escenas que podrían pertenecer a espacios y tiempos diferentes pero que, sin embargo, conviven simultáneamente dentro de la misma representación espacial.

La composición con múltiples escenas y numerosos detalles pequeños da un aspecto aparentemente caótico, sin embargo se basa en una composición muy reflexionada. El Bosco posiciona la línea del horizonte bien alta para lograr así mayor profundidad, lo que le permite colocar planos sucesivos e independientes que, sin embargo se funden unos con otros.

Eisenstein en sus teorías del montaje se detuvo a estudiar también los grandes maestros de la pintura, encontrando en ellos el germen de este tipo de montaje simultáneo.

“Este mecanismo se empleaba sobre todo para indicar la secuencia

temporal de varias escenas que en aquellos días solían representarse en un solo lienzo, aunque hubieran ocurrido en momentos diferentes.”¹⁰⁵

Estos retablos fueron una gran novedad para la pintura, ya que la independizaron del muro. Muchas veces las tablas son abatibles y están pintadas por ambos lados, configurando distintos montajes simultáneos de acuerdo a si estén abiertas o cerradas.

El políptico fue adquiriendo con el tiempo un lugar de mayor importancia ya que la pintura realizada en un plano único no podía narrar ciertos eventos que requerían mayor complejidad. Es por ello que el políptico fue ganando un lugar importante en la historia del arte y podríamos considerarlo uno de los primeros ejercicios de montaje espacial que permiten narrar recurriendo a la yuxtaposición de imágenes diferentes, obligando a (re)dirigir la mirada permanentemente y de manera interrelacionada, para obtener nuevas y diferentes lecturas.

- Matthias Grünewald. *Retablo de Isenheim*.

No nos detendremos aquí en hacer un análisis detallado de la obra ya que lo que nos interesa es la configuración de la obra compuesta por diferentes partes. Nos limitaremos sólo a mostrar las diversas imágenes con una breve descripción para acercarnos al sentido de esta configuración y cuales son las combinaciones con las que jugó el artista al diseñarlo.

El Retablo de Isenheim (1512-1516) de Matthias Grünewald (1470-1528), es otro gran ejemplo de políptico formado por 9 paneles, de diferentes tamaños y proporciones. El retablo tiene dos conjuntos de alas y sus paneles son móviles, articulados en torno a un altar de esculturas talladas, permitiendo tres configuraciones diferentes que ilustran distintos períodos litúrgicos durante el culto, de acuerdo a las fiestas correspondientes.

¹⁰⁵ EISENSTEIN, Op. Cit. p.185.

II. Metaforización de los conceptos

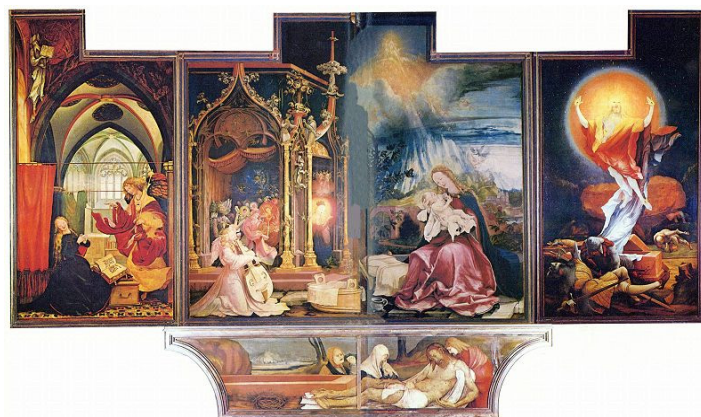
1. La memoria como hipertexto / La memoria multidimensional

1.1. Las multipantallas como metáfora de la multidimensionalidad de la memoria



Matthias Grünewald. *Retablo de Isenheim*. Retablo cerrado¹⁰⁶. 1512-1516. (Img.^{xxiii})

“La narrativa espacial que había desempeñado un papel prominente en la cultura europea durante siglos. Desde el ciclo de los frescos de Giotto en la capilla Scrovegni de Padua al entierro de Ornans, de Courbet, los artistas presentaban una multitud de acontecimientos distintos dentro de un mismo espacio, ya fuera el espacio de ficción de una pintura o un espacio físico que el espectador pudiera abarcar todo a la vez.”¹⁰⁷



Matthias Grünewald. *Retablo de Isenheim*. Posición intermedia¹⁰⁸. 1512-1516. (Img.^{xxiv})

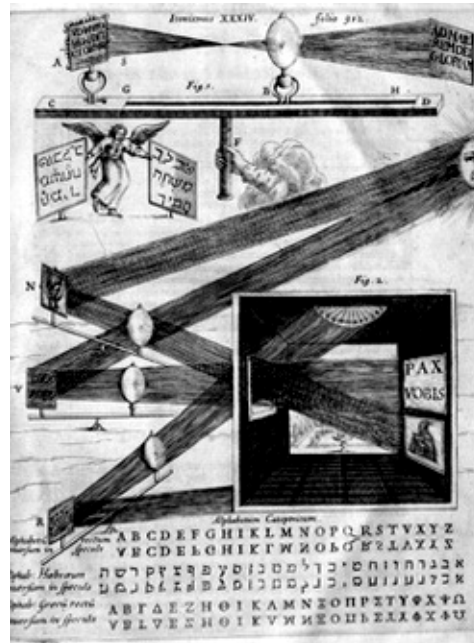
¹⁰⁶ Retablo cerrado (336cm x 589cm): En tabla central escena de *La Crucifixión*, (Jesucristo crucificado con la Virgen, San Juan, Magdalena, Juan Bautista, y el cordero). En paneles laterales *San Antonio Abad* (izq.) y *San Sebastián* (der.). En la predela el *Entierro de Cristo*.

¹⁰⁷ MANOVICH, 2006. Op. Cit. pp.398-399.

¹⁰⁸ Posición intermedia (770cm x 590cm): Paneles centrales abiertos la vida de la Virgen (*Anunciación*, *Concierto de los Ángeles* y *La Virgen y el Niño*). Panel derecho *Resurrección*.

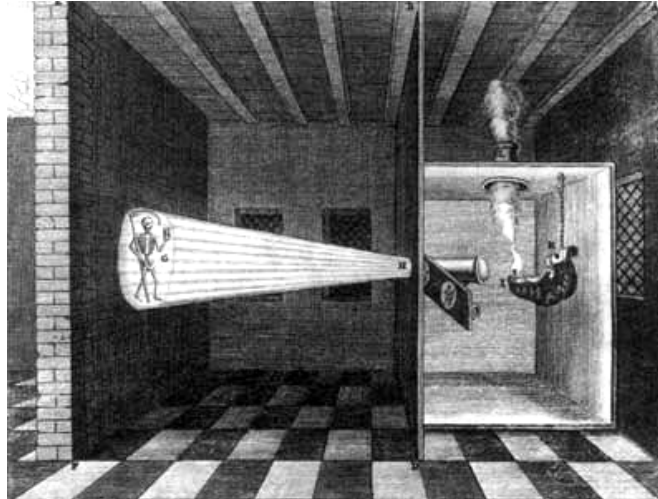
c). Las primeras multipantallas

También encontramos en las experiencias audiovisuales precinematográficas, en las cuales desde el siglo XVII en adelante se proyectaban imágenes usando los más diversos dispositivos, antecedentes directos de los trabajos actuales con multipantallas.



Athanasius Kircher. *Ars Magna Lucis et Umbral*. Sala para imágenes proyectadas. 1646. (Img.^{xxv})

Estas experiencias se realizaban en espacios muy oscurecidos (sobre todo por una cuestión técnica) en dónde no existía una pantalla única de proyección, sino que se proyectaba sobre distintos sitios, superficies y objetos, incluso simultáneamente con varios focos de proyección, buscando sorprender a los espectadores que debían estar atentos a dónde iban a desplegarse las imágenes. Si bien eran imágenes fijas se intentaba generar cierta impresión de movilidad mediante algunos efectos (como por ejemplo el uso de humo que producía imágenes flameantes y fantasmáticas) y mediante la inclusión simultánea de sonido o música (ejecutada en vivo), se buscaba incluir a los espectadores dentro del flujo audiovisual, es decir, en una experiencia netamente inmersiva.



Athanasius Kircher. *Ars Magna Lucis et Umbral.*
Linterna mágica. 1671. (Img.^{xxvi})

Posteriormente existen muchos experimentos que intentan transmitir la sensación de movimiento mediante dispositivos mecánicos como el kinetoscopio, y posteriormente muchos otros, hasta la invención del cine que logra definitivamente este cometido.

Se dice comúnmente que en 1895, en París, con una proyección en un café del *Boulevard des Capucines* a cargo de los hermanos *Lumière*, nace el cine. Este hecho materializó el anhelado sueño de los artistas de otorgar movimiento a las imágenes estáticas. Podríamos decir también que esta primera proyección, mezcla de proyecto instalativo y sensorial, abre toda una serie de investigaciones que luego son truncadas con la estandarización de la industria cinematográfica convencional.

La práctica cinematográfica esencial del cine va a ser el montaje, donde distintas imágenes se reemplazan unas a otras, es decir, realidades distintas forman momentos consecutivos en el tiempo. El montaje temporal es lo que define el lenguaje cinematográfico tal como lo conocemos y sirve, entre otras cosas, para construir un significado a partir de fragmentos independientes de la realidad profílmica.

Esta compleja, masiva e industrial forma de producción fílmica siguió el modelo de división del trabajo de la industria automovilística de Ford. Manovich dice al respecto:

*“La cadena de montaje de Ford se basaba en la separación del proceso de producción en grupos de actividades simples, repetitivas y en secuencia. (...) El cine siguió también la lógica de la producción industrial, sustituyó todos los demás modos de narración por una historia en secuencias, una cadena de montajes de planos que aparecen en pantalla uno tras otro.”*¹⁰⁹

Sin embargo este sistema deja de lado formas de montaje utilizadas en los comienzos del cine y que luego serán rescatadas por corrientes más experimentales y mucho tiempo después –como Manovich lo expone en su texto *La vanguardia como software-* por las interfaces de los ordenadores. El autor, como ya hemos desarrollado anteriormente, diferencia el montaje temporal, en el cual las imágenes de realidades distintas se suceden a lo largo del tiempo, del montaje en una sola toma, dónde estas realidades coexisten dentro de la pantalla.

*“La primera técnica define el lenguaje cinematográfico tal y como lo conocemos; la segunda se emplea mucho menos. Un ejemplo de esta técnica es la secuencia del sueño en La vida de un bombero americano de Edward Porter (1913), donde la imagen del sueño aparece sobre la cabeza durmiente de un hombre. Otros ejemplos incluyen las pantallas divididas que se empezaron a usar en 1908 para mostrar a los diversos interlocutores de una conversación telefónica, las superposiciones de imágenes y las pantallas múltiples utilizadas por los cineastas de vanguardia en los años veinte y el uso de la toma en profundidad y de una particular estrategia compositiva (por ejemplo, un personaje que mira por la ventana, como en Ciudadano Kane, Iván el Terrible o La ventana indiscreta) para yuxtaponer escenas próximas y lejanas.”*¹¹⁰

¹⁰⁹ MANOVICH, 2006. Op. Cit. p.398.

¹¹⁰ MANOVICH, Lev, “La vanguardia como software.” FUOC, Barcelona, 2002. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html (03/03/2010).



Edwin S. Porter. *The Life of an American Fireman*.
Film 35mm. 1903. (Img.^{xxvii})

Ejemplo de esto lo podemos encontrar en algunas experiencias vanguardistas de superposiciones de imágenes que Dziga Vertov utiliza en *El hombre de la cámara*, forzando al límite las capacidades perceptivas del espectador, o en las multiplicaciones de pantallas, que Abel Gance utiliza en su film *Napoleón*, de 1927, en el cual mediante la utilización de tres pantallas, realiza un montaje espacial donde distintas imágenes coexisten a la vez, mostrando simultáneamente distintos puntos de vista del mismo acontecimiento.



Abel Gance. *Napoleón*. 1927. Film *polivisión*. (Img.^{xxviii})

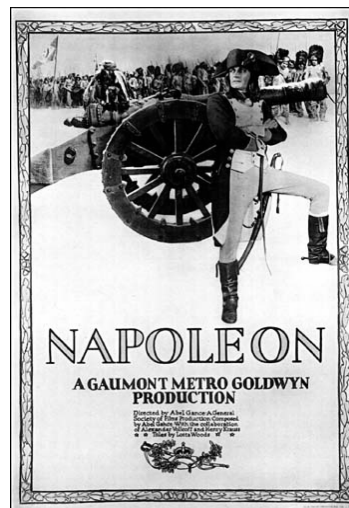
Con este dispositivo de *polivisión*¹¹¹, Gance, rompe y pone en evidencia la frontalidad y las limitaciones del dispositivo cinematográfico tradicional.

¹¹¹ Según Bonet, éste es el nombre que Gance da a su sistema de proyección / pantalla en tríptico. BONET, 1995. Op. Cit. p.32.



Abel Gance. *Napoleón*. Sala de proyección. 1927. (Img.^{xxix})

Sin duda estas experiencias no fueron incorporadas al lenguaje cinematográfico tradicional, sino que fue el montaje temporal y el lenguaje narrativo convencional lo que perduró como esencia del lenguaje cinematográfico. Así como la perspectiva renacentista fue destruida por las vanguardias artísticas del siglo XX, este tipo de narración espacial y simultánea, fue eclipsada por la sistematización del montaje temporal en el cine.



Abel Gance. *Napoleón*.
Afiche publicitario. 1927. (Img.^{xxx})

La pantalla dividida o partida es un recurso poco explotado en el cine, aunque sin embargo existen diversos ejemplos a lo largo del siglo XX. Canet y Prósper hacen un desarrollo, ejemplificación y catalogación de este tipo de experiencias de acuerdo a la forma en que son utilizadas.

Aquí no nos detendremos en ello pero si destacaremos lo que los autores introducen al respecto:

“Fragmentar la pantalla (también denominado pantalla partida) es un procedimiento antiguo, pero cuyo uso ha estado muy restringido hasta la actualidad. Consiste en dividir la pantalla en diversas partes donde se muestran las imágenes. (...) La utilización de la pantalla partida puede ser sistemática, es decir, a lo largo de un relato audiovisual para exponer y mostrar de una forma determinada algunos acontecimientos o situaciones, algo muy poco frecuente, o de forma esporádica. La fragmentación puede ser regular, cuando la pantalla se fragmenta en planos o porciones de similar tamaño, o irregular cuando los distintos fragmentos son desiguales.”¹¹²

Sin embargo es en el cine experimental, el cine expandido y posteriormente en el campo del videoarte y de las instalaciones audiovisuales donde se recuperaran todas estas prácticas, experimentando a la vez con el montaje temporal, el montaje en una sola toma, la pantalla partida y la multiplicación de pantallas.

d). El cine expandido.

Si bien recién en 1967 aparece el concepto de *Cine Expandido* de la mano de Stan Van der Beek, y se populariza tres años después con la publicación del libro homónimo de Gene Youngblood¹¹³, las rupturas respecto de las convenciones cinematográficas tradicionales venían desarrollándose con bastante anterioridad, con las transformaciones en los espacios expositivos, la experimentación con diferentes superficies de proyección, la multiplicación de pantallas, la deconstrucción total del

¹¹² CANET, Fernando y PRÓSPER, Josep, *Narrativa Audiovisual. Estrategias y Recursos*. Editorial Síntesis, Madrid, 2009. p.407.

¹¹³ YOUNGBLOOD, Gene, 1970: *Expanded Cinema*. Nueva York: P.Dutton & Co. Inc. [pdf en línea] Ver el sitio: http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html (01/06/2009)

lenguaje cinematográfico, la búsqueda de una experiencia más sensorial y el abandono de cualquier punto de vista jerárquico, obligando al espectador a movilizarse.

Nos detendremos aquí para intentar una caracterización de algunas de estas experiencias ya que en ellas encontramos el germen de muchos de los recursos utilizados posteriormente en las instalaciones audiovisuales. Si bien ya nombramos varias, intentaremos desglosar las razones formales, ideológicas, políticas y artísticas que las sustentan.

El cine expandido fue una manifestación totalmente experimental e independiente del dispositivo cinematográfico tradicional. Obviamente se encontraba fuera de cualquier circuito cinematográfico industrializado, no sólo porque el mismo sistema comercial expulsa cualquier manifestación alternativa, sino porque los artistas y cineastas del movimiento se alejaron concientemente de este circuito. Este distanciamiento concordaba con el alejamiento de cualquier sala de proyección tradicional, no sólo por una cuestión ideológica, sino también porque su resolución formal imposibilitaba su proyección en un lugar convencional.

- *Las proyecciones* se llevaban a cabo en las casas de los mismos cineastas, en depósitos y edificios abandonados o en cualquier espacio no cinematográfico, sin asientos, para que el público se movilizara abandonando su función de espectador pasivo, ni pantalla, lo que permitía proyectar las imágenes sobre cualquier superficie, e incluso sobre los cuerpos de los mismos espectadores. Stan Van der Beek diseñó un domo¹¹⁴, que se encontraba en las afueras de la ciudad de New York, destinado exclusivamente a la proyección de obras de cine expandido; en este espacio semiesférico (una gran superficie sin ninguna planimetría) proyectaba múltiples imágenes (multipantallas) buscando evitar cualquier plano que colocara la mirada del espectador perpendicular a las proyecciones.

¹¹⁴ Para más información ver el sitio: <http://www.medienkunstnetz.de/works/movie-drome/> (04/11/2009)



Stan Van der Beek. *The Movie-Drome*. 1965. (Img.^{xxxi})

- *El sonido* no era un tema en el que se interesaran estos artistas, fundamentalmente por los grandes costos que requerían, por ello, la mayoría de los trabajos tenían una banda sonora asincrónica o directamente carecían de ella.

- La *elección del soporte audiovisual* era también una decisión, tanto política e ideológica, para no utilizar películas ni tecnología 35mm que era el formato por excelencia del dispositivo cinematográfico industrial, como formal y práctica, las películas de 16 mm y Súper-8 significaban tecnologías más pequeñas, livianas, económicas y versátiles. Estas películas, a diferencia del cine tradicional, no procuraban un largo y complicado proceso de montaje, ya que se buscaba que las imágenes despertaran estímulos sensoriales en los espectadores y así alejarse de cualquier intento de narrativa.

- La *estructura narrativa clásica* que se basaba en historias, personajes, acciones dramáticas y acontecimientos ficticiales, era para ellos algo *arcaico*, les impedía encontrar nuevas formas y nuevas experiencias, más acordes al nuevo medio que había incorporado el tiempo y el movimiento en las artes y que llevaba, apenas, poco más de medio siglo de vida.

- El cine expandido, en general, apuntaba con sus experiencias audiovisuales a la *sensorialidad y emotividad de los espectadores*, y no a una mirada interpretativa que buscara entender la diegética del film. Sin embargo, algunos buscaron también alejarse de la estructura narrativa clásica pero para encontrar otros sentidos y otras formas narrativas más acordes a la movilidad y temporalidad del medio.

- Una forma de establecer relaciones con los espectadores era *romper con la centralización y frontalidad* exigidas al espectador por el dispositivo cinematográfico convencional. Los artistas del cine expandido buscaban que el espectador dejara su lugar pasivo y se inmiscuyera en la experiencia audiovisual propuesta. Para lograr esto se hacían *proyecciones simultáneas*, multiplicando los flujos visuales, proyectando sobre cualquier superficie (objetos, rincones, huecos, esquinas, etc.), desplazadamente, evitando cualquier coincidencia de las imágenes con las pantallas dispuestas o con las superficies de proyección. Era esta una forma de evitar la jerarquización de la proyección dentro de un marco que constriñera las imágenes, las proyecciones se realizaban siempre en los lugares menos pensados, incluso varias podían coincidir en un mismo sitio de proyección, mezclándose y fusionándose unas con otras.

- *Se proyectaba en todo el espacio*, incluso en pisos y techos, destruyendo así cualquier referencia a la sala tradicional de cine y acercándose más al campo artístico. En otras palabras, los trabajos de cine expandido eran verdaderas ambientaciones (*environments*) audiovisuales y espaciales que buscaban modificar estéticamente el entorno y ser experimentadas y habitadas por los espectadores.

Con estas propuestas se buscaba otorgarle al observador la posibilidad y responsabilidad de elegir qué mirar, para que construya su propia experiencia de la obra (una de las tantas posibles) ya que estos recursos anulaban cualquier intento de unicidad o univocidad. El evento se transformaba entonces en algo totalmente orgánico, abierto e impredecible, que se construía precisamente no sólo con la intervención del artista,

sino, sobre todo, con la mirada y la intervención del público, poniendo en jaque la cuestión de la autoría de la obra.



Stan Van der Beek. *The Movie-Drome*. 1965. (Img.^{xxxii})

- Por otro lado se buscaba también una *experiencia multisensorial*, que no estuviera gobernada únicamente por la visualidad de las propuestas. Muchas veces se incorporaban distintos recursos híbridos que interactuaban de manera multimediática entre sí, combinando música (reproducida o ejecutada en vivo), danza, humo, inciensos, performances, objetos, entre otros recursos. Como sucede también en la obra de John Cage, *Variations V*¹¹⁵, otras disciplinas incorporaban también en sus proyectos muchos de los recursos elaborados por el cine expandido.

¹¹⁵ En *Variations V* (1965) Cage trabaja en conjunto con otros artistas del campo de la música (David Tudor y Gordon Mumma) la danza (Merce Cunningham Dance Company), las proyecciones cinematográficas (Stan VanDerBeek), videográficas (Nam June Paik) y diversos dispositivos interactivos (Billy Klüver y otros ingenieros). En esta obra las imágenes no poseen un carácter narrativo, sino que apuntan más a su valor sensorial y se proyectan sobre distintas superficies, sin coincidir con las disposiciones de las pantallas que se encuentran en el escenario. Ver el sitio: www.medienkunstnetz.de/works/variations-v (04/11/2009).

e). El montaje espacial/simultáneo en obras que utilizan múltiples pantallas.

Sin duda los posteriores trabajos dentro del campo videográfico, y en especial las instalaciones audiovisuales, retoman las experiencias del cine expandido y las profundizan aún más. Tomaremos aquí diversos ejemplos de artistas que utilizan la multiplicación de pantallas para componer sus obras, para dilucidar cómo utilizan el montaje espacial y cómo éste les permite generar interesantes estructuras que utilizan de igual manera con fines antinarrativos como narrativos, aunque de formas muy diversas y expandidas.

Estos artistas a veces utilizan una misma línea argumental que la seccionan en varias pantallas para mostrar, en cada una de ellas, diversos puntos de vista de la misma trama, ampliando la información, las imágenes, los tiempos y los ángulos de la temática que se aborda. Otras veces utilizan las pantallas para generar estructuras repetitivas, estructuras simétricas o diversas fragmentaciones y superposiciones de las imágenes, buscando reflexiones que escapan a la lógica de la narrativa acercándose más a distintos significados simbólicos o poéticos.

El audio muchas veces está compuesto por una única banda sonora que se mantiene constante a lo largo de la duración de la pieza, otorgando a este conjunto heterogéneo una unidad homogeneizadora e incluso guiando, en cierta medida, la mirada por los diferentes flujos visuales. En otros casos el sonido está compuesto por diversas fuentes sonoras, correspondientes a cada imagen, que se escuchan todas a la vez o pueden también estar dispersas por el espacio para promover la circulación por el mismo, haciendo una mezcla sonora de acuerdo al desplazamiento que el espectador realice por el espacio expositivo.

El montaje expositivo y la disposición de las pantallas plantean también diversas variables a tener en cuenta, sobre todo en relación a la actitud que debe establecer el espectador con ellas. Este montaje simultáneo

puede permitir su visualización conjunta, en donde todos los flujos audiovisuales puedan apreciarse simultáneamente desde algún/os sector/es particular/es del espacio. Por el contrario, las pantallas pueden estar dispersas por la sala de tal forma que obligue al espectador a moverse para poder visualizarlas, tanto si debe mover su cabeza, como si debe desplazarse por el espacio.

Aunque existen muchos otros ejemplos, haremos aquí un recorrido cronológico muy breve, tomando sólo algunas obras paradigmáticas. No obstante queremos destacar que a lo largo del trabajo se analizarán producciones de artistas que sirven también de muestra para lo abordado en éste apartado. De igual manera los aquí presentado funcionarán igualmente de ejemplo para hablar de otros aspectos que abordaremos más adelante.

- Zbigniew Rybczynski ¹¹⁶. *Nowa Książka (Nuevo Libro)*.1975

La obra está compuesta por nueve pantallas rectangulares o, más precisamente, una pantalla dividida en secciones iguales (tres por tres). Cada rectángulo muestra, en plano secuencia fijo, una imagen distinta, independiente, pero completamente relacionada con el resto, en el que se ven espacios diferentes (el interior de una casa, un callejón, un autobús por dentro, una librería, una intersección de calles, una cafetería, la entrada a una casa, un edificio en construcción y una plaza).

Posteriormente van apareciendo de a poco diversos personajes que realizan, en las distintas escenas, diferentes acciones cotidianas; comienzan a entrar y salir de los encuadres y su desplazamiento continúa en la pantalla contigua, vinculando así los distintos espacios (pantallas).

*Nowa Książka*¹¹⁷ plantea un rompecabezas que dialoga entre los diversos espacios/pantallas/personajes que discurren temporalmente de manera

¹¹⁶ Ver el sitio: www.zbigvision.com (18/12/2009).

¹¹⁷ Ver la obra en el sitio: <http://www.tudou.com/programs/view/cRqk3TcObQI/> (13/2/2010)

simultánea e interconectada. Todo sucede al mismo tiempo, la pantalla dividida en nueve nos muestra todas las acciones que ocurren, pero nuestro ojo no puede atender a todas ellas y debe elegir todo el tiempo que mirar, en qué orden leer las historias: el niño que juega en la calle, las personas que suben y bajan del autobús, el hombre de sobretodo rojo, los albañiles, el viejo de la plaza, etc. En otras palabras, el espectador une las partes y organiza y la narración de acuerdo a cómo guía su mirada y cómo genera su recorrido entre las ventanas.



Zbigniew Rybczyński. *Nowa Książka* (*New book*). Film 35mm. 1975. (Img.^{xxxiii})

Sin duda esta obra es pionera en este tipo de configuración, algo que posteriormente se vuelve una práctica revisitada constantemente. Como dice Bonet:

“La idea de establecer una continuidad espacial entre las imágenes de múltiples monitores alineados para recomponer así una imagen única,

hecha de fragmentos/módulos sincronizados, ha sido explotada abundantemente por diversos artistas y con distintas intenciones”¹¹⁸

Rybczynski crea una simultaneidad de acciones, historias paralelas, que discurren como si fueran filmadas en tiempo real, unidas entre sí por el desplazamiento de los personajes y por diversos elementos que recorren los espacios. Hay personajes y objetos que solo relacionan con su accionar un espacio/pantalla con otro contiguo como por ejemplo la pelota del niño que cruza a través de la ventana de una imagen a otra, o los albañiles que entran en la cafetería luego se desplazan a la obra en construcción; sin embargo otros relacionan todos los espacios/pantallas, como el personaje de sobretodo rojo, el autobús rojo que avanza siguiendo el orden lineal de las escenas, o el libro, también rojo, que es un elemento unificador que pasa de una mano a otra (evidentemente pone un acento importante sobre este color).

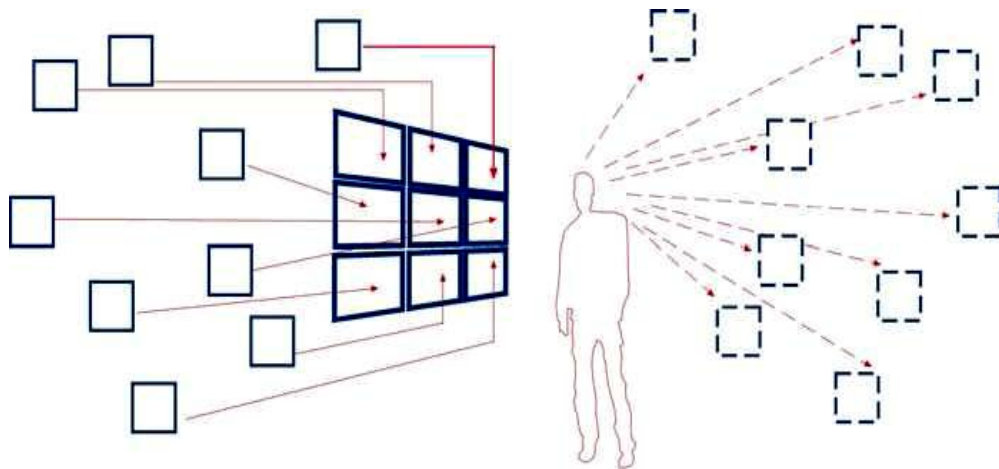
El sonido es muy importante en la obra ya que, como se escucha una escena por vez sin superponerse, guía muchas veces la mirada del espectador por las múltiples pantallas. La música es también muy interesante, tiene un *‘espíritu alegre’* y al mismo tiempo de *‘suspenso’*, marcando y potenciando la acción de los personajes.

Hay un momento de tensión múltiple en el cual la intensidad creciente de todas las escenas se descarga en diversas acciones sincronizadas; en casi todas las pantallas algo cae al suelo o sucede una acción violenta de forma simultánea. En este instante el sonido es fundamental ya que pone un énfasis importante, tanto con la música, como también con la banda sonora de las escenas que se silencia unos segundos después de haber generado una saturación importante previa a estos múltiples desenlaces paralelos.

La obra, realizada en 35 mm, transgrede, a través de su forma narrativa totalmente atípica, el encuadre convencional de la ventana

¹¹⁸ BONET, 1995. Op. Cit. p.39.

cinematográfica, la unicidad de la pantalla fílmica. Rybczynski filma en diferentes ciudades los distintos encuadres y nos presenta, a través de su montaje simultáneo, una realidad espacial totalmente nueva. La contigüidad característica del espacio/tiempo homogéneo, Rybczynski la fragmenta, al filmar independientemente cada lugar, para luego recomponerla en una nueva percepción propia de las máquinas de visión, en una mirada imposible para el ojo humano. Una realidad dislocada y fragmentada que recuerda las cámaras de videovigilancia¹¹⁹ que captan de manera simultánea diferentes acciones en espacios contiguos.



Esquema explicativo de Blanca Montalvo¹²⁰ sobre la obra *Nowa Ksiazka*. (Img. ^{xxxiv})

Para concluir retomamos el análisis que Blanca Montalvo realiza de la obra y el esquema pertinente que nos plantea.

“El movimiento ubica los espacios: si una vez fue el espacio la metáfora de la memoria, es ahora el movimiento, en relación al tiempo, el que indicará la topología imaginaria de este mundo que coexiste unido, ignorándose y relacionándose, porque la contigüidad impuesta es el efecto de una mirada múltiple y unísona, imposible para el ser humano, pues habla de un

¹¹⁹ Es importante destacar que a pesar de que hoy en día sea habitual este tipo imágenes, en 1975 no era algo tan común.

¹²⁰ MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. p.261.

espectador, el que está a este lado de la imagen, que como la cámara, es múltiple y ubicado en diferentes puntos.”¹²¹

En definitiva con el nombre de la obra *Nowa Książka* (en inglés *New book*), es decir Nuevo Libro, Rybczynski, no habla sólo del libro rojo que aparece en la pieza (en sentido literal), sino, sobre todo, de una nueva narrativa que plantea a partir su trabajo, es decir, una forma nueva de contar historias.

- Dieter Roth. *A Diary / Solo Scenes*. 1982.

Dieter Roth¹²² es un artista que monta proyectores de película en la misma sala de exposición. Sus trabajos retoman las multiplicaciones de pantallas del cine expandido, pero aquí Roth las utiliza para armar una especie de diario de vida propio.



Dieter Roth. *A Diary*. Multi-Film instalación. 1982. (Img.^{xxxv})

Las películas que proyecta registran acciones cotidianas que él realiza durante los últimos años de su vida; en *A Diary*, proyecta en simultáneo estos múltiples instantes privados, cientos de horas de material fílmico que expone a la mirada de otros.

¹²¹ MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. pp. 260-261.

¹²² Ver el sitio: <http://www.medienkunstnetz.de/artist/roth/biography/> (09/10/2009).

En otro trabajo denominado *Solo Scenes*, realiza la misma operación pero utilizando vídeo. El resultado son 128 vídeos mostrados, alternadamente, en 40 monitores distintos que monta sobre una estantería. Los vídeos muestran todos los días de la vida de Dieter Roth grabados desde el 3 de marzo de 1997 al 28 de abril de 1998.



Dieter Roth. *Solo Scenes*. Videoinstalación. 1998. (Img.^{xxxvi})

- Bruce Nauman. *Violent incident*. 1986.

Violent Incident es una obra de doce canales de vídeo que se reproducen en monitores dispuestos como un videowall (cuatro horizontales y tres verticales). Como su nombre lo indica, Nauman alude aquí a un incidente violento doméstico entre una pareja.

El conflicto se desata porque el hombre, jugando una broma pesada, retira la silla cuando la mujer está por sentarse a la mesa y ella termina cayéndose. La situación se desborda, comienzan los insultos, la discusión comienza a subir de tono hasta que finalmente la pareja termina forcejeando con un cuchillo en las manos.

La situación es captada por diferentes cámaras desde distintos puntos de vista. El incidente es representado mediante cuatro versiones diferentes en las que sucede la misma acción pero con variaciones. Nauman interviene las imágenes con variaciones de velocidad (aceleración y ralentización), modifica los colores intensamente, altera la linealidad de la

secuencia e introduce ensayos previos de la representación. Las cuatro versiones resultantes se reproducen en diferentes tiempos en los doce monitores dispuestos en la sala.



Bruce Nauman. *Violent Incident*. 1986. (Img.^{xxxvii})

*“(...) observamos cómo un motivo, la discusión doméstica, es presentado a través de (...) versiones, donde los personajes varían, desde distintos puntos de vista y modificando la imagen y los tiempos de grabación. Esta compleja tergiversación de lo narrado, convierte al suceso en un símbolo, eliminando la continuidad espacio-temporal, alude al hecho de la violencia doméstica en abstracto: la percepción de la obra destaca la violencia gratuita sobre la sucesión de detalles, imperceptible en las doce pantallas en movimiento.”*¹²³

¹²³ MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. pp. 263-264.



Bruce Nauman, *Violent Incident*. Videoinstalación.1986. (Img.^{xxxviii})

- Chris Marker. *Zapping Zone. Proposals for an Imaginary Television.* 1990-1992.

Zapping Zone es una obra compuesta por fotografías (B&N y color), programas de ordenador en disquetes, diapositivas, imágenes de síntesis, capturas de televisión y fragmentos de films y cintas de vídeo realizadas por el autor.

Todo este material a veces manipulado, fragmentado, intervenido, mezclado y a veces sin modificar, se visualiza en diversos ordenadores (mediante mezclas aleatorias), pantallas, televisores de diferentes tamaños y reproductores de vídeo, algunos de los cuales se encuentran apilados y otros dispuestos sobre peanas, de diversos tamaños, colocadas de manera semicircular en un espacio con muy poca iluminación, casi en penumbras.

Este trabajo de Marker está influenciado directamente por la película *Stalker* que el cineasta ruso Andrei Tarkovsky realizó en 1979. La película trata de un hombre llamado "Stalker" guía a diversos curiosos a un lugar llamado "la zona", en el cual tiempo atrás se cree impactó un meteorito

dotando al lugar de increíbles poderes, como el de conceder deseos al que logre ingresar en él, no obstante el lugar se encuentra inaccesible ya que se está permanentemente custodiado por militares. Dentro de "la zona" se encuentra el "cuarto de los deseos" una habitación que actúa como alegoría de la infructuosa y vana búsqueda de los seres humanos por encontrar sentido a las cosas que no lo tienen.



Chris Marker. *Zapping Zone. Proposals for an Imaginary Television*. Videoinstalación. 1990-1992. (Img.^{xxxix})

Al igual que en la película, *la zona* es aquí un paraje desolado y siempre mutable por el que no daremos un solo paso sin pensarlo dos veces. Un espacio cerrado, complejo y enigmático que sólo las o los que lo deseen, pueden conquistar.

“Zapping Zone está relacionada con la imagen del espectador de principios de los años ochenta, en su encuentro con la profusión de imágenes, en un flujo inabarcable, que descontextualiza significados y referencias, generando nuevas lecturas asociativas por la relación espacial y/o temporal que se establece entre las diversas pantallas.”¹²⁴

El subtítulo de la obra “Proposals for an Imaginary Television” (Propuestas para una televisión imaginaria) nos habla de la mirada crítica de Marker

¹²⁴ MONTALVO GALLEGO, Op. Cit. p.266.

hacia la televisión, su contenido, su sistema de producción y la actitud pasiva de los espectadores frente a ella.



Chris Marker. *Zapping Zone. Proposals for an Imaginary Television.*
Videoinstalación. 1990-1992. (Img.^{x1})

- Marc Lafia. *Permutations.* 2005

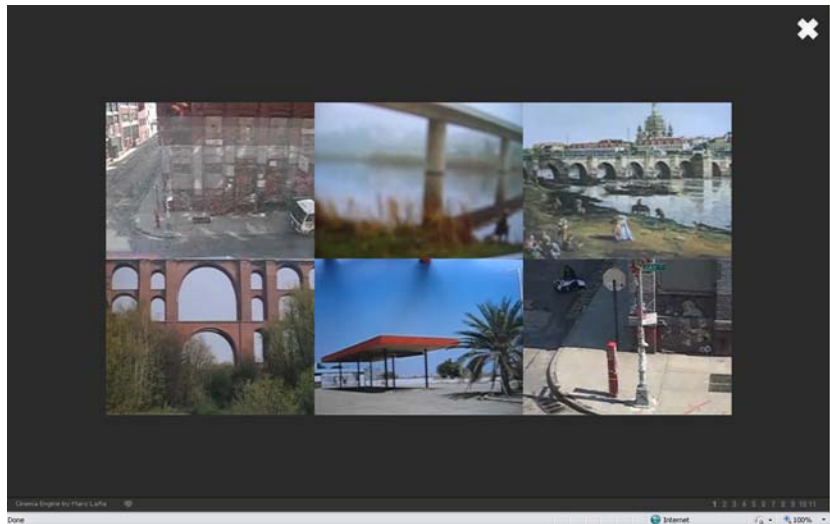
*Permutations*¹²⁵ es una obra multipantalla compuesta por diversas películas grabadas por el artista una vez al día, todos los días, durante varios años. Como su nombre lo indica, el trabajo reflexiona sobre el hecho de cómo este material puede producir permutaciones, es decir, como puede cambiar, remezclarse y ser articulado y re-articulado continuamente en múltiples pantallas, produciendo diferentes relaciones entre la imagen y el sonido.

Lafia está muy influenciado por OULIPO¹²⁶, grupo fundado en la década de los 60 en Francia, el cual elabora instrucciones formales para producir sus textos. OULIPO se vale de conceptos matemáticos para crear textos

¹²⁵ Para ver la obra u obtener más información ver a Web del artista: <http://cinema-engine.marclafia.net> (12/03/2010).

¹²⁶ OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle) o Taller de Literatura Potencial fue fundado por Raymond Queneau and François Le Lionnais y de él participaron escritores, artistas y matemáticos como Oskar Pastior, Jacques Roubaud, Italo Calvino, Marcel Duchamp y Georges Perec. Para más información ver los sitios: <http://www.ouliipo.net> (06/04/2010)

literarios, aplicando consciente y razonadamente distintas restricciones que le permitan nuevas formas de creación: *“Llamamos literatura potencial a la búsqueda de formas y de estructuras nuevas que podrán ser utilizadas por los escritores como mejor les parezca”*. Sus prácticas literarias constituyen un precedente de la utilización de algoritmos o códigos dentro de las obras artísticas.



Marc Lafia. *Permutations*. Película multipantalla on-line. 2005. (Img.^{xlii})

Siguiendo estas experimentaciones Lafia programa un algoritmo, creado específicamente para la obra, a partir de Max-MSP para generar diferentes combinaciones del material automáticamente. Esto le permite explorar diversas maneras de modular la imagen a través del sonido y experimentar de qué manera, gracias a la modularidad y recombicación del material digital, puede organizarlo en diferentes bases de datos siguiendo diversos tropos narrativos.

“En lugar de tratarse de una superficie que recoge, de un modo pasivo, las imágenes de la realidad grabadas por una cámara, la pantalla del ordenador se convierte en un generador activo de imágenes en

movimiento. Contiene en sí un gran número de imágenes y caminos narrativos, lo único que queda es revelar alguno de ellos.”¹²⁷

Para concluir este apartado destacaremos lo que Eugeni Bonet dice al respecto de este tipo de obras de vídeo multipantallas:

“La instalación multicanal distribuye las imágenes sobre un plano, manteniendo la frontalidad de la pantalla única -solo que multiplicada en un políptico, mosaico o muro de imágenes-; o por el contrario, en pantallas diseminadas en el espacio entero de la instalación, constituyéndose en entorno visual y auditivo. En el primer caso, la suma y combinación de las diversas imágenes es lo primordial y, a menudo, el carácter objetual de las cajas-monitor es disimulado o neutralizado; empotrándolas, por ejemplo, tras un panel o pared falsa, o bien alineándolas asépticamente en disposiciones geométricas y raramente asimétricas (hileras, columnas, retablos, etc.). En muchas obras de este tipo, se trata fundamentalmente de marcar contrastes y analogías, disparidades y redundancias, enfrentamientos y comparaciones intencionadas entre los distintos canales.”¹²⁸

¹²⁷ MANOVICH, 1995. Op. Cit.

¹²⁸ BONET, 1995. Op. Cit. p.38.

2. El proceso de reciclaje y apropiación de la memoria.

En el transcurso de nuestra vida vamos registrando cientos de sensaciones, afectos, lugares, personas, objetos, hechos, que van dejando sus huellas, sus marcas, sus signos en nuestra memoria.

Es a través de la rememoración como intentamos traer estos registros del pasado a nuestro presente para recordarlos *'revivirlos'*. Sin embargo, en este proceso, vamos añadiendo otros elementos nuevos que nos estaban inicialmente y que posiblemente adquirimos y reciclamos de algo que vimos o escuchamos.

Muchas veces (re)construimos recuerdos propios, tomando como punto de partida recuerdos ajenos. Historias, fragmentos, ideas, registros de otras realidades que nos apropiamos, reciclamos, (re)enlazamos y (re)significamos junto a los propios para completar los huecos y las faltas que vamos experimentando en nuestra memoria. Por lo tanto, si bien intentan ser una copia fiel de nuestro pasado, muchas veces se van tiñendo con matices de nuevos elementos externos.

Otras veces, las imágenes e ideas que tomamos del vídeo, del cine, de la literatura, de conversaciones ajenas, de fotografías, de revistas, de registros audiovisuales que hemos realizado (o que han realizado otros) etc., pasan a ser un pilar en la construcción de nuestra identidad, ya que constituyen parte de nuestro archivo mnémico.

En otras palabras, nuestra memoria va reciclando lo que necesita, lo verdadero y lo ficticio, lo propio y lo ajeno, para finalmente constituirse en un marco de relaciones y significaciones que siempre metamorfosean.

2.1. La apropiación como metáfora del proceso de reciclaje mnémico.

No sin una elevada cuota de subjetividad y arbitrariedad, haremos aquí cierto paralelismo entre este proceso de apropiación que realiza continuamente nuestra memoria y el proceso de apropiación que, de las vanguardias artísticas del siglo XX en adelante, vienen realizando los artistas sistemáticamente, ya que posteriormente esto nos servirá para hablar de la pieza presentada en este proyecto.

En un primer momento nos detendremos en el proceso de *apropiación, desmontaje y reciclaje*¹²⁹ que se produce dentro del campo artístico, extendiéndolo posteriormente al concepto de *Found Footage*. Finalizaremos este apartado refiriéndonos a diversas videoinstalaciones que se apropian de las producciones de la industria cinematográfica, aludiendo a lo que el teórico francés Nicholas Bourriaud denomina *Postproducción*.

2.1.1. Apropiación: desmontaje/reciclaje en las artes

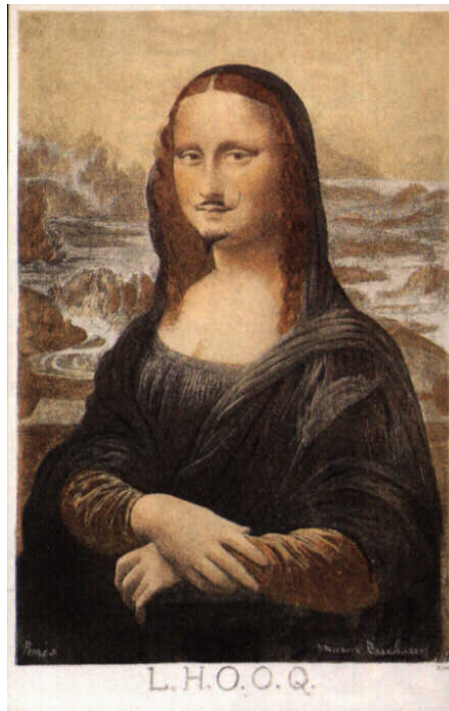
Para comenzar a hablar de apropiacionismo, es necesario hacer una referencia a los conceptos de montaje y collage, cuyas raíces podemos encontrar en el cine y las artes plásticas, los cuales posteriormente se fueron extendiendo hacia otras disciplinas afines como la literatura, la música, entre otras. Existen incluso algunas producciones que reensamblan diversos elementos del campo de la literatura, el cine, la música y el arte simultáneamente.

Podríamos encontrar en los trabajos de Walter Benjamin (montaje literario); el cut-up de Gysin y Burroughs; y otras variadas producciones

¹²⁹ Para abordar la temática de estos apartados nos remitiremos, sobre todo, a la importante muestra itinerante que Eugeni Bonet realizó, comenzando su montaje en el Instituto de Arte Moderno de Valencia (IVAM), en año 1993, y que tituló *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*, en cuyo catálogo encontramos destacadas referencias tanto teóricas como de diferentes artistas de films o vídeo que reciclan y se apropian de otros films, vídeos y cualquier tipo de imagen audiovisual.

de las artes visuales, como *papiers collés*, el fotomontaje o el *ready-made*, algunos antecedentes importantes de estos procedimientos. En todas estas categorías, nos dice Bonet,

“(...) llega a establecerse un vocabulario compartido, del que podrían extraerse los siguientes vocablos: assemblage, décollage, (...) détournement y deconstrucción (aunque la filiación de ambos términos sea en este caso más propia del pensamiento filosófico), hasta llegar a los conceptos "expandidos" de instalación, multimedia o media art, donde la apropiación y una acepción dilatada del collage tienen cabida igualmente.”¹³⁰



Marcel Duchamp. *L.H.O.O.Q.* 1919. (Img.^{xiii})

Algunas veces el material encontrado y apropiado es reutilizado de la misma manera en que lo estaba en un principio, por lo cual aquí simplemente se muestra y comparte el mismo en otro contexto (procedimiento que tiene su antecedente directo en el *ready-made* de Duchamp). Otras veces este material es reelaborado, retrabajado y

¹³⁰ BONET, Eugeni, “La apropiación es robo” en VVAA, *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*. Ed. IVAM, Conselleria de Cultura, Valencia, 1993. p.14.

reensamblado, con lo cual se van generando, a partir de ello, nuevos contenidos (*ready-made* asistido). En este caso el artista decide intervenir el material recurriendo a diferentes métodos, siendo el reciclaje el aspecto esencial de la obra. Como dice Bonet:

*“Apropiación o apropiacionismo, términos o etiquetas que se incorporaron a la jerga artística en la pasada década, han generado los más variados debates en torno a cuestiones tales como el plagio y la falsificación, la cita y el remake, el objeto "encontrado" y el apropiado como ready-made, las nociones de simulación y simulacro, el principio collage y el concepto de montaje.”*¹³¹

Nuestra memoria funciona con un proceso similar, algunas veces reproducimos material ajeno, lo reacomodamos en nuestro relato personal y lo reciclamos para poder, finalmente, ir rellenando esos huecos y fisuras que quedaron vacíos. Una metáfora de esta apropiación de elementos ajenos cuyos efectos de utilidad son visibles.

Algunos autores realizan una distinción entre las compilaciones y el collage como diferentes formas de montaje. En el primero de ellos, el objetivo clave es extraer del contexto original cierto material, para luego reubicarlo en uno diferente, cambiando con ello su significado original. Peter Burguer nos dice al respecto:

*“(…) para el vanguardista el material sólo es material, su actividad no consiste en otra cosa más que en acabar con la vida de los materiales arrancándolos del contexto donde realizan su función y reciben su significado.”*¹³²

Podríamos decir que las imágenes que el artista se apropia, cuando realiza un collage, no conllevan una relación entre sí, están fragmentadas, discontinuas e inconexas; al presentarlas en un nuevo escenario, las

¹³¹ BONET, 1993. Op. Cit. p.14.

¹³² BURGUER, Peter. *“Teoría de la vanguardia”*, Península, Barcelona, 2000. p. 133.

descontextualiza plenamente, rompiendo con ello la supuesta apariencia de totalidad que intentan mostrar las obras convencionales.¹³³

El *cut-up* de Burroughs es un antecedente importante, primero aplicado a la literatura, luego al sonido, con su manipulación de cintas de magnetófonos y, posteriormente, a películas cinematográficas¹³⁴.



William S. Burroughs & Brion Gysin.
*The Third Mind*¹³⁵. 1978. (Img.^{xliii})

Este artista dice al respecto de los films:

*“Los cut-ups podrían otorgar una nueva dimensión al cine. Monta una escena de juego con mil otras escenas de juego de todos los tiempos y lugares. Monta y acorta. Monta calles de todo el mundo. Monta y reordena las palabras e imágenes de cualquier film”.*¹³⁶

¹³³ ALBERDI, Maite, “Found Footage” en *La fuga. Revista de cine*, Primavera 2009, lafuga.cl, Chile, 2009. Ver el sitio: <http://lafuga.cl/found-footage/44> (15/11/2009).

¹³⁴ Burroughs junto al director Antony Balch realiza, a principio de la década de 1960, varios cortometrajes que denominó *The Cut-Ups Films*.

¹³⁵ *The Third Mind* es un libro paradigmático de la Beat Generation, de la cual William S. Burroughs formaba parte. Publicado por primera vez en francés en 1977 y, posteriormente, en Inglés en 1978, el libro es un ensayo literario cuya escritura está realizada mediante el cut-up. Burroughs tomó textos relacionados, cortó, literalmente, las páginas y luego las combinó, reordenando las piezas para formar nuevas narrativas. Realizó el mismo procedimiento con las imágenes dando resultados similares a las experiencias surrealistas. El libro contiene numerosas piezas cortas de ficción, una poesía de Gysin y una entrevista a Burroughs. Algunos capítulos fueron publicados anteriormente en diversas revistas literarias, entre 1960 y 1973.

¹³⁶ BORRUGHS, William S. y GYSIN, Brion, *The Third Mind*, The Viking Press, Nueva York, 1978. citado en AAVV, *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*. Ed. IVAM, Conselleria de Cultura, Valencia, 1993. p.18

Borrughs decía que cualquier persona puede hacer con las imágenes *cut-ups*; si bien muchas veces son necesarios ciertos conocimientos específicos, y cierta habilidad para encontrar y reutilizar materiales ya existentes, con la creciente accesibilidad de la tecnología del vídeo, las personas tuvieron (y tienen) a su alcance mayor cantidad de material audiovisual disponible de ser apropiado, reelaborado y reensamblado y más facilidades para realizarlo; años atrás, en cambio, por el propio formato y técnica del cine, era mucho más difícil intervenir este tipo de material audiovisual.

Con el reciclaje, nos dice Maite Alberdi, se pone de manifiesto que las características originales en lo que respecta a contenidos políticos, ideológicos y estéticos dejan de ser tales, las imágenes se liberan de estos contenidos para pasar luego, con la intervención del director, a adquirir nuevos significados, que van variando en función del montaje. El montaje en este caso, pasaría a ser:

“la máquina recicladora que transforma -de manera total o parcial- los contenidos manteniendo, en la mayoría de los casos, la forma de los fragmentos. Este reciclaje parte de la fascinación del creador por los materiales descubiertos, su intención no es destruirlos sino poseerlos de alguna manera.”¹³⁷

Al apreciar un film que recurre en su montaje a la apropiación de material ya existente, nos podemos dar cuenta que su construcción y sobre todo la mirada que nos exige es dialéctica, reflexiva y compleja; las imágenes generalmente se problematizan, se ensamblan y yuxtaponen, generando la apertura hacia nuevos discursos.

Estos films llevan implícita, muchas veces, una fuerte crítica y puesta en cuestión de los medios audiovisuales y sus producciones tradicionales, en las cuales, generalmente, el espectador como tal, no ‘debe’ reflexionar ni elaborar ningún cuestionamiento, ya que las imágenes funcionan y se

¹³⁷ ALBERDI, Op. Cit.

presentan *como si* dijeran todo. Muchos cineastas intentan generar en el espectador una mirada crítica, buscando siempre una reflexión y revisión de lo que, en un primer momento, no logró captarse.

Sin embargo es importante destacar que, hacer referencia al uso y apropiación de materiales ajenos, siempre ha generado ciertas controversias y discusiones, tanto en el marco de lo que podríamos llamar *derechos de autor*, como en lo que respecta a las discusiones sobre el bajo mérito de invención y creación de quienes recurren a este tipo de práctica.

André Bazin nos dice, respecto a esto último y tomando como ejemplo el film *Paris 1900* de Nicole Védère:

“De ninguna manera hay que creer que el mérito de los autores se ve mermado aunque utilicen exclusivamente documentos cinematográficos preexistentes. Al contrario, su éxito debe ser atribuido a un sutil trabajo con el medio, a la inteligencia de su selección a partir de un fondo de material inmenso, a la sensibilidad y la inteligencia del montaje, y a la especial astucia del gusto y de la cultura que era necesaria para domar los fantasmas.”¹³⁸

En relación a la discusión sobre los derechos de autor, si por esto entendemos un robo, piratería o saqueo del material apropiado, coincidimos con Bonet, cuando plantea que esto es *antes una metáfora que una realidad*.¹³⁹

Por lo tanto debemos considerar que estos materiales retomados y/o encontrados, son, en este plano del apropiacionismo, aprovechados para poder, a través de ellos, obtener nuevos matices de significaciones y sentidos. Bonet despega la apropiación de una referencia directa al robo para emparejarla más a la idea de reciclaje:

¹³⁸ BAZIN, Op. Cit. p.41.

¹³⁹ BONET, 1993. Op. Cit. p.14.

“Y porque hay asimismo amigos de lo ajeno muy honrados, que piden permisos, acreditan con todo detalle sus fuentes, y pagan lo que se deba o convenga a los derechohabientes, los archivos, los bancos de imágenes. En cualquier caso, la modalidad por la cual se hace usufructo de tales elementos ajenos —no sólo imágenes, sino también textos, músicas, argumentos...— es lo de menos. El apropiacionista puede jactarse o no del delito cometido.”¹⁴⁰



Nam June Paik. *Electronic Superhighway: Continental US*.
Videoinstalación. 1995. (Img.^{xiv})

A veces, esta idea de robo se transparenta en algunos ejemplos: Nam June Paik decía, tramposamente, que la palabra *vídeo* no significaba *yo veo*, sino *yo vuelo*, en francés *je volé*, que puede significar tanto *yo vuelo*, como *yo robo*. Juego de palabras que invita a reflexionar al respecto sobre...

“(...) aquellos artistas que reivindican su derecho a sobrevolar el entorno entero de la realidad contemporánea, incluyendo, como un relieve más del

¹⁴⁰ BONET, 1993. Op. Cit. p.18.

terreno, a todas las fuentes mediáticas, por considerar que las imágenes que de ahí manan son hoy de dominio público.” ¹⁴¹

El campo del apropiacionismo es tan extenso que quisimos realizar, en este apartado, una somera aproximación, mostrando algunos de sus matices e intentando dar cuenta brevemente de su proceso.

No obstante nos detendremos en dos puntos, que aunque ya los referenciamos anteriormente, nos gustaría desarrollarlos con mayor extensión, ya que profundizan esta idea, acercándose, aún más, a los procedimientos utilizados para la construcción de la pieza presentada en este trabajo: nos referiremos a continuación, por un lado, al Found Footage y, por otro, al concepto de *Postproducción* de Nicholas Bourriaud, del cual nosotros haremos uso para hablar de las videoinstalaciones que se apropian de material filmico.

2.1.2. Found Footage

En el proceso de construcción de nuestra memoria, como lo señalamos anteriormente, podemos observar cómo la misma se apropia de diversos registros externos (*found footage*) que pasan a formar parte de ella, para luego construir con los mismos otros recuerdos –en parte o totalmente- nuevos. De la misma manera el *found footage*, utiliza material audiovisual encontrado para realizar con él nuevas películas conformadas –integra o parcialmente- del mismo.

A través de este proceso de apropiación se amplía la posibilidad de recreación del amplio repertorio que tenemos disponibles de archivos, films, imágenes televisivas, familiares, mediáticas, políticas, a través de la manipulación, reactivación, recreación, y conformación de nuevos materiales simbólicos, capaces de ofrecernos nuevas lecturas, discursos y cuestionamientos posibles. La cultura mundial (como también la

¹⁴¹ BONET, 1993. Op. Cit. p.18.

construcción que hacemos de nuestra memoria) deja de considerarse como un catálogo cerrado, intocable e inmodificable, y pasa a ser un espacio abierto, relacionable y manipulable.

Siguiendo a Joel Katz¹⁴², la utilización de material previamente existente es muy antigua, por lo cual, los conceptos desarrollados por Duchamp, Picasso y Braque, acerca de la idea de objeto encontrado (o asistido), del collage y la apropiación, llegaron en poco tiempo al cine. Algunos artistas recurrieron para sus producciones a materiales ya existentes, es el caso de Joseph Cornell, Bruce Conner y Ken Jacobs.

Intentar situar y definir cuál es el origen del Found Footage, es muy difícil, sino imposible de determinar, ya que sus orígenes son muy antiguos. Bonet, siguiendo a Leyda, plantea:

“Si de crear una Historia se trata (una con mayúscula), Leyda ya indicó que ‘nunca sabremos con certeza quiénes fueron los primeros en remontar o manipular trozos de noticiarios para sus propios propósitos (...) pero podemos estar seguros que la práctica es tan antigua como el noticiario mismo’. Y, aunque se refiriera concretamente a materiales documentales, ‘trozos de noticiarios’, vistas anónimas, creo que se podría decir lo mismo con respecto a las primigenias ficciones y narrativas cinematográficas.”¹⁴³

El found footage, como práctica cinematográfica, pone su acento en la utilización de material ya producido por otras personas y que ahora es recuperado y re-elaborado, ahorrándose con ello la etapa de producción o rodaje, clásica del cine tradicional, lo cual conlleva también un gran ahorro económico. Yann Beauvais dice que:

“A partir del momento en que el montaje se afirma como una etapa insoslayable tras el rodaje, y más exactamente como momento de elaboración secundaria, nace el film de recuperación. En cuanto se multiplicaron los cortes, las papeleras y los cajones se llenaron de planos

¹⁴² KATZ, Joel, “Del archivo a la archivología” en VVAA, *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*. Ed. IVAM, Conselleria de Cultura, Valencia, 1993. p.57.

¹⁴³ BONET, 1993. Op. Cit. p.23.

dejados de lado; aparecieron unos bibliotecarios de un tipo particular, archiveros y productores afanosos que se apoderaron de este material abandonado. La reunión y el almacenaje favorecen la elaboración de una práctica diferente del cine; el film de compilación y el found footage film son las brillantes manifestaciones de este nuevo uso."¹⁴⁴

Estas producciones consituyen una nueva especie de collage, en donde el material recuperado es fraccionado en segmentos, enlazado luego a otros y llevado, posteriormente, a la producción de nuevos sentidos.



Bruce Conner. *A Movie*. Found footage film.1958. (Img.^{xiv})

Bruce Conner es una de las figuras mas importantes en lo que respecta al desarrollo del Found footage (o film-collage). Sus primeros films ejercieron una gran influencia en los posteriores trabajos de artistas audiovisuales, pertenecientes a circuitos de producción alejados de los marcos convencionales.¹⁴⁵

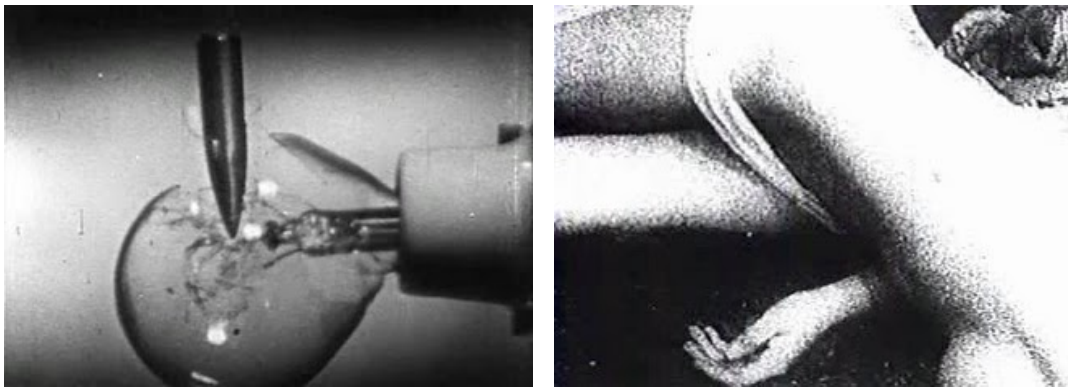
Todas estas obras que comienzan a conocerse a finales de la década de 1950, dentro de un circuito bastante *underground*, recurren, en su gran mayoría, a la apropiación de ciertos films, algunos de ellos con

¹⁴⁴ BEAUVAIS, Yann, "Re-natos descartes" en VVAA, *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*. Ed. IVAM, Conselleria de Cultura, Valencia, 1993. p.63.

¹⁴⁵ Bonet cita algunos de ellos, como ser: "Confessions of Black Mother Succuba (1965), de Robert Nelson; Steel Mushrooms (1967), de Gary Lee-Nova y Dallas Selman; acaso el único y sin título realizado de 1956 a 1966 por el fotógrafo Wallace Berman, buen amigo de Conner; por no mencionar otros muy posteriores, aunque probablemente haya muchos más en los que el impacto de la obra del autor de *A Movie* (1957) haya sido abiertamente admitida, o sobreentendida por críticos y estudiosos del cine experimental" BONET, 1993. Op. Cit. p.29.

contenidos educativos, publicitarios, documentales; otros como *subproductos*, ya sea en forma de descarte y/o residuos, de materiales audiovisuales provenientes del cine en sus diversas escalas. En otros casos también el material utilizado proviene de películas domésticas y de aficionados.

Paralelamente, es esta época, a medida que la televisión fue ganando cada vez más mayor relevancia, sus imágenes comenzaron a ser apropiadas, sistemáticamente, por diversos artistas, ya que anticiparon en este nuevo medio su inminente hegemonía dentro del campo audiovisual y de los mass media.



Bruce Conner. *A Movie*. Found footage film. 1958. (Img. ^{xlvi})

Emplearon diferentes recursos de manipulación y reelaboración de este material apropiado. Las imágenes captadas de la televisión fueron perturbadas a través de la producción de ciertas interferencias, ruidos, distorsiones, aceleraciones y ralentización, o por el choque de diferentes imágenes, etc. Bonet cita algunos ejemplos de algunos artistas que trabajan sus obras:

“(...) por multiplicación y/o aceleración del flujo electroicónico (Landow, Zulueta); por el choque de las imágenes de TV con otras enrabiadamente propias (Rotundi, Levine); o por la discrepancia entre la imagen y el sonido (en el film de Bendahan, por ejemplo, donde el sonido de un informativo ha

sido permutado por el de otras emisiones de más ligero consumo: anuncios, concursos, etc.).”¹⁴⁶

Por otro lado, un aspecto a destacar en las obras de algunos artistas es la recurrencia a la voz o la palabra. Numerosos vídeos o films, nos plantea Bonet, evidencian diferentes trabajos y modificaciones en torno a las mismas:

- algunas veces el texto discrepa con las imágenes que muestra el vídeo, ya sea a través de comentarios críticos;¹⁴⁷
- o a través de claros montajes de citas o textos que muestran este contraste;¹⁴⁸
- otras veces se evidencia un juego entre la voz y cuestionamientos moralistas;¹⁴⁹
- en otros casos el artista realiza una narración en primera persona, superponiendo el texto o la voz a las imágenes (re)elaboradas.¹⁵⁰

¹⁴⁶ BONET, 1993, p.30. Bonet explicita otros ejemplos de artistas que recurren a materiales ya producidos anteriormente, como ser: "*Sun in Your Head* (1963) y *Vietnam* (1968-71), de Wolf Vostell; *Fleming Faloon* (1963) y otros de George Landow; *Beatles Electroniques* (1966-69), *Cinema Metaphysique No. 5* (1967), *Videotape Study No 3* (1967-69) y otros de Nam June Paik y Jud Yalkut; *Black TV* (1964-68) y *Moonblack* (1969), de Aldo Tambellini; *Cornucopia* (1968), de Lenny Lipton; *Scusate disturbo* (1968), de Giorgio Turi; *Nixon* (1968), de Maurizio Rotundi; *625* (1969) de Birgit y Wilhelm Hein; *New Left Note* (1969-75), de Saúl Levine; *Masaje* (1972), de Iván Zulueta; *Final News Report* (1973), de Raphael Bendahan, y sin duda muchos otros que desconozco u olvido." BONET, 1993. Op. Cit. p.30.

¹⁴⁷ También aquí, al respecto, Bonet hace referencia a los artistas "*Martha Rosler, Mark Rappaport, Rea Tajiri, Catherine Elwes, Simón Robertshaw, Ulises Carrión, entre otros.*" BONET, 1993. Op. Cit. pp.35-36.

¹⁴⁸ El autor cita algunos artistas como "*Carlos Anzaldúa, Norman Cowie, Jeanne Finley, Tom Kalin, Jason Simón, Gary Kibbins, Angela Zumpe; y en films de Daniel Eisenberg, Jean-Claude Bustros, Gleb y Igor Aleinikov.*" BONET, 1993. Op. Cit. pp.35-36.

¹⁴⁹ Cita como ejemplo el film: "*Ecce Homo (1990), de Jerry Tartaglia, sobre imágenes de películas pornográficas gay y del film de Jean Genet, Un chant d'amour (1950).*" BONET, 1993. Op. Cit. pp.35-36.

¹⁵⁰ También cita aquí los vídeos "*Sensible Shoes (1983), de John Adams; Sight Unseen: A Travelog (1990), de Jonathan Robinson; History and Memory (1991), de Rea Tajiri; Te// Hadjarat (Guerra en invierno, 1992), de Ildikó Enyedi... O en los films Covert Action (1984), de Abigail Child; Futility (1989), de Greta Snider, y She's just Growing Up, Dear (1992), de Julia Tell. Así como en otros films y vídeos donde el material encontrado o apropiado actúa más bien como cita, entremezclado con otras imágenes propias. Por ejemplo, en los films Who Do You Think You Are (1987), de Mary Filippa, y Sally's Beauty Spot (1990), de Helen Lee; y en los vídeos So, You Want To Be Popular (1988), de Jeanne Finley; Displayed Termination:*

Algo similar a este último proceso podemos ver que se pone de manifiesto con la videoinstalación *Entre Pliegues* aquí presentada. La narración del personaje se muestra como un continuo devenir de recuerdos, sensaciones, vivencias, emociones, fragmentos, a la manera de huellas que intentar reacomodarse en este discurso, que paralelamente vemos acompañado por imágenes retomadas de registros muy variados que simulan sus procesos internos de búsqueda y rememoración, procesos que intentan dar cuenta del funcionamiento y despliegue de su inabarcable memoria.



Martin Arnold¹⁵¹. *Passage à l'acte*. Found footage film.1993. (Img.^{xlvii})

La siguiente cita de Bonet es bastante esclarecedora y concluye un poco lo dicho hasta aquí:

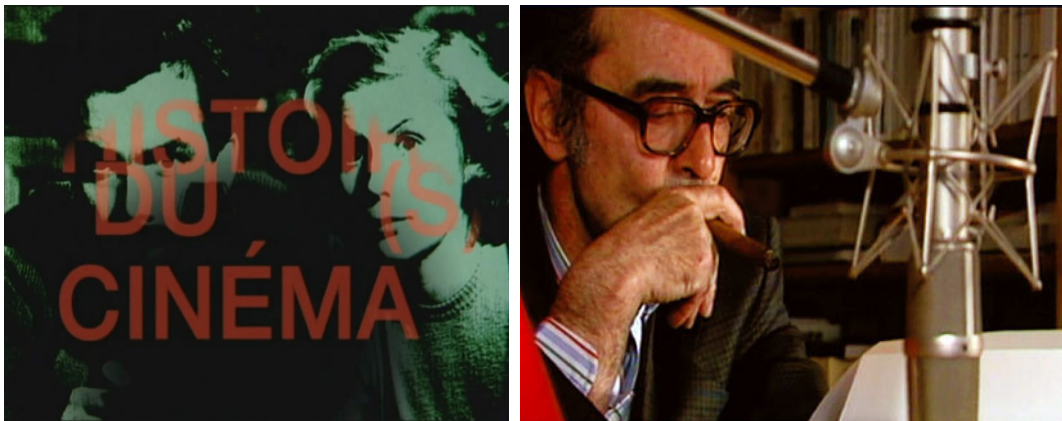
“No es posible generalizar en un campo tan vasto como el del (bri-)collage, el hágaselo- usted-mismo creativo que —crítica o cínicamente, resistente o juguetonamente, idiosincrática o convencionalmente, etc., etc.— monta y desmonta unos elementos preexistentes, encontrados, recuperados, apropiados, reciclados... No obstante, diría que a menudo

The Interval Between Deaths (1988), de Erika Suderburg, y I Need Your Full Cooperation (1989), de Kathy High.” BONET, 1993. Op. Cit. p.36.

¹⁵¹ Ver el sitio del artista: <http://www.r12.at/arnold> (12/03/2010)

puede entreverse un ideal que no sé si llamar utópico o humanista, propagador o proselitista, iluso o activista. Si no el de inducirnos a desarrollar nuestra propia creatividad a partir de la casi nada de los más nimios desechos, o del casi todo de la sobreabundante información e iconografía que nos rodea, sí creo que un postulado latente es el de enseñarnos a percibir, ver, oír, palpar, pensar las cosas a nuestro alrededor, de maneras radicalmente distintas a las que nos vienen dadas por los cauces habituales del mercado, las redes de información, los holdings del espectáculo. Instruimos a manejar las imágenes, en lugar de dejarnos manejar por ellas y por quienes pretenden manejarlas profesionalmente, competentemente, autorizadamente.”¹⁵²

Para finalizar este apartado, tomaremos como ejemplo *Histoire(s) du cinéma*, obra paradigmática de Jean-Luc Godard, que si bien no se inscribe específicamente dentro de esta corriente del Found Footage, se apropia también de material preexistente para conformar un discurso crítico, original y subjetivo acerca de la historia del cine. Por otro lado, con esta obra, introducimos el siguiente apartado en el cual hablaremos de trabajos que se apropian del cine, pero desde el lenguaje de las videoinstalaciones.



Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du Cinéma*. Vídeo. 1989-1998. (Img.^{xlviii})

Histoire(s) du cinéma es un largo proyecto videográfico realizado en los años 1980 y terminado en 1998, en el cual realiza un minucioso análisis

¹⁵² BONET, 1993. Op. Cit. p.18-19.

de la historia del cine y su relación con la propia Historia del siglo XX.



J.L. Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 1(a)*. *Toutes les histoires*. 1989. (Img.^{xlix})



J.L. Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 1(b)*. *Une Histoire seule*. 1989.ⁱ

En este trabajo podemos ver claramente una gran selección de obras, vídeos, films, imágenes, músicas, pinturas, etc. que Godard va ensamblando, yuxtaponiendo y re-elaborando, para mostrarnos finalmente, esta historia del cine. Realiza ocho capítulos diferentes, utilizando para ello la imagen videográfica, ya que esta le permite realizar una mayor manipulación, experimentación y superposición de este material tan heterogéneo. Esta obra, una de las más importantes realizadas por este cineasta, puede ser considerada, no ya como un documental, sino como un verdadero ensayo-poema.



J.L. Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 2(a)*. *Seule le cinéma*. 1997. (Img.^{li})



J.L. Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 2(b)*. *Fatale beauté*. 1997. (Img.^{liii})

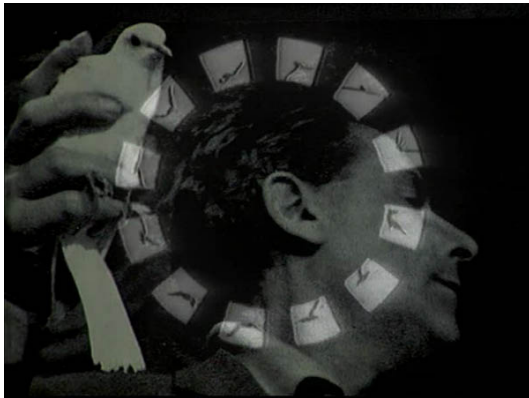
La característica fundamental que define este trabajo es la fragmentación, el collage, la cita, la apropiación y el montaje de material ya elaborado por

él mismo y por otras personas en tiempos y lugares diferentes.

El título *Histoire(s) du cinéma* es un juego de palabras, algo habitual en Godard, que implica varios sentidos, ya que se refiere tanto a la Historia del Cine, historiográficamente hablando, como también a la relatividad de esta Historia. Siguiendo este razonamiento, no podemos pensar que haya una única sino muchas historias del cine, de la cual ésta, contada por Godard, es *una*, de las tantas *que hay y que habrá* (la letra “s” del título, colocada entre paréntesis, alude a esta posibilidad del plural). Por otro lado, se refiere también a *las historias* que el cine cuenta, es decir, todas y cada una de las historias relatadas en los diferentes films.

Nos dice Lorena Rodríguez Mattalía al respecto de esta obra:

*“la historia como memoria, (...) en primera persona. Las imágenes, los sonidos, los textos, crean una red que reproduce el trabajo de la rememoración, al margen de un orden prefijado y constituyendo una libre asociación de ideas y juegos de palabras.”*¹⁵³



J.L. Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 3(a)*. *La Monnaie de l'absolu*. 1998. (Img.^{liii})



J. L. Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 3(b)*. *Une Vague Nouvelle*. 1998. (Img.^{liiv})

Vemos a Godard presente en algunos fragmentos, contando su propio modo de ver la historia del cine, tal vez un modo de seguir recordando y guardando esta memoria del cine. Diversas estrategias que nos hablan de

¹⁵³ RODRÍGUEZ MATTALÍA, Lorena. *Prácticas videográficas de análisis de la imagen en movimiento en el campo del arte*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Departamento de Escultura, Valencia, 2006. p.620.

una memoria personal:

“la aparición de su imagen escribiendo, leyendo o trabajando en la mesa de montaje/edición, la presencia constante de su voz que añade al entramado visual más relecturas y asociaciones, la cita de sus propias películas, (...) de cuadros, pintores o escritores (...), la aparición de fotografías de Godard en el pasado; finalmente, su conversación con Daney donde le confiesa que sin el cine él no tendría historia y que por tanto le debe ese intento de re-escribirle una.”¹⁵⁴



J.L. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 4(a). Le Contrôle de l'univers.* 1998. (Img.^{IV})



J.L. Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 4(b). Les Signes parmi nous.* 1998. (Img.^{VI})

2.1.3. Postproducción. Las videoinstalaciones se apropian del cine

“Queda, por fin, el cine, memoria incierta de la infancia y memoria del siglo. Su mecanismo y su dispositivo hacen de él la máquina ideal para hacer que el olvido llegue a ser recordado.”

Raymond Bellour - *El libro, ida y vuelta*¹⁵⁵

“Es sencillo, el ser humano produce obras, y bien, se ha hecho lo que se tiene que hacer, las aprovechamos para nosotros.”

Serge Daney¹⁵⁶

¹⁵⁴ RODRÍGUEZ MATTALÍA, Op. Cit. p.624.

¹⁵⁵ BELLOUR, Op. Cit. p.80.

Actualmente, muchos artistas tienden a retomar y reelaborar la tan perseguida deconstrucción de la experiencia fílmica que llevaron a cabo los artistas del cine expandido de los años 70, sobre todo en lo que se refiere a poner en evidencia el dispositivo cinematográfico y todo lo que este conlleva. Siempre el cine intentó *engañar* al espectador con sus ilusiones realistas, ocultado toda la parafernalia que utiliza para ello, por esto muchos artistas utilizan sus imágenes, su tecnología, sus dispositivos, su narrativa, sus estructuras, sus operaciones, etc. pero haciéndolas evidentes, intentando revertirlas para concienciar al espectador, para hacerlo más crítico frente al cine, para que pueda leer (ver) *entre líneas* todas las discontinuidades y limitaciones que este dispositivo siempre oculta.

El siglo XX fue el siglo que produjo, de la mano de la fotografía y del cine, la mayor cantidad de imágenes de la historia de la humanidad, pero no debemos despreciar el hecho de que este siglo fue llamado *el siglo del cine*. Si bien en sus comienzos los artistas del vídeo, del cine expandido, de las videoinstalaciones, entre otros, buscaban alejarse totalmente del sistema cinematográfico tradicional, hoy utilizan no sólo referencias narrativas, documentales, formales y técnicas del cine como recurso, sino que han encontrado en él un banco de materiales infinitos, al que es difícil resistirse, ya que permite al artista contemporáneo dialogar con sus imágenes para citarlas, reutilizarlas, reelaborarlas, relacionarlas, recombinarlas, mezclarlas, deconstruirlas, entre otras miles de operaciones que existen.

Es este un ejemplo más de cómo el campo del arte fagocita, cada día más, todo lo que toca. Muchos artistas dejaron de utilizar soportes y lenguajes más tradicionales para producir arte desde un lugar totalmente diferente: trabajan ahora dentro del denominado, por el teórico francés

¹⁵⁶ Citado en la introducción del libro BOURRIAUD, Nicholas, *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2004. p.5.

Nicholas Bourriaud, campo de la *Postproducción*¹⁵⁷, es decir, construyen sus obras partiendo, ya no de materias primas sino, de elementos ya elaborados por otros, productos culturales que se encuentran disponibles en el mundo contemporáneo y que es acaparado por ellos para su consumo, reciclaje y recombinación en la elaboración de nuevos productos.

El autor plantea que:

*“Desde comienzos de los años noventa, un número cada vez mayor de artistas interpretan, reproducen, reexponen o utilizan obras realizadas por otros o productos culturales disponibles. Ese arte de la post producción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas. Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready-made y obra original. La materia que manipulan ya no es materia prima. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya informados por otros. Las nociones de originalidad (estar en el origen de...) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se difuminan así lentamente en este nuevo paisaje cultural (...).”*¹⁵⁸

Bourriaud, encuentra el antecedente directo de este tipo de procedimiento en Marcel Duchamp, ya que como él, los nuevos artistas producen una nueva manera de apropiación de la cultura, no intentan elaborar una nueva forma partiendo de un material en bruto, sino que trabajan con los millones de objetos, imágenes, sonidos y productos ya producidos por

¹⁵⁷ “Post producción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el vídeo. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje, la post producción pertenece pues al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola de producción de materias en bruto.” BOURRIAUD, Op. Cit. p.7.

¹⁵⁸ BOURRIAUD, Op. Cit. p.7.

otros y que forman parte del legado cultural que circula diariamente en nuestro mundo mediatizado. Ya Roland Barthes afirmaba que la mejor forma de subvertir los símbolos no era destruyéndolos, sino interviniéndolos, haciéndolos propios.

*“Post-producción, en una palabra, muestra que el uso de las formas existentes no tiene hoy nada que ver con la cita, sino que prefigura nuevas formas de relacionarse con la cultura –sobre todo, una relación activa con respecto a ella, en contra de la pasividad viral que la industria del ocio pretende propagar.”*¹⁵⁹

En vez de venerar las obras y los textos del pasado cultural, todo lo consagrado y definitivo, lo que los artistas buscan es servirse de ellos, en palabras de Bourriaud, el arte es una máquina de producir relaciones con el mundo:

*“Los artistas de la postproducción han convertido a la cultura mundial en una caja de herramientas, en un espacio narrativo abierto, descartando relatos unívocos y catálogos de productos cerrados.”*¹⁶⁰

Dentro de esta categoría encontramos diversos artistas que trabajan directamente sobre el material visual que les proporciona el cine (películas, historias, acciones, personajes, actores, etc.) buscando que los espectadores generen nuevas lecturas del tradicional imaginario cultural que proporciona la industria cinematográfica. Bourriaud expone al respecto:

*“Ese reciclaje de sonidos, imágenes o formas implica una navegación incesante por los meandros de la historia de la cultura –navegación que termina volviéndose el tema mismo de la práctica artística”.*¹⁶¹ Muchos

¹⁵⁹ BECK, Humberto, “Entrevista con Nicholas Bourriaud” en *e-valencia.org*, año IV, Valencia, 2009. Ver el sitio: <http://e-valencia.org/index.php?name=News&file=article&sid=12144> (18/04/2010).

¹⁶⁰ PISCITELLI Alejandro, “Post Producción. Reseña del libro de Nicolás Bourriaud”, *educ.ar*, Buenos Aires, 2005. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://weblog.educ.ar/contratapa/archives/005404.php> (29/04/2010).

¹⁶¹ BOURRIAUD, Op. Cit. p.15.

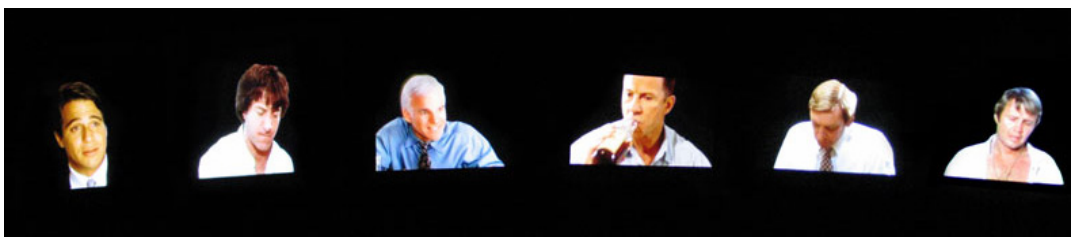
artistas actuales “son semionautas que antes que nada producen recorridos originales entre los signos”.¹⁶²

A continuación nos detendremos en algunas obras y artistas, de los muchos que existen, para ejemplificar este fenómeno de la postproducción dentro del campo audiovisual.

- El primer ejemplo que tomaremos es el de Candice Breitz quien realiza críticos trabajos utilizando una gran recopilación de imágenes de películas de la industria hollywoodense, con las que posteriormente realiza un fino trabajo de edición. Dos de sus trabajos más conocidos son sus videoinstalaciones de seis canales, *Mother* (2005) y *Father* (2005). Para realizarlas recopiló escenas de películas donde, por medio de peleas, gritos, llantos, consejos, reconciliaciones, amores, etc., se interpretan los estereotipados roles de madres e hijas o padres e hijos protagonizados por conocidas estrellas (actrices y actores) de Hollywood.



Candice Breitz. *Mother*. Videoinstalación. 2005. (Img.^{lvii})



Candice Breitz. *Father*. Videoinstalación. 2005. (Img.^{lviii})

- Otros que realizan también detallistas procesos de edición, pero buscando resultados totalmente distintos, es el grupo de artistas Addictive

¹⁶² BOURRIAUD, Op. Cit. p.14.

TV¹⁶³ que realizan *remixes* mediante un minucioso trabajo de montaje, tomando pequeños loops de material de films y propagandas populares y utilizándolos sonoramente para construir un discurso principalmente musical, pero también visual. Sus trabajos tuvieron tanto éxito que posteriormente los mismos productores autorizaban el uso de las imágenes de los films o incluso realizaban encargos para promocionar sus películas de esta forma.

- Un conocido artista que utiliza películas emblemáticas, del cine clásico de Hollywood, para realizar sus obras es el escocés Douglas Gordon, quien mediante sutiles operaciones busca hacer reflexionar al espectador sobre nuestros propios mecanismos de percepción.



Douglas Gordon. *24 hs Psycho*. Videoinstalación. 1992. (Img.^{lix})

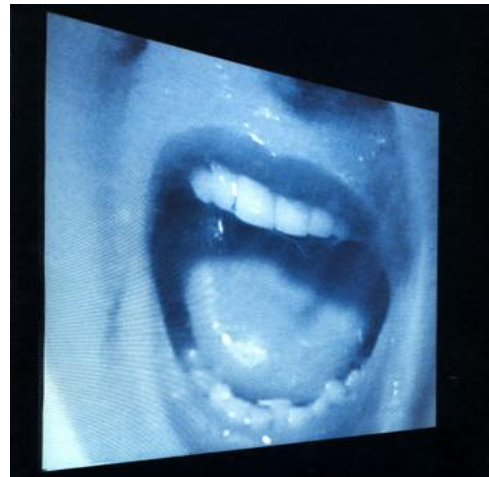
En sus trabajos más conocidos utiliza films de Alfred Hitchcock para replantear distintas nociones en relación al tiempo y la memoria, como por ejemplo *24 hs Psycho*¹⁶⁴, videoinstalación de 1992, en la que ralentiza la

¹⁶³ Ver el sitio del colectivo en: <http://www.addictive.com/> (28/04/2010)

¹⁶⁴ Para más información ver el sitio: <http://www.medienkunstnetz.de/works/24-hour-psycho> (15/11/2009)

duración (y su vertiginosa sucesión de fotogramas) de la película *Psicosis* (1960) para que su proyección dure veinticuatro horas. Este movimiento extremadamente ralentizado permite al espectador un mayor tiempo de observación de los detalles y de reflexión sobre la producción, la materialidad y la temporalidad de las imágenes que consume.

“La tendencia a hacer evidente el soporte tecnológico se afianza cada vez más entre los artistas actuales. A veces se lo hace para evitar la fascinación de las imágenes y promover una lectura más reflexiva o crítica sobre el medio. En otras ocasiones, se busca transformar el dispositivo en obra, o llamar la atención sobre las cualidades estéticas de los soportes técnicos.” ¹⁶⁵



Douglas Gordon. *24 hs Psycho*. Videoinstalación (detalles). 1992. (Img.^{lx})

Douglas Gordon, por ejemplo, utiliza con frecuencia pantallas inclinadas y apoyadas sobre el piso como superficie para la proyección de sus vídeos. Esta solución formal, otorga un carácter casi escultórico a la imagen, al tiempo que desarticula la posible recepción cinematográfica por parte del público. Este hecho es importante, ya que Gordon suele trabajar a partir de fragmentos de películas comerciales. Al cuestionar la frontalidad de la pantalla y ponerla en evidencia en su materialidad, consigue con eficacia que los espectadores se desplacen de posicionamiento habitual de

¹⁶⁵ ALONSO, Rodrigo, “Comisariado y Media Art” en *Revista a:mínima*, Nº 10, enero 2005. a:minima, Oviedo, España, 2005.

*consumidores de imágenes fílmicas, y atiendan al dispositivo que construye la ilusión de realidad en el cine.”*¹⁶⁶

Otro trabajo impecable de este artista es su videoinstalación *Between Darkness and Light (after William Blake)*¹⁶⁷ en la cual proyecta dos películas distintas de cada lado de la pantalla semi-transparente, manteniendo el sonido original de cada una. De un lado *El Exorcista* (1973) y del otro *La Canción de Bernardette* (1943), es decir, dos películas que presentan los estereotipos cinematográficos del bien y del mal encarnados en dos adolescentes.



Douglas Gordon. *Between Darkness and Light (after William Blake)*. Videoinstalación. 1997. (Img.^{lxi})

El montaje espacial de las películas genera un fundido entre ambas, pero al no estar editadas y tener duraciones distintas, el montaje se vuelve aleatorio, es decir, según su autor, deben pasar cerca de 15 días para que se repita la misma combinación de imágenes y sonidos. En una entrevista que Graciela Taquíni le hace a Gordon, él comenta que su madre no le había dejado ver *El exorcista* y que encontró casualmente, en un estante, el film que no conocía, por lo que el azar en la elección se

¹⁶⁶ *Ibidem.*

¹⁶⁷ *Entre la oscuridad y la luz (después de William Blake)*

extiende también en esta edición aleatoria de una batalla donde nadie gana ni pierde.

“Soy una persona muy religiosa; creo que el bien y el mal existen, pero hay algo más.”¹⁶⁸ Dice Gordon después de haber dicho antes: “siempre tiene que haber un tercer elemento para que el juego funcione. Una tercera cosa que descoloque, que cree duda, un intersticio.”¹⁶⁹



Douglas Gordon. *Between Darkness and Light* (after William Blake). Videoinstalación. 1997. (img.^{lxii})

La lista de artistas podría ser muy amplia, sin embargo creemos que con los abordados será suficiente para cómo los artistas actuales (artistas de la posproducción) se están valiendo de los productos culturales que tienen a mano (y el cine es uno de los más importantes) para reelaborarlos y crear con ellos nuevas lecturas de ese material. Como escribe Piscitelli:

“Los artistas editores o post-produccionistas reprograman obras existentes, habitan estilos y formas historizadas, hacen uso de las imágenes, utilizan a

¹⁶⁸ TAQUÍNI, Graciela, “Douglas Gordon” en ADN cultura, Sábado 15 de septiembre de 2007. Diario La Nación, Buenos Aires, 2007. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=943105 (16/05/2010).

¹⁶⁹ *Ibíd.*

la sociedad como un repertorio de formas, invisten a la moda y a los medios masivos y son todos tributarios de la excelsa sentencia de Wittgenstein: 'No busquen el significado, busquen el uso'.¹⁷⁰

En el próximo apartado continuaremos hablando de la instalación audiovisual, pero desde otro aspecto, hablaremos de cómo el montaje puede ser abordado desde el punto de vista formal y conceptual a la vez.

¹⁷⁰ PISCITELLI, Op. Cit.

3. Videoinstalaciones. Diseño formal-conceptual del espacio expositivo.

La multiplicación, fragmentación, cantidad y forma en que se distribuyen las pantallas en una videoinstalación no debería ser sólo una decisión formal de montaje, sino que debe responder también al concepto que la obra busca abordar. Es importante tener en cuenta dónde se proyectan las imágenes, de qué modo estratégico se posicionan respecto del espectador, cómo se concibe el diseño y construcción del propio ambiente, ya que el montaje es tan importante, determinante y esencial al sentido de la obra como el contenido mismo de las imágenes y de los videos proyectados.

Como ya dijimos, la tendencia netamente antinarrativa del cine expandido, actualmente se ha dejado de lado y los artistas recurren a veces a algún tipo de estructura narrativa para desarrollar sus obras. Una forma alternativa es utilizar la multiplicación de pantallas con fines narrativos, como ya vimos en el largometraje *Napoleón*, de Abel Gance, en el cual introduce mayor información al mostrar diversos aspectos de una historia narrada en varias pantallas, obteniendo diferentes puntos de vista de una línea argumental única.

El montaje de este tipo de obras determina también la forma en que el espectador la percibe; las diversas proyecciones pueden estar dispuestas de tal forma que el mismo pueda verlas simultáneamente o, por el contrario, deba cambiar el eje de su mirada o, incluso, desplazarse en el espacio para poder visualizar todas las imágenes, ya no simultáneamente sino, en momentos distintos. Lo mismo puede suceder con el audio, ya que puede ser una fuente homogénea que se escucha en toda la sala, o poseer diferentes fuentes sonoras, que obligan al espectador a desplazarse para poder oír cada una de ellas.

Para ejemplificar las distintas posibilidades, analizaremos videoinstalaciones de distintos artistas en las cuales podemos ver cómo el

diseño formal-conceptual del espacio expositivo (es decir, la manera en que el montaje interrelaciona el espacio, los vídeos, el sonido y la relación con el espectador) condiciona la forma en que se articula el sentido de la obra.

Comenzaremos con la videoinstalación *Heaven and Earth* (1992) de Bill Viola¹⁷¹. Esta videoinstalación consta de dos columnas de madera, una que se alza desde el suelo hasta la altura de los ojos de un espectador medio y otra que nace en el mismo lugar que la anterior, pero desde el techo. En ambos extremos de las columnas Viola coloca dos pantallas de televisor enfrentadas. En la columna superior (que se alza hacia el cielo) se reproduce un vídeo de su madre agonizando y en la columna inferior (arraigada a la tierra) su hijo recién nacido¹⁷²; el vidrio cóncavo de las pantallas produce el reflejo mutuo de una imagen en la otra.



Bill Viola. *Heaven and Earth*. Videoinstalación. 1992. (Img.^{lxiii})

Rodrigo Alonso escribe al respecto de esta obra de Viola:

“En tanto imágenes luminosas, cada una se proyecta en la otra; la vida y la muerte se convierten en reflejos mutuos. El espectador asiste desde afuera

¹⁷¹ Ver el sitio del artista: www.billviola.com (14/04/2010)

¹⁷² Es importante destacar que un año antes de realizar esta obra, Viola es marcado por dos sucesos importantísimos en su vida que repercutieron directamente en su arte: la muerte de su madre y el nacimiento de su segundo hijo, nueve meses después.

*a esa comunicación secreta entre los momentos que delimitan la existencia.”*¹⁷³

Otra artista que utiliza habitualmente dos pantallas enfrentadas (dispuestas de manera diferente a las de Viola) es la iraní Shirin Neshat, pero ella busca con este dispositivo escenificar el conflicto de los roles de género en la cultura musulmana utilizando diversos códigos y símbolos que evidencian estos dos mundos (masculino y femenino) totalmente opuestos, desde una mirada bicultural¹⁷⁴.

En su videoinstalación *Turbulent* (1998), coloca en las paredes opuestas de una sala dos pantallas; en la pared izquierda proyecta las imágenes de un hombre, vestido con camisa blanca, que canta en un escenario hacia una multitud de hombres que lo aplaude; en la pantalla opuesta una mujer, cubierta con una túnica negra, en un escenario de un teatro vacío, produce dolorosos sonidos emitidos desde lo profundo de su garganta, penosas quejas sin palabras. Esta obra explicita como el hombre, respaldado por otros hombres, posee la palabra, en cambio la mujer, sólo puede expresarse en soledad ya que la ley iraní le prohíbe cantar en público, no obstante, Neshat muestra una mujer musulmana fuerte y segura de sí misma que ha triunfado, ya que a pesar de esta prohibición, su canto es emitido desde el escenario y, a pesar que está vacío el teatro, su voz llega hoy incluso hasta nosotros.

Lo que queremos remarcar aquí es el montaje propuesto por la artista; las imágenes de *Turbulent* están proyectadas de tal manera que no las podemos ver al mismo tiempo, haciendo así patente el conflicto, no sólo mediante los videos, sino también con el diseño del dispositivo de exhibición planteado por la artista que obliga siempre al espectador a elegir una proyección para mirar, nunca puede mirar las dos a la vez.

¹⁷³ ALONSO, Rodrigo, “Bill Viola: los senderos de la condición humana”. *Mediápolis*, Año 1, N° 2, Buenos Aires, 1996. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/viola.php> (14/11/2009).

¹⁷⁴ Más información sobre vida y obra de Shirin Neshat ver el sitio: http://en.wikipedia.org/wiki/Shirin_Neshat (18/12/2009).



Shirin Neshat. *Turbulent*. Videoinstalación. 1998. (Img. ^{lxiv})

La obra de Neshat pone al espectador a reflexionar y le exige tomar una posición política y ética frente a los conflictos planteados por los binomios hombre-mujer, oriente-occidente, individuo-colectividad, tradición-renovación, planteando una mirada crítica del maltrato hacia la mujer en el mundo Islámico¹⁷⁵, pero también buscando, por medio de la presentación de elementos opuestos, toda una serie de interrogantes que favorecen un espacio de reflexión y de diálogo. Neshat logra reflejar este tema de violencia de una manera lírica y poética, con una profunda carga emocional, pero sobre todo –y valiéndose de las imágenes en blanco y negro- de una belleza y potencia visual sorprendente.

Podemos buscar otros ejemplos, pero que utilizan en su montaje un dispositivo de tres pantallas. En los trabajos de Isaac Julien¹⁷⁶ (1960) pueden verse profundas indagaciones acerca de otras formas de narración, sobre todo a partir de la fragmentación de la imagen en diversas pantallas (generalmente en forma de tríptico). En su videoinstalación *Baltimore* (2003) indaga en una compleja estructura narrativa a partir de la mezcla de ficción con material documental de archivo, la fragmentación de la imagen en tres pantallas distintas¹⁷⁷ y una

¹⁷⁵ *Rapture* y *Fervor* son otras dos videoinstalaciones de Neshat, resueltas similarmente y que abordan también el lugar de la mujer en Irán.

¹⁷⁶ Ver el sitio del artista: <http://www.isaacjulien.com/> (27/10/2009)

¹⁷⁷ Otros trabajos de Isaac Julien abordan también esta resolución formal y narrativa de las tres pantallas divididas, como por ejemplo: *Fantôme Afrique* (2005), *True North* (2004) y *Paradise Omeros* (2002).

gran elaboración de la banda sonora. Construye una historia basada en la iconografía afroamericana de los años setenta y la cinematografía de la *blaxplotation films*¹⁷⁸. Este trabajo es una metáfora de un encuentro entre el pasado y el futuro y entre la 'alta cultura' y la 'cultura popular'. Los protagonistas principales que recorren la ciudad de Baltimore son *Angela in Blue*, arquetipo sexual, racial, joven y femenino y *Martin/Still Life*, un hombre mayor. Julien enfrenta 'lo popular' a través de la figura de cera de Martin Luther King, frente a la 'alta cultura occidental' a través de la pintura renacentista al óleo, contraponiéndolos de manera discriminatoria.



Isaac Julien. *Baltimore*. Videoinstalación. 2003. (Img.^{lxv})

*“Julien moldea el espacio y el tiempo a través de dos personajes antagónicos inmersos en un mundo irreal. La pintura renacentista, el pensamiento filosófico y la cultura popular (representada en el museo de cera), confluyen en dos viajes convergentes que no llegan a encontrarse. De esta forma el espectador se introduce en un mundo surreal, de corte futurista, repleto de iconos cinematográficos y referencias estilísticas a diversos conceptos del imaginario afroamericano.”*¹⁷⁹

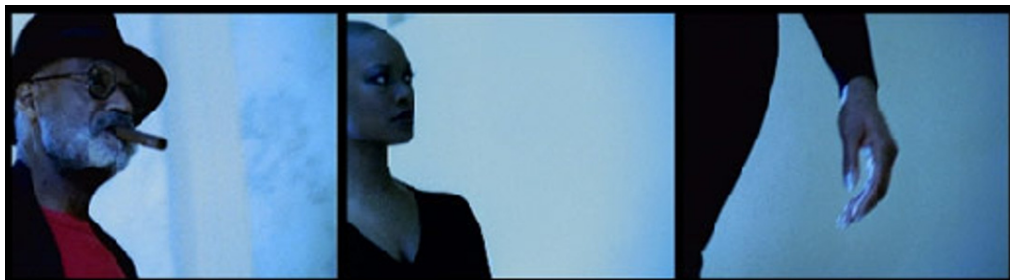
Las tres pantallas se encuentran ordenadas una al lado de la otra en la misma línea, posición que permite al espectador pararse frente a ellas y ver cómo el relato se despliega simultáneamente. A simple vista no parece alejarse del dispositivo cinematográfico tradicional de exhibición, pero lo interesante de Julien es que busca explotarlo al máximo. Son impresionantes las posibilidades y combinaciones narrativas y expresivas que este simple recurso otorga a Julien, al multiplicar el tradicional relato

¹⁷⁸ Subgénero cinematográfico de los años setenta, creado por y para negros, que conformó, en gran medida, una personalidad afroamericana propia de contenido expresamente racista.

¹⁷⁹ Mas referencia de este trabajo en el sitio: <http://www.musac.es/index.php?obr=138> (28/10/2009)

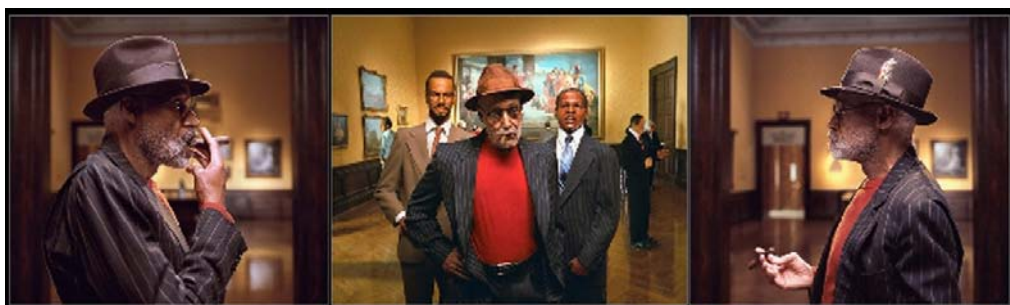
lineal en diversas líneas que discurren paralelamente (mostrando tres imágenes distintas, o la misma imagen repetida tres veces, o una sola imagen fragmentada en tres partes, o una imagen en una pantalla y otra espejada en dos, o imágenes iguales en las tres pantallas pero con un defasaje temporal mínimo o con mínimas diferencias, por nombrar sólo unas pocas combinaciones).

A la vez que el conjunto de pantallas genera distintos ritmos visuales como repeticiones, contrapuntos, superposiciones, etc., cada una aporta al relato distintas informaciones complementarias como detalles, anticipaciones, metáforas, contextualizaciones, etc., que enriquecen el relato.



Isaac Julien. *Baltimore*. Videoinstalación. 2003. (Img.^{lxvi})

Es importante tener en cuenta que los impresionantes trabajos de Julien, a pesar de que poseen una narratividad alternativa, su estructura dramática sigue, en gran medida, el tradicional relato aristotélico (comienzo, nudo y desenlace), por ello es necesario que el espectador, para entenderlos, los vea de principio a fin.



Isaac Julien. *Baltimore*. Videoinstalación. 2003. (Img.^{lxvii})

En cambio, veremos ahora otro trabajo en el cual el espectador no debe permanecer en la sala de principio a fin de la proyección para entender el sentido de la obra, sino que se queda el tiempo que considera adecuado para apreciar y reflexionar sobre el sentido simbólico que poseen cada una de las imágenes y la relación entre ellas. Tomaremos nuevamente como ejemplo un trabajo de Bill Viola llamado *Nantes Triptych* (*Tríptico de Nantes*), en el que utiliza también tres pantallas que son visualizadas frontal y simultáneamente, pero las utiliza de una manera totalmente diferente a Julien. En las pantallas se proyectan tres videos diferentes que transcurren siempre de la misma forma, a la manera de un tríptico medieval. El él se reproducen imágenes del un niño muy pequeño (en la pantalla de la izquierda), de la un hombre suspendido en el agua (en la pantalla central) y de su madre anciana agonizando (en la pantalla de la derecha).

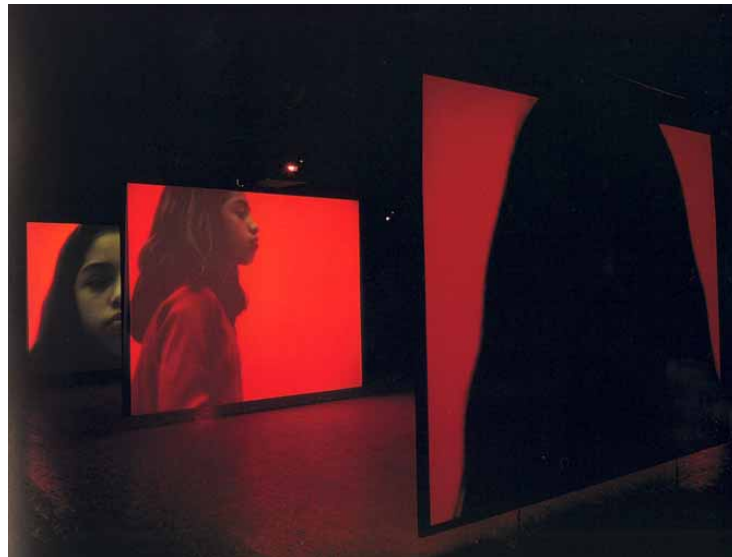
Viola nos enfrenta crudamente, desde sus íntimas imágenes, al ciclo de la vida. Los videos funcionan, no ya narrativamente sino, simbólicamente como imágenes de nacimiento, vida (un hombre suspendido en el agua, como metáfora existencial de la suspensión entre la vida y la muerte) y muerte.



Bill Viola. *El Tríptico de Nantes*. Videoinstalación. 1992. (Img.^{lxviii})

Hasta acá, los ejemplos vistos, sólo exigen al espectador (para que construya el concepto y/o el relato del trabajo audiovisual de líneas

narrativas simultáneas) una actitud bastante pasiva, a lo sumo debe girar su cabeza para observar los distintos flujos visuales. Sin embargo otros trabajos, para ser visualizados, exigen del espectador mayor actividad y movimiento dentro del espacio expositivo ya que los vídeos se encuentran distribuidos en distintas pantallas dentro de una o varias salas contiguas y para acceder a ellos debe emprenderse un recorrido por el espacio. Doug Aitken¹⁸⁰ utiliza frecuentemente este recurso espacial en sus videoinstalaciones. El espectador debe movilizarse para visualizar los distintos videos que componen el trabajo y elaborar así un montaje dentro de su cabeza que le permita tener una experiencia bastante personal, efímera y única del mismo.



Doug Aitken. *I am in you*. Videoinstalación. 2000. (Img.^{lxix})

La luz de las proyecciones va guiando, a través del espacio oscurecido, al espectador que, pantalla a pantalla, va hilvanando una historia completamente fragmentada que sucede vertiginosamente y a toda velocidad. Las obras de Aitken, como sucede en este caso que analizaremos, suelen estar estructuradas según una narrativa no-lineal, pero él siempre busca, en mayor medida, generar emociones y sensaciones en el espectador, que desarrollar una historia concreta. Por

¹⁸⁰ Ver el sitio del artista: <http://www.dougaitkenworkshop.com> (28/10/2009)

ello utiliza imágenes de gran tamaño, de ritmo abrumador y potente sonido, que atrapan al visitante en una turbulenta atmósfera inmersiva y envolvente.

El público en, su recorrido, va armando el conjunto de la obra que depende inexorablemente de su movimiento. La pieza no funciona si el espectador no se desplaza por el espacio. Puede existir cierta narrativa previa o ser pequeños fragmentos audiovisuales lineales y reiterativos, pero es el espectador quien compone un montaje general de la obra en su cabeza, a través de las relaciones que genera con su desplazamiento.

Aitken dice en una entrevista:

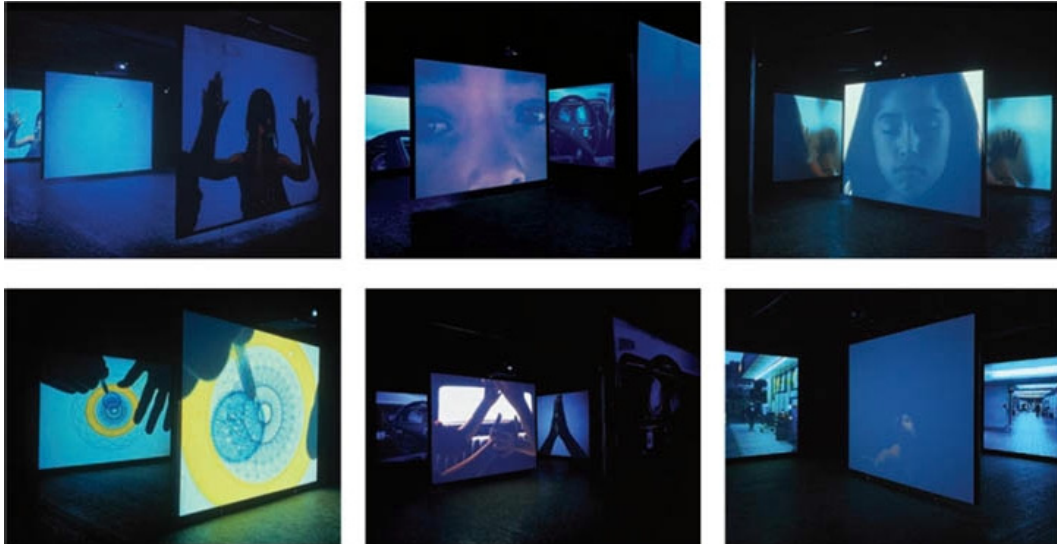
*“No me interesan las aproximaciones únicas. Veo cada momento de la vida como un nuevo escalón, una nueva experiencia y, sobre todo, un descubrimiento. Usted habla de ‘narración’, pues bien, eso es algo que me crea cierta inquietud, la idea de que a menudo los seres humanos nos comunicamos de una manera basada en la linealidad, es esa forma en que uno cuenta una historia o ve una película. Yo no me reconozco en ese método. Entiendo la experiencia de vivir como si fueran series de fragmentos, como un montaje tridimensional que está cambiando incesantemente.”*¹⁸¹

I am in you (Estoy en ti) es una videoinstalación en la que Aitken relata, a través de cinco pantallas, la historia de una niña, que en su vida diaria permanece rodeada de una rápida e hiperactiva sociedad. La cotidianidad de las imágenes de la pequeña es acompañada por su voz que susurra permanentemente: *“I can't stop, you can't stop”* (no puedo parar, no puedes parar).

Dice el propio Aitken, al respecto de su trabajo:

¹⁸¹ MOLINA, Ángela, "Me atraen los proyectos que son imposibles de realizar" Entrevista a Doug Aitken en Babelia, España, 2004. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.e-barcelona.org/index.php?name=News&file=article&sid=4720 (06/03/2010).

“Esta pieza refleja el intento de establecer cómo el tiempo nos afecta el sentido de la experiencia. La niña no puede parar ni siquiera cuando está durmiendo. De hecho, nadie puede parar y estaremos seguros mientras todo se mueva, siempre y cuando el caos coexista con la armonía.”¹⁸²



Doug Aitken. *I am in you*. Videoinstalación. 2000. (Img. ^{lxx})

Su estética de libre asociación de imágenes, con un ritmo muy marcado, y la búsqueda de perdurables impresiones en el espectador es un legado que Doug Aitken trae de sus trabajos en el campo del vídeo clip, intentando llevar siempre al límite las posibilidades perceptivas, narrativas y poéticas que le permiten las nuevas tecnologías de la comunicación.

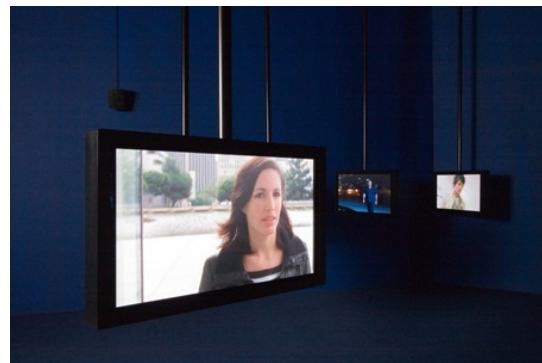
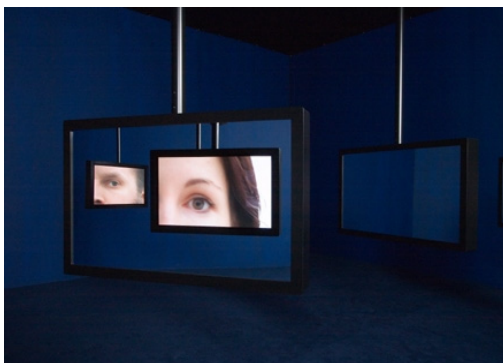
En su videoinstalación *The Moment* (2005) multiplica aún más la cantidad de flujos audiovisuales, montando en el espacio once monitores de plasma, que a su vez tienen en el reverso espejos que multiplican las imágenes de los otros monitores. Esta disposición espacial, sumada a la estética de Aitken, produce una fuerte repetición, multiplicación, reflejos, fragmentación y vértigo.

¹⁸² BOSCO, Roberta, “El videoartista Doug Aitken despliega sus perturbadoras instalaciones en Caixaforum” Miércoles 7 de Julio, El País, Barcelona, 2004. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://www.e-barcelona.org/index.php?name=News&file=article&sid=4728> (26/02/2010).



Doug Aitken. *The Moment*. Videoinstalación. 2005. (Img.^{lxxi})

Las imágenes reproducen lugares de tránsito (salas de espera, hoteles, aeropuertos, etc.), en los cuales circulan diversos personajes haciendo actividades mínimas como dormir o despertarse, encender un interruptor de luz, caminar, etc. Todas las tomas son filmadas idénticamente con cada una de las personas, lo que otorga una unidad formal y de movimiento al conjunto de los videos.



Doug Aitken. *The Moment*. Videoinstalación. 2005. (Img.^{lxxii})

Aitken busca desarrollar aquí el método de los fragmentos asociativos, es decir, todos estos mínimos acontecimientos individuales, pero realizados por distintas personas al mismo tiempo, permiten al espectador hilvanar y entrelazar rápidamente las imágenes comunes para reunir todos los fragmentos en un solo hilo conductor, creando diversos mundos multitemporales, abiertos y circulares.

Los trabajos aquí abordados son una muestra de cómo, en una instalación audiovisual, el montaje determina también el mensaje. Nos detuvimos en algunos artistas que prestan exclusiva atención a ello, siendo sus obras claros ejemplos de cómo reflexionan paralelamente acerca del concepto que quieren abordar y, de igual manera, a la formalización/materialización del mismo en la pieza.

Lo dicho hasta aquí nos servirá para hablar, posteriormente, de la instalación audiovisual presentada en esta investigación, ya que todos los aspectos desarrollados apuntan a clarificar ciertas decisiones formales y conceptuales que aplicamos en *Entre Pliegues*.

III. MATERIALIZACIÓN DE LAS METÁFORAS.
CONCEPTUALIZACIÓN, METODOLOGÍA Y PROCESO DE
PRODUCCIÓN DE *“ENTRE PLIEGUES”*.

En este capítulo nos detendremos en la producción de la obra elaborada en el presente proyecto, desarrollando los diferentes aspectos conceptuales, estéticos, formales y técnicos que constituyen la pieza.

Entre pliegues es una instalación audiovisual multicanal, cuyo eje temático lo constituye la memoria personal y los diferentes procesos que participan en su construcción; buscamos con ella materializar metafóricamente las relaciones multidimensionales que efectuamos entre nuestros recuerdos y las apropiaciones de material externo que incorporamos como propio a nuestro archivo mnémico.

La obra es un recorrido por el universo interno de un personaje, una invitación a navegar por sus pensamientos, recuerdos, imágenes, sensaciones, registros, etc., a través de un flujo visual y auditivo múltiple, fragmentado y espacializado, buscando que el espectador pueda transpolarlo a su propia experiencia, “apropiándose”, al igual que lo hace el personaje, del material utilizado, de estas imágenes (recuerdos) propias y de otros.

El proyecto comenzó con la idea principal de trabajar sobre la memoria personal; tema recurrente que, aunque forma parte de las preocupaciones personales, nunca antes había sido abordado dentro de la propia producción artística. La posibilidad cierta de realizar un proyecto en el cual se debía profundizar, tanto a nivel práctico como teórico, terminó por definir la certeza de afrontar esta temática tan plural y compleja.

Nos pareció oportuno utilizar para este proyecto la imagen videográfica por su:

- carácter interdisciplinar, maleable, accesible, temporal, experimental, móvil, entre otros;

- por su posibilidad de reciclaje, desmontaje, mezcla, hibridación y collage de diferentes elementos (vídeos domésticos, películas, fotografías, textos, gráficos, sonidos, música, entre otros);
- por su inserción en el espacio, ampliando aún más todas estas posibilidades e incluyendo al espectador como un elemento fundamental para recomponer la obra.

Por todo ello creemos que se convierte en el medio ideal para desarrollar las ideas que buscamos metaforizar con *Entre Pliegues*. Trazando de esta manera ciertos paralelismos con los conceptos que ya fueron planteados en el capítulo anterior: memoria, memoria como hipertexto, memoria multidimensional, montaje espacial, multipantalla, reciclaje y apropiación de la memoria, *found footage* y *postproducción*.

Queremos aclarar también que todos estos conceptos, junto a los antecedentes descritos en cada apartado, constituyen la base sobre la que respaldaremos la pieza; sin embargo, como ya fueron específicamente desarrollados antes, aquí nos limitaremos únicamente a organizarlos según enlacemos nuestro discurso, haciendo únicamente breves referencias a ellos.

Realizaremos a continuación un análisis de la obra, pero antes intentaremos definir o delimitar el campo de estudio en el que se inserta la pieza, deteniéndonos en el término videoinstalación y en el concepto de espacio audiovisual.

Seguidamente llevaremos a cabo una descripción de la videoinstalación *Entre Pliegues*, analizando uno por uno los elementos que la componen, para luego detenernos en la descripción técnica y tecnológica pertinente. Si bien aquí haremos referencia al guión que describe de manera general el planteo del trabajo, el mismo se incluye íntegramente en VII.1.Anexo.

1. El concepto de videoinstalación

Para empezar intentaremos acercarnos al concepto de videoinstalación, recurriendo para ello, como primera medida, al diccionario de la Real Academia Española en Internet; sin embargo la respuesta que obtuvimos fue la siguiente:

videoinstalación.¹⁸³

Aviso. La palabra *videoinstalación* no está en el diccionario.

Buscando una respuesta más convincente, Vicente Ortiz en su tesis *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura* nos da una clave para abordar el tema:

*“(...) el término videoinstalación viene dado por una palabra compuesta a su vez por otras dos, (...), por un lado ‘vídeo’, con la imagen electrónica y sus pantallas de proyección, y por otro ‘instalación’, el espacio y los objetos, en el que y con los que se va a ver esa imagen electrónica. Y finalmente el espectador que activa todo este conjunto.”*¹⁸⁴

Intentamos entonces desglosar este término en los dos vocablos que lo conforman y buscamos los significados de *vídeo* e *instalación* por separado en el diccionario.

vídeo.¹⁸⁵

(Del ingl. *vídeo*, y este del lat. *vidĕo*, yo veo).

1. m. Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética.
2. m. Grabación hecha en vídeo.

¹⁸³ Diccionario de la Lengua Española. Op. Cit.

¹⁸⁴ ORTIZ SAUSOR, Vicente, *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Departamento de Escultura, Valencia, 2001. pp.131-132.

¹⁸⁵ Diccionario de la Lengua Española. Op. Cit.

3. m. Aparato que graba y reproduce mediante cintas magnéticas imágenes y sonidos procedentes de la televisión o de otro aparato de vídeo.

Como sucede muchas veces, la definición del diccionario nos aporta poco, o nada, sobre lo que queremos abordar. Es también importante decir que sería demasiado pretencioso intentar delimitar y encerrar al vídeo en una definición única y acabada. Este medio dialogó siempre con otras manifestaciones y lenguajes, esta permanente mutación, hibridación, intertextualidad y fusión de lenguajes visuales, sonoros y estéticos, como también de formatos y disciplinas, generó una gran riqueza y plasticidad visual, pero a la vez una gran dificultad para intentar definir, caracterizar y categorizar este medio.

Definir el vídeo artístico según sus especificidades técnicas e instrumentales, resultaría en una definición muy restringida que no serviría para diferenciarlo de otras manifestaciones que utilizan también el medio videográfico como soporte fundamental. Porque, como lo explicitan Meyken Barreto y Marialina García:

“(...) este nuevo procedimiento de realización también supone una forma otra de percibir la imagen y el sonido. Eminentemente experimental, no solo en términos formales, sino también narrativos y de producción de sentidos, esta expresión artística se define allí donde no intenta enunciar de manera tradicional, sino donde lo hace directa y enfáticamente a través de aquellos recursos dimanados de las capacidades expresivas propias del medio.”¹⁸⁶

Es decir que el vídeo, dentro del campo artístico, es aquel que, no sólo utiliza el vídeo como soporte, sino que busca imprimir una intencionalidad artística en el. Entendiendo por intencionalidad artística lo que Rosa Díaz García define como:

¹⁸⁶ BARRETO, Meyken y GARCÍA, Marialina, “El vídeo arte: apuntes para una historia y definición del género” en *Miradas. Revista del audiovisual*. 06 de noviembre de 2004. Escuela Internacional de Cine y Televisión, Cuba, 2004. p.9. [Artículo en línea]. Ver el sitio: http://www.eictv.co.cu/miradas/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=223 (27/04/2010).

“(…) aquella que añade un contenido experimental, formal, poético, filosófico, etc. extra a la creación audiovisual en sí, mediante la utilización de unos recursos técnicos, narrativos, estéticos, conceptuales, etc. y no meramente comunicativo, informativo.”¹⁸⁷

Esta transdisciplinariedad propia del medio genera diversas combinaciones e híbridos que encuentran numerosas nominaciones difíciles de conceptualizar siguiendo categorías tradicionales. Se habla entonces de:

- videoarte, videoinstalación, videoescultura, videoambiente en mayor medida;
- videoarquitectura, videopoesía, videoanimación, videopintura, videoteatro, videodanza, que fusionan el vídeo con otras disciplinas;
- vídeo interactivo, videodocumental, videoactivismo, videoexperimento, en relación a cuestiones técnicas y/o de utilización de la imagen;
- y muchas otras que también combinan en su interior varias de estas experiencias simultáneamente.

“Con el llamado vídeo-arte nace una nueva manera de entender el arte ya que, por un lado, se apropia de todas las herramientas conceptuales que las vanguardias antiobjetuales venían desarrollando, y que significaba una ruptura con las fronteras impuestas por las disciplinas artísticas y, por otro lado, entra en juego la utilización sistemática de las herramientas que aportan las nuevas tecnologías electrónicas y su poder de documentación, manipulación, mediatización y exhibición.”¹⁸⁸

¹⁸⁷ DÍAZ GARCÍA, Rosa, *El Videoarte en el País Vasco: Panorámica de la creación artística audiovisual contemporánea*. Beca de Investigación Artium. Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria-Gasteiz, 2004. p.60. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.artium.org/biblioteca/Vapv3.pdf (26/10/2009).

¹⁸⁸ REKALDE, Josu, “De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética.” en *Universo Fotográfico*, Año III, nº 4, diciembre de 2001. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de

Lo que la tecnología videográfica incorpora como elemento diferenciador más significativo es la imagen temporal que está en constante metamorfosis. La inmaterialidad es también otro rasgo que caracteriza al vídeo y subvierte las nociones de original y copia, tan arraigadas tradicionalmente en el mundo del arte.

instalación. ¹⁸⁹

1. f. Acción y efecto de instalar o instalarse.
2. f. Conjunto de cosas instaladas.
3. f. Recinto provisto de los medios necesarios para llevar a cabo una actividad profesional o de ocio. U. m. en pl. *Instalaciones industriales, educativas, deportivas.*

Podríamos decir también que esta definición nos ayuda vagamente a entender lo que queremos abordar. Es cierto que el concepto es confuso de por sí y tiene diversas aristas; tomaremos algunas definiciones que intentaremos nos den un panorama más aproximado del campo que intentamos afrontar. Eugeni Bonet, en su conocido texto *La instalación como hipermedio*, dice que la misma podría considerarse:

“(...) un despliegue de diversos elementos en el espacio tridimensional y en las coordenadas del tiempo, una articulación idiosincrásica de tales y heterogéneos elementos en un conjunto unitario, un concepto no-canónico antes que un formato, una técnica, un estilo, una tendencia” ¹⁹⁰

Sin embargo, podríamos complementar esta definición de Bonet con otras, ya que aquí se dejan de lado aspectos claves, como ser, el espectador y la inscripción de la instalación dentro del campo del arte.

Bellas Artes, Madrid, 2001. p.70. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.ucm.es/info/univfoto/num4/pdf/4rekalde.pdf (09/05/2010).

¹⁸⁹ Diccionario de la Lengua Española. Op. Cit.

¹⁹⁰ BONET, 1995. Op. Cit. p.26.

Por ello nos interesa también la definición que el teórico Justo Pastor Mellado da al respecto:

*“La instalación es el establecimiento de un conjunto singular de relaciones espaciales entre objeto y espacio arquitectural, que fuerza al espectador a formar parte de la situación creada”*¹⁹¹

No menos interesante es lo que Kathy Rae Huffman comenta en la misma publicación:

*“Definida en términos generales, mediante un diálogo crítico, la instalación supone que un artista trabaja ocupando una superficie/s bi o tridimensional en el interior de un espacio/s específico, físico o conceptual. La instalación también implica una exploración de información alternativa dentro de un espacio que contempla una determinada situación y tiempo”*¹⁹²

Después de haber intentado aclarar los dos vocablos que la constituyen, intentaremos ahora abocarnos al término *videoinstalación*¹⁹³ que se desprende de los dos anteriores.

Es importante destacar que, luego de la aparición del vídeo y de su utilización como práctica artística, muchos videoartistas decidieron alejarse de las limitaciones que les generaba únicamente reproducir sus videos en un televisor, o en una pantalla, buscando otras formas de exhibición, en las cuales la temática de su trabajo tuviera una relación directa e íntima con el lugar en el que se proyecta, o con los objetos con los que se relaciona.

Uno de los formatos más expandidos dentro del campo del vídeo es la videoinstalación, que toma como componente central el vídeo y lo relaciona, en un mismo espacio, con otros objetos materiales. Esta

¹⁹¹ PASTOR MELLADO, Justo, “Problemas, especificidades, aperturas” en *Videoformas* 92. 1992. citado en BAIGORRÍ, Laura, *Vídeo: primera etapa. Brumaria, nº4*. Madrid, 2004. p.232.

¹⁹² Kathy Rae Huffman, “Problemas, especificidades, aperturas” en *Ibidem*. p.232.

¹⁹³ Queremos destacar que en diversas ocasiones utilizamos también la denominación *instalación audiovisual*, en lugar de videoinstalación, para evitar reiterar tantas veces en el texto la misma palabra y por que nos sirve también, a veces, para hablar de un campo más amplio de obras.

particular organización espacial y temporal de todos estos elementos, genera distintas relaciones entre ellos, emanando diversos sentidos que el espectador descubrirá en su desplazamiento por la obra.

*“Mientras que una cinta de vídeo limita su posibilidad de contacto con el espectador a los contenidos, a la narración/no-narración, o a su estructura interna, en una instalación intervienen, además, una pluralidad de elementos que favorecen nuevos niveles de lectura y asimilación que le confrontan físicamente a las imágenes, a los objetos (...) y al espacio.”*¹⁹⁴

Si bien las primeras videoinstalaciones utilizaron diversos televisores en este intento de desplegar la imagen en el espacio, fue la proyección del vídeo (posible gracias a los proyectores que liberaron las imágenes del armazón del televisor) lo que permitió la proliferación de este tipo de obras, siendo actualmente una referencia constante en revistas, estudios, galerías, museos, bienales y exposiciones internacionales.

Podríamos decir entonces que una videoinstalación es un trabajo en el cual su autor despliega, dispone, organiza, articula e *instala* en un espacio determinado, diversos elementos, de los cuales el vídeo es uno de ellos, siendo, las más de las veces, el principal; invitando de esta manera al espectador a desplazarse y ponerse en relación con ese espacio, esos objetos y esas imágenes audiovisuales durante el tiempo que éste considere oportuno. Bill Viola afirma al respecto:

*“Las instalaciones representan otra manera de llegar a la gente físicamente, representan una experiencia física, que tiene lugar en una habitación en la que tienes que entrar, ves diferentes imágenes, escuchas distintos sonidos, tienes que mover tu cuerpo a través de ese espacio, es una experiencia muy física, en la que, para mí, el lenguaje esencial de la obra, es el lenguaje de la propia experiencia humana.”*¹⁹⁵

¹⁹⁴ BAIGORRÍ, Laura, *Vídeo: primera etapa. Brumaria, nº4*. Madrid, 2004. p.226.

¹⁹⁵ *Bill Viola. Más allá de la mirada*. Dir. Manuel Palacios. Canal + España y Centro de Arte Reina Sofía, 1990.

Para continuar y poder así aplicar lo desarrollado en nuestro trabajo, volveremos a la tesis de Vicente Ortiz que propone una catalogación de las videoinstalaciones, basándose en los elementos significantes que componen la misma. Para ello el autor realizó un minucioso estudio de otras catalogaciones, proponiendo una nueva que busca despegarse un poco de los modelos propios del inicio del videoarte (como los trabajos de Dominique Belloir, Margaret Morse, Jean Paul Fargier, Manuel Palacio, entre otros). Ortiz propone clasificar entonces según lo siguiente:

“En relación con la imagen que emite

1. Videoinstalaciones de emisión monocanal.
2. Videoinstalaciones de emisión multicanal.

En relación con la pantalla

3. Cuando utiliza una sola pantalla de monitor.
4. Construcciones de varios monitores.
5. La utilización de pantallas de proyección de vídeo (screen art).
6. Trabajos que combinan los monitores y proyecciones.

La relación con los objetos.

7. El mueble televisor como referente.
8. La relación imagen (en monitores o proyecciones) con objetos.

La relación con el espacio.

9. Si el punto de vista fundamental es frontal.
10. Una composición autónoma del espacio expositivo.
11. La videoinstalación crea su propio espacio expositivo.
12. Una videoinstalación hace participar al espacio expositivo.
13. Diseñada para un espacio concreto, (site specific).

La relación con el espectador

14. El espectador activa los mecanismos de la videoinstalación.¹⁹⁶

Teniendo en cuenta esto, *Entre Pliegues* es una (2) videoinstalación de emisión multicanal; que (5) utiliza pantallas de proyección de vídeo (screen art); cuya (10) composición es autónoma del espacio expositivo;

¹⁹⁶ ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p.231

en la cual el espectador se introduce en un espacio ya activado; es decir una especie de *environment* o vídeoambiente.

Antes de continuar, nos detendremos brevemente en el concepto de Espacio Audiovisual, ya que será fundamental para abordar nuestro trabajo y diferenciarlo de otros.

1.1. El Espacio Audiovisual

Para definir Espacio Audiovisual, nos remitiremos a lo que Laura Sebastián Magaña dice al respecto en su trabajo de investigación *Medios Audiovisuales y Prácticas Performativas en el Arte Contemporáneo. Contexto y Crítica al Fenómeno del Vjing*.

Se entiende por espacio audiovisual aquel que se da por mediación de la luz y el sonido. Es algo complejo ya que este espacio es al mismo tiempo continente, entendido como lugar, y contenido, entendido como la manifestación de la forma en sí. El espacio audiovisual, si bien es muy variable, requiere de sus dos elementos esenciales: la luz y el sonido; cualquier producción audiovisual se genera a partir de las distintas formas, combinaciones, fusiones y matices de estos elementos.

La autora distingue dos formas audiovisuales distintas. Por un lado, el *espacio audiovisual generado* que se encuentra limitado por un armazón o caja que contiene la imagen y sonido que se produce dentro de él, por ejemplo el televisor y la pantalla de la computadora.

“Es un espacio acotado por una caja. La escucha y audición del audiovisual se realiza a través de esa caja. Nos encontramos una narración concebida para ser explorada a través de un formato al cual está atada. (...) Al encontrarnos con un formato físico, el de la caja que contiene la información, se produce cierta distancia con el espectador. (...) Percibimos todo a través de esa caja de luz y eso lo condiciona todo: La

*imagen y el sonido están encapsulados herméticamente, supeditados a ese lastre físico.”*¹⁹⁷

Por otro lado, el *espacio audiovisual proyectado*, que nace con la luz proyectada y se desarrolla con el cine, se genera por una imagen y un sonido que se encuentran liberados, proyectados o emitidos en el espacio (habitación, edificio, estructura, etc.):

*“Es este espacio audiovisual proyectado, relativamente nuevo, el que con la llegada de los proyectores económicos, ha dotado de un nuevo orden a las tradicionales formas expositivas. Del vídeo arte de caja televisiva, hemos pasado a salas destinadas a la proyección de piezas, a la instalación audiovisual, o a la audiovisualización de diferentes piezas interactivas a través de pantallas interactivas. Con la proyección, la imagen experimenta una libertad inaudita: sale de la caja tradicional que la mantenía aprisionada y ahora, mediante la luz se manifiesta en cualquier pared, dotando a la sala con un carácter kinestésico.”*¹⁹⁸

Si bien el cine lo desarrolla principalmente para generar estímulos, provocar emociones y sensaciones en el espectador, son los artistas quienes, llevando estas potencialidades al límite, hacen de él un nuevo recurso audiovisual, experimentando constantemente en esta interrelación del vídeo con la tridimensión del espacio expositivo. Como dice Rekalde:

*“Es en este tipo de manifestaciones donde mejor podemos contemplar la evolución de las actitudes de los artistas ante el medio videográfico; básicamente se trata de crear un contexto o un ambiente con una imbricación de medios y técnicas, el vídeo por lo tanto funciona sólo como una parte del discurso total.”*¹⁹⁹

¹⁹⁷ SEBASTIÁN MAGAÑA, Laura, *Medios Audiovisuales y Prácticas Performativas en el Arte Contemporáneo. Contexto y Crítica al Fenómeno del Vjing*. Trabajo de Investigación realizado en la Universidad de Castilla-La Mancha. Fac. de Bellas Artes. Departamento de Arte. VjSpain, España, 2006. p.53. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.vjSpain.com/articulos/textos/INV_vjing_lau.pdf (01/03/2010).

¹⁹⁸ SEBASTIÁN MAGAÑA, Op. Cit. p.53.

¹⁹⁹ REKALDE, Op. Cit.

2. Descripción de la videoinstalación *Entre Pliegues*

Para hacer el análisis del trabajo, tomaremos lo que Vicente Ortiz Sausor dice al respecto de las partes de una videoinstalación, deteniéndonos en los elementos que la conforman a partir de dos dispositivos que, por definición, siempre la componen:

“El dispositivo vídeo, formado por:

- 1. La imagen electrónica (vídeos).*
- 2. Los monitores y pantallas de proyección.*

La instalación, el dispositivo “escénico”:

- 3. Los objetos incorporados.*
- 4. El espacio expositivo que se ocupa, la relación espaciotemporal.*
- 5. El espectador.²⁰⁰*

Esta clasificación de elementos que hace Ortiz nos servirá para estructurar lo que desarrollaremos acerca de cada una de las partes que intervienen en la pieza realizada para este proyecto. Si bien la producción de la obra se podría dividir también en estas dos partes diferentes: por un lado, el *dispositivo vídeo*, es decir, la realización de los vídeos y el audio que se utilizará para el trabajo y, por otro, *la instalación, el dispositivo “escénico”*, es decir, los objetos, el espacio y la consiguiente planificación, desarrollo y montaje de la instalación audiovisual; ambas están íntimamente relacionadas entre sí y fueron desarrollándose, por lo general, de forma paralela. Aquí se explicarán los elementos de manera independiente, desglosando las diferentes partes de la pieza, para organizar mejor el discurso y hacer un análisis pormenorizado de la misma.

Al respecto de los vídeos, que constituyen el primer elemento de esta lista, haremos un análisis de cómo se realizaron los mismos. Analizaremos aquí también cómo interactúan los diversos vídeos (pantallas) entre ellos, haciendo referencia al concepto de montaje

²⁰⁰ ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p.132.

espacial, al que aludimos anteriormente, llevándonos a explicar también el siguiente elemento de la lista, en este caso, las pantallas de proyección.

Posteriormente nos detendremos en el aspecto más instalativo del trabajo, es decir, cuáles son los diferentes elementos que lo componen, explicando cuál es la función que cumple cada uno de ellos en la pieza y, sobre todo, cómo interactúan y dialogan entre sí.

A continuación hablaremos brevemente del cuarto elemento, es decir, el espacio expositivo con una descripción del mismo para detenernos, sobre todo, en su relación con el siguiente, y último, elemento de la lista, es decir, el espectador.

A. El dispositivo vídeo

1. La imagen audiovisual.²⁰¹

Como su nombre lo indica el audiovisual está compuesto por imagen y sonido, elementos esenciales de la instalación audiovisual o videoinstalación. Como sabemos, la imagen del vídeo, por su característica de imagen en movimiento, aporta una potente carga significativa a la obra, ya que es, fundamentalmente, imagen en el tiempo y su incorporación a la instalación expresa nuevos significados irremplazables por otras técnicas.

Nos detendremos a continuación en el análisis de los vídeos, cuya emisión multicanal conforma *Entre Pliegues*, para luego detenernos en el aspecto sonoro de la pieza.

²⁰¹ El título correcto, siguiendo lo planteado por Vicente Ortiz, debería ser **La imagen electrónica (vídeos)**. No obstante, es importante tener en cuenta que esta clasificación fue realizada por Ortiz hace ya 10 años; actualmente sería preciso no utilizar la denominación de *imagen electrónica* para hablar del vídeo, ya que con el tiempo quedó un poco restringida y excluye de ella, en cierta medida, la *imagen digital*, que es la que predomina actualmente. Por este motivo hablaremos directamente de *audiovisual*, con la cual englobamos ambas denominaciones, e incluso intentamos dejar abierta la posibilidad de futuras modificaciones tecnológicas que se produzcan en este campo.

1.1. Los vídeos.

Podríamos decir que las imágenes audiovisuales constituyen la parte más importante de la obra. Se buscó metaforizar con ellas la forma en que recordamos, esa manera fragmentaria, difusa y distorsionada en que, muchas veces, nuestra memoria se manifiesta. Nuestra vida es eso: retazos, piezas, fragmentos de vida que acumulamos, lejanas huellas de alguna experiencia que vivimos, sentimos, pensamos o imaginamos.

Imágenes audiovisuales que constituyen una especie de metáfora visual del proceso de recordar, de la dificultad de contener en nuestra memoria recuerdos nítidos y definitivos de los acontecimientos pasados; los registros entonces aparecen, muchas veces difusos, imprecisos, distorsionados e incluso confusos, de la misma forma que en ocasiones aparecen los vídeos en *Entre Pliegues*: diversas imágenes que se aceleran, se detienen, se difuminan, se fragmentan y parpadean constantemente; imágenes (recuerdos), actos (instantes consumados) atrapados, guardados, memorizados por la cámara; ausencia física, presencia virtual/visual. Momentos que, como una nebulosa, aparecen y desaparecen, visiones que decrecen, memorias como ecos cuyos contornos se difuminan, sabores fantasmas que finalmente se aplanan contra las pantallas.

Al igual que con nuestra memoria, lo que aquí hicimos fue fragmentar, alterar, modificar, extraer, cambiar, combinar, juntar y suturar imágenes y sonidos (recuerdos), armando, cada vez, nuevos rompecabezas con las mismas partes.

Imágenes registradas por múltiples cámaras, (imágenes químicas, ondas electromagnéticas, señales eléctricas, datos binarios); instantes apropiados, manipulados y entregados nuevamente a miradas extrañas a través de pantallas, de puntos luminosos, de luz.

a). Apropiación del material / Apropiación de los recuerdos

Para la realización del trabajo se (re)utilizó material propio, grabado en otras ocasiones con fines distintos, como también material ajeno, apropiado de vídeos domésticos de Internet, fragmentos de películas, documentales, televisión, entre otros; registros todos realizados en diferentes formatos y tecnologías.

Todo este material reciclado constituyen registros que, no sólo hablan de recuerdos personales, sino también de una memoria tecnológica. Las películas (Súper 8, 8mm, 16mm) y los formatos analógicos (Betacam, VHS) digitalizados, como también los registros en formatos digitales, que fueron subidos a la Web por otras personas (y posteriormente utilizados para la construcción de *Entre Pliegues*) constituyen imágenes cuyos registros y estéticas aluden directamente a su propia temporalidad. En otras palabras, esta particularidad de formatos y tecnologías, con las que fueron registradas las imágenes, trae aparejado también diferentes estéticas que corresponden a diversas épocas.

Esta heterogeneidad, buscada intencionalmente en la pieza, persigue la idea de la memoria como algo complejo, heterogéneo y repleto de temporalidades múltiples, además de su esencial referencia al pasado. Por otro lado, esta apropiación de materiales (videos, imágenes, audio, textos, etc.), alude metafóricamente al proceso de apropiación de recuerdos que realizamos para conformar nuestra memoria.²⁰²

Como dice Rodríguez Mattalía al respecto de las obras videográficas que realizan gestos apropiacionistas:

“(...) consideramos que la apropiación es otra de las formas de autoreferencialidad (...) por un lado, exhibe el dispositivo en tanto en cuanto hace patente el gesto que conforma la obra (el de la cita, reciclaje,

²⁰² Este paralelismo ya fue desarrollado extensamente en el capítulo anterior (*II.2.1. La apropiación como metáfora del proceso de reciclaje mnémico*), por lo que aquí sólo nos limitamos a nombrarlo sin volver a detenernos en él.

*re-mezcla, etc.) y, por el otro, interroga el lugar del espectador apelando a su memoria, a su implicación como elemento activo en el proceso de producción-recepción.”*²⁰³

La utilización de la imagen videográfica, con su característica predisposición al ensamblaje, reciclaje, desmontaje y collage de materiales tan diversos como los aquí presentados, nos permitió realizar este complejo proceso de edición del material que conforma *Entre Pliegues*.

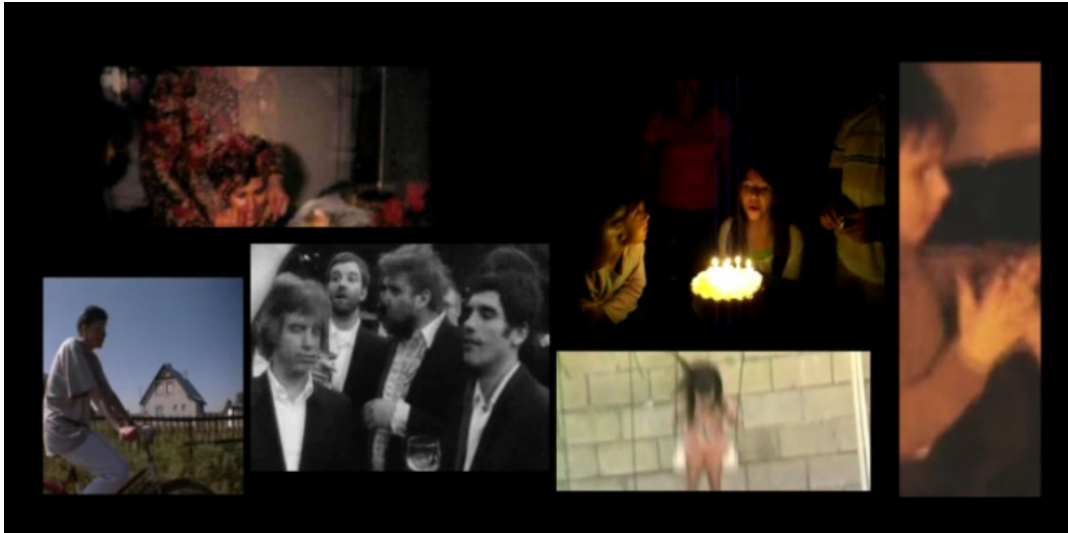
Es importante destacar, como puede apreciarse en la obra aquí presentada, cómo la generalización del uso de Internet ha producido una proliferación, no sólo de imágenes, textos, libros, vídeos, audios, etc., sino paralelamente de la apropiación de estos materiales en circulación, convirtiéndose en una práctica común, e incluso doméstica.

*“Con la expansión de la videografía –primero analógica y luego digital-, la imagen en movimiento ha llegado a tal paroxismo de ubicuidad, omnipresencia y consumo que, al igual que la materia y la energía, ha entrado en un ciclo de recuperación/transformación y posterior re-difusión reivindicado por muchos artistas que utilizan toda una tipología de procesamiento de la imagen (muestrario, reapropiación, tergiversación, etc.).”*²⁰⁴

En esta edición se reunieron entonces muchas horas de material muy diverso, una gran memoria colectiva, en la que se representan diversas situaciones con las que cualquier persona puede relacionarse o encontrar un vínculo personal. Así las imágenes de cumpleaños, noticiarios, bodas, películas, viajes, cotidianidades, reuniones, lugares, familia, etc., constituyen situaciones que se repiten, hitos similares a diferentes momentos de miles de historias personales.

²⁰³ RODRÍGUEZ MATTALÍA, Op. Cit. p.502.

²⁰⁴ RODRÍGUEZ MATTALÍA, Op. Cit. p.517.



Entre Pliegues. Fotograma del boceto videográfico. 2010. (Img.^{lxxiii})

Por otro lado, como ya vimos en el primer capítulo, podríamos considerar estos registros audiovisuales como ‘ayuda memoria’, fragmentos de memoria(s) que, al igual que una fotografía familiar, pueden convertirse en una materialización de recuerdos, es decir pueden pasar directamente a formar parte del amplio archivo visual que retenemos en nuestra memoria. Quisimos con esto invitar al espectador a ingresar a la sala e involucrarse con la obra, tal vez identificar algunas imágenes, tender relaciones entre ellas y, de esta manera, quizás, activar sus propios mecanismos mnémicos con *Entre Pliegues*.

b). Fragmentos

Sobre los vídeos utilizados se aplicaron diferentes (re)cortes, (re)encuadres, (re)escalados, desenfoces, transparencias, superposiciones, saturaciones, modificación en los tiempos de reproducción (aceleración, ralentización, congelado de la imagen), repeticiones, entre otras, además de otras operaciones similares aplicadas al audio, conformando así una especie de gran collage audiovisual muy fragmentado y heterogéneo, aunque, sin embargo, con cierta unidad del conjunto.

Es indudable que el fragmento constituye *Entre Pliegues*, la fragmentación es una de sus características principales.²⁰⁵ Podríamos decir al respecto que todos sus fragmentos poseen una fisonomía azarosa, pedazos desperdigados y aislados de la totalidad original de las cuales se desprendieron. Al intentar conformar una nueva totalidad junto a otros fragmentos, los intersticios se evidencian, las suturas no pueden ocultarse, ya que cada fragmento mantiene algo de la unidad anterior que le impide integrarse definitivamente a una nueva, haciendo patente la heterogeneidad de esta nueva unidad.

Hay una superposición de sentidos ya que, simultáneamente, las partes son significativas de manera independiente, pero también, al constituir una unidad mayor, se producen otros sentidos colectivamente. Se genera entonces una modularidad del conjunto, en donde distintos fragmentos se asocian para formar un todo, una especie de puzzle en el cual las piezas pueden encajar de diferentes maneras en una misma construcción; de la misma forma, la memoria interrelaciona y construye sus *imágenes* a partir de recuerdos fragmentarios, piezas cuya identidad se mantiene, pero a su vez se transforma en el diálogo con otras.

Existen entonces múltiples y diversas fragmentaciones: el tiempo aparece fragmentado, el material (vídeo y audio) se encuentra modificado y editado mediante un montaje temporal que secciona partes, las reordena y las sutura; pero también, el espacio está fragmentado, hay diversas imágenes y sonidos que conviven simultáneamente en esta unidad heterogénea. Esto permite que, si bien cada imagen y cada sonido (representaciones de diferentes recuerdos) posee una temporalidad propia y diferente (remiten a tiempos diferentes, se reproducen a tiempos diferentes, duran tiempos diferentes), gracias al montaje espacial se solapan e interrelacionan constantemente de manera similar al proceso

²⁰⁵ Aunque es también un rasgo paradigmático de nuestro tiempo; la vida, la sociedad, la estética, la filosofía, la historia, la política, la literatura, la memoria, el cine, los medios de comunicación, etc. son parte de esta fragmentación propia de nuestro mundo contemporáneo.

que realiza nuestra memoria al conectar elementos de distintas temporalidades.

Para cerrar esta idea, nos remitiremos a lo que Ortiz dice en su tesis:

“Ante esta idea de disgregación y dispersión, nos encontramos con varios significantes que plantean enigmas por descubrir, pero no de una manera lineal, más bien esta linealidad es fragmentada en diversos campos semánticos que ofrecen discursos cruzados. Incluso cuando solo se trata de definiciones de sucesos, se ha de acceder conociendo las claves, ya que suelen ser mensajes incompletos. En definitiva, el mensaje es fraccionario y virtualmente incompleto, requiere de la creatividad del espectador, de una ósmosis de la creatividad del emisor y del receptor. Al final la recompensa es la unidad del sentido.”²⁰⁶

c). Multipantallas / Memoria multidimensional / Montaje espacial.



Entre Pliegues. Fotograma del boceto videográfico. 2010. (Img.^{lxxiv})

La decisión de utilizar multipantallas (vídeos multicanales) en la obra persigue la idea de materializar físicamente la metáfora de la multidimensionalidad de la memoria, esta especie de configuración de la misma como hipertexto y/o hipermedio que conecta diversos recuerdos entre sí.

²⁰⁶ ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p.179.

Esta configuración nos permitió además generar una narrativa que discurre a través de varios clips de vídeo coetáneos, de diversos tamaños, formatos, tiempos, estéticas, acciones, cadencias, situaciones, registros, acontecimientos, es decir que el montaje temporal adquiere también una nueva dimensión espacial.

Es una exploración que sigue, como ya vimos, no tanto la tradición del montaje cinematográfico, sino la dirección de la narración espacial, esta narración dejada de lado por el cine, pero que sin embargo entronca con la pintura de Giotto, los retablos, los experimentos del cine expandido, el comic y la pantalla del ordenador con sus múltiples ventanas abiertas simultáneamente.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img.^{lxxv})

Este montaje espacial de *Entre Pliegues* presenta variados tiempos, espacios, puntos de vista, personas y hechos diferentes de forma simultánea, entre los cuales el espectador puede moverse para intentar desentramar la narración, que al estar totalmente fragmentada y dispersa, puede re-construir en una personal e individual narración estructurada por

su propia mirada, por el propio recorrido de su ojo, por su visión que, atravesando un palimpsesto de capas solapadas de tiempos y espacios simultáneos, altera cualquier secuencia lineal pasando de un fragmento a otro, de una imagen a otra, combinando a su vez vídeo, audio, texto hablado y escritura.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img. ^{lxxxvi})

d). Narratividad

En cuanto a la narrativa desplegada, creemos que es un desarrollo bastante laxo de la misma, poco estructural si tenemos en cuenta la narrativa tradicional que de Aristóteles en adelante viene estudiándose. *Entre Pliegues* propone una estructura circular, propia de narrativas más contemporáneas, a la vez que plantea diversas desviaciones temporales motivadas, fundamentalmente, por la subjetividad del personaje. La pieza está estructurada fundamentalmente por la voz en off que procede del mundo interior del personaje; él guía, en cierta medida, al espectador para que navegue por sus recuerdos, reflexiones, pensamientos, sensaciones,

derivas, y, fundamentalmente, para que se sienta atravesado y movilizado por ellos.

Fernando Canet y Joseph Prósper, siguiendo a Bordwell, analizan este tipo de narrativas estructuradas por la subjetividad del personaje:

“La mente de éste, su conciencia, se convierte en el motor principal que organiza los sucesos de la historia en el relato. Por tanto, y como dice Bordwell, la actividad cognitiva del personaje ‘es un pretexto para un arreglo no cronológico del argumento’. Es decir, el principal responsable de las idas y venidas continuas en el tiempo no es otro que la acción interna del personaje. Sus pensamientos y sus recuerdos son los que provocan y justifican, a la vez, la construcción de la estructura anacrónica. Este tipo de estructuras son propias de las tramas que anteriormente han sido denominadas como trama mental. Para Bordwell este tipo de tramas, donde la manipulación del orden de la historia en el relato está anclada en la subjetividad del personaje, son propias de las películas que él denomina de arte y ensayo.”²⁰⁷

Creemos importante además hacer un breve análisis respecto del punto de vista y la voz narrativa que se utiliza en la pieza. Continuando con Canet y Prósper, quienes, siguiendo ahora a Genette, hacen una distinción entre *narrador homodiegético* y *narrador heterodiegético*, según la relación que el mismo tenga con la historia. Este último narra una historia en la que él se encuentra ausente, en cambio, el *narrador homodiegético*, narra una historia de la cual él es partícipe, él es un personaje de ella, conoce lo que está contando porque está vinculado directamente con esa historia.²⁰⁸

A su vez, los autores proponen una subdivisión de los *narradores homodiegéticos* según la función que como personaje tenga en la propia historia que él está narrando. Hablan entonces de *narrador autodiegético* si es protagonista de la misma. Sino, denominan como *narrador testigo*

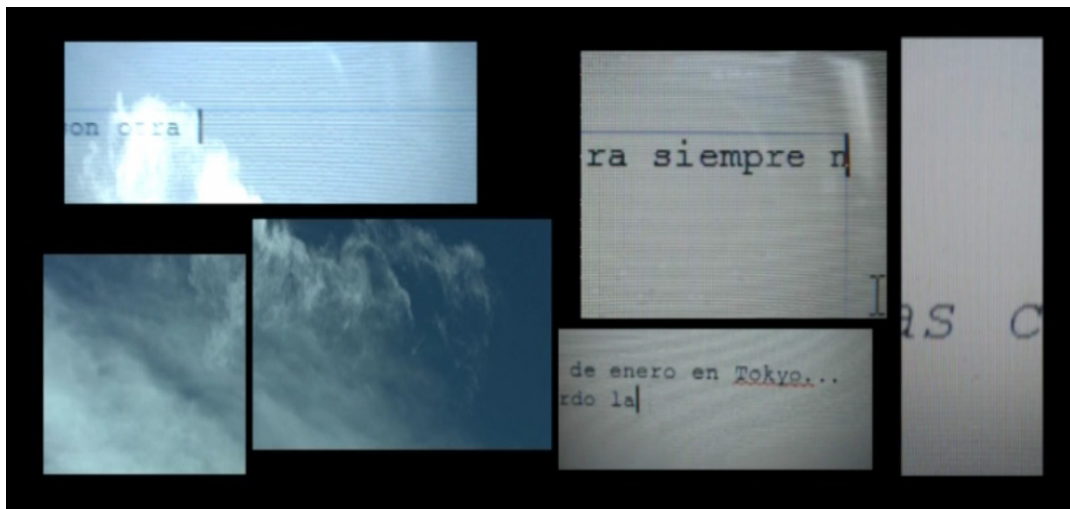
²⁰⁷ CANET y PRÓSPER, Op. Cit. p.146.

²⁰⁸ *Ibíd.* p.171.

aquel que es un personaje secundario que participa de la historia pero únicamente como observador.²⁰⁹

Por lo tanto podríamos hablar en *Entre Pliegues* de un *narrador homodiegético-autodiegético*, ya que nos cuenta en primera persona la historia en la que él participa, e incluso él mismo protagoniza; un punto de vista estrictamente subjetivo ya que narra su propia interioridad, como si escucháramos sus propios pensamientos, sensaciones y recuerdos en cada momento.

e). *Los textos escritos*



Entre Pliegues. Fotograma del boceto videográfico. 2010. (Img.^{lxxvii})

El texto es otro de los elementos incluidos en la obra. Así como realizamos una apropiación de textos visuales y sonoros (imágenes, vídeos, y sonidos), también puede verse una apropiación de diferentes textos escritos. Los mismos son registrados en vídeo, de la pantalla misma del ordenador, mientras se mecanografían y simultáneamente se escucha el sonido del teclado en uso.

Siempre que aparecen textos escritos son citas a diferentes escritores, artistas o cineastas (Marcel Proust, Chris Marker, Jorge Luis Borges,

²⁰⁹ *Ibidem*. p.171.

Jean-Luc Godard, Walter Benjamin), evidenciando la idea de intertextualidad de *Entre Pliegues*. Por otro lado es también una cita directa a Godard y a sus *Histoire(s) du Cinéma*. Aquí también se hace explícita la idea de que el texto de la obra es escrito, permanentemente, por el autor con una máquina de escribir. De la misma manera en que mecanografiamos nuestros recuerdos, imprimimos huellas, y (re)escribimos nuestra memoria a cada instante.

1.2. El Audio

El sonido de los trabajos con múltiples pantallas es también un aspecto muy importante a tener en cuenta ya que la multiplicación de flujos visuales en un mismo espacio/tiempo plantea otros problemas, además de los complejos ya planteados en cualquier banda sonora de cualquier trabajo monocanal.

Al igual que sucede con las imágenes y los textos escritos, todo el audio de la pieza es también un cúmulo de fragmentos, registros, citas y apropiaciones que son retomadas, reutilizadas y reconfiguradas. En otras palabras, se realizó también una compleja intertextualidad sonora para conformar la banda de audio de *Entre Pliegues*.

*“Así como en la imagen grabada se usa con profusión el collage y la superposición, con el registro audio, la mezcla, superposición y yuxtaposición de elementos sonoros diversos puede ser muy frecuente. Se persigue una textura sonora que pueda dar al mensaje transcrito las cualidades necesarias.”*²¹⁰

El audio de la instalación está compuesto por dos fuentes sonoras diferentes, por un lado los altavoces, que reproducen distintos sonidos y, por otro lado, la voz en off²¹¹, que se reproduce en los auriculares

²¹⁰ ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p.183

²¹¹ Ver texto del guión en apartado VII.1.

dispuestos en la sala. Por tanto la sonorización de la sala se realiza mediante los dos altavoces estéreos (dispuestos en cada extremo del recinto) con una banda de audio bastante heterogénea, en la cual se escuchan diversos y variados sonidos que se entremezclan y balancean entre los dos canales (izquierdo y derecho) estéreos. A veces ciertos sonidos hacen referencia directa a las imágenes que discurren en la/s pantalla/s, y otras veces los sonidos no tienen una relación visual directa (diegéticos y no diegéticos).

Es importante también la relación del espectador con la disposición del sonido en la instalación, ya que no está dispuesto de forma tal que quien entre lo escuche directamente y siempre de la misma forma. Por un lado, las fuentes sonoras se encuentran separadas: los altavoces estéreos y los auriculares, que reproducen, cada uno, una banda sonora totalmente diferente; por otro lado, los altavoces estéreo, a su vez, emiten, en cada canal, sonidos diferentes, es decir que de acuerdo a cómo se desplaza el espectador por la sala, escucha una versión diferente, en otras palabras, genera una mezcla sonora con su desplazamiento, con su cuerpo.

La misma intertextualidad de la banda de audio, de imágenes y de textos escritos, está también presente en el discurso del personaje que habla (voz en off). En otras palabras, es un tejido que contiene en su interior textos de otras personas, citas que influenciaron las ideas de la pieza y que, en algunos momentos, conforman también, de manera explícita, el propio discurso del personaje.²¹²

“A veces, la palabra hablada constituye el sonido, un sonido con una carga emblemática que en ciertos casos puede tener tanta o más fuerza comunicativa que la imagen. El texto puede llegar a presionar con gran fuerza y el empleo de la palabra acentúa el momento de presente en la

²¹² Ver apartado VII.4.

*visión de la obra, se añade más fuerza a la comunicación, más claves de comprensión.”*²¹³

La idea es que al colocarse en sus oídos los auriculares, donde se reproduce la voz en off, el visitante se *‘introduzca’* en los pensamientos de este personaje que habla, se identifique en él o, dicho de otra forma, al escucharlo *cercanamente* se busca que los pensamientos se *‘introduzcan’* en su cabeza. Cuando esto sucede el audio ambiente pasa a segundo plano, pero no obstante sigue escuchándose. Es un intento de reproducir esa sensación que habitualmente nos sucede al concentrarnos en nuestros pensamientos, esa situación gracias a la cual muchas veces nos abstraemos, en cierta medida, del entorno, aunque éste se escuche en un segundo plano, aunque siempre *resuene* por detrás.

Como ya explicitamos, el trabajo audiovisual propuesto aquí intentó metaforizar ciertos procesos de la memoria utilizando de igual manera tanto las imágenes, el espacio y las pantallas, como también el audio. Las bandas sonoras, y su disposición espacial, buscaron desplegar ciertas metáforas mediante diferentes estrategias para que el espectador entendiera, sintiera y reflexionara sobre la propuesta de *Entre Pliegues*.

Zunzunegui, habla de la relación entre sonido e imagen en el arte audiovisual:

*“El mundo de la imagen audiovisual ha sido prácticamente hasta nuestros días el mundo de la subordinación del sonido a la imagen. La llegada de los artistas videográficos ha devuelto a un primer plano de actualidad y de la creación artística al mundo del sonido. Por primera vez, el mundo del sonido ha sido tratado en igualdad de condiciones que el mundo de la imagen, de tal manera que entre los dos se ha producido una interacción y no una dominación del uno sobre el otro”*²¹⁴

²¹³ ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p.184

²¹⁴ ZUNZUNEGUI, Santos en *El Arte del Vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. ED del Ente Público de RTVE, Madrid, 1991. p.111. citado en ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p.186

1.3. Edición y procesamiento del material.

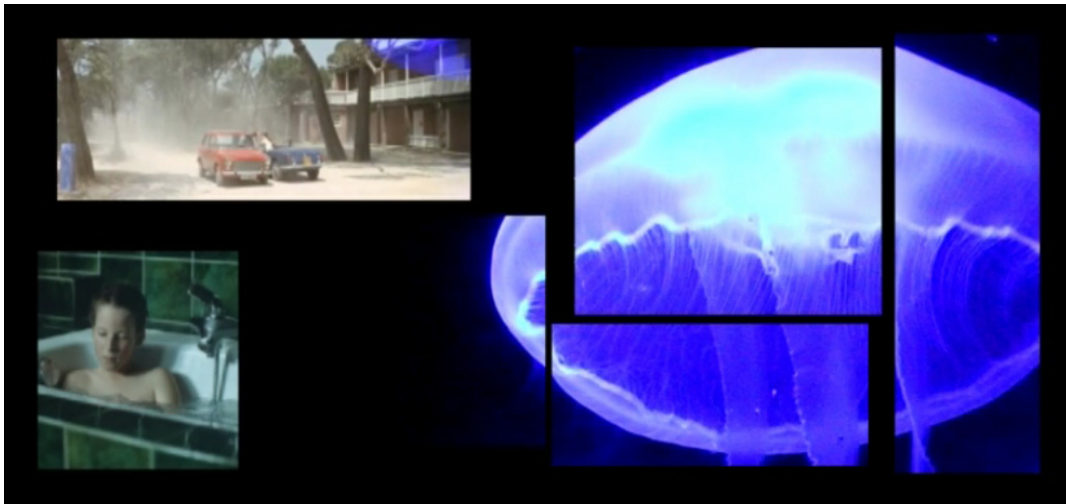
Nos interesa aquí detenernos en el momento de la edición del trabajo, ya que consideramos la parte medular que permitió enlazar todos los elementos que intervienen en *Entre Pliegues*.

Para realizar la obra, exceptuando la voz en off, no se grabó ninguna imagen ni sonido específicamente, sino que todo el material fue reutilizado de anteriores registros, propios y ajenos. De esta manera nos salteamos la primera etapa más importante de cualquier audiovisual y pasamos directamente a la segunda, es decir, el proceso de edición. Fue ésta la parte de mayor importancia en la producción de la pieza y, por consiguiente, la que requirió mayor tiempo, dedicación, trabajo, concentración y decisiones. Decimos esto teniendo en cuenta que implicó, no sólo la acción de editar o montar, sino que abarcó también todos los demás aspectos. Se requirió no sólo pensar el flujo audiovisual, como sucede en cualquier obra videográfica, sino también reflexionar e imaginar su inserción y distribución en el espacio, es decir, ponerse en la postura del espectador y pensar cómo se verán los vídeos, cómo se escucharán los sonidos, cómo influirá el espacio y cómo se moverá el visitante por él.

Lo que Laura Baigorri dice al respecto de la elaboración de una videoinstalación, nos ayuda a confirmar lo dicho anteriormente:

“(...) la forma de trabajo cambia radicalmente ya desde el primer instante de concepción de las imágenes, pues el artista no sólo tiene en cuenta ese tiempo lineal inherente a toda la imagen videográfica, sino que debe estar pensando, simultáneamente, en el espacio donde se mostrarán esas imágenes, pues el artista no sólo tiene en cuenta ese tiempo lineal inherente a toda imagen videográfica, sino que debe estar pensando, simultáneamente, en el espacio donde se mostrarán esas imágenes y en los posibles puntos de vista que adoptará el espectador. Se produce aquí un desdoblamiento, donde la experiencia del tiempo queda desplazada en mayor grado por la experiencia física del espacio; el artista trabaja las

imágenes, a la vez, en el tiempo y en el espacio interno (de la cinta) y externo (del entorno)." ²¹⁵



Entre Pliegues. Fotograma del boceto videográfico. 2010. (Img. ^{lxxviii})

En *Entre pliegues* se llevó a cabo una labor bastante minuciosa para su realización, buscando pensar las estructuras que generan el montaje espacial, meditándolo constantemente, para presentar, no sólo una imagen con otra y después de otra, sino tomar permanentemente decisiones específicas al respecto; cuáles fragmentos se muestran simultáneamente; qué imágenes ocuparán varias pantallas a la vez; qué vídeos y/o sonidos conviene sacar porque no aportan nada interesante al discurso; cuándo o en qué momentos y condiciones se cambia de un elemento a otro; qué combinaciones permiten estructuras de sentido más abiertas y cuáles lo cierran aun más; cómo conviene poner a dialogar imagen, vídeo, audio, música, texto, voces, gráficos; de qué forma conviene organizar el espacio, las pantallas, y la distribución de los elementos que componen la instalación audiovisual; cómo y por qué distribuir las partes que componen el aspecto sonoro de la obra; entre otras muchas cosas que implicaron diversas decisiones antes y durante el mismo proceso de producción de la pieza.

²¹⁵ BAIGORRÍ, 2004. Op. Cit. p.225.

1.4. La influencia de Chris Marker

Para terminar con este apartado de la imagen videográfica nos parece oportuno hacer una breve conclusión previa respecto de la influencia que los trabajos de Chris Marker ejercieron en *Entre Pliegues*. Decimos esto no sólo por la utilización de imágenes de películas de él, sino también en lo que respecta a la forma y temática del trabajo.



Entre Pliegues. Fotograma del boceto videográfico. 2010. (Img. ^{lxxix})

A pesar de la diferencia de formato que separa esta videoinstalación multipantalla, de películas emblemáticas como *Sans Soleil*, su *cine-ensayo*, en palabras de Bazin, constituye una influencia insoslayable aquí. Sólo basta leer la introducción al libro *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*, para hacer un humilde, y salvando las distancias, paralelismo:

“Marker desarrolla, notoriamente, desde Lettre de Sibérie (1958, la película que indujo a André Bazin a acuñar el celebrado término ‘cine-ensayo’), densos y heterogéneos ensayos cinematográficos en los que conviven, se complementan, yuxtaponen o colisionan imágenes fotográficas junto a otras de cine, vídeo y ordenador, imágenes apropiadas de libros, recortes de prensas, cómics, fragmentos de películas propias o ajenas, textos de explícita enunciación política, junto a otros reflexivos o analíticos, todos tipos de músicas culta o populares, etc. Y sobre todo, su característica voz

*en off, que a diferencia del documental clásico y de la enunciación audiovisual en sus términos aun hoy dominantes, no puntualiza la imagen 'fijando' el acontecimiento ni su significado. Imágenes y comentarios no se relacionan de una manera aparentemente dada, sino que, por así decir, se encuentran: ello llevó a Bazin a afirmar que el montaje de Marker se establece 'del oído al ojo' y que la verdadera materia de su cine es su inteligencia.*²¹⁶

Por otro lado, aunque siguiendo la línea de pensamiento anterior, si reflexionamos en relación al trabajo formal efectuado, podríamos encontrar también otras concordancias. Al apropiarnos de las imágenes utilizadas en el trabajo, no sólo las manipulamos cambiando su contexto original, haciendo diversos montajes temporales y espaciales, superponiéndolas para que dialoguen entre sí, entre otras estrategias, sino que, seguimos, en cierta medida, las 'enseñanzas' de la utilización que Marker hace de las imágenes, en cuyo:

*"(...) proceso de relectura: se ralentizan, se detienen, se encuadran de nuevo, se multiplican, se sobreimpresionan y se digitalizan en ocasiones hasta la abstracción, pero sobre todo establecen un diálogo con la escritura y el comentario oral.*²¹⁷

Por otro lado su CD-Rom *Inmemory*, constituye aquí también una influencia ineludible para *Entre Pliegues*, tanto desde el punto de vista conceptual y temático como también en relación a su materialización formal y estética. Su trabajo *Zapping Zone* es también un antecedente importante, teniendo en cuenta que en él, Chris Marker, despliega una gran profusión de imágenes, de distintos orígenes, que re-contextualiza y re-asocia mediante una nueva relación espacial que establece entre múltiples pantallas dispuestas en el espacio.

²¹⁶ ENGUITA MAYO, N.; EXPÓSITO, M. y REGUEIRA MAURIZ, E., "Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta" en VVAA, *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Ediciones de la mirada. Valencia, 2000. pp.12-13

²¹⁷ BLÜMLINGER, Christa, "Lo imaginario de la imagen documental sobre *Level five* de Chris Marker", en VVAA, *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Ediciones de la mirada. Valencia, 2000. p.49

2. Pantallas



Entre Pliegues. Montaje final de las pantallas. (Img. ^{lxxx})

La pieza está compuesta por seis pantallas suspendidas desde el techo de la sala por hilo de sedal transparente; cada pantalla se ubica a una distancia diferente de los proyectores siguiendo, a su vez, la composición dispuesta en los videos. Hay dos grupos de pantallas (compuesta de tres pantallas cada uno) que se disponen a diferentes ángulos cada uno. Las imágenes de los vídeos poseen la misma composición espacial que las pantallas dispuestas en el espacio, de manera que al montarlas, unas coinciden con las otras.

Es decir, que cuando el espectador ingresa, se encuentra con un espacio rectangular, en el cual se aprecian suspendidas estas seis pantallas, de diversos tamaños y formatos, dispuestas a diferentes alturas, distancias y ángulos, en las que se reproducen imágenes de las más variadas, a veces independientemente, otras de manera interrelacionada, otras veces todos los clips hacen una pausa y se apagan las pantallas; otra posibilidad es que se visualice una o dos o tres diferentes a la vez, pero también una sola imagen puede reproducirse en más de una pantalla, abarcando varias simultáneamente.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img. ^{lxxxix})

Se decidió que las pantallas de proyección tuvieran cierta estructura irregular, múltiple y fragmentaria, ya que se buscaba una coherencia entre la forma y el contenido de la obra. Esta irregularidad hace referencia a la idea de la memoria multidimensional, o la memoria como hipertexto, que ya nos referimos anteriormente.

Se utilizaron para el trabajo pantallas de retroproyección, esto le otorga mayor espacialidad a la obra, ya que permite la visualización de las imágenes desde ambos lados de las pantallas. La idea con ello era ampliar la metaforización del concepto de multidimensionalidad, al que ya nos referimos, y producir una mayor cantidad de ángulos y puntos de vista para mirar las imágenes y, podríamos decir también, los recuerdos.

Podríamos hablar aquí de cierta reversibilidad de las pantallas, una idea que se acerca también a la reversibilidad temporal, aunque imposible físicamente, si metafóricamente hablando, ya que nuestra memoria nos permite, en cierto modo, ir *en busca del tiempo perdido*.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img. ^{lxxxii})

B. La instalación, el dispositivo “escénico”

Luego de haber realizado una parte importante del análisis, y antes de continuar con el abordaje de los demás elementos, nos gustaría detenernos aquí para retomar dos enunciados que, por un lado, aluden a la instalación, es decir al dispositivo escénico al que nos abocaremos ahora, y, por otro, encajan perfectamente y nos sirven de sustento de nuestra elección de realizar una videoinstalación multipantalla, para abordar la temática de la multidimensionalidad e hipermedialidad de la memoria, como también de utilizar y reciclar material audiovisual ajeno para hablar también de su proceso continuo de apropiación de elementos.

Por un lado, nos interesan los conceptos que Bonet cruza para definir a “La instalación como hipermedio”:

“El hipermedio, en informática, define a su vez la capacidad de acceder a diversas informaciones por elección y vinculación inmediata de distintos medios o fuentes de datos (imagen fija o cinética, sonido, texto, etc.). La instalación, de otro modo, al consumir un anhelo secular de síntesis y compenetración de las artes y los medios, podría entonces contemplarse

*como un hiperarte o hipermedio donde cada elemento remite a otro, y la parte al todo, solicitando la participación del espectador para la resolución del jeroglífico.”*²¹⁸

Por otro lado Francesc Torres plantea que la instalación es una especie de *“collage multidimensional [que adopta] (...) estrategias de descontextualización y recontextualización, apropiación y acumulación de sedimentos discursivos.”*²¹⁹

Finalizada esta breve intertextualidad, continuaremos el análisis de los siguientes elementos que intervienen en la pieza.

3. Objetos incorporados

Una de las características de *Entre Pliegues* es su ausencia de objetos. En la sala tan solo se ven los auriculares y las pantallas con los vídeos, ni siquiera hay luz, solo la que emiten los mismos proyectores.

*“Los objetos no siempre aparecen en las videoinstalaciones, su ausencia conduce a un protagonismo de las pantallas, que acaparan todos los enlaces y conexiones con el espacio expositivo. La imagen electrónica se hace protagonista del espacio con su frágil materialidad lumínica.”*²²⁰

En otras palabras los objetos que componen la pieza son prácticamente el aparataje técnico mismo de la instalación audiovisual: seis pantallas retroproyectables, dos videoproyectores, dos reproductores de DVD, dos altavoces estéreo y tres auriculares. Excepto las pantallas y los auriculares, el resto no es importante objetualmente, ni aporta información semántica al espectador.

²¹⁸ BONET, 1995. Op. Cit. p.30.

²¹⁹ TORRES, Francesc "El espacio de la instalación: Una práctica equívoca", *El País (Suplemento Artes)*, Sábado 17 de Febrero, Madrid, 1990. citado en BONET, Eugeni. "La instalación como hipermedio" en GIANNETTI, Claudia (ed.), *Media culture*. L'Angelot, Barcelona, 1995. p.29.

²²⁰ ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p.196.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img.^{lxxxiii})

El visitante que entra en la sala y se ve inmerso en el ambiente audiovisual de la pieza, comienza primero realizando un desplazamiento, busca ubicarse en el espacio, realizar un reconocimiento de los diferentes elementos que componen la pieza, incluso una inicial visualización y audición del trabajo, pero, inmediatamente después, entiende que los auriculares dispuestos en la sala son una invitación a colocárselos, a escuchar qué suena dentro de ellos, y los concibe como una parte más que dialoga con el resto de elementos (las pantallas, los vídeos y el audio que se escucha en la sala).

Sin embargo, al contrario de los demás elementos, la decisión de usarlos o no y de escuchar lo que suena en ellos, le corresponde, finalmente, al visitante. Si decide colocárselos entra en juego entonces el segundo elemento sonoro que compone la videoinstalación, es decir, la voz en off que se reproduce en los auriculares y que funciona intertextualmente con el resto de elementos.

4. El espacio expositivo que se ocupa, la relación espaciotemporal.

El espacio es uno de los elementos fundamentales y esenciales de una instalación, sea o no audiovisual. Es él quien enmarca todos los elementos que la conforman (vídeo, audio, pantallas y/o monitores, objetos y espectador) y condiciona las relaciones que se establecen entre ellos. Como dice Vicente Ortiz:

*“El espacio es, en muchos casos, el fundamento desde donde se construye toda la obra, no es un elemento más en la composición de la misma. El espacio no sirve para una simple ubicación de elementos, sino que esos elementos interaccionan con el lugar donde se encuentran, incluso pueden llegar a participar de su simbología.”*²²¹

Sin embargo, aunque el espacio sea fundamental en una videoinstalación, la relación temporal es también muy importante ya que utiliza como materia prima la *imagen-tiempo* audiovisual. Esta relación espaciotemporal es muy particular en la instalación audiovisual ya que está marcada por una profunda dualidad, como dice Laura Baigorri:

*“(...) la vídeo instalación es una forma de arte que posee mas códigos a descifrar que otras formas de arte tradicional. (...) tiempo y espacio se duplican en la vídeo instalación: existe un espacio externo –el del lugar de la exhibición- y otro interno –el espacio representado que muestra la cinta grabada-; un tiempo externo –el que el espectador emplea en el recorrido del espacio de la instalación- y uno interno –el tiempo de la imagen de vídeo.”*²²²

Existen instalaciones audiovisuales que pueden adaptarse a cualquier espacio que cumpla ciertos requisitos mínimos y/o máximos (de tamaño, de luz, de proporciones, etc.) y otras que se realizan para espacios muy concretos (*site specific*) por su configuración o por su carga semántica,

²²¹ ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p.204.

²²² BAIGORRÍ, 2004. Op. Cit. p.227.

tanto es así, que fuera de ellos la obra o cambia radicalmente, o es imposible de realizar, o pierde su sentido.

En el caso de nuestro proyecto el espacio elegido para montar la instalación audiovisual no es determinante, ya que las medidas de la pieza son variables y su configuración puede adaptarse según el espacio, es decir, no es una instalación que podríamos considerar como *site specific*. Sin embargo, de acuerdo a las dimensiones de las pantallas, su disposición en el espacio, las distancias de proyección y de visualización, se determinaron unas medidas mínimas del espacio para instalar la pieza: 3,5 metros de ancho, 6 metros de largo y 2,70 metros de alto.

La obra se montó finalmente en las Project Room (A-2.9 y A-2.10) del Departamento de Escultura de la UPV. Ambas salas se comunican y pueden unificarse, logrando un espacio rectangular de 5 metros de ancho, 10 metros de largo y 3,60 metros de alto.

En *Entre Pliegues* encontramos prácticamente imágenes (luz) y sonidos que discurren y se amalgaman con el espacio, hablamos aquí entonces de un *espacio audiovisual proyectado*, siguiendo lo planteado en el apartado anterior (III.1.1.).

Es importante la disposición espacial de la pieza, tanto a nivel visual como sonoro, porque, como ya hemos dicho, es fundamental para que el espectador pueda moverse por la sala, creando así su propia mezcla, montaje, versión de la pieza. Podríamos decir que si se ‘*comprime*’ la pieza en un formato de vídeo monocal y se visualiza de una forma tradicional²²³, la obra se entiende perfectamente de todas formas. Sin embargo la espacialización de la misma (con las multipantallas y la multiplicación de fuentes sonoras) intenta compenetrarse aún más en los conceptos desarrollados, hacer físicas las metáforas, materializar el

²²³ Nos referimos aquí a la proyección tradicional que presupone la existencia de un espacio que posea una pared o pantalla con una superficie regular para la proyección, con cierta distancia considerable entre el espectador y la imagen, y una posición perpendicular heredera de la perspectiva renacentista.

paralelismo, buscando que el espectador sienta en su cuerpo esta metaforización de los procesos mnémicos, es decir, se configure como una parte activa de *Entre Pliegues*.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img.^{lxxxiv})

5. Espectador

El punto anterior nos sirvió para introducir este último ítem a tener en cuenta, incluso fundamental, ya que si bien el espectador es siempre importante en una obra, en una videoinstalación es clave, ya que su desplazamiento e intervención en el espacio es, en parte, lo que produce la obra.

Retomando lo que planteamos anteriormente en el apartado *Videoinstalación: diseño formal-conceptual del espacio expositivo* (II.3.), el montaje, las imágenes, la sonorización, la espacialidad y todos los aspectos formales planteados en la videoinstalación presentada aquí, son

decisiones tomadas en estrecha relación con los conceptos abordados, con el fin último de que el espectador sea quien, con su propia intervención en el espacio, tienda puentes entre ellos.

Se busca que el espectador no se limite únicamente a mirar imágenes en un monitor, sino que este rol pasivo sea transmutado en un rol activo, en un participante que debe movilizarse para descubrir nuevos espacios y nuevas visiones. Es decir que, de las ideas y contenidos organizados secuencialmente en la cinta de vídeo, emanen nuevos significados al relacionarlos con el entorno y la configuración de elementos que los envuelve.

Esta relación promovida por la movilidad del espectador produce una descentralización de la imagen, es decir que el espectador genera sus propios desplazamientos y particulares puntos de vista. Este permanente movimiento de traslación, rotación, acercamiento, alejamiento, modifica constantemente la distancia corporal del espectador con la imagen, algo que una proyección monocanal nunca permite. Como dice Laura Baigorri al respecto:

“En la videoinstalación, espacio, imagen y objeto se funden en una única pieza donde no existen puntos de vistas erróneos ni inadecuados (...); las posibilidades de percepción de la obra son múltiples y variables y están determinadas tanto por la supuesta objetividad del artista, que inicialmente calculó sus límites, como por la subjetividad de cada espectador.”²²⁴

En *Entre Pliegues*, como en cualquier otra instalación audiovisual multipantalla, además de la dimensión temporal propia del montaje elaborado por el cine, y de la dimensión espacial desarrollada por Manovich, se podría hablar de una tercera dimensión constituida por el propio punto de vista del espectador. Un espectador que realiza diversos movimientos, tanto físicos como oculares, y recorre así la variedad de

²²⁴ BAIGORRÍ, 2004. Op. Cit. p.226.

elementos que componen el trabajo, generando su propia y personal lectura/narración del mismo.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img. ^{lxxxv})

Anne-Marie Duguet (refiriéndose a los trabajos de Bill Viola) dice que las instalaciones:

*“(...) no proponen al espectador solamente una experiencia sensorial particular, sino que lo captan en una actividad física y mental que exige cierta disponibilidad. Invita a desplazarse en la sala, a inventar su recorrido y su propio ritmo, su percepción de la instalación se creará progresivamente a través de un juego constante de asociaciones y referencias. Como si se tratase de un montaje personal a partir de los elementos propuestos por el dispositivo, sin tiempo impuesto, ni punto de vista asignado.”*²²⁵

De la misma forma, en *Entre Pliegues*, con la disposición de multipantallas propuesta y de las diversas fuentes sonoras en el espacio, el visitante debe accionar y elegir qué percibe, y qué deja de lado, en

²²⁵ DUGUET, Anne-Marie, en el catálogo Bill Viola. *Territorio do invisível*. Magnetoscopia Banco do Brasil, Río de Janeiro, 1994. citado en ORTIZ SAUSOR, Op. Cit. p. 269.

cada momento; de forma similar, habitualmente seleccionamos, organizamos, descartamos y guardamos registros de diferentes estímulos que captamos de nuestro entorno. De ese inmenso torrente de sensaciones, sólo unas pocas quedan finalmente registradas en nuestra memoria.

Se plantea aquí entonces un paralelismo, no sólo con esta captación permanente de estímulos que realizamos en nuestra vida, sino también entre esta actitud activa del espectador frente a la instalación audiovisual y la actitud del sujeto frente al hecho de recordar. Es decir, es el espectador quien debe focalizar, decidir, elegir, ordenar y organizar los recuerdos presentados en *Entre Pliegues*, metafóricamente hablando.

3. Metodología del proceso práctico.

Abordaremos aquí el proceso que se llevó a cabo para realizar *Entre Pliegues*, explicando la metodología y los pasos seguidos para realizar la ejecución del trabajo.

3.1. Proyecto y desarrollo de la idea.

Una vez definida la temática de la memoria personal, se comenzó a pensar diversas formas en las cuales poder materializar las ideas y los aspectos abordados al respecto. Paralelamente se realizó una recopilación de bibliografía teórica, documentales, literatura, obras de artistas y películas que abordaban el tema de la memoria en sus más amplios aspectos. Esta lectura y visionado del material fue enriqueciendo el propio proceso de elaboración de las ideas para realizar la pieza; al mismo tiempo, el desarrollo práctico tendía vínculos con otros conceptos e ideas, que demandaban la búsqueda de nuevos materiales teóricos y visuales que enriquecían nuevamente la práctica.

Este círculo permitió ir definiendo tanto la parte práctica, aquí abordada, como la teórica, abordada anteriormente, moldeándose así, paulatinamente, *Entre Pliegues*; no obstante, muchas ideas y conceptos planteados en un inicio fueron finalmente dejados de lado por la necesidad de acotar este proyecto.

Este proceso fue derivando de manera natural en la ejecución de una videoinstalación, ya que, como se explicitó al comienzo de este capítulo (III), consideramos que era una de las formas más acordes y coherentes de materializar metafóricamente los procesos de la memoria abordados en la obra.

El siguiente paso fue la realización de ciertos bocetos que sirvieron para ir formalizando aspectos técnicos, compositivos, de montaje, estéticos, entre otros.

Es necesario aclarar que, si bien la *producción y realización práctica* del material audiovisual, por un lado, y del posterior montaje de la instalación en el espacio, por el otro, son dos fases ejecutadas en momentos diferentes (uno después del otro), el *proyecto y desarrollo de la idea* de los vídeos y de la instalación audiovisual es un proceso totalmente simultáneo y entrelazado.

3.2. Producción y realización práctica

Desarrollaremos aquí detenidamente la etapa correspondiente a la *producción y realización práctica* del material audiovisual utilizado en Entre Pliegues.

3.2.1. Primera parte: Realización de los vídeos y audios.

- Guión

La primera fase del proceso de producción fue escribir el texto de la voz en off y, a partir de él, plantear una escritura de guión²²⁶ que permitiera estructurar el proceso de producción. Sin embargo, el mismo se planteó siguiendo una estructura lo suficientemente abierta como para permitir la utilización de imágenes diversas, sin que esto afectara el sentido de la pieza, además de permitir la toma de ciertas decisiones en el momento mismo de edición del material. Esto permite, a su vez, plantear múltiples versiones del mismo trabajo, algo que, como veremos más adelante, se planea realizar en un futuro próximo.

²²⁶ Ver VII.1.Anexo.

- Voz en Off

El siguiente paso fue la grabación de la voz en off. Para ello se realizó un pequeño casting y se seleccionó a Santiago Ribelles Zorita, actor que posee también experiencia como locutor de radio.

Para realizar un registro correcto de la locución se utilizó el Laboratorio de sonido del Departamento de Escultura de la UPV. El audio se capturó y editó con el software Adobe Soundbooth CS4, a 48 kHz. (16 bits) estéreo.

- Recopilación/apropiación del material

En *Entre Pliegues*, como ya dijimos, no se realizaron grabaciones; sólo se utilizó material propio y de otros registrado previamente, ahorrándonos así la etapa de producción y rodaje. Dicha etapa se suplantó entonces por la búsqueda, selección, recopilación y organización de material en vídeo que serviría como materia prima del proyecto para producir la obra. Este material se obtuvo de diferentes fuentes, desde videos propios, material que aportaron amigos y conocidos, secuencias de films, documentales, vídeos, noticiarios, hasta registros de 16mm, 8mm, super8.

Gran parte de este material fue apropiado²²⁷ de registros subidos a Internet por diversos usuarios a la página Web de Vimeo²²⁸. Para esta etapa se realizó una especie de deriva²²⁹ en la cual se hacía una primera búsqueda mediante ciertas palabras claves (por ejemplo, *películas 8mm*), luego se seleccionaba un vídeo, se visualizaba y, si se consideraba que

²²⁷ Ver VII.2.Anexo.

²²⁸ El material descargado se buscó en este sitio, ya que los vídeos que se encuentran en él poseen, en la mayoría de los casos, una calidad bastante aceptable. Ver el sitio: www.vimeo.com (21/02/2010 al 1/3/2010)

²²⁹ "(...) la deriva se presenta como una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. (...) un comportamiento lúdico-constructivo, lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo. (...) Una o varias personas que se abandonan a la deriva renuncian durante un tiempo más o menos largo a los motivos para desplazarse o actuar normales en las relaciones, trabajos y entretenimientos que les son propios, para dejarse llevar por las sollicitaciones del terreno y los encuentros que a él corresponden." - DEBORD, Guy, "Teoría de la deriva" en *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*. Literatura Gris, Madrid, 1999. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.sindominio.net/ash/is0209.htm (03/04/2010).

servía a nuestro propósito, se descargaba en el ordenador²³⁰. Como en estas páginas Web los vídeos se encuentran ligados por links unos con otros, se seguían esos vínculos sin plantearse un recorrido determinado, descargando al ordenador todo el material que considerásemos serviría para el trabajo.

Por otro lado se realizó también una visualización y selección de fragmentos, ahora sí mas conciente, de material de diferentes películas que nos interesaban particularmente, tanto por su temática como por sus aspectos estéticos y formales. A continuación las listaremos según el orden de aparición:

- *Suite Habana*. Dir. Fernando Pérez. Cuba, 2003.
- *Sans Soleil*. Dir. Chris Marker. Francia, 1983.
- *La leyenda del tiempo*. Dir. Isaki Lacuesta. España, 2006.
- *Je vous salue, Marie*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1985.
- *Une femme est une femme*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1961.
- *Pierrot le fou*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1965.
- *Histoire(s) du cinéma: Toutes les histoires*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1989.

- Captura

El material propio, como ya dijimos, no se grabó ex profeso para *Entre Pliegues* y, aunque se encontraba ya registrado, permanecía almacenado en cassettes miniDV. Por este motivo se tuvo que capturar para poder utilizarlo. Para ello se visualizó previamente y seleccionó los fragmentos

²³⁰ Para esto se utilizó Vídeo Download Helper, un software libre que funciona como plugin del navegador Firefox y permite descargar vídeos en formato .flv de cualquier página Web en las que se encuentren alojados vídeos. Ver el sitio: <http://www.downloadhelper.net> (31/03/2010)

que se consideraron útiles, procediendo, posteriormente, a la captura en el ordenador.²³¹

- Organización del material audiovisual.

Luego de la recopilación anterior, el archivo resultante estaba compuesto por diferentes secuencias realizadas en diferentes formatos, desde los años cincuenta hasta la actualidad: 8mm, super8, vhs, high8 y cámaras digitales, entre otros. Manipular tantos y diversos materiales audiovisuales requirió una organización del mismo que nos permitiera, por un lado, trabajar sin tantas complicaciones y, por otro, mantener cierta coherencia y continuidad estética en la pieza. Para ello, en primera instancia, se realizó una visualización completa del material, efectuando luego una organización y clasificación del mismo según su formato (8mm, vhs, digital, etc.), y según ciertas temáticas (familia, lugares, personas, películas, etc.)

- Unificación de formatos

El siguiente paso fue unificar los formatos de los vídeos para hacer más sencillo el trabajo posterior, debido a la gran diversidad de procedencias, formatos contenedores y codecs que poseía el material recopilado.²³²

- Edición

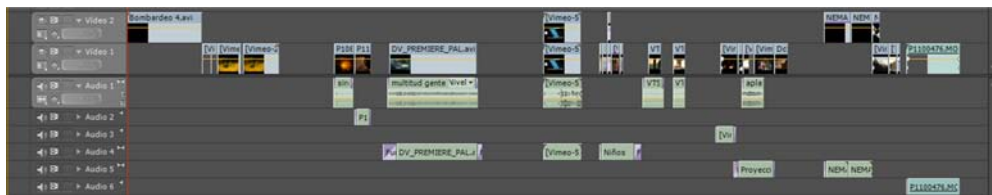
Posteriormente, se editó en Adobe Premiere CS4²³³, segmentando y seleccionando los planos o secuencias que nos interesaban. El proceso de edición fue algo complejo ya que se realizaron en primera instancia

²³¹ La captura se realizó mediante el software Adobe Premiere CS4, a través del puerto FireWire (IEEE1394). El formato contenedor elegido fue avi, en formato DV PAL, aspecto 4:3, 25 fps, con registro del audio a 48 kHz (16 bits).

²³² Para esta tarea se utilizó DVD Video Soft un software gratuito que permite, entre otras cosas, una rápida y fácil conversión de formatos de audio y vídeo. Ver el sitio: <http://www.dvdvideosoftware.com/es> (31/03/2010)

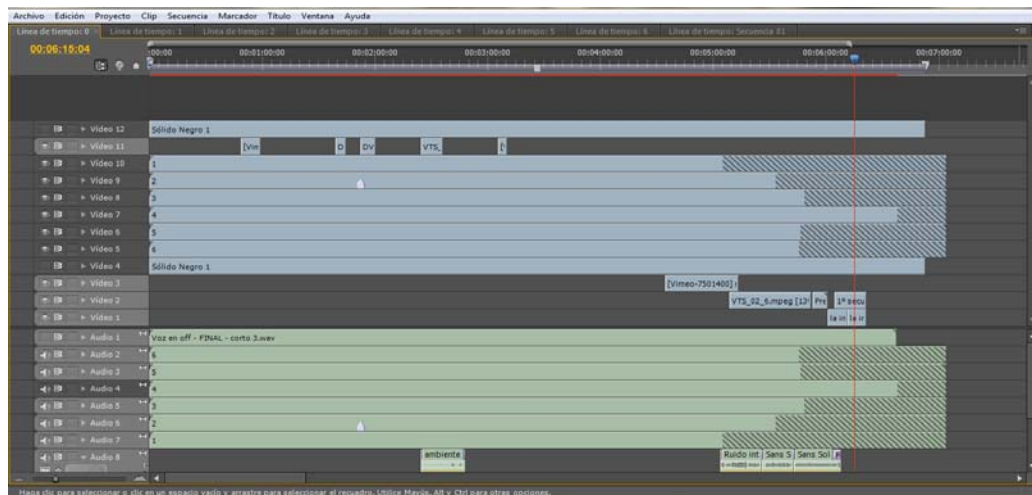
²³³ Se utilizó la siguiente configuración para realizar el proyecto: DV PAL (4:3), 25,00 fps, audio 48 kHz (16 bits). Para ver las características del software ver el sitio: <http://www.adobe.com>

seis sub-composiciones, es decir, una composición independiente para cada pantalla con un formato y un tamaño particular en cada caso.



Entre Pliegues. Sub-composición 4.
Captura de pantallas de la línea de tiempo. Adobe Premiere CS4. 2010. (Img.^{lxxxvi})

Luego se creó una séptima composición dentro de la cual se organizaron las seis composiciones (pantallas) anteriores.

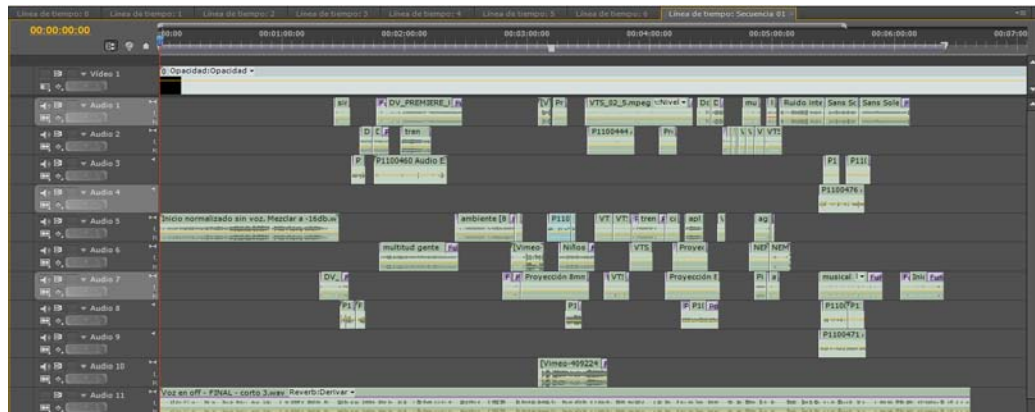


Entre Pliegues. Composición general.
Captura de pantalla de la línea de tiempo. Adobe Premiere CS4. 2010. (Img.^{lxxxvii})

Por último se creó una octava composición para editar el audio del trabajo simultáneamente con las imágenes. De todas formas la edición se realizó paralelamente entre Adobe Premiere CS4 y Adobe Soundbooth CS4.

Esta forma de trabajar nos permitió evitarnos la ardua tarea de recortar cada vídeo al formato particular de las pantallas; de esta manera volcamos los clips en la línea de tiempo de cada composición, manipulando únicamente la escala y el encuadre correspondiente. Por otro lado esto nos permite, posteriormente, modificar los vídeos una vez

realizada la prueba de pre-montaje, donde, como veremos más adelante, se proyecta la retícula de ajuste para establecer tamaños, proporciones y coordenadas precisas de las pantallas.



Entre Pliegues. Composición del audio.
Captura de pantalla de la línea de tiempo. Adobe Premiere CS4. 2010. (Img. ^{lxxxviii})

Para estructurar el trabajo se utilizó la voz en off. Primero se hicieron marcas en la línea de tiempo para organizar visualmente la misma y poder hacer una primera distribución general del material. Posteriormente se realizó la edición minuciosa de los vídeos y audios siguiendo fundamentalmente los tiempos y ritmos de la voz.

Se utilizaron para el *montaje sucesivo* algunos fundidos encadenados, fade in, fade out y, mayoritariamente, montaje por corte directo. En algunos casos las imágenes fueron retocadas para saturar su contraste, brillo y/o saturación, buscando así unificar y equilibrar sutilmente este conjunto tan heterogéneo de imágenes.

El proceso fue muy lento ya que, por un lado, cada modificación de imagen o sonido requería abrir la sub-composición específica en la cual se alojaba, modificarlo, volver a la composición general y ver si el resultado era el buscado o había que realizar más modificaciones; por otro lado, el ordenador no podía previsualizar tantos clips y audios simultáneamente, por lo que se debía realizar pequeños *renders* de cada

fragmento, cada vez que se quisiera tener una imagen previa de alguna parte del audiovisual.

Luego de muchos borradores, se realizó un vídeo o boceto general²³⁴, en el cual se introdujeron todas las partes que posteriormente compondrán, de manera conjunta pero independiente, la instalación audiovisual: los dos vídeos (con tres multipantallas cada uno) que se proyectarán sobre las seis pantallas, el audio ambiente que se reproducirá por los altavoces y la voz en *off* que se escuchará en los auriculares.

- Montaje de los DVD

Para el posterior montaje de la Instalación, se realizaron dos *renders* diferentes del material editado, compilado luego en dos DVD también diferentes. Uno de ellos contiene el vídeo que se proyectará sobre tres pantallas y el audio que se reproducirá por los altavoces estéreos, dispuestos a ambos lados de la sala. El otro DVD contiene el vídeo que se proyectará sobre las tres pantallas restantes y el audio de la voz en *off* que se reproducirá en los auriculares.



Entre Pliegues.
Fotograma DVD 1. 2010 (Img. ^{lxxxix})



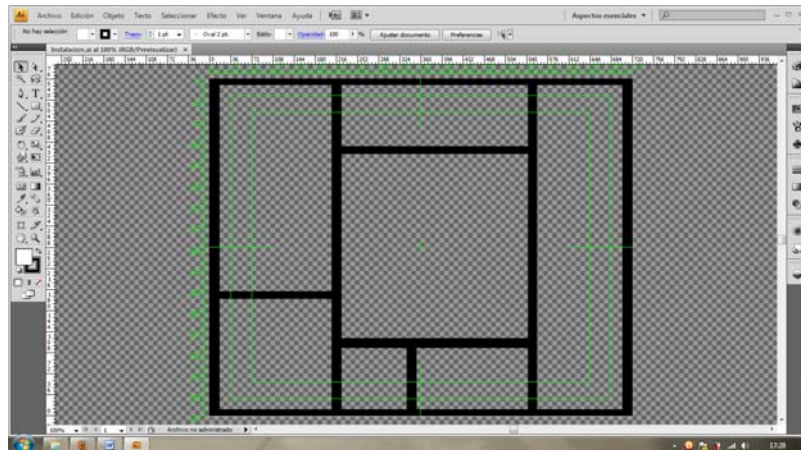
Entre Pliegues.
Fotograma DVD 2. 1010 (Img. ^{xc})

²³⁴ Ver boceto videográfico en VII.5. Anexo DVD. [DVD adjunto].

3.2.2. Segunda parte: Instalación audiovisual.

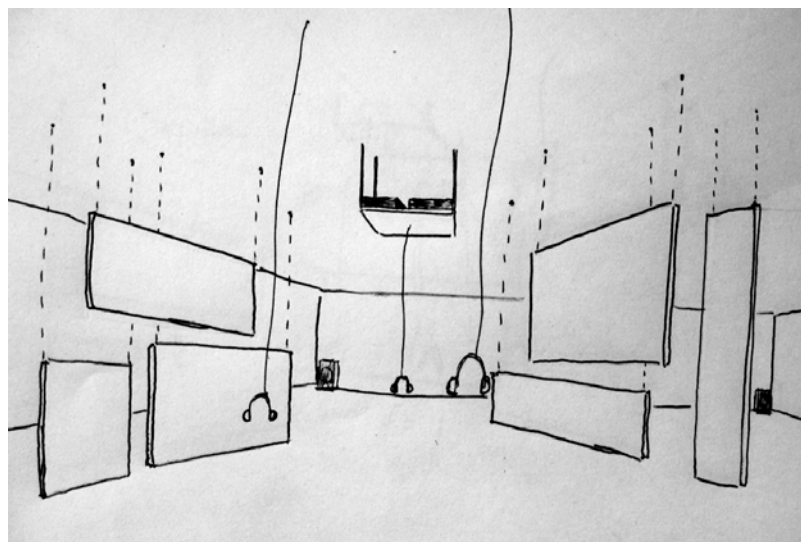
Esta fase corresponde entonces a la concepción y realización de la instalación, teniendo en cuenta todos los elementos que la conforman.

- Bocetos



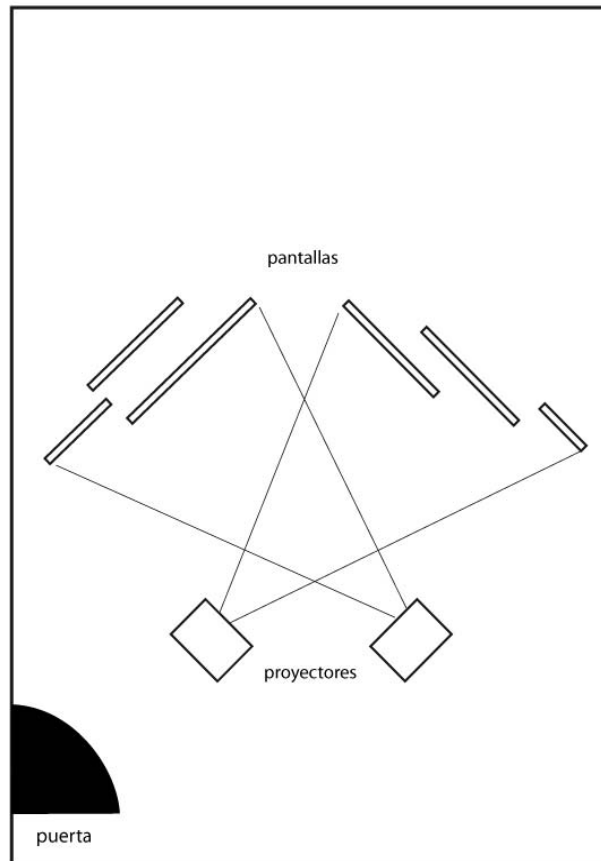
Entre Pliegues. 1º boceto.
Configuración de pantallas en una proyección. 2010. (Img.^{xci})

Realizamos primero algunos dibujos y bocetos que paulatinamente fueron modificándose a medida que la idea se desarrollaba.



Entre Pliegues. 2º boceto.
Configuración espacial de la instalación. 2010. (Img.^{xcii})

Inicialmente el trabajo estaba planteado como una sola proyección de seis pantallas, pero luego se decidió realizar dos proyecciones en ángulo, de tres pantallas cada una, para romper la idea de frontalidad y jugar más con la espacialidad de la obra.



Entre Pliegues. Plano cenital. Configuración espacial de las pantallas y los proyectores. 2010. (Img.^{xciii})

El sonido estaba inicialmente también planteado en conjunto, es decir, el sonido ambiente y la voz en off se reproducirían por los altavoces estéreo; sin embargo después se pensó en la posibilidad de utilizar auriculares y dividir las bandas sonoras de la pieza, tal cual se explicó anteriormente.

Los bocetos gráficos realizados sirvieron, sobre todo, para plantear la disposición espacial de las pantallas y sus proporciones, algunas medidas básicas y ciertos materiales que se utilizarían

- *Búsqueda del espacio expositivo*

Esta etapa del proyecto consistió en la búsqueda del espacio físico donde se montaría el trabajo. Inicialmente se pensó en algún espacio expositivo de Valencia y se acudió, para ello, a una conferencia sobre los espacios expositivos en la Comunidad Valenciana²³⁵ para tener una referencia al respecto. A partir de ello se visitaron diversas salas, se llamó por teléfono a otras y se consultó también por Internet; sin embargo, por el escaso tiempo disponible, era imposible proyectar una exposición en tan plazos tan acotados.²³⁶ Por ello se decidió hacer el montaje en las *Project Room* de la propia facultad, cuya configuración e infraestructura es ideal para este tipo de proyectos.

- *Materiales y Equipamiento*

Una vez decidido el lugar, se proyectó y seleccionó el equipamiento técnico que se utilizaría para la pieza. Para determinar antes del montaje el equipamiento que se utilizaría, se concertó una reunión (28/04/2010) con el técnico de audiovisuales del Departamento de Escultura, para plantearle el proyecto y elaborar en conjunto la lista de materiales necesarios para el montaje: dos proyectores; dos reproductores de DVD (igual marca y modelo para poder sincronizar los discos mediante el mismo mando); un sistema de altavoces estéreo potenciados, una miniconsola de sonido, tres auriculares²³⁷, y los consiguientes cables, fichas y conectores necesarios para realizar el montaje. En la lista también se incluyó la utilización de soportes para los proyectores ya que permiten sujetar los equipos del techo técnico de la sala (*Project Room*) y poseen gran movilidad de ángulos y direcciones.

²³⁵ SILVESTRE GARCÍA, Laura, "Los espacios expositivos en la Comunidad Valenciana". Ciclo de conferencias: *Los Últimos 30 años del Arte Valenciano Contemporáneo*, organizadas por la Real Academia de Bellas Artes de San Carlos y Ámbito Cultural de El Corte Inglés. 20/01/2010.

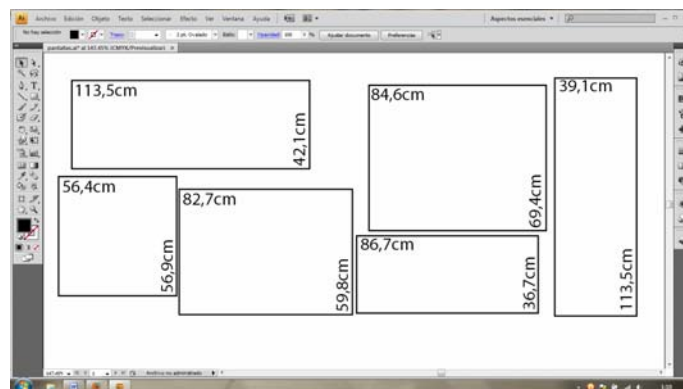
²³⁶ No obstante queda abierta la posibilidad de presentar el proyecto ya finalizado, siguiendo un cronograma acorde a los tiempos institucionales, en algún espacio expositivo que pueda interesarse por esta propuesta.

²³⁷ En el proyecto original se planeó utilizar auriculares inalámbricos que permitirían mayor libertad al espectador para moverse por la sala, sin embargo, debido al elevado coste de los mismos, se utilizaron finalmente auriculares cableados.

- **Construcción de las pantallas**

El paso siguiente fue el diseño y construcción de las pantallas. Primero se determinó cuales serían los materiales para realizarlas, llegando a la conclusión de que lo ideal para este trabajo sería vinilo blanco retroproyectable²³⁸. La retroproyección permite la visualización de las imágenes por ambos lados de las pantallas, imprimiendo un carácter de mayor espacialidad a la pieza ya que las mismas pueden verse desde cualquier ángulo (360°).

Una vez definido el material a utilizar, se determinaron las medidas²³⁹ de cada pantalla y, por consiguiente, la cantidad de material a comprar. Se adquirieron dos piezas de 140cm de ancho por 150cm de largo, de las cuales se cortaron las seis pantallas utilizadas en la instalación.



Entre Pliegues. Configuración y medidas de las pantallas. (Img.^{xciv})

Para poder realizar un doblado en los extremos superiores e inferiores de cada una, se sumó 10 cm a cada lado; esto nos permitió posteriormente introducir tubos metálicos de 20mm de diámetro, otorgando el sostén para tensar y colgar cada una de ellas.

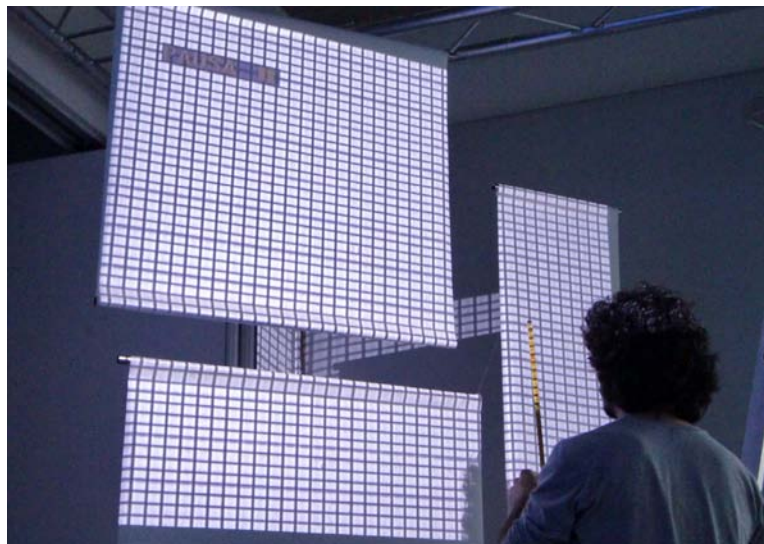
²³⁸ Luego de diversas averiguaciones se determinó que la *Pantalla de Retroproyección-Blanca Retro 220* (Ver especificaciones técnicas en el sitio web) era el material más acorde ya que, por sus características, se adaptaba perfectamente a las condiciones de proyección generadas en la sala de la videoinstalación. Este material posee ciertas ventajas que nos interesan: por un lado, el brillo y la fidelidad cromática de la imagen no se alteran en un ángulo de 180°; por otro, al tener una superficie mate, no posee punto caliente, ni la intensidad de iluminación de la imagen presenta cambios perceptibles entre los extremos y el centro. Ver el sitio: www.rosco-iberica.com (17/03/2010).

²³⁹ 113,5cm x 42,1cm; 56,4cm x 56,9cm; 82,7cm x 59,8cm; 84,6cm x 69,4cm; 86,7cm x 36,7cm; 39,1cm x 113,5cm

- Pruebas de pre-montaje: retícula de ajuste.

El paso siguiente fue realizar las pruebas pertinentes de proyección en las pantallas (06/05/2010). Para ello, los vídeos se realizaron desde el comienzo con una configuración y proporción predeterminada, sin embargo, el método de edición con composiciones y subcomposiciones²⁴⁰ fue desarrollado también para permitir futuras modificaciones de las configuraciones de acuerdo a esta prueba de proyección.

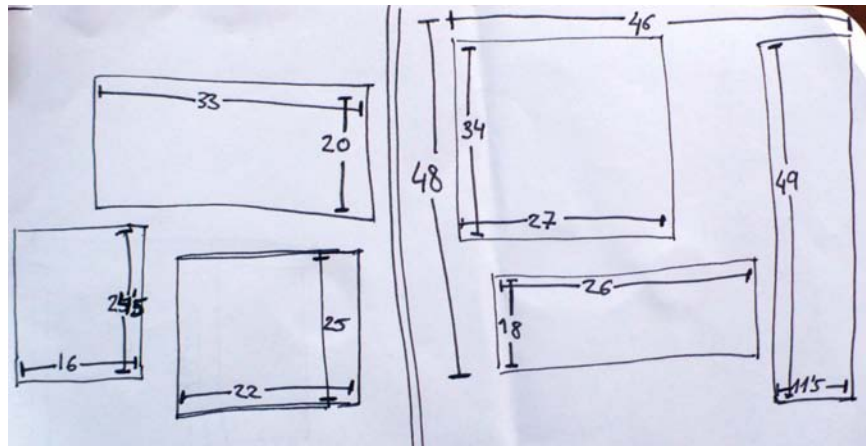
La prueba consistió en generar una *retícula ortogonal de ajuste* con sus extremos numerados para anotar posteriormente las coordenadas. La misma se proyectó sobre las pantallas construidas y colgadas según su configuración final.



*Entre Pliegues. Pruebas de pre-montaje:
Retícula de ajuste. 06/05/2010 (Img.^{xcv})*

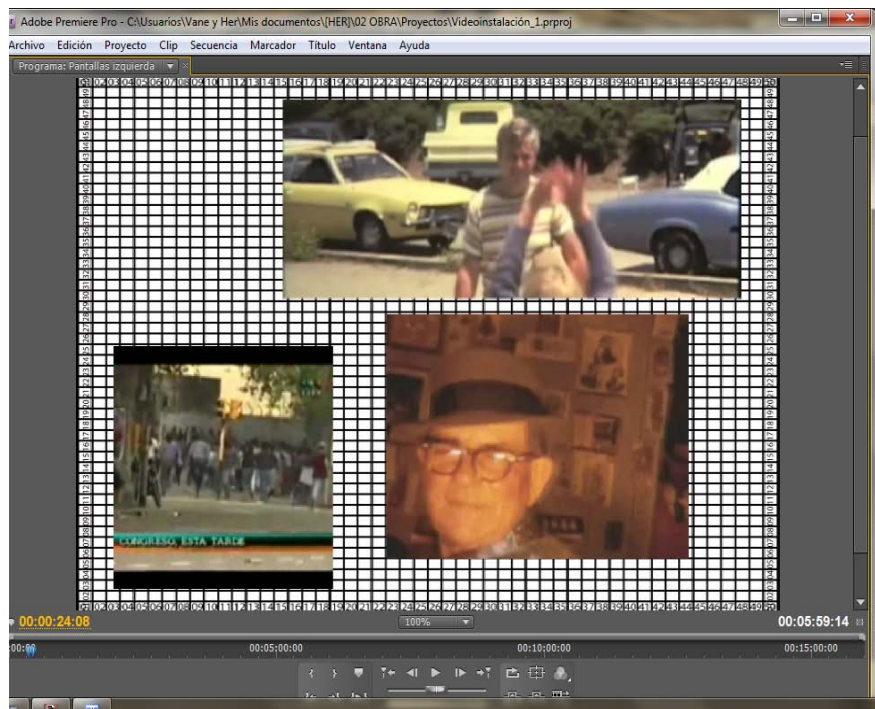
Esto fue necesario, ya que al colocarse las superficies de proyección a diferentes distancias del proyector, el tamaño de las imágenes se ve directamente afectado de acuerdo al ángulo y cono de luz que poseen estos aparatos.

²⁴⁰ Ver apartado III.3.2.1.



Entre Pliegues. Pruebas de pre-montaje:
Anotaciones de las coordenadas de ajuste. 06/05/2010. (Img.^{x cvi})

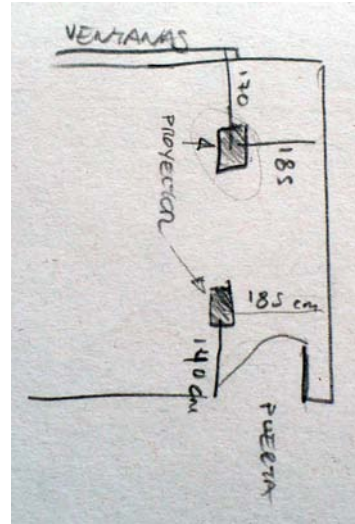
Una vez determinado esto, se pudo modificar las proporciones de los vídeos en una reedición de los mismos, dejándolos estructurados para que, en el montaje final, encajen perfectamente las proyecciones con las pantallas.



Entre Pliegues. Ajustes en re-edición
(captura de pantalla). 2010. (Img.^{x cvii})

- Montaje de la instalación

La instalación audiovisual quedó configurada finalmente de 6 (seis) pantallas de retroproyección, dos proyectores, un sistema de altavoces estéreo y 3 (tres) pares de auriculares.



Entre Pliegues. Montaje proyectores de vídeo en ángulo de 100°. (Img.^{xcviii})

Hay 2 (dos) canales vídeo que se proyectan, de forma sincronizada y en bucle, en un ángulo de 100°.



Entre Pliegues. Montaje final de las pantallas. (Img.^{xcix})

Cada uno se proyecta sobre 3 (tres) pantallas de diferente formato cada una, las cuales se encuentran colocadas a diferentes alturas, coordenadas y distancias entre ellas (+/- 50cm).

En el sistema de altavoces estéreo se reproduce el audio ambiente y en los auriculares se puede oír la voz en off.

El montaje final de la pieza en el espacio constituye la última etapa del trabajo. Se llevó a cabo el día 19/05/2010, comenzando a las 9hs y concluyendo a las 18hs.²⁴¹ Lo primero que se realizó fue la disposición y conexión de los equipos reproductores de DVD y los proyectores, orientándolos hacia donde se colocarán las pantallas. A continuación se realizó el montaje de las pantallas en el espacio, de acuerdo a las medidas y coordenadas estipuladas el día de las pruebas.



Entre Pliegues. Proceso de montaje de las pantallas. (Img.º)

Se colgaron, utilizando hilo sedal transparente, de manera tal que aparentaran estar ‘suspendidas’ en la sala. Es ésta la etapa más larga de

²⁴¹ Ver registro del montaje en VII.5. Anexo DVD. [DVD adjunto].

este proceso ya que su disposición debe ser realizada de forma minuciosa para lograr encajar exactamente la imagen de los vídeos.



Entre Pliegues. Proceso de montaje de las pantallas. (Img.^{ci})

El paso siguiente fue sacar la señal de audio de los DVD y conectarlas, una, a los altavoces dispuesto a ambos extremos de la sala y, otra, a una consola de audio. Esta última señal se duplicó para conectar tres pares de auriculares que se colgaron del techo en puntos diferentes de la sala.



Entre Pliegues. Montaje de los altavoces y auriculares. (Img.^{cii})

Una vez concluido el montaje, se detuvieron los reproductores de DVD y se iniciaron sincronizadamente desde el mando común. Finalmente se nivelaron los niveles de audio de los altavoces y el de los auriculares, concluyendo así esta etapa.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img.^{ciii})

Al día siguiente 20/05/2010, durante la mañana, *Entre Pliegues* permaneció abierta a quien quisiera visitarla.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img.^{civ})

- Documentación

Es importante destacar que la documentación del trabajo es otro aspecto fundamental que fue realizándose a lo largo de todo el proceso.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img.^{cv})

Como puede verse en este trabajo, consistió básicamente en la documentación fotográfica y videográfica²⁴² pertinente de la pieza, tanto del proceso de producción y montaje, como de la instalación ya terminada y en pleno funcionamiento.

²⁴² Ver documentación de la obra en vídeo en VII.5. Anexo DVD. [DVD adjunto].



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img.^{cvi})

-

Para ir terminando este capítulo nos gustaría concluir rescatando la importancia de realizar esta descripción detallada del desarrollo, producción y ejecución de la obra, ya que ella nos permitió hacer un análisis pormenorizado de todos sus elementos y, fundamentalmente, reflexionar sobre el proceso realizado en el trabajo.



Entre Pliegues. Videoinstalación. 2010 (Img.^{cvi})

De esta manera pudimos adentrarnos en las ideas que se intentaron abordar y, por otro lado, evaluar la forma en que se llevaron a cabo y materializaron/metaforizaron en la pieza. A continuación, y para finalizar totalmente antes de las conclusiones finales haremos una breve referencia respecto de cómo queremos evolucione el trabajo de la instalación audiovisual presentada aquí.

4. Entre Pliegues. Proyecto a futuro.

Para este proyecto se desarrolló una sola versión del material audiovisual, pero la idea podría expandirse más realizando tres piezas videográficas diferentes, aunque con una estructura bastante similar, y tres audios distintos de la voz en off.

Esta nueva versión del trabajo constaría de tres secuencias que se reproducirían una después de otra, y al finalizar la tercera se volvería a la primera, en un bucle continuo. Si el espectador no prestara la suficiente atención creería que la secuencia se repite, ya que al finalizar cada una volvería a empezar la siguiente con el mismo inicio que la anterior. Sin embargo si el visitante permanece un tiempo en la sala y observa detenidamente la pieza, se daría cuenta que las imágenes utilizadas para construir cada secuencia serían distintas cada vez. Esto intentaría abordar las ideas de la aleatoriedad de nuestro proceso de recordar, de cómo ciertos recuerdos pueden ser intercambiables, y cómo construimos el *relato* de nuestra memoria según las circunstancias particulares.

En esta posible versión más desarrollada de la pieza se plantearía tres versiones diferentes del texto de la voz en off, una para cada auricular. Las locuciones serían muy similares en estructura, y dirían prácticamente lo mismo (semánticamente), pero con otras palabras (otra sintaxis), respetando siempre los tiempos de la pieza.

La apertura que posee el guión²⁴³ es un signo de esta idea, ya que no plantea imágenes concretas, sino, sobre todo, una estructura a seguir, en el cual las imágenes y los textos pueden ser variables, pueden contar lo mismo de diversas formas o diferentes cosas de manera similar, procesos que, como ya vimos al principio, son propios de nuestra memoria y que esta pieza busca metaforizar.

²⁴³ Ver VII.1.Anexo.

Queremos destacar que se plantea como montaje ideal la utilización de auriculares inalámbricos que permitan mayor movilidad del espectador por el espacio.

Por otro lado se podrían diseñar también otras configuraciones espaciales de las pantallas de la pieza. No sólo colocando las pantallas en un ángulo de 100°, como se realizó, sino proyectando en diferentes ángulos o incluso en diferentes profundidades del espacio. Podría plantearse incluso una nueva edición de los videos en tres proyecciones, aumentando así las posibilidades de puntos de vista y el despliegue de las imágenes en la sala.

IV. CONCLUSIONES

Desplegaremos aquí las diferentes conclusiones derivadas del desarrollo del proyecto presentado. Para ello nos detendremos a evaluar algunos resultados y ciertos aportes que consideramos importantes y enriquecedoras del proceso de realización de *Entre Pliegues*.

A lo largo de este trabajo fuimos **abordando la temática de la memoria personal y reflexionando sobre los diferentes aspectos que participan en su construcción**. Consideramos que la misma está en un estado de permanente transformación, reciclaje, re-elaboración y deconstrucción y actúa siguiendo una estructura hipertextual que establece, de forma continua, relaciones multidimensionales entre infinitos elementos que se encuentran almacenados en su interior.

Por otro lado, también reflexionamos al respecto de la **influencia que ejercen las imágenes de la cultura visual y audiovisual en la que vivimos**, ya que ellas no sólo se incorporan, bajo la forma de un recuerdo más, dentro de nuestro gran archivo mnémico, sino que éste incorpora también los códigos propios del lenguaje audiovisual condicionando, a su vez, la forma en que rescatamos nuestros recuerdos, los organizamos, relacionamos, ensamblamos y montamos unos con otros para otorgarles sentido.

Bill Viola dice que *“el grabar es como el ver y el editar como el pensar”*²⁴⁴. Si tenemos en cuenta esto, en este trabajo lo que se hizo es, únicamente, *editar*, es decir, *pensar*. Pensar a partir de lo que se *vio* (*grabó*) anteriormente y, fundamentalmente, de lo que *vieron* (*grabaron*) otros. Pero esta acción de mirar (*grabar*) y pensar (*editar*), finalmente se transforma en recordar (*volver a mirar*), porque, como dice Chris Marker, recordamos a partir de los registros gráficos, fotográficos, cinematográficos, videográficos, que hacemos; recuerdos todos, registros

²⁴⁴ Declaraciones de Bill Viola para televisión española en el programa de Metrópolis 1983. Con motivo de su exposición en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

metonímicos de nuestra vida, que sustituyen, no sólo momentos, sino, muchas veces, nuestra propia memoria.

En un comienzo imaginamos que trabajaríamos con un concepto mucho más abarcable, sin embargo **la memoria es complicada de afrontar por su gran amplitud y su pluridimensionalidad de aspectos, pero incluso por lo tremendamente universal y, al mismo tiempo, por su particular subjetividad.** A lo largo de esta investigación intentamos dar cuenta, en todo momento, de esta heterogeneidad y multiplicidad retomando diversas obras artísticas y cinematográficas, producciones literarias, estudios filosóficos y psicológicos, entre otros que la abordan; sin embargo, aunque esto fue enriqueciendo nuestras ideas, unos autores nos conducían a otros, y estos a otros, y así sucesivamente *los senderos siempre acababan bifurcándose*. Por ello nos vimos en la necesidad de limitar las líneas de investigación, ya que consideramos que era imposible, en un estudio tan acotado como este, abarcarla en su totalidad, complejidad y diversidad.

Nos parece importante destacar que el trabajo se planteó, desde un comienzo, como un **proyecto que busca construir y elaborar un discurso crítico de entrecruzamiento y enriquecimiento de la teoría con la práctica y viceversa.** Esto es algo importante ya que el proceso realizado se fue construyendo en un ida y vuelta continuo. El trabajo surgió primero como una idea aislada; luego se comenzó con una lectura de material teórico y búsqueda de antecedentes que permitió profundizar ciertos conceptos, los cuales efectuaron importantes aportes en la formalización y diseño de la pieza; la obra, a su vez, en su proceso de elaboración y construcción, fue ayudando a delimitar la temática hasta que finalmente unas piezas comenzaron a enlazarse con otras.

En este recorrido teórico **realizamos ciertos paralelismos metafóricos entre la memoria, por un lado, y ciertas estructuras, formalizaciones y conceptualizaciones propias del campo artístico, por el otro, para luego transponerlos en *Entre Pliegues*:**

-
- Enlazamos entonces la idea de multidimensionalidad que encontramos tanto en la memoria, como en obras audiovisuales realizadas con multipantallas. Este recorrido se trasladó posteriormente a la obra aquí presentada; en ella se intentó, como vimos, materializar mediante las pantallas múltiples, la sonorización y la configuración espacial, entre otras decisiones formales, este concepto de multidimensionalidad dentro del cual el espectador debe (inter)actuar e interrelacionar todos estos elementos.
 - Realizamos también cierta asociación entre el proceso mediante el cual la memoria se apropia de diferentes materiales externos y los incorpora como propios a su archivo mnémico y la apropiación, desmontaje y reciclaje que, desde las vanguardias artísticas del siglo XX en adelante, viene efectuándose en las artes, posteriormente en el cine (found footage) y en las videoinstalaciones. Esto nos abrió camino para utilizar en la pieza realizada no sólo imágenes, sonidos y textos propios sino, fundamentalmente, material ajeno extraído de las más variadas fuentes.

Podemos concluir entonces que el hecho de realizar la obra abordando una instalación audiovisual multipantallas realizada a partir de material apropiado, no es un capricho; consideramos que es una manera acertada (de otras posibles) de representar físicamente los conceptos aquí trabajados

También nos detuvimos a analizar las diversas posibilidades y planteamientos que utilizan los artistas al diseñar el espacio expositivo de sus instalaciones audiovisuales. Realizamos un estudio de diferentes obras en las cuales ciertas decisiones formales están intrínsecamente relacionadas con aspectos conceptuales del propio trabajo y, por lo tanto, no son únicamente cuestiones estéticas o meros ejercicios de forma. En otras palabras, **mostramos de qué manera el montaje determina también el mensaje y cómo el mismo es importante y determinante**

respecto del sentido de la obra, de la misma manera que lo es el material audiovisual realizado para ella. Creemos que es substancial concluir que, cada vez que uno emprende un proyecto artístico de estas características, es fundamental plantearse como objetivo una profunda reflexión sobre el diseño formal-conceptual del espacio que se llevará a cabo en la videoinstalación. Esto le otorgará al trabajo mayor riqueza en ambos aspectos y, paralelamente, le permitirá desplegar un pensamiento diferente y de mayor sutileza frente al tema planteado.

Este desarrollo, y las conclusiones extraídas de él, fueron fundamentales para nuestro proyecto, ya que, si bien partieron de ciertos planteos iniciales surgidos del primer bosquejo de la obra presentada, su tratamiento nos sirvió para repensar y reelaborar constantemente las formas adecuadas de metaforizar y materializar los conceptos que quisimos abordar en *Entre Pliegues*, buscando que el conjunto consiga una unidad significativa, desde el poder estético de la imagen y, a su vez, desde su contenido. En otras palabras, utilizar esa eficacia propia de la *forma*, tanto videográfica como de construcción del espacio de exhibición, para generar una experiencia perceptual en la cual el espectador no permanezca indiferente y se detenga, y reflexione, de una manera más intensa y duradera.

Queremos destacar también que **la estructura abierta, múltiple e hipermedial que encontramos como característica de la memoria, y que intentamos materializar en *Entre Pliegues*, pretende poner al espectador en una situación metafóricamente similar al hecho de recordar.** Como ya dijimos, al igual que las personas debemos elegir, ordenar y organizar nuestros recuerdos para otorgarles coherencia, el espectador debe, en cierta medida y salvando las distancias, realizar un proceso similar con las imágenes y los sonidos de la instalación audiovisual.

Es él quien realiza finalmente su propia lectura y sus propias relaciones entre los diferentes elementos de la pieza y los de su propia

individualidad, pudiendo, tal vez, apropiárselos y enlazarlos con aquellos registros y recuerdos almacenados en el devenir de su experiencia, de su propia historia, de su propia memoria.

Nos gustaría enfatizar que las obras de artistas, escritores y cineastas abordados constituyen no solo antecedentes artísticos, sino también un marco teórico importante sobre el cual se sustenta este trabajo. Este material, de marcado carácter intertextual y multidisciplinar, nos permitió abordar la temática desde puntos extraordinariamente diversos, entendiendo que, **a pesar de ser un tema constantemente revisitado, nunca se agota, debido a la infinita pluralidad, complejidad y multiplicidad de la memoria.**

De todos ellos nos gustaría destacar sobremanera la importante influencia que los trabajos de Chris Marker ejercieron en *Entre Pliegues*. Este director y artista audiovisual es uno de los principales referentes al que nos hemos abocado constantemente a lo largo de este trabajo y uno de los autores que lo atraviesa con mayor profundidad.

Por otro lado, estamos satisfechos de haber cumplido con este trabajo todos nuestros objetivos planteados en un inicio; pensamos que tanto este desarrollo teórico como el propio trabajo artístico aquí presentado dan cuenta de ello. No sólo reflexionamos sobre la memoria a partir de palabras, desde ese pensamiento verbalizado que utilizamos a diario, sino también desde el pensamiento visual (o audiovisual), ese pensamiento esencial del arte, ese poder propio que toda obra artística ostenta y que dispara múltiples interpretaciones y reflexiones que permiten llegar también donde no llegan las palabras.

No obstante concluimos que el proceso abordado aquí, es el inicio de un proyecto que puede constituirse en toda una serie, con amplias posibilidades de crecer y expandirse aún más. Consideramos que podemos seguir trabajando esta temática en futuros proyectos artísticos, como también en futuras investigaciones.

Nos interesa continuar **mejorando y ampliando la obra aquí presentada**, ya que nuestra idea a futuro es realizar las tres versiones de los vídeos y las tres locuciones de la voz en off, desarrollando así una propuesta más completa del proyecto y de esta manera, si es factible, **exhibirlo en una muestra artística** dentro de una sala de exposiciones con mayor acceso de público.

Queremos destacar también que *Entre Pliegues* nos ayudó a entender que la memoria posee infinitas aristas, dentro de las cuales aquí abordamos sólo unas pocas y desde un punto de vista muy acotado, particular y subjetivo; esta amplitud y riqueza constituye un incentivo a seguir buscando, como dice Borges, *en sus cóncavas grutas y palacios*²⁴⁵ en las cuales nos aguardan, seguramente, un universo de cosas por descubrir.

Por último nos gustaría señalar que la realización de *Entre Pliegues* fue un **proceso enriquecedor a nivel personal**, ya que nos predispuso continuamente a prestar atención a nuestra propia memoria: a la manera en que enlazamos y traemos al presente nuestros recuerdos; a fijarnos y reflexionar sobre cada uno de esos registros vaporosos que a veces se esfuman; a prestar atención al presente, a las cosas que ocurren continuamente y que en su propio acontecer se transforman en pasado, quedando sólo vivas a través de nuestros registros (mentales o materiales); a realizar un esfuerzo de rescatar cosas que muchas veces quedan ocultas entre nuestros propios meandros mnémicos; y, sobre todo, aprender a sumergirnos, movernos, deslizarnos y perdernos entre los pliegues de nuestra memoria, para luego volver a emerger en otro punto diverso de la superficie de nuestro pasado/presente/futuro.

²⁴⁵ BORGES, 1989. p.188.

V. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Fundamental:

- ALONSO, Rodrigo, "Comisariado y Media Art" en *Revista a:mínima*, Nº 10, enero 2005. a:minima, Oviedo, España, 2005.
- BAIGORRÍ, Laura, *Vídeo: primera etapa*. Brumaria, nº4. Madrid, 2004.
- BAZIN, André, *¿Qué es el cine?*, Ediciones Rialp S.A., Madrid, 2004.
- BORGES, Jorge Luis, *El Hacedor*. Alianza Editorial. Madrid, 1987.
- BORGES, Jorge Luis, *Ficciones*. Seix Barral. España, 1983.
- BORGES, Jorge Luis, *Obras Completas. Tomo II. 1975 - 1985*. Emecé Editores, Buenos Aires, 1989.
- BORGES, Jorge Luis. "Cambridge" en *Elogio de la sombra*. Emecé Editores, Buenos Aires, 1969. [Publicado en línea] Ver el sitio: www.sololiteratura.com/bor/borelogiode.htm (28/12/2009).
- BOURRIAUD, Nicholas, *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo. Buenos Aires, 2004
- CANET, Fernando y PRÓSPER, Josep, *Narrativa Audiovisual. Estrategias y Recursos*. Editorial Síntesis, Madrid, 2009.
- CARLI, Silvia Laura y WOLF YADLIN, Andrea, "Memory Frames" en MARTÍN PRADA, Juan (dir.), *Inclusiva-Net. Nuevas dinámicas artísticas en modo Web 2*. MediaLab-Prado. Madrid, 2007. [pdf en línea]. Ver el sitio: medialab-prado.es (01/12/2009)
- DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1986.
- DELEUZE, Gilles, *Proust y los signos*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1972.
- EISENSTEIN, Sergéi Mijáilovich, *Hacia una teoría del montaje*. Volumen 2, Editorial Paidós Comunicación, Barcelona, 2001.

-
- GIANNETTI, Claudia (ed.), *Media culture*. L'Angelot, Barcelona, 1995.
 - LA FERLA, Jorge (ed), *Artes y Medios Audiovisuales. Un estado de situación*. Aurelia Libros. Buenos Aires, 2007.
 - LA FERLA, Jorge (ed), *Las Prácticas Mediáticas PreDigitales y PostAnalógicas*. Aurelia Libros. Buenos Aires, 2008.
 - MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación 163, Buenos Aires, 2006.
 - PROUST, Marcel. *En busca del tiempo perdido. 1.Por el camino de Swann*. Alianza Editorial, Madrid, 2008.
 - REY, Sandra, "Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre pesquisa em poéticas Visuais" en *Porto Arte*, v. 7, Nº 13, Porto Alegre, 1996. pp.81-95.
 - RICOEUR, Paul, *La memoria, la historia y el olvido*. Editorial Trotta, Madrid, 2003.
 - SCHACTER, Daniel L., *Los siete pecados de la memoria. Cómo olvida y recuerda la mente*. Editorial Ariel, Barcelona, 2007.
 - VVAA, *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Ediciones de la mirada. Valencia, 2000.
 - VVAA, *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*. Ed. IVAM, Conselleria de Cultura, Valencia, 1993.
 - YOUNGBLOOD, Gene, *Expanded Cinema*. P. Dutton & Co. Inc., Nueva York, 1970. [pdf en línea] Ver el sitio: www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html (01/06/2009).

Bibliografía Secundaria:

- AMIEL Henri-Frédéric, *Amiel's journal*. Edición original: Macmillan, London, 1906. Publicado en NetLibrary, Project Gutenberg. Ver el sitio: <http://www.gutenberg.org/dirs/etext05/8ajrn10.txt> (14/11/2009).
- BENJAMIN, Walter, *Personajes alemanes*, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1995.
- BURGUER, Peter. “*Teoría de la vanguardia*”, Península, Barcelona, 2000. p. 133.
- ESPINOZA LOLAS, Ricardo, “Deleuze: Leibniz... en torno a los pliegues” en *Revista de Filosofía Aurora*, v. 21, n. 28, Curitiba, jun. 2009. p. 125-139
- FOUCAULT, Michel, *Estética, ética y hermeneútica*, en *Obras esenciales*. Vol. III. Ed. Paidós Básica, Barcelona, 1999.
- MARTÍN BARBERO, Jesús. “Globalización y multiculturalidad: notas para una agenda de investigación”. En MORAÑA, Mabel (ed.). *Nuevas perspectivas desde/sobre América Latina: el desafío de los estudios culturales*. Ed. Cuarto Propio. Santiago de Chile, 2000.
- RICOEUR, Paul, *Tiempo y narración, III, El tiempo narrado*. Siglo XXI-México. México, 1996.
- WENDELL HOLMES, Oliver, *The Autocrat of the Breakfast Table*. Edición original: Phillips Sampson and Company, Boston, 1858. Publicado en NetLibrary, Project Gutenberg. Ver el sitio: www.gutenberg.org/etext/751 (02/05/2010).

Tesis Doctorales:

- ESTEBAN DE MERCADO, Juan Carlos, *Video-Esculturas y Video Instalaciones en España. (Madrid Y Barcelona)*. Tesis de Doctorado. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, 2002.
- LAMARCA LAPUENTE, María Jesús, *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. Dpto. de Biblioteconomía y Documentación. Madrid, 2009. Ver el sitio: www.hipertexto.info (05/12/2009).
- MARTÍ FERRER, Francisco, *Inmersión en la imagen visual: espacio, visión y presencia*. Tesis Doctoral. Departamento de Escultura, Universidad politécnica de Valencia, Valencia, 2008.
- MONTALVO GALLEGO, Blanca, *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2003.
- ORTIZ SAUSOR, Vicente, *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Departamento de Escultura, Valencia, 2001.
- RICO CLAVELLINO, Celia, *El cine entre la inmediatez y la memoria: los motivos de la naturaleza muerta y de la ruina a partir de Still Life (2006) de Jia Zhang Ke*. Trabajo de investigación realizado dentro del Programa de Doctorado Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica, del Departament de Periodismo i Comunicació Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, 2009.
- RODRÍGUEZ MATTALÍA, Lorena. *Prácticas videográficas de análisis de la imagen en movimiento en el campo del arte*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Departamento de Escultura, Valencia, 2006.

Artículos publicados en Internet:

- ALBERDI, Maite, "Found Footage" en *La fuga. Revista de cine*, Primavera 2009, lafuga.cl, Chile, 2009. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://lafuga.cl/found-footage/44> (15/11/2009).
- ALONSO, Rodrigo, "Bill Viola: los senderos de la condición humana". *Mediápolis*, Año 1, Nº 2, Buenos Aires, 1996. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.roalonso.net/es/videoarte/viola.php (14/11/2009).
- BARRETO, Meyken y GARCÍA, Marialina, "El video arte: apuntes para una historia y definición del género" en *Miradas. Revista del audiovisual*. Escuela Internacional de Cine y Televisión, Cuba, 2004. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.eictv.co.cu/miradas/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=223 (27/04/2010).
- BECK, Humberto, "Entrevista con Nicholas Bourriaud" en *e-valencia.org*, año IV, Valencia, 2009. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://e-valencia.org/index.php?name=News&file=article&sid=12144> (18/04/2010).
- BOSCO, Roberta, "El videoartista Doug Aitken despliega sus perturbadoras instalaciones en Caixaforum" Miércoles 7 de Julio, El País, Barcelona, 2004. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.e-barcelona.org/index.php?name=News&file=article&sid=4728 (26/02/2010).
- CASTRO LEZANO, Camilo, *Imagen Mnémica. La memoria del olvido*. Universidad de Chile, Facultad de Arte, Dpto. Artes Visuales, Centro de Estudios Miguel Enríquez - Archivo Chile, Chile, 2006. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.archivochile.com/tesis/13_otros/13otros0004.pdf (14/01/2010).
- CUSSEN, Felipe "Entrevista a Andrea Wolf", en *Revista Laboratorio*, nº 1, Escuela de Literatura Creativa, Universidad Diego Portales, Santiago

-
- de Chile, 2009. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.revistalaboratorio.cl/2009/12/entrevista-a-andrea-wolf/ (27/04/2010).
- DE LUCAS, Gonzalo, "Chris Marker. Composición política de la imagen. Introducción a la primera imagen de Sans Soleil" en *Formats, Revista de Comunicación Audiovisual*. Nº 2, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 1999. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.iaa.upf.es/formats/formats2/luc_e.htm (29/03/2010).
- DEBORD, Guy, "Teoría de la deriva" en *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*. Literatura Gris, Madrid, 1999. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.sindominio.net/ash/is0209.htm (03/04/2010).
- DÍAZ GARCÍA, Rosa, *El Videoarte en el País Vasco: Panorámica de la creación artística audiovisual contemporánea*. Beca de Investigación Artium. Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria-Gasteiz, 2004. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.artium.org/biblioteca/Vapv3.pdf (26/10/2009).
- JELIN, Elizabeth, "¿De qué hablamos cuando hablamos de memorias?" en JELIN, Elizabeth, *Los trabajos de la memoria*. Siglo Veintiuno editores, España, 2001. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/JelinCap2.pdf> (05/02/2010).
- LÓPEZ, José Manuel, "Planeta Marker" en *Miradas de cine. Revista de actualidad y análisis cinematográfico*, Año 3, Nº 29. MDC, miradas.net, Madrid, 2004. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.miradas.net/0204/estudios/2004/08_losochenta/sanssoleil.html (01/03/2010).
- MAGALLÓN ROSA, Raúl. "La historia multimedia. La transformación de la memoria evenemencial." HAOL. Publicación de la Asociación de Historia Actual. Núm. 17, Otoño, 2008. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://historia-actual.org/Publicaciones/index.php/haol/issue/view/18> (17/02/2010).

-
- MANOVICH, Lev “¿Qué es el cine digital?” en *Arte. Proyectos e ideas*. Laboluz, nº5, Laboratorio de Luz, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 1995. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm (08/02/2010).
 - MANOVICH, Lev, “La vanguardia como software.” FUOC, Barcelona, 2002. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html (03/03/2010).
 - MENDOZA GARCÍA, Jorge, “Las formas del recuerdo. La memoria narrativa.” *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, Num. 6. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona. Bellaterra, 2004. [Pdf en línea] Ver el sitio: <http://atalaya.uab.es/athenea/num6/mendoza.pdf> (06/02/2003).
 - MOLINA, Ángela, "Me atraen los proyectos que son imposibles de realizar" Entrevista a Doug Aitken en *Babelia*, España, 2004. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.e-barcelona.org/index.php?name=News&file=article&sid=4720 (06/03/2010).
 - PISCITELLI Alejandro, “Post Producción. Reseña del libro de Nicolás Bourriaud”, educ.ar, Buenos Aires, 2005. [Artículo en línea] Ver el sitio: <http://weblog.educ.ar/contratapa/archives/005404.php> (29/04/2010).
 - REKALDE, Josu, “De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética.” en *Universo Fotográfico*, Año III, nº 4, diciembre de 2001. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Madrid, 2001. pp.44.-113. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.ucm.es/info/univfoto/num4/pdf/4rekalde.pdf (09/05/2010).
 - SANDE, José Manuel, “La fascinación Chris Marker”. en *Revista Diagonal*, nº 26, Madrid, 2006. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.diagonalperiodico.net (08/02/2010).

-
- SEBASTIÁN MAGAÑA, Laura, *Medios Audiovisuales y Prácticas Performativas en el Arte Contemporáneo. Contexto y Crítica al Fenómeno del Vjing*. Trabajo de Investigación realizado en la Universidad de Castilla-La Mancha. Fac. de Bellas Artes. Departamento de Arte. VjSpain, España, 2006. [Pdf en línea] Ver el sitio: www.vjspain.com/articulos/textos/INV_vjing_lau.pdf (01/03/2010).
 - TAQUÍNI, Graciela, "Douglas Gordon" en *ADN cultura*, Sábado 15 de septiembre de 2007. Diario La Nación, Buenos Aires, 2007. [Artículo en línea] Ver el sitio: www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=943105 (16/05/2010).

Enlaces:

- Addictive TV, www.addictive.com (28/04/2010)
- Alius Vox, www.aliusvox.com/La_Fabrique_de_l_oublie.htm (21/04/2010)
- Aloha críticón, revista de cine, música y literatura. www.alohacriticon.com (18/12/2009)
- Bill Viola, www.billviola.com (14/04/2010)
- Biógrafo Imaginario, www.biografoimaginario.com.ar (18/12/2009)
- Blog de Cine Universia. <http://cine.universiablogs.net> (23/04/2010)
- Cinépatas. Blog de cine, www.cinepatas.com/forum/viewtopic.php?t=974 (17/04/2010)
- Diccionario de la Real Academia Española, <http://rae.es> (29/04/2010)
- Doug Aikten, www.dougaitkenworkshop.com (28/10/2009)
- Download Helper, www.downloadhelper.net (31/03/2010)
- DVD Video Soft, www.dvdvideosoft.com/es (31/03/2010)
- Isaac Julien, www.isaacjulien.com/(27/10/2009)
- Korsakow System, www.korsakow.net (06/04/2010)
- La Butaca. Blog de cine, www.labutaca.net/films/2/memento1.htm (01/03/2010)
- Marc Lafia, <http://cinema-engine.marclafia.net> (12/03/2010)
- Martin Arnold, www.r12.at/arnold (12/03/2010)
- MediaLab Prado, <http://medialab-prado.es> (16/03/2009)
- Medien Kunst Netz, www.medienkunstnetz.de (15/11/2009)
- Memory Frames, www.memoryframes.org/ (08/01/2010)
- Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, www.musac.es/ (28/10/2009)
- Olia Lialina, My Boyfriend Came Back from the War!, www.teleportacia.org/war/war2.htm (06/11/2009)
- OULIPO, www.ouliipo.net (06/04/2010)

- Project Gutenberg, <http://www.gutenberg.org> (02/05/2010)
- Rosco Ibérica, www.rosco-iberica.com (17/03/2010)
- Shirin Neshat, http://en.wikipedia.org/wiki/Shirin_Neshat (18/12/2009)
- Vals con Bashir, www.golem.es/valsconbashir (21/02/2010)
- Vimeo, www.vimeo.com (01/03/2010)
- Word References. Online Dictionaries, www.wordreference.com (11/04/2010)
- Zbigniew Rybczynski, www.zbigvision.com (18/12/2009)

Documentales:

- *Bill Viola. Más allá de la mirada.* Dir. Manuel Palacios. Canal + España y Centro de Arte Reina Sofía, 1990.
- *Bill Viola. The Eye of the Heart.* Dir. Mark Kidel. Documental BBC, 2003.

Grabaciones sonoras:

TROILO, Aníbal, *Nocturno a mi barrio*; Tango. RCA Victor, Buenos Aires, 1968. [Grabación sonora] Ver el sitio oficial: www.troilo.com.ar

VI. FILMOGRAFÍA

- *Amarcord. (mis recuerdos)*. Dir. Federico Fellini. Italia, 1973.
- *Citizen Kane*. Dir. Orson Welles. USA, 1941.
- *Histoire(s) du cinéma*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1989-1998.
- *Je vous salue, Marie*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1985.
- *La Jetée*. Dir. Chris Marker. Francia, 1962.
- *La leyenda del tiempo*. Dir. Isaki Lacuesta. España, 2006.
- *Las variaciones Marker*. Dir. Isaki Lacuesta. España, 2007.
- *Memento*. Dir. Christopher Nolan. USA, 2000.
- *Pierrot le fou*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1965.
- *San Soleil*. Dir. Chris Marker. Francia, 1983.
- *Suite Habana*. Dir. Fernando Pérez. Cuba, 2003.
- *The Life of an American Fireman*. Edwin S. Porter. USA, 1903.
- *Toda la memoria del mundo*. Dir. Alain Resnais. Francia, 1956.
- *Une femme est une femme*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1961.
- *Vals con Bashir*. Dir. Ari Folman. Israel, 2008.

VII. ANEXOS

1. Anexo. Guión/Estructura del trabajo

1 - BOMBARDEO DE IMÁGENES

Sucesión de imágenes a gran velocidad, con mucha fragmentación y superposición.

VOZ EN OFF

Gestos, caras, olores, sabores, sensaciones, personas, imágenes, tactos, historias, fragmentos, mundos...

¿Cuántas de estas cosas percibimos en nuestra vida? Cuántas miles en un sólo minuto...

Algo de este torrente detiene todo... detiene el tiempo... detiene mis sentidos y me atrapa...

2 - IMAGEN PRINCIPAL

La sucesión de imágenes se detiene en la imagen principal que despliega el relato. La imagen se reproduce en cámara lenta.

VOZ EN OFF

Llama intensamente mi atención, pero lo que me produce no está en ella, sino en mi interior.

Esa imagen despierta en mí algo... que no entiendo muy bien que es. Me vuelvo hacia mí... y empiezo a encontrar los vínculos y relaciones...

Fade out

3- PANTALLA EN NEGRO

VOZ EN OFF

Esa imagen... me recuerda eso que ocurrió aquel día... Después de haberlo hecho, se produjeron una sucesión de cosas que me llevaron a conocerlo... aunque luego lo perdí de vista. En ese tiempo deambulaba solo y siempre llevaba conmigo lo que había encontrado, uno o dos meses antes, en la puerta de mi casa, llevarlo encima me producía cierta tranquilidad.

4- SUCESIÓN DE IMÁGENES

Fade in. Montaje de diferentes imágenes. Imágenes y sonidos registrados con la cámara, material de diferentes películas y Found Footage de vídeos, Internet, televisión, fotografías, revistas, diarios, etc. Algunas citas se dicen con la voz en off y otros aparecen incluidos en la imagen con tipografía integrada o escritas en libros, papeles o en la pantalla de un ordenador. Podría plantearse aquí un

montaje a partir de la aleatoriedad (ya que en los procesos de nuestra memoria el azar es algo importante).

VOZ EN OFF

Muchas veces me pregunto si objetos y espacios poseen también una especie de memoria. Relaciones infinitas, temporalidades diferentes y superpuestas. Miles de vínculos entre personas que nunca se conocerán pero que permanentemente se afectan de algún modo...

Casualmente nuestras memorias se cruzan en este momento veloz y fugaz. Nadie sabe si volveremos a encontrarnos. Tal vez ellos jamás piensen en mí, pero yo ahora los pienso. Personas, historias detrás de cada una de estas personas, imágenes de un instante, de un lugar, de un suceso que quedan registradas de manera efímera en mí. Miles de lugares, cosas, acciones, rostros que "aparecen, desaparecen; un rastro es encontrado, perdido." ²⁴⁶

A veces intento traer al presente, con lujo de detalles, un recuerdo, como si fuera un fragmento de realidad que registré en el pasado... aunque siempre se evapora.

Fade out

5- PANTALLA EN NEGRO

VOZ EN OFF

¿Qué pasó al día siguiente? llegamos después de un largo viaje... estábamos allí y después... algo me dijo en el oído, para que nadie, más que yo, lo escuchara...

6- SUCESIÓN DE IMÁGENES

Fade in. Montaje de diferentes imágenes. En alguna imagen se leerá la cita de Chris Marker "*Si las imágenes del presente no cambian, entonces lo hacen las del pasado.*" ²⁴⁷ y la cita de Borges "*Somos nuestra memoria, somos ese quimérico museo de formas inconstantes, ese montón de espejos rotos.*" ²⁴⁸

VOZ EN OFF

A veces siento que mi memoria es un relato, una historia manipulada que se construye de trozos dispersos, de imágenes sueltas, sonidos dispares, olores recurrentes, sensaciones alternas que manipulo y monto, unas con otras, para construir ese trozo de mundo ficticio... ese relato... que a veces soy yo.

Tal vez mientras pienso, voy seleccionando... elijo que queda y qué no... y de este infinito torrente de cosas, sólo registro unas

²⁴⁶ San Soleil, Op. Cit. (00:45:22)

²⁴⁷ Ibídem. (00:39:52)

²⁴⁸ BORGES, 1969, Ibídem.

cientas, de las cuales recuerdo solo unas pocas... ¿pero de dónde las saqué? ¿son cosas que viví? o a lo mejor sólo las vi o las escuché en algún lugar... en algún momento... o simplemente lo imaginé... no lo sé...

Hago en este momento un montaje con ellos, distinto al de ayer... o parecido al de mañana. Siento como si mi memoria cambiara en la relación y cambiara, a su vez, las relaciones. Siento que cada vez, mi cabeza me exige otra, otra y otra posible mirada... volviéndose interminable... y así cada recuerdo se vuelve otro...

Colecciono, acumulo instantes que quiero recordar, momentos que intento no se pierdan en el estatismo del olvido.

Aunque al fin y al cabo... cumpleaños, familia, amigos, viajes, todas podrían ser común a muchas otras personas, imágenes intercambiables donde se repiten rostros y situaciones. ¿Será que a veces uno recuerda, no sólo con los propios, sino también con los recuerdos de otros?

7- CITA GODARD

Montaje de diferentes imágenes entremezcladas con diferentes secuencias extraídas de películas dirigidas por Jean-Luc Godard.

VOZ EN OFF

Insisto en buscarme en los pliegues de mi memoria, entre las miles de imágenes que tengo dentro mío... imágenes que puedo haber construido a partir de algo que leí o escuche en algún lugar o momento... o que vi en alguna pantalla... o en alguna película... tal vez *"El cine fabrica recuerdos."*²⁴⁹...

9- SUCESIÓN DE IMÁGENES

Montaje de diferentes imágenes. En algunas imágenes se leerán las citas *"Recuerdo aquel mes de enero en Tokio o, más bien, recuerdo las imágenes que filmé del mes de enero en Tokio. Se han sustituido a sí mismas en mi memoria. Ellas son mi memoria"*.²⁵⁰ *"He pasado el día frente al televisor, esa caja de recuerdos"*.²⁵¹ *"Las memorias deben arreglárselas con su delirio, su deriva"*.²⁵² *"Quien empieza a abrir el abanico de los recuerdos encuentra siempre nuevas piezas,*

²⁴⁹ GODARD, Jean-Luc. "La télévision fabrique de l'oubli, le cinéma fabrique des souvenirs." Ver el sitio: http://www.aliusvox.com/La_Fabrique_de_l_oublie.htm (21/04/2010)

²⁵⁰ San Soleil, Op. Cit. (01:25:24)

²⁵¹ Ibídem. (00:19:40)

²⁵² Ibídem. (01:05:08)

nuevas varillas, (...) y ahora el recuerdo va de lo pequeño a lo más pequeño, de lo más pequeño a lo microscópico." ²⁵³

VOZ EN OFF

A veces me pienso editando constantemente diferentes secuencias de mi propia película efímera en la que se mezclan construcciones, rodajes, realidades, registros, citas, referencias, archivos, opiniones, miradas y tiempos propios... y de otros. Recuerdos que mutan, siendo finalmente intercambiables por otros... o tal vez por los de otros... en "esa suerte de cuarta dimensión, que es la memoria." ²⁵⁴

Los analizo, los expreso, los examino, los entremezclo y los comparo permanentemente, aunque siempre con inevitables y diversas digresiones, olvidos, intermitencias, errores e inconstancias... tan frágiles y pasajeros como estos mismos pensamientos.

10- IMAGEN PRINCIPAL

Se vuelve a la imagen principal de la segunda escena, pero ahora se reproduce en cámara lenta y progresivamente va acelerándose hasta reproducirse a velocidad normal. Hacia el final comienza a acelerarse cada vez más para introducir en la secuencia siguiente.

VOZ EN OFF

Esa imagen... la extrañeza que despertó en mí esa imagen primera, no es tanto por su significado casi insignificante, sino porque sin darme cuenta disparó toda esta deriva de mi pensamiento, todos esos recuerdos que se agolparon en mi conciencia a partir de ella.

11- BOMBARDEO DE IMÁGENES

Sucesión de imágenes a gran velocidad, con mucha fragmentación y superposición. El audio de las imágenes se va también mezclando y superponiendo cada vez con mayor saturación.

VOZ EN OFF

Todos estos gestos, caras, olores, sabores, sensaciones, personas, imágenes, tactos, historias, fragmentos, mundos... que van tomando forma y consistencia, salieron, casi sin pensarlo...

Fade out imágenes y sonido "ambiente".

VOZ EN OFF

...de esta simple, fugaz, y cotidiana imagen pasajera.

²⁵³ BENJAMIN, Walter, *Personajes alemanes*. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1995. p.24.

²⁵⁴ BORGES, 1987. Op. Cit. p.139.

12- LOOP

Las secuencias vuelven a empezar desde el principio, pero las imágenes que se utilizarán para construir la pieza serán distintas cada vez. Habrá 3 versiones y volverá a empezar nuevamente. Esto intentará abordar las ideas de la aleatoriedad de nuestro proceso de recordar, de cómo ciertos recuerdos pueden ser intercambiables, y cómo construimos el "relato" de nuestra memoria según las circunstancias particulares.

2. Anexo. Vídeos apropiados de la Web.

- 16mm Leftovers.mp4 - <http://vimeo.com/6217105>
- 8mm Day.flv - <http://vimeo.com/918576>
- 8mm FilmTest.mp4 - <http://vimeo.com/6826370>
- 8mm for thesis.flv - <http://vimeo.com/4238991>
- 8mm Memories.mp4 - <http://vimeo.com/3717657>
- 8mm Portraits.mp4 - <http://vimeo.com/5092455>
- 8mm Scan.mp4 - <http://vimeo.com/5202997>
- 8mm Self Portrait.mp4 - <http://vimeo.com/9589430>
- 8mm Test Footage.mp4 - <http://vimeo.com/7447928>
- 8mm wedding edit.flv - <http://vimeo.com/3312352>
- 8mm.flv - <http://vimeo.com/1652432>
- 8mm.mp4 - <http://vimeo.com/4367701>
- 8mm.mp4 - <http://vimeo.com/4639188>
- 8mm.mp4 - <http://vimeo.com/7822155>
- 8mm.mp4 - <http://vimeo.com/8382253>
- 8mm_ Falmouth 1982.mp4 - <http://vimeo.com/4694031>
- A la bestias de aquel infierno.mp4 - <http://vimeo.com/7158080>
- agua.mp4 - <http://vimeo.com/8061391>
- aguas 06.mp4 - <http://vimeo.com/6940469>
- aguas 12.mp4 - <http://vimeo.com/6945401>
- aguas05.mp4 - <http://vimeo.com/6940328>
- Arrise_ - Wstan.flv - <http://vimeo.com/2930120>
- bosque.mp4 - <http://vimeo.com/9422750>
- Burn 8mm.flv - <http://vimeo.com/3008652>
- Cumpleaños de Natalia.mp4 - <http://vimeo.com/4063385>
- Día de viaje.mp4 - <http://vimeo.com/9449341>

-
- Dos trens.mp4 - <http://vimeo.com/7418501>
 - Edificio Maletta.mp4 - <http://vimeo.com/4635251>
 - Ektachrome 64T Super 8 Test Footage.mp4 - <http://vimeo.com/7323720>
 - Follow you Down.flv - <http://vimeo.com/2912856>
 - Fuego.flv - <http://vimeo.com/1184747>
 - Fuego.mp4 - <http://vimeo.com/9187225>
 - humo.mp4 - <http://vimeo.com/6990152>
 - lluvia.mp4 - <http://vimeo.com/8336471>
 - IT de edificios.mp4 - <http://vimeo.com/9574243>
 - Jozski.flv - <http://vimeo.com/2701453>
 - Labor Day 8mm.flv - <http://vimeo.com/1909116>
 - Lakeside Park Giant Bubble Party.mp4 - <http://vimeo.com/5171133>
 - Lemon Pie.flv - <http://vimeo.com/2154330>
 - Lily_Jordan 8mm.flv - <http://vimeo.com/1761331>
 - Mary Hudson 1st Birthday.mp4 - <http://vimeo.com/4337087>
 - medusas.mp4 - <http://vimeo.com/7501400>
 - Mike in 8mm.mp4 - <http://vimeo.com/5286310>
 - montes.mp4 - <http://vimeo.com/8109286>
 - Noticiero 3_02_09.flv - <http://vimeo.com/3068947>
 - nubes.mp4 - <http://vimeo.com/7503850>
 - Oleaje.mp4 - <http://vimeo.com/9586978>
 - Operator -1944.mp4 - <http://vimeo.com/2706162>
 - Perro.flv - <http://vimeo.com/605685>
 - Perros.mp4 - <http://vimeo.com/4732932>
 - Prueba 8MM.flv - <http://vimeo.com/1280427>
 - Pura Vida.mp4 - <http://vimeo.com/5515930>
 - Raw 8mm.flv - <http://vimeo.com/1317723>

-
- ruta sin edición 1.flv - <http://vimeo.com/2368182>
 - ruta.mp4 - <http://vimeo.com/7597210>
 - S8mm Fragments.mp4 - <http://vimeo.com/4092249>
 - S8mm.flv - <http://vimeo.com/2823246>
 - The Coal Heap - full version.flv - <http://vimeo.com/2704747>
 - This Wonderful Knowledge.flv - <http://vimeo.com/1444835>
 - Untitled Bird 8mm.flv - <http://vimeo.com/2906899>
 - Untitled burning 8mm.flv - <http://vimeo.com/2906881>
 - VHS_01_Clip001.flv - <http://vimeo.com/2036590>
 - VHS_01_Clip003.flv - <http://vimeo.com/2037690>
 - VHS_03_Clip001.flv - <http://vimeo.com/2297200>
 - Viva la Vida - Coldplay.flv - <http://vimeo.com/2339470>
 - Water Lights Night.flv - <http://vimeo.com/6171093>
 - YOKOSUKAN.mp4 - <http://vimeo.com/8496916>

3. Anexo. Material filmográfico apropiado para realización de la pieza.

- *Histoire(s) du cinéma: Toutes les histoires*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1989.
- *Je vous salue, Marie*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1985.
- *La leyenda del tiempo*. Dir. Isaki Lacuesta. España, 2006.
- *Pierrot le fou*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1965.
- *Sans Soleil*. Dir. Chris Marker. Francia, 1983.
- *Suite Habana*. Dir. Fernando Pérez. Cuba, 2003.
- *Une femme est une femme*. Dir. Jean-Luc Godard. Francia, 1961.

4. Anexo. Citas textuales

*"(...) lo único que puede hacer es repetir indefinidamente, pero cada vez con menos intensidad, ese testimonio que no sé interpretar y que quiero volver a pedirle dentro de un instante y encontrar intacto a mi disposición para llegar a una aclaración."*²⁵⁵

*"El cine fabrica recuerdos."*²⁵⁶

*"He pasado el día frente al televisor, esa caja de recuerdos."*²⁵⁷

*"Las memorias deben arreglárselas con su delirio, su deriva."*²⁵⁸

*"Quien empieza a abrir el abanico de los recuerdos encuentra siempre nuevas piezas, nuevas varillas, (...) y ahora el recuerdo va de lo pequeño a lo más pequeño, de lo más pequeño a lo microscópico."*²⁵⁹

*"Recuerdo aquel mes de enero en Tokio o, más bien, recuerdo las imágenes que filmé del mes de enero en Tokio. Se han sustituido a sí mismas en mi memoria. Ellas son mi memoria"*²⁶⁰

*"Rostros que (...) aparecen, desaparecen; un rastro es encontrado, perdido."*²⁶¹

*"Si las imágenes del presente no cambian, entonces lo hacen las del pasado."*²⁶²

*"Somos nuestra memoria, somos ese quimérico museo de formas inconstantes, ese montón de espejos rotos."*²⁶³

*"Time is but the space between our memories."*²⁶⁴

*"(...) pero todo esto ocurre en esa suerte de cuarta dimensión, que es la memoria."*²⁶⁵

²⁵⁵ PROUST, Op. Cit. pp.62-63.

²⁵⁶ GODARD, Jean-Luc. Op. Cit.

²⁵⁷ *Sans Soleil*, Op. Cit. (00:19:40)

²⁵⁸ *Ibidem*. (01:05:08)

²⁵⁹ BENJAMIN, Op. Cit. p.24.

²⁶⁰ *Sans Soleil*, Op. Cit. (01:25:24)

²⁶¹ *Ibidem* (00:45:22)

²⁶² *Ibidem*. (00:39:52)

²⁶³ BORGES, 1969. Op. Cit.

²⁶⁴ *"El tiempo no es sino el espacio entre nuestros recuerdos."* AMIEL Henri-Frédéric, *Amiel's journal*. Edición original: Macmillan, London, 1906. Publicado en NetLibrary, Project Gutenberg. Ver el sitio: <http://www.gutenberg.org/dirs/etext05/8ajrn10.txt> (14/11/2009).

²⁶⁵ "Adrogué" en BORGES, 1987. Op. Cit. p.139.

5. Anexo DVD.

- Boceto videográfico.
- Registro del montaje (video).
- Documentación de la obra.
- Ver DVD adjunto al final del documento -

VIII. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Img.

- i Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin. *memoryFrames*. Diagrama interacción. 2007/2009. p.35.
- ii Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin. *memoryFrames* 2007/2009. p.36.
- iii Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin. *memoryFrames* 2007/2009. p.37.
- iv Lucas Bambozzi. *Meta Memoria. O tempo não recuperado*. DVD-ROM. 2004. p.39.
- v Lucas Bambozzi. *Meta Memoria. O tempo não recuperado*. Instalación Audiovisual. 2005. p.40.
- vi *Biógrafo imaginario*. Captura de pantalla del sitio web. p.43.
- vii *Biógrafo imaginario*. Captura de pantalla del sitio web. p.44.
- viii Chris Marker. *Sans Soleil*.1983. p.46.
- ix Chris Marker. *Sans Soleil*.1983. p.47.
- x Ari Folman. *Vals con Bashir*. 2008. p.48.
- xi Christopher Nolan. *Memento* 2000. p.51.
- xii Ted Nelson. *Diagrama del Hipertexto*. 1963. p.55.
- xiii Oliana Lialina. *My Boyfriend Came Back from the War!* Net.art. 1996. p.59.
- xiv Chris Marker. *Inmemory*. 1997. p.60.
- xv Orson Welles. *Citizen Kane*. Film 35mm. 1941. p.70.
- xvi Orson Welles. *Citizen Kane*. Film 35mm. 1941. p.71.
- xvii Giotto di Bondone. *El sueño de Inocencio III*. Frescos de la Basílica de San Francisco de Asís. 1297-1299. p.76.
- xviii Giotto di Bondone. *Frescos de la Capilla de la Arena*. 1303-1306. p.77.
- xix Masaccio. *Frescos de la Capilla Brancacci*. 1424-1427. p.78.
- xx Masaccio. *El pago del Tributo*. Frescos de la Capilla Brancacci. 1424-1427. p.79.
- xxi Hieronymus Bosch. *El jardín de las delicias*. Tríptico abierto. 1480-1490. p.80.
- xxii Hieronymus Bosch. *El jardín de las delicias: La Creación del mundo*. Tríptico cerrado. 1480-1490. p.81.
- xxiii Matthias Grünewald. *Retablo de Isenheim*. Retablo cerrado. 1512-1516. Retablo cerrado. p.83.
- xxiv Matthias Grünewald. *Retablo de Isenheim*. Posición intermedia. 1512-1516. Posición intermedia. p.83.
- xxv Sala para imágenes proyectadas. *Ars Magna Lucis et Umbral*. Athanasius Kircher. 1646. p.84.
- xxvi Linterna mágica. *Ars Magna Lucis et Umbral*. Athanasius Kircher. 1671. p.85.

-
- xxvii Edwin S. Porter. *The Life of an American Fireman*. Film 35mm. 1903. p.87.
- xxviii Abel Gance. *Napoleón*. Film *polivisión*. 1927. p.87.
- xxix Abel Gance. *Napoleón*. Sala de proyección. 1927. p.88.
- xxx Abel Gance. *Napoleón*. Afiche publicitario.1927. p.88.
- xxxi Stan Van der Beek. *The Movie-Drome*. 1965. p.91.
- xxxii Stan Van der Beek. *The Movie-Drome*. 1965. p.93.
- xxxiii Zbigniew Rybczynski. *Nowa Ksiazka (New book)*. Film 35mm. 1975. p.96.
- xxxiv Esquema explicativo de Blanca Montalvo sobre la obra *Nowa Ksiazka*. p.98.
- xxxv Dieter Roth. *A Diary*. Multi-Film instalación. 1982. p.99.
- xxxvi Dieter Roth. *Solo Scenes*. Videoinstalación. 1998. p.100.
- xxxvii Bruce Nauman. *Violent Incident*. Videoinstalación. 1986. p.101.
- xxxviii Bruce Nauman. *Violent Incident*. Videoinstalación. 1986. p.102.
- xxxix Chris Marker. *Zapping Zone. Proposals for an Imaginary Television*. Videoinstalación.1990-1992. p.103.
- xl Chris Marker. *Zapping Zone. Proposals for an Imaginary Television*. Videoinstalación.1990-1992. p.104.
- xli Marc Lafia. *Permutations*. Película multipantalla on-line. 2005. p.105.
- xlii Marcel Duchamp. *L.H.O.O.Q.* 1919. p.109.
- xliii William S. Burroughs & Brion Gysin. *The Third Mind*. 1978. p.111.
- xliv Nam June Paik. *Electronic Superhighway: Continental US*. Videoinstalación.1995. p.114.
- xlv Bruce Conner. *A Movie*. Found footage film. 1958. p.117.
- xlvi Bruce Conner. *A Movie*. Found footage film. 1958. p.118.
- xlvii Martin Arnold. *Passage à l'acte*. Found footage film. 1993. p.120.
- xlviii Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du Cinéma*. Vidéo. 1989-1998. p.121.
- xliv Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 1(a). Toutes les histories*. 1989. p.122.
- i Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 1(b). Une Histoire seule*. 1989. p.122.
- ii Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 2(a). Seule le cinema*. 1997. p.122.
- lii Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 2(b). Fatale beauté*. 1997. p.122.
- liii Jean-Luc Godard *Histoire(s) du cinéma: Chapter 3(a). La Monnaie de l'absolu*.1998. p.123.
- liv Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 3(b). Une Vague*

-
- Nouvelle*. 1998. p.123.
- iv Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 4(a). Le Contrôle de l'univers*. 1998. p.124.
- vi Jean-Luc Godard. *Histoire(s) du cinéma: Chapter 4(b). Les Signes parmi nous*. 1998. p.124.
- lvii Candice Breitz. *Mother*. Videoinstalación. 2005. p.128.
- lviii Candice Breitz. *Father*. Videoinstalación. 2005. p.128.
- lix Douglas Gordon. *24 hs Psycho*. Videoinstalación. 1992. p.129.
- lx Douglas Gordon. *24 hs Psycho*. Videoinstalación (detalles). 1992. p.130.
- lxi Douglas Gordon. *Between Darkness and Light (after William Blake)*. Videoinstalación. 1997. p.131.
- lxii Douglas Gordon. *Between Darkness and Light (after William Blake)*. Videoinstalación. 1997. p.132.
- lxiii Bill Viola. *Heaven and Earth*. Videoinstalación. 1992. p.135.
- lxiv Shirin Neshat. *Turbulent*. Videoinstalación. 1998. p.137.
- lxv Isaac Julien. *Baltimore*. Videoinstalación. 2003. p.138.
- lxvi Isaac Julien. *Baltimore*. Videoinstalación. 2003. p.139.
- lxvii Isaac Julien. *Baltimore*. Videoinstalación. 2003. p.139.
- lxviii Bill Viola. *El Tríptico de Nantes*. Videoinstalación. 1992. p.140.
- lxix Doug Aitken. *I am in you*. Videoinstalación. 2000. p.141.
- lxx Doug Aitken. *I am in you*. Videoinstalación. 2000. p.143.
- lxxi Doug Aitken. *The Moment*. Videoinstalación. 2005. p.144.
- lxxii Doug Aitken. *The Moment*. Videoinstalación. 2005. p.144.
- lxxiii *Entre Pliegues*. Fotograma del boceto videográfico. p.163.
- lxxiv *Entre Pliegues*. Fotograma del boceto videográfico. p.165.
- lxxv *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.166.
- lxxvi *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.167.
- lxxvii *Entre Pliegues*. Fotograma del boceto videográfico. p.169.
- lxxviii *Entre Pliegues*. Fotograma del boceto videográfico. p.174.
- lxxix *Entre Pliegues*. Fotograma del boceto videográfico. p.175.
- lxxx *Entre Pliegues*. Montaje final de las pantallas. p.177.
- lxxxi *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.178.
- lxxxii *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.179.
- lxxxiii *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.181.
- lxxxiv *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.184.
- lxxxv *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.186.

-
- lxxxvi *Entre Pliegues*. Sub-composición 4. Capturas de pantallas de las seis líneas de tiempo. Adobe Premiere CS4. p.193.
- lxxxvii *Entre Pliegues*. Composición general. Captura de pantalla de la línea de tiempo. Adobe Premiere CS4. p.193.
- lxxxviii *Entre Pliegues*. Composición del audio. Captura de pantalla de la línea de tiempo. Adobe Premiere CS4. p.194.
- lxxxix *Entre Pliegues*. Fotograma DVD 1. p.195.
- xc *Entre Pliegues*. Fotograma DVD 2. p.195.
- xcI *Entre Pliegues*. 1º boceto. Configuración de pantallas en una proyección. p.196.
- xcii *Entre Pliegues*. 2º boceto. Configuración espacial de la instalación. p.196.
- xciii *Entre Pliegues*. Plano cenital. Configuración espacial de las pantallas y los proyectores. p.197.
- xciv *Entre Pliegues*. Configuración y medidas de las pantallas. p.199.
- xcv *Entre Pliegues*. Pruebas de pre-montaje: retícula de ajuste. 06/05/2010. p.200.
- xcvi *Entre Pliegues*. Pruebas de pre-montaje: Anotaciones coordenadas de ajuste. 06/05/2010. p.201.
- xcvii *Entre Pliegues*. Ajustes en re-edición (captura de pantalla). 2010. p.201.
- xcviii *Entre Pliegues*. Montaje proyectores de vídeo en ángulo de 100º. p.202.
- xcix *Entre Pliegues*. Montaje final de las pantallas. p.202.
- c *Entre Pliegues*. Montaje de las pantallas. p.203.
- ci *Entre Pliegues*. Montaje de las pantallas. p.204.
- cii *Entre Pliegues*. Montaje de los altavoces y auriculares. p.204.
- ciii *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.205.
- civ *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.205.
- cv *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.206.
- cvi *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.207.
- cvi *Entre Pliegues*. Videoinstalación. 2010. p.207.